



Casa abierta al tiempo

**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA**  
**Unidad Cuajimalpa**

El podcast educativo como una  
opción digital de difusión cultural.  
Programa *Escape Culto*.

Proyecto terminal de la  
Licenciatura en Ciencias de la Comunicación

Sofia Dada Rios  
Natalia Castañeda Paez

Asesores:  
Dra. Elizabeth Rodríguez Montiel  
Dra. Margarita Espinosa Meneses

México, Ciudad de México.

Julio, 2017



*Gracias a esas personas importantes en mi vida, especialmente a mi familia,  
que siempre estuvieron listas para brindarme toda su ayuda.  
Ahora me toca regresar un poquito de todo lo inmenso que me han otorgado.*

*Con todo mi cariño este trabajo se los dedico a ustedes:*

*Mi papá Marcos,  
Mi mamá Ángeles,  
Mi abuelita Ambrosia,  
Mi hermana Diana.*

**Natalia Castañeda Paez**



*A mis padres y a mi hermano; quienes siempre me apoyan.*

*Por hacerme la persona que soy, confiar y siempre estar.*

*A mis abuelas, abuelos, tíos y primos; por apoyarme y darme ánimos siempre.*

*A Natalia y Abraham; por ser compañeros incondicionales.*

*A Alfredo Peñuelas, Jorge Suárez y Margarita Espinosa; por compartir conmigo sus conocimientos y apoyarme para crecer profesional y personalmente.*

*A la UAM Cuajimalpa, por ser mi casa de estudios y darme oportunidades únicas de crecimiento profesional y personal.*

*A la Russian State Social University por ser mi hogar temporal, mi segunda casa de estudios y brindarme experiencias únicas.*

*A los profesores que participaron durante mi formación académica.*

*A todos lo que ocuparon mis horas de biblioteca y leyeron los libros que yo no leí.*

**¡GRACIAS!**

**Sofía Dada Rios**



## Agradecimientos

***Agradecemos profundamente el apoyo que nos brindó la Dra. Elizabeth Rodríguez al ser nuestra asesora de proyecto terminal, por mostrarnos que aunque nuestras líneas de investigación fueran diferentes, la convergencia de ambas es de suma importancia para las nuevas tecnologías. Tomar las bases de lo análogo para tener un producto digital sólido.***

***¡Gracias!***

***Alfredo, gracias por estar siempre con nosotras, por enseñarnos tanto a lo largo de estos años, por compartir con nosotras tu amistad y tus conocimientos. Por ser cómplices, compañeros, alumnos y maestros. Por llevarnos por el buen y mal camino. Por vernos tropezar y levantarnos.***

***¡Gracias!***

***Margarita, gracias por enseñarnos la importancia de la educación, por hacernos amar más lo que hacemos, la comunicación educativa y el modelo educativo. Por demostrarnos a tu manera lo que te importamos. Por hacernos crecer, y hacer que demos lo mejor de nosotros siempre. Por compartir tu conocimiento con nosotras sin medidas y siempre estar ahí.***

***¡Gracias!***



INTRODUCCIÓN.....	13
CAPÍTULO 1. <i>PODCAST</i> , UNA OPCIÓN DIGITAL PARA LA DIFUSIÓN CULTURAL.....	15
1.1 LA RADIO Y EL INTERNET.....	15
LAS MODALIDADES DE LA RADIO EN INTERNET .....	16
1.2 EL <i>PODCAST</i> .....	19
1.2.1 EL <i>PODCAST</i> COMO HERRAMIENTA EDUCATIVA.....	21
1.2.2 EL <i>PODCAST</i> COMO HERRAMIENTA DE DIFUSIÓN CULTURAL .....	25
SHOUTCAST.....	27
SPOTIFY.....	29
TUNEIN .....	30
ITUNES .....	31
CAPÍTULO 2. PROCESOS DE REALIZACIÓN DEL <i>PODCAST</i> : PREPRODUCCIÓN, PRODUCCIÓN Y POSTPRODUCCIÓN .....	34
2.1 LA PREPRODUCCIÓN.....	34
2.1.1 GÉNERO.....	36
2.1.2 TIPO .....	36
2.1.3 NOMBRE.....	36
2.1.4 OBJETIVO.....	37
2.1.5 PÚBLICO META / PÚBLICO BIENVENIDO.....	37
2.1.6 TRANSMISIÓN / FRECUENCIA / DURACIÓN .....	38
2.1.7 JUSTIFICACIÓN.....	38
2.1.8 RESUMEN .....	40
2.1.9 SECCIONES.....	41
2.1.10 INTERACCIÓN CON LA AUDIENCIA.....	42

2.1.11 MÚSICA .....	42
2.1.12 ESTRUCTURA DEL PROGRAMA .....	42
2.1.13 PROGRAMACIÓN .....	44
2.2 PRODUCCIÓN .....	44
2.2.1 ROLES PRINCIPALES EN LA PRODUCCIÓN .....	46
2.2.2 PROGRAMAS DE MANIPULACIÓN DE AUDIO.....	50
2.3 POST –PRODUCCIÓN.....	52
A. EDICIÓN .....	52
B. MONTAJE .....	53
C. MASTERIZADO .....	54
D. COPIADO .....	54
E. LA TRANSMISIÓN/DISTRIBUCIÓN/PRESENTACIÓN.....	55
2.3.1 LA PÁGINA <i>WEB</i> COMO MEDIO DE DISTRIBUCIÓN .....	55
2.3.2 REDES SOCIALES COMO MEDIO DE DIFUSIÓN .....	56
FACEBOOK .....	56
TWITTER .....	57
INSTAGRAM .....	59
CONCLUSIONES .....	61
REFERENCIAS.....	63
GLOSARIO .....	66
ANEXOS.....	75



**ESCAPE**

**CULTO**



CULTURA

EN cada RINCÓN

DE LA CIUDAD



## Introducción

La Ciudad de México es la segunda ciudad con más museos y espacios culturales en el mundo (El Universal, 2016). Sin embargo, la difusión que existe para que el visitante asista a estos lugares es escasa. Los medios de comunicación --en particular la radio--, realizan poco programas que tengan como objetivo la difusión cultural, y, en el caso de hacerlo, le dan preferencia a los espacios culturales consagrados (Museo Nacional de Antropología e Historia, Instituto Nacional de Bellas Artes, Museo Frida Kahlo, etc.), dejando a un lado sitios alternativos que contienen también historia, arquitectura, costumbres valiosas para la comprensión de la cultura mexicana.

Aunado a lo anterior, tenemos la poca disponibilidad que los habitantes de la Ciudad de México tienen para consumir cultura, para enterarse de la existencia de lugares que podrían visitar, pues, por lo general, los horarios de trabajo son altamente demandantes. Ante estas barreras, el desarrollo de las tecnologías abre nuevas posibilidades para cambiar esta situación, ya que un usuario puede mantenerse comunicado y buscar información de una manera más sencilla.

Es un hecho que las tecnologías de información y comunicación se han convertido en herramientas indispensables para diferentes áreas de la sociedad. Para los amantes de la radio, éstas han proporcionado recursos y herramientas, como el *podcast*, que les han permitido transmitir, sin necesidad de tener una frecuencia en el cuadrante, desde una cápsula, hasta una programación similar a la de la radio convencional (De Velasco, 2008). Esto ha resultado importante, ya que ha permitido la diversificación de contenidos en línea, además del aumento de productores independientes.

Dentro de este marco, surge el presente proyecto cuyo objetivo es la producción de un programa cultural (*Escape Culto*), utilizando las herramientas que la Web 2.0 nos ofrece, para difundir los espacios culturales de la Ciudad de México poco conocidos.

De las diferentes herramientas tecnológicas, nosotras elegimos el *podcast* como instrumento de soporte para los mensajes que hemos creado. El *podcast* es un formato que desde su gestación se le ligó íntimamente con la radio, pero, sobre todo, lo elegimos porque nos abre la posibilidad de colocar el programa en la red, ya sea en una página web o en las redes sociales.

Así, el presente proyecto quedó integrado por un primer capítulo en el que revisamos el tema de la radio en línea y la estructura de un programa de radio. También se aborda el *podcast* como alternativa digital para la cultura y describimos los procesos de elaboración de los audios que proponemos: preproducción, producción y postproducción.

En el segundo capítulo exponemos temas como el montaje, la creación de una página *web*, así como la configuración de un *feed* o *RSS* para mantener las actualizaciones y el montaje en plataformas como *iTunes*. Asimismo exponemos las herramientas de difusión y distribución de contenidos como las redes sociales, que representan una de las herramientas más importantes para estar en contacto con la audiencia.

Como producto final, presentamos cinco episodios con contenidos culturales del programa *Escape Culto* en formato de audio digital (.mp3). En cada episodio hablamos de una delegación de la Ciudad de México que incluye un barrio en específico: su historia, costumbres, tradiciones, lugares de interés, etc. Se entrega también un episodio piloto, en el cual se describe el presente proyecto.

Al realizar este *podcast* esperamos ayudar a difundir la existencia de sobre algunos espacios culturales alternativos, con el fin de que sean visitados.

Consideramos que, como comunicólogas, tenemos la tarea de investigar nuevas vías o medios de comunicación, desarrollarlas y utilizarlas, para la difusión de mensajes, en este caso de corte educativo. Estamos convencidas que nuestra propuesta cumple con ello.

## Capítulo 1. *Podcast*, una opción digital para la difusión cultural

El *podcast* es un archivo de audio colgado en páginas de Internet, puede ser descargado en cualquier dispositivo móvil para ser escuchado en el momento en que el oyente lo decida. Aunque existen muchas personas que aún no manejan estos archivos de audio, ya se están incrementando gracias a teléfonos celulares, tabletas y a la computadora, por lo que está siendo un buen impulso para la radio tradicional y para los “*podcasters*” independientes para estar presentes en la red.

Es por esto, que el *podcast* es una herramienta que estrecha lazos con la radio debido a su carácter auditivo, conviene primeramente diferenciarlos para luego centrarnos en la caracterización del *podcast*, tema central de esta investigación, vemos.

### 1.1 La radio y el Internet

La radio es un medio de comunicación creado para difundir información de manera sonora, que utiliza **frecuencias radiales**<sup>1</sup> o radiofrecuencias. Dichas frecuencias son: la Frecuencia Modulada (FM) y la Amplitud Modulada (AM). Desde su creación las instituciones responsables del espectro radioeléctrico, en el caso específico de México, el Instituto Federal de Telecomunicaciones (IFT), han ido asignando estas frecuencias a diferentes **radiodifusoras** para que puedan transmitir y ser escuchadas en un rango específico del **espectro electromagnético**, y de acuerdo a la disponibilidad de éste. Sin embargo, la radio FM y AM ya no tiene cabida para licitar más frecuencias, pues el espectro electromagnético está saturado. Por eso

---

<sup>1</sup>Las palabras marcadas en color naranja se incluirán dentro de un glosario de terminología al final de los capítulos.

los comunicadores sociales y productores radiofónicos buscaron otra alternativa de transmisión y difusión(Aguiar Guerrero, 2009).

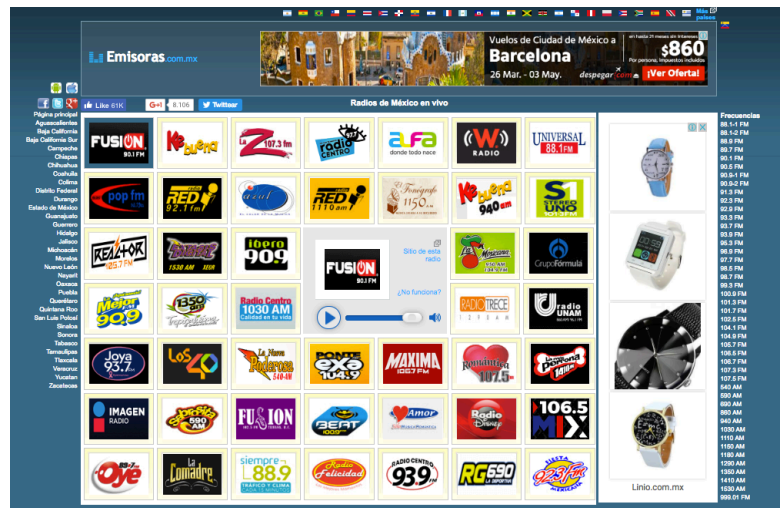
Por este motivo, el Internet se ha convertido en una de las herramientas más importantes tanto para la creación como para la difusión de diversos contenidos como imágenes, sonidos, textos informativos, textos científicos, materiales audiovisuales, radio en internet, entre otros.

La implementación de una herramienta dentro de internet como es la radio, permitió abrir más espacios de difusión en la **red** generando nuevas posibilidades comunicativas, mayor y más fácil cobertura a medida que se incrementa la accesibilidad de un mayor número de **usuarios** al **Internet de Banda Ancha** o Internet de Alta Velocidad, consistió también la utilización de nuevos formatos radiales, interactividad, ampliación de **audiencias** y facilidad de **montaje** ya que no requiere licitación de **espectro** y los equipos que se utilizan son de menor costo (Aguiar Guerrero, 2009).

### **Las modalidades de la radio en internet**

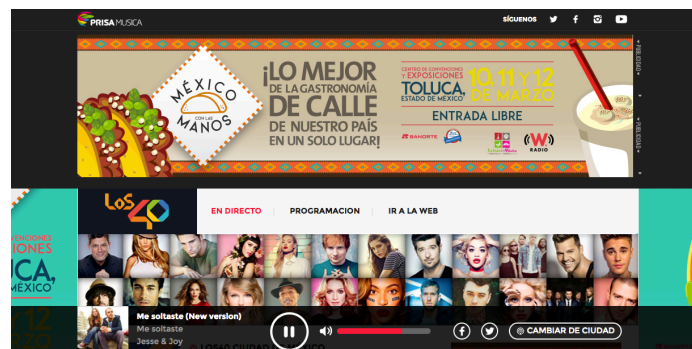
Las variantes de radio en internet son muy amplias debido a que poseen diversas características. En el presente proyecto tomaremos las variantes que Cebrián Herreros, con base en ciertos rasgos, propone en su texto *La radio en Internet* (2008):

1) Radio por Internet: Es aquella que utiliza al internet como instrumento para la **difusión**. Aquí las **emisoras** que ya cuentan con un canal de **difusión** en el espectro radiofónico solamente retransmiten, a manera de **multiplataforma**, el mismo contenido que tienen al aire de forma **tradicional**, por tanto, hoy en día es difícil encontrar este tipo de radio ya que los avances tecnológicos y las necesidades de los **usuarios** han cambiado. Un ejemplo vigente de ello es *Emisoras.com.mx* (véase Figura 1) que recopila diversas estaciones de acuerdo al país seleccionado.



[Figura 1] Emisoras.com.mx (2017). Emisoras de México. Recuperado de <http://www.emisoras.com.mx>

2) Radio en Internet: Se le da este nombre a la fusión entre la radio por internet y otros elementos propios de internet como correo electrónico, foros, chats y algunas otras maneras para participar y formar una **comunidad en línea**. Aquí se pueden encontrar algunos contenidos de audio, música, además de la programación de las **emisoras**. Una de las estaciones de radio en internet más populares es *Los 40 Principales*, que cuenta con un enlace específico para la programación y para la **redifusión** en línea de los contenidos transmitidos en el espectro electromagnético (véase Figura 2) La mayoría de estaciones de radio **online** pertenece a esta categoría y normalmente sus **usuarios** son anónimos.



[Figura 2] Los 40 principales (2017). Página web. Recuperado de <http://escucha.los40.com.mx/>

3) Ciberradio: Utiliza los elementos y las formas de producir la radio tradicional como **cortes comerciales**, **secciones**, música, formas de **locución** y **montaje** para convertirlas en nuevos **productos**. Se trata de transformar el modelo radiofónico mediante la incorporación de elementos de internet como imágenes, audio, chats, correo electrónico, entre otros. Normalmente las páginas donde se alojan estos programas mantienen una estrecha comunicación con el **usuario** mediante el chat, **blogs**, mensajería instantánea, etc. además de la interacción con el **usuario** de distintas formas.

Se utiliza el **lenguaje multimedia** para que el **usuario** se mantenga activo y así conservar el interés por la **plataforma**; en los últimos años se ha utilizado la modalidad de “**streaming** en vivo” donde se puede ver el estudio mientras se realiza el programa. (AYLLÓN GARCÍA, J. Y otros, 2013). En la Ciudad de México existe una **web** llamada *Código CDMX* (véase figura 3) que cumple con las características de la ciberradio ya que tiene una cartelera, *podcast*, audio en vivo, chat, y otras formas de contacto.



[Figura 3] Código Radio (2017). Código Radio. Recuperado de <http://www.codigoradio.cultura.df.gob.mx/>

Las 3 modalidades de radio en internet pueden ser consultadas siempre y cuando se cuente con el acceso a la red. En Internet, existen estaciones de radio en línea

de todo el mundo y en diferentes **plataformas** para que los **usuarios** puedan escuchar el audio cuando sea, esto debido a que la radio en línea no utiliza un espectro radiofónico, además la **calidad de audio** es mayor a la transmitida en una **radio tradicional**. De esta forma, se posibilita a que la audiencia también sea mayor.

Por otra parte, aunque estas tres modalidades de radio compartan el mismo medio de comunicación, que es el internet, no cumplen con la misma intención comunicativa, ya que dependiendo de la **plataforma** es la intención y el **target**.

Ahora bien, a pesar de que el *podcast* no pertenece a ninguna de las clasificaciones antes mencionadas retoma la estructura de la radio tradicional como la preproducción, producción y post producción, por tanto, podría ser utilizado como ciberradio. En esta propuesta nos enfocaremos en la producción de episodios de difusión cultural, utilizando las herramientas brindadas por la radio tradicional y las plataformas de la radio en línea, como páginas web y aplicaciones de las cuáles hablaremos más adelante. Se utilizarán diferentes plataformas digitales para estar en contacto con los usuarios, recursos como redes sociales, chats, correo electrónico, *whatsapp* y algunas herramientas de audio para así poder difundir los distintos episodios del *podcast*. Primeramente, conviene describir qué clase de herramienta es *podcast*, ¿cómo podemos difundirlo?, ¿cómo podría utilizarse como herramienta educativa? Y ¿cómo podríamos utilizarlo para la difusión cultural?, todo esto en el marco del proyecto *Escape Culto*.

## **1.2 El *podcast***

La **conectividad** a finales de los años 90 no era tan fácil como ahora, no todos podían contar con un teléfono inteligente, una tableta (que eran exclusivas para diseñadores) o con un **dispositivo mp3** y que, además, contara con conexión a internet en todos lados.

Como respuesta a esta falta de **conectividad** nace el *podcast*, el cual es un archivo de audio que se publica en un sitio **web** para ser escuchado **online** o descargado a

una computadora, un teléfono celular o un reproductor de archivos de sonido portátil. (AMARC, 2011). Nace hacia el 2004 y empieza a utilizarse como un archivo para transmitir novelas, series independientes, y algunos otros **productos** que estaban divididos en episodios para que, cada semana, día, o cual fuera la periodicidad, saliera “al aire” un episodio nuevo, se pudiera descargar y lo pudieras llevar “a todos lados” contigo para que pudiera ser escuchado por quienes también seguían ese *podcast*.

Pero, ¿cómo surgió la idea de su creación. Al momento de su nacimiento, el **dispositivo** de mayor fama era el *iPod*, donde se podían descargar, además de canciones, fotografías y archivos de audio. Se puede decir, entonces, que el *podcast* nace de la unión de las palabras *iPod* y *broadcasting*. En cuanto a su nombre, según la Asociación Mundial de Radios Comunitarias América Latina y Caribe (AMARC) señala que *podcast* viene de P.O.D (*Public On Demand*) y *broadcasting*. (AMARC, 2011).

Ahora bien, poco después del surgimiento del *podcast*, nace la idea de una forma de **difusión** masiva llamada *Feed* o *RSS* por sus siglas en inglés *Really Simple Syndication* que en español, significa "sindicación realmente simple", es decir, un formato XML para syndicar o compartir contenido en la **web**. Pero, ¿Qué es sindicación? La sindicación es el reenvío o reemisión de contenidos desde una fuente original, en este caso un sitio **web**, hasta otro sitio **web** que funge como receptor y emisor, puesto que una vez recibido el contenido lo pone a disposición de sus **usuarios**, así, se crea una red de contenidos difundidos a través de emisores-receptores que tienen una licencia o contrato para retransmitir estos contenidos. El nombre correcto de la sindicación es “**redifusiónweb**” sin embargo, como en muchos de los casos, se utiliza en anglicismo para referirse a este proceso de **redifusión**. Este *feed* o *RSS* es utilizado por el *podcast* para transmitir los contenidos sin necesidad de estar avisando uno por uno a los **usuarios** acerca de un episodio nuevo.

En cuanto a las ventajas que presenta el *podcast* frente a otros archivos digitales están las siguientes: el *Podcast* aporta una nueva dimensión a las *tecnologías móviles para la enseñanza* ya que además de permitir la transferencia y reproducción de audio y video, los **usuarios** pueden capturar sus archivos desde **dispositivos móviles**, flexibilizando así el acceso a la información que hasta entonces se debía realizar desde un ordenador (Skiba, 2006, Fervoy, 2007; Tynan y Colbran, 2007). Así como la atemporalidad antes mencionada.

### **1.2.1 El *podcast* como herramienta educativa**

Antes de hablar del *podcast* como herramienta educativa vamos a aclarar primeramente qué es lo que entendemos dentro de este trabajo como educación, ya que hay varias interpretaciones de ese término dentro del mundo académico.

Nosotros consideramos que educar es transformar mediante la comunicación. La educación conceptualizada sobre todo como socialización, como intercambio compartido a nivel simbólico (Sierra, 2000, p. 6) y construcción de los saberes y el conocimiento respecto al entorno global.

Tomamos este concepto porque el propósito de nuestra propuesta de *podcast*, *Escape Culto*, es difundir los aspectos culturales de la Ciudad de México, con lo cual cumplimos con el hecho de socializar y reproducir los conocimientos con los que contamos para que otros jóvenes tengan la oportunidad de irlos construyendo.

Con el uso del *podcast* estamos ubicadas en la educación no presencial a través de los medios. Los **usuarios** tendrían libre acceso a los audios en los momentos y lugares que quisieran. Mario Kaplún (1987) mencionaba que una educación, ya sea presencial o a través de medios, capaz de responder a los desafíos formativos contemporáneos habrá de proponerse activar las potencialidades de autoaprendizaje y coaprendizaje que se encuentran latentes en sus destinatarios y estimular la gestión autónoma de los educandos en su aprender-a-aprender, en su propio camino hacia el conocimiento: la observación personal, la confrontación y el

intercambio, el cotejo de alternativas, el razonamiento crítico y la elaboración creativa.

Aunque nuestro *podcast* no busca reemplazar alguna clase escolar, tratamos de difundir conocimiento de manera más accesible y autorregulada por parte de los jóvenes, de manera que puedan apropiarse de ese conocimiento y ampliar su bagaje cultural sobre el entorno en el que viven.

Algo más que Kaplún menciona y que es pertinente para la educación, es que la producción de significados debe ser difundida, socializada, compartida (Kaplún, 1987, p.112), de esta forma se fomenta el proceso educativo. Esto aplica en la falta de distribución sobre la cultura en la Ciudad de México. Es sabido que los espacios culturales abundan en la Ciudad de México, pero a falta de medios que promuevan y dispersen el conocimiento de dichos lugares y lo que ofrecen, es muy difícil lograr que la gente muestre interés alguno en algo que desconoce.

¿Cómo lograr la comunicación de los saberes y con ello posibilitar un proceso educativo? Cebrián (2009, pp. 20-21) habla sobre el impacto de las TIC en el aprendizaje y señala que existen pruebas positivas cuando las tecnologías se emplean sobre todo en la motivación y la actitud de los estudiantes, especialmente para crear una diversidad de estrategias metodológicas para la docencia. Del mismo modo, los porcentajes son más altos cuando se utilizan las tecnologías en la enseñanza: los estudiantes aprenden más en menos tiempo.

En este sentido, ya han existido casos donde se analiza el uso del *podcast* como herramienta de enseñanza en entornos de educación superior con resultados positivos. Tales son los casos de Juan Manuel Trujillo Torres y Ana María Ramos García, ambos profesores en la Universidad de Granada.

En el campo de la educación, el empleo del *podcast* implica el desarrollo de competencias informacionales que favorecen la construcción de conocimiento y su gestión eficaz (Trujillo,2011). Por ejemplo, el hecho de emplear un instrumento tan novedoso como recurso didáctico para la docencia universitaria redonda en un

aumento de la motivación con el fin de fomentar el aprendizaje autónomo y significativo del alumnado (Ramos, 2011).

Se partía de la base de que los *podcast* podían aumentar su implicación y motivación, pues, especialmente los alumnos más jóvenes, están acostumbrados a emplear las nuevas tecnologías en sus ratos de ocio y así podrían asociar la diversión con un elemento positivo en su formación, en concreto, mejorar su comprensión oral. (Ramos, 2011).

Solano y Sánchez (2010, p. 128) han definido los *podcast* educativos como medio didáctico que supone la existencia de un archivo sonoro con contenidos educativos y que ha sido creado a partir de un proceso de planificación didáctica. Puede ser elaborado por un docente, por un alumno, por una empresa o institución. Una definición que hace hincapié en el hecho de que un *podcast* educativo no se trata solamente de un archivo de audio puesto a disposición de una comunidad educativa, sino que debe estar vinculando a una planificación didáctica, con unos objetivos pedagógicos claros.

De tal manera, los *podcast* pueden ser producidos por cualquier persona con conocimientos para su producción, sin embargo, la planeación respecto al contenido debe tener un propósito específico donde se establezcan los objetivos pedagógicos. También mencionan que mediante estos archivos digitales el proceso de enseñanza-aprendizaje se vuelve más sencillo y fluido para con los nacidos digitales, que son las nuevas generaciones y que no necesariamente hay un vínculo entre la asimilación y la familiarización de los contenidos educativos en este formato. (Solano y Sánchez , 2010, p. 128)

Al respecto, tenemos que se han observado una serie de ventajas concretas para los estudiantes con el uso de los *podcast* educativos, tales como las siguientes (Borges, 2009, pp. 35-36):

- Ventajas cognitivas. La utilización educativa de los *podcast* potencian las competencias de los estudiantes en comunicación y relación personal, aprendizaje

colaborativo, así como en la interpretación, análisis, selección y **difusión** de contenidos.

- Implicación del estudiante. Realizar actividades con *podcast* favorece el aprendizaje autónomo.

- Autogestión del estudiante. Los *podcast* contribuyen a que el estudiante planifique su trabajo, dada su esencia asíncrona, para su escucha fuera del aula, en tiempos muertos y de ocio.

- Disponer de las indicaciones del profesor. Los *podcast* permiten la escucha, en cualquier momento y lugar, de aclaraciones o explicaciones respecto al material de aula.

- Continuidad en el estudio. Los *podcast* pueden contribuir a la continuidad del estudiante, a gestionar y utilizar sus contenidos con cierta regularidad.

- Comprensión. Dada las posibilidades de repetición, los *podcast* facilitan la comprensión de determinados contenidos, al tiempo que refuerzan dicho aprendizaje.

- Reducción de la ansiedad. Los *podcast* pueden disminuir la ansiedad de los estudiantes ante la preocupación por los contenidos de una determinada materia o su evaluación, al poder revisarlos siempre y cuando quiera.

Con base en esta información, estamos convencidas de que el *podcast* es un **dispositivo** mediante el cual se posibilita el aprendizaje debido a sus características pedagógicas, atemporales, y de fácil acceso a los alumnos, así como la posibilidad de recurrir a él cuando se desee.

El proceso de enseñanza-aprendizaje se fortalece debido a que el alumno se divierte mientras aprende, es decir, es un proceso **lúdico**, por lo que el alumno se apropia del conocimiento en menor tiempo y de una manera más eficaz.

Es por esto, que el *podcast* sirve para *Escape Culto* como herramienta de **difusión** de la cultura, ya que la apropiación del conocimiento es parte fundamental para formar un **pensamiento crítico**. Según Nestor García Canclini, coincide con Bordieu

en que “el desarrollo capitalista hizo posible una fuerte autonomización del campo artístico y de los signos estéticos en la vida cotidiana, y que la burguesía halla en la apropiación privilegiada de estos signos, aislados de su base económica, un modo de eufemizar y legitimar su dominación“. (Canclini, 1990, p. 15) por lo que la educación dentro de estos espacios culturales se ve necesaria, ya que los signos que manejan implican sentidos que hay que decodificar, códigos que necesitan ser entendidos y por tanto, necesitan ser enseñados y aprendidos para la construcción de una ciudadanía intercultural. Así mismo, ayuda a generar un espacio de apoyo para la construcción de la ciudadanía cultural y la formación de públicos para las artes, punto crítico de la gestión cultural en diversos países (SGI, 2010).

### **1.2.2 El *podcast* como herramienta de difusión cultural**

Este proyecto persigue la **difusión** de la cultura, por ello, definimos primeramente lo que entendemos por cultura. Para nosotras la cultura es un proceso simbólico; Tal y como lo afirman Clifford Geertz (Geertz, 1992, p.26) y John B. Thompson (Thompson, 1998, p. 197), comprendemos por cultura una organización social del sentido; pautas de significados históricamente transmitidos y que se logran encarnar de una manera simbólica. Gracias a que son significados compartidos, los individuos se pueden comunicar entre sí para compartir experiencias, concepciones y creencias.

Así, el objetivo de nuestra propuesta se ubica en la **difusión** de los sentidos que se han ido construyendo de manera histórica en los espacios de la Ciudad de México, y cuya divulgación es importante para fomentar la comprensión de los códigos y para reforzar la comunicación entre sus habitantes.

Los espacios de los que se habla (Museo del Juguete Antiguo Mexicano, Foro Un Teatro, Multiforo Alicia, Museo del Objeto del Objeto, etc) tienen una manera de comprenderse, fueron creados con un propósito, el cual, de alguna manera retransmite no sólo los acontecimientos de la época en que fueron creados sino

también la significación que la gente le da a esos espacios culturales y de qué manera se pueden significar; y con ello pasar del “está bonito” a una comprensión de los significados históricos, estéticos, sociales que contienen dichos espacios; todo ello a partir de los conocimientos que los visitantes van construyendo.

Para esto, habría que detallar qué es lo simbólico dentro del concepto de cultura. En este caso sería el mundo de las representaciones sociales que se materializan de formas sensibles, que también son llamadas “formas simbólicas” y que pueden ser expresiones, artefactos, acciones, acontecimientos y alguna cualidad o relación (Giménez, 2005).

Gilberto Giménez expresa que todo puede servir como soporte simbólico de significados culturales, haciendo énfasis a que no solamente la cadena fónica o la escritura, sino también los modos de comportamiento, las prácticas sociales, los usos y costumbres, el vestido, la alimentación, la vivienda, los objetos y artefactos, la organización del espacio y del tiempo en ciclos festivos, etc. cumplen con este objetivo. (Giménez, 2005). Así, por ejemplo, en un espacio como la Plaza de las Tres Culturas los artefactos culturales serían la iglesia y el sitio arqueológico de Tlatelolco, que cuenta con una carga social y simbólica por los hechos históricos ocurridos en ese espacio, como el movimiento estudiantil de 1968 o la batalla contra los mexicas el 13 de agosto de 1521, construyen significados culturales en la manera que se percibe la historia del lugar y se transmite de generación en generación

Estamos conscientes de que la transmisión de la cultura no radica en una sola forma de **difusión**; así nuestra propuesta sobre la elaboración de un *podcast*, que contenga información sobre estos procesos de construcción de la cultura y de estos espacios simbólicos representa sólo una vía más para que las personas construyan sus propios saberes. Nuestra propuesta se basa en las nuevas tecnologías, pues éstas en la actualidad se pueden adaptar para tener un mayor alcance (y lograr así llegar a una mayor audiencia). Ahora bien, nuestra limitante es el acceso a internet, pero hemos elegido la herramienta del *podcast*, ya que ésta permite que una vez

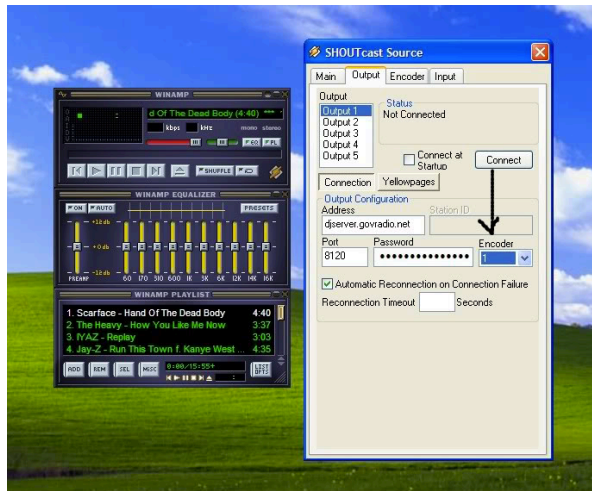
descargado el programa puede ser escuchado desde cualquier parte y a cualquier hora, aunque no se cuente con conexión. Así, consideramos que nuestra propuesta, *Escape Culto*, podría funcionar también como una forma de transmisión de la cultura mexicana, expandiendo nuestro *target* principal (del cuál hablaremos más adelante), y podría ayudar a la conservación de la misma.

Ahora bien, desde la perspectiva de la *difusión*, la radio por internet hace uso de diversas herramientas que podrían jugar a nuestro favor, tal es el caso de *aplicaciones*, *páginas web*, *redes sociales*, radio en línea, *podcast*, entre otros. Nos centraremos sólo en las principales. *Shoutcast*, *tunein*, *Spotify* y *iTunes*, ya que son las *aplicaciones* más utilizadas tanto en México como en otros países para la transmisión de música constante, libre de anuncios comerciales, y también son utilizadas para la transmisión de radio en línea. Daremos una breve descripción de cada una de ellas así como de sus posibles usos.

## SHOUTCAST

*Shoutcast* (véase figura 4) es un *servidor* de *streaming* que le permite a las *emisoras* de radio transmitir con eficacia audio *online* (esto se conoce como la *difusión* por Internet). Es *potente* y *estable*, lo que significa que puede lanzar todo su tráfico de radio en Internet sin tener accidentes u otros problemas.

Hay tres etapas en el proceso de *radiodifusión*. No es necesario ningún *software* complicado o caro o *hardware*, un ordenador de escritorio simple y conexión al internet funciona bien (shoutCheap, 2017). Es compatible con *winamp*, que es un reproductor que nació en 1997 y que fue distribuido gratuitamente por *nullsoft*, compañía que trabajaba para *windows*.



[Figura 4]. ShoutCast (2010). Winamp y ShoutCast..Recuperado de <http://forums.winamp.com/showthread.php?t=324479/>

La importancia de *shoutcast* radica en que es un *software libre* que nos permite enlazarlo a múltiples *plataformas* digitales siendo accesible a los productores de contenido independiente.

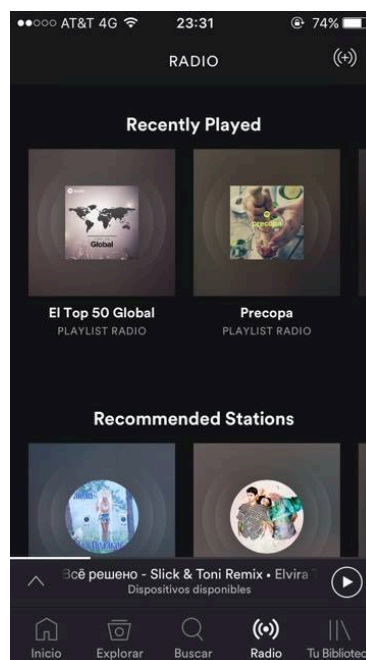
*Shoutcast* no solamente se utiliza para la transmisión de radio en línea, y nos permite escuchar estaciones de radio creadas en todo el mundo así como tener nuestra propia emisora desde cualquier punto con acceso a internet además de ser una *plataforma* muy amigable y con tutoriales para montar tu propia estación de radio *online*. También nos permite la transmisión de video y material *audiovisual* aunque esto no es muy común debido al *ancho de banda* necesario para el mismo. (Shoutcast, 2017)

Las ventajas de utilizar *shoutcast* es que es un *software* prácticamente gratuito, solamente se tendría que pagar por el *alojamiento web* y el *servidor*, lo cuál sería una de las grandes desventajas de este *plugin*.

## SPOTIFY

*Spotify* es una **plataforma semi-gratuita** que permite escuchar en "modo radio", buscando por artista, álbum o listas de reproducción creadas por los propios **usuarios** así como crear tu propia lista. El programa se lanzó el 7 de octubre de 2008 en Europa, y poco a poco se fue lanzando en otros países durante el 2009.

Está disponible para los **sistemas operativos** *Microsoft Windows, Mac OS X, Linux, Windows Phone, Symbian, iOS, Android y BlackBerry*. (véase figura 5)



[Figura 5]. *Spotify* (2017). *Spotify app iOS*. Recuperado de *Spotify App iOS*.

*Spotify* se hace importante debido a la publicidad que vende en su modalidad *free*, anunciando productos de entre 15 y 30 segundos. Brinda la oportunidad a artistas de todo el mundo a promocionar sus canciones.

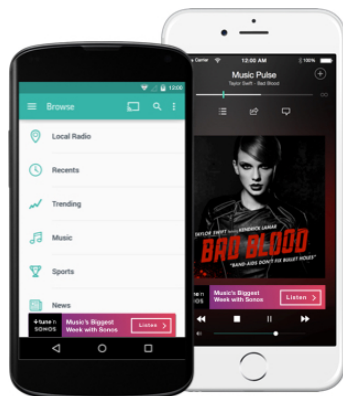
La modalidad Premium permite que el **usuario** descargue el contenido de las listas para poder ser escuchadas **offline** "donde quieras y cuando quieras". Esta descarga es independiente en cada uno de los **dispositivos** por lo que se puede elegir el contenido a descargar.

El caso de *spotify free* en México tiene relevancia ya que el alcance que tiene es mayor al de países como Reino Unido y España, además de poder segmentar las campañas de los anunciantes, es decir, se puede segmentar por estado, ciudad, género, gusto musical e incluso por las actividades (Spotify, 2017).

## TUNEIN

*TuneIn* es una herramienta **multiplataforma** que también es una biblioteca virtual que permite encontrar y escuchar **emisoras** de cualquier parte del mundo, cuenta con **aplicaciones** compatibles con **Android, iOS**, ordenadores, televisores, tablets, etc. por lo que puede ser escuchado prácticamente en cualquier **dispositivo** conectado a la **red** (véase figura 6). Nace como una empresa privada con sede en Palo Alto, California, fundada por Bill Moore como *RadioTime* en Dallas, Texas, en 2002 (TuneIn, 2017).

Es otra de las **plataformas** más importantes debido a la diversidad de **usuarios** y de contenido ya que permite descubrir, seguir y escuchar lo más relevante desde deportes, noticias, música y programas del tipo radiofónico donde hay locutores e **interactividad**. Permite el acceso a más de 100,000 estaciones de radio, más de 4 millones de podcast transmitidos desde todos los continentes (TuneIn, 2017).



[Figura 6]. TuneIn (2017). TuneIn app iOS y Android. Recuperado de <http://tunein.com/>

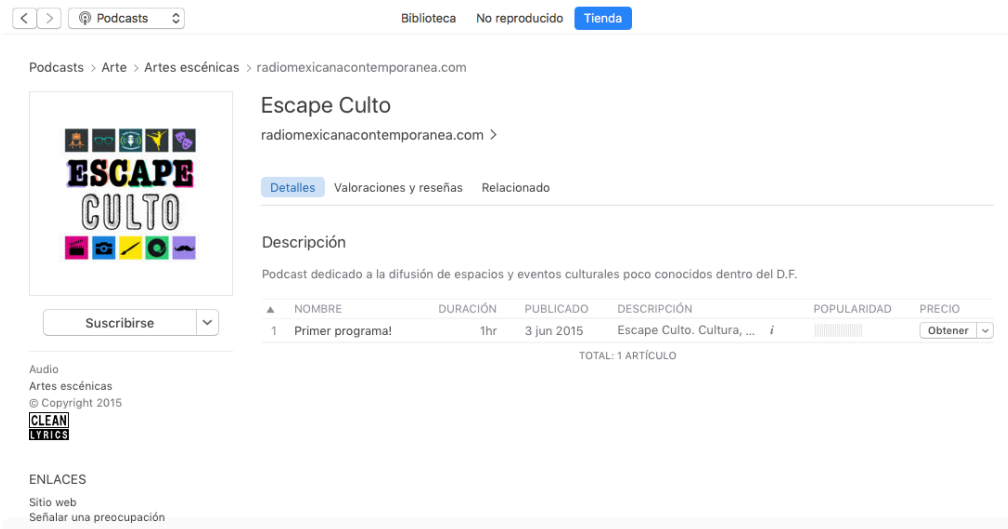
Es relevante destacar que es una de las herramientas que planeamos utilizar para la **difusión** del programa que aquí proponemos (*Escape Culto*) ya que también permite la inserción en páginas **web** de manera amigable, y de poder escucharse casi en cualquier **dispositivo**. Estas características nos permitirían tener acceso a más personas. Además *TuneIn* cuenta con la existencia de una versión no gratuita (llamada *pro*) que te permite descargar los *podcasts* para escucharlos en modalidad **offline** lo que también nos permitiría el acceso a más **usuarios**.

Para empezar a transmitir dentro de esta **plataforma**, solo es necesario crear un **usuario**, establecer preferencias, modificar la imagen de tu transmisora y comenzar a cargar el contenido. Después se podrá acceder a ella mediante la aplicación o mediante un enlace personalizado que puede ser enviado a **redes sociales**, email, chat, etc. Permitiendo la **difusión** a un público definido o a un público general (TuneIn, 2017).

Las desventajas de esta herramienta serían pues, que es necesaria la conexión a internet para poder seguir el **streaming** o, en su caso, contar con la **versión pro** para poder descargar los programas, además de pagar por **alojamiento web**, **servidor**, contar con fuentes **RSS** y ser aceptado después del registro en la página **web**.

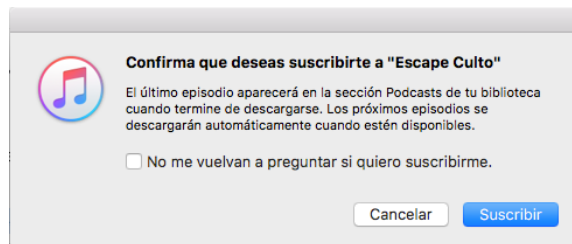
## **iTunes**

*iTunes* es un reproductor de medios y tienda de contenidos multimedia desarrollado por **Apple** con el fin de reproducir, organizar y sincronizar **iPods**, **iPhones**, **iPads** y comprar música. Es compatible con ordenadores basados en **sistemas operativos macOSX**, **Windows**, **iOS**, entre otros (véase figura 7). Nace el 9 de enero de 2003 y desde entonces ha sido una de las **plataformas** más importantes para la empresa **Apple** y para la industria musical **online**.



[Figura 7]. iTunes (2017). iTunes podcasts. Recuperado de iTunes

iTunes será otra herramienta utilizada para nuestro proyecto ya que permite, de manera gratuita, a **usuarios** con **dispositivos** compatibles, descargar el *podcast* y seguirlo sin necesidad de un **RSS** para actualizar. Permite también suscribirse al podcast sin necesidad de pago por tanto, nos permitiría llegar a los **usuarios** de una manera sencilla (véase figura 8).



[Figura 8]. iTunes (2017). iTunes suscripción a podcast. Recuperado de iTunes

La desventaja de utilizar esta herramienta es que es limitada a los **dispositivos** compatibles, por lo que es necesario contar con un **iPod**, **iPhone**, o algún producto de **Apple** para poder suscribirse y seguir el *podcast*.

Las herramientas antes mencionadas nos permiten conocer más sobre las limitaciones, ventajas y desventajas de la radio **online**, que frente a la problemática de las radiodifusoras y el espectro electromagnético, nos permiten transmitir de una

manera sencilla, acceder a más **usuarios** a nivel mundial, aminorar los costos, tener mayor interacción con los **usuarios**, además de que estas herramientas poco a poco han ido cambiando y mejorando para poder tener mayor calidad y velocidad en estas transmisiones.

Como menciona José Manuel de Pablos, la digitalización cambiará la radio y habrá una radio nueva, diferente de la radio clásica o convencional, con mejor sonido, con calidad de CD, mayores posibilidades del **oyente** de interactuar con la emisora, con la opción de escuchar cualquier programa ya difundido, porque se tendrá entrada en el archivo sonoro de la radio; estaremos liberados del área de influencia territorial de una estación determinada y la podremos escuchar en cualquier punto de la tierra, sin interferencias y varios detalles más que harán de la radio digital un nuevo medio o parte de los multimedia, todo ello bajo el palio fenómeno **multimedia**, con su pantalla incorporada o escuchada a través del monitor de una computadora (De Pablos, 2001).

Hemos visto que dentro de las posibilidades que las tecnologías ofrecen se encuentra el *podcast*, que es uno de los formatos digitales de audio que puede ser atemporal, por lo que nos permite producir y conservar los **episodios** que se produzcan dentro del proyecto *Escape Culto*, y que con ayuda de algunas de las herramientas antes mencionadas puede ser transmitido a un menor costo y de una manera más sencilla; detengámonos a revisar más detalladamente este formato digital.

El *podcast* entonces, es un formato digital que utilizaremos como herramienta que no sólo sirve para la **difusión** de la cultura, sino también para adquirir y apropiarse del conocimiento de una manera más accesible, así como también fortalecer el pensamiento crítico de quienes lo escuchen. En los siguientes capítulos hablaremos de las herramientas que utilizaremos para la **preproducción, producción y post producción** de nuestro *podcast Escape Culto*, y de la forma técnica en que se realizará el proyecto.

## Capítulo 2. Procesos de realización del *podcast*: preproducción, producción y postproducción

En el presente capítulo abordaremos los temas de preproducción, producción y post producción del *podcast Escape Culto*. En él hablaremos también sobre las herramientas que nos serán de ayuda para el proceso de realización y montaje del *podcast*, así como las herramientas de difusión y distribución que utilizaremos.

### 2.1 La preproducción

La preproducción es el proceso de planificación del contenido y metodología de una producción. Es decir, donde se establece el propósito del programa, a quién está dirigido, el contexto en el que se encuentra, la planeación de las formas de difusión y del contenido (Moreno, 1998, p.15).

La elaboración de guiones es parte de esta etapa y es de gran importancia, ya que con un guion se puede visualizar la idea de un programa, la investigación desarrollada, la estructura del programa, el proceso de producción, además de cómo se utilizarían la música y los efectos que darán sentido y contexto a las grabaciones y a los productos finales de este proyecto, por lo tanto, se adjuntan los guiones utilizados en el proceso de producción de *Escape Culto*.

El proceso de preproducción debe llevar un orden, es por esto que nos basaremos en el siguiente cuadro (Araya, 2004a, p.196) para el diseño de *Escape Culto*.

Cuadro N° 1. Elementos que comprenden la etapa de la preproducción	
Perfil del programa	
Género:	
Tipo:	
Nombre:	
Objetivo:	
Público meta:	
Público Bienvenido:	
Transmisión:	
Frecuencia:	
Duración:	
Justificación:	
Resumen	
Secciones	

*Cuadro 1. Elementos que comprenden la etapa de la preproducción según Araya Rivera (Araya, 2004, p. 196).*

Siguiendo ese cuadro, empezaremos con la explicación y el desarrollo de los puntos que son necesarios para la comprensión del presente proyecto.

### 2.1.1 Género

El género de nuestro programa es Podcast-Revista. Este género comprende una variedad de temas dentro de un programa de larga duración, aunque el programa siga una misma línea. Como plantea Ricardo Haye (2004) “La combinación suele ocurrir sobre la base de una o varias materias textuales (literarias, musicales, fílmicas, etc.) y se presenta con mucha frecuencia en la radiofonía de nuestros días a través de propuestas de larga duración también llamadas radio revistas” (Haye, 2004; p. 74).

### 2.1.2 Tipo

Este podcast es de tipo educativo, cultural y de entretenimiento, pues pretendemos la difusión de espacios culturales utilizando cápsulas informativas, con música acorde al tema. Se pretende que la música sea un factor atrayente del programa, pues aunque no es protagonista, es necesaria para contextualizar y entretener a la audiencia.

### 2.1.3 Nombre

El nombre de *Escape Culto* nace para la producción de una sección de un programa para la UEA<sup>2</sup> de *Laboratorio de comunicación y experimentación* sonora de la UAM Cuajimalpa. La sección consistía en entrevistas a los dueños de distintos foros en la Ciudad de México. Ya que la temática del podcast es similar a esta sección hemos decidido retomar el nombre, reestructurar la sección, alargarla de 15 minutos a un programa completo de 1 hora. La palabra *Escape* se refiere a movimiento, salir de

---

<sup>2</sup> La Universidad Autónoma Metropolitana utiliza el nombre de UEA (Unidad de Enseñanza-Aprendizaje) para referirse a las materias o cursos que el alumno cursa durante su licenciatura.

nuestras casas a conocer “lugares nuevos” o “espacios” que no conocíamos y *Culto* se refiere a cultura, concepto que ya hemos definido anteriormente.

#### **2.1.4 Objetivo**

*Escape Culto* es un podcast cultural, cuyo objetivo es la difusión de la cultura; se pretende difundir información sobre lugares, eventos, talleres y productos culturales que se desarrollan en la Ciudad de México (CDMX) en lugares que catalogaremos como espacios alternativos; el programa está dividido en diferentes segmentos, de los que hablaremos más adelante.

Es importante señalar que este objetivo se plantea al darnos cuenta de que existen pocos espacios en la radio para la difusión de la cultura, además de que los habitantes de la Ciudad de México normalmente tiene un horario de 9 am a 6 pm, por tanto, cuando salen de trabajar, las únicas opciones (aparentes) son restaurantes, cine, concierto o algún evento desarrollado en los espacios culturales con renombre, a los que llamaremos consagrados, por ejemplo, Bellas Artes, Museo de Antropología, Auditorio Nacional, Teatro Hidalgo, entre otros. Por ello, nuestra propuesta es la difusión de la cultura que se presenta en espacios alternativos.

#### **2.1.5 Público meta / Público bienvenido**

*Escape culto* está dirigido a los habitantes de la CDMX que tengan interés en la oferta cultural que se presente en los diferentes barrios de la ciudad así como también aquellas personas que cuenten con acceso a internet..

En el caso de *Escape Culto* no haremos segmentación ni por género ni por edad, ya que en los barrios hay disponibilidad de espacios culturales para todo tipo de público; por tanto, se prestará atención a ello para la selección de los espacios culturales de los que se hablará, y con ello poder hacer una recomendación y así poder abarcar tanto género como edad y ser un programa para todo público.

### **2.1.6 Transmisión / Frecuencia / Duración**

Para la transmisión hemos elegido iTunes y una web propia para *Escape Culto*, desde donde podremos compartir el podcast y estar en contacto con el público. Esta web será específicamente para *Escape Culto* y estará diseñada de acuerdo a la imagen que le hemos dado al programa.

La frecuencia del podcast será mensual, es decir, aunque ya tengamos los episodios grabados, iremos liberando uno cada mes en las plataformas antes mencionadas; cabe destacar que únicamente se grabarán 5 episodios del podcast y uno más que servirá como piloto para este formato del podcast.

La duración de cada episodio del podcast será de 60 minutos, esto es debido a la proyección del guion y los tiempos que hemos estimado y acordado durante el proceso de preproducción.

### **2.1.7 Justificación**

Los medios de comunicación convencionales como los medios impresos, la radio tradicional y la televisión no permiten la implementación libre de contenidos. A su vez, no se puede tener derecho a un espacio de transmisión en dichos medios si no se cuenta con un gran capital monetario.

A partir de ahí, una de las opciones más viables de salida que ayude a la difusión de los eventos culturales es el podcast, ya que es un espacio en el que todos pueden compartir sus contenidos de manera libre y sin contar con un gran capital monetario.

Desde la perspectiva de las tecnologías, consideramos que el podcast, en conjunto con las redes sociales, podría ser el medio más conveniente para lograr los objetivos planteados. Según Aguiar Guerrero:

La radio en frecuencia modulada (FM) y amplitud modulada (AM) ya no tiene cabida para licitar más frecuencias pues el espectro electromagnético está saturado. Por eso los comunicadores sociales y productores radiofónicos debemos buscar otro camino para hacer radio.

La implementación de un nuevo medio tecnológico, como es la radio en Internet , permite abrir un espacio de comunicación en la red generando nuevas posibilidades comunicativas, mayor y más fácil cobertura a medida que se incrementa la accesibilidad de un mayor número de usuarios al Internet de Banda Ancha o Internet de Alta Velocidad, utilización de nuevos formatos radiales, interactividad, ampliación de audiencias y facilidad de montaje ya que no requiere licitación de espectro y los equipos que se utilizan son de menor costo (2009, p.6).

Desde nuestra posición de estudiantes, sería prácticamente imposible contar con una frecuencia radial para la transmisión, tanto por su costo como por su difícil accesibilidad, por lo tanto aprovecharemos las tecnologías a las que tenemos acceso, por lo que la producción del *podcast* será totalmente accesible.

Desde la perspectiva del contenido, tenemos que la radio define sus actividades culturales y educativas en los siguientes cometidos: ampliación de la educación popular, difusión de la cultura; extensión de los conocimientos, propagación de las ideas que fortalezcan nuestros principios y tradiciones; estímulo a nuestra capacidad para el progreso y la facultad creadora del mexicano para las artes (Fuentes, 1987). En este marco, consideramos que nuestra propuesta de podcast desarrollará el gusto por aprender, al permitir al individuo participar en experiencias que no le son comunes, lo que se manifiesta como enriquecimiento cultural.

De la misma manera, la realización de un podcast coadyuvaría a ampliar el conocimiento de los habitantes de la Ciudad de México, que cuentan con conexión a internet, sobre algunos espacios culturales alternativos que existe en el área metropolitana.

## 2.1.8 Resumen

El podcast, al ser una herramienta digital, tiene la necesidad de ser distribuido a través de medios digitales, por tanto, hablaremos sobre la creación de una página web, montaje en *iTunes* y herramientas de difusión, que en nuestro caso serán las redes sociales como *Facebook*, *Twitter* e *Instagram*. Estas redes sociales han tenido un amplio alcance en los últimos años, es por eso que hemos elegido estas herramientas de uso común para la difusión de *Escape Culto*.

Una de las aplicaciones más importantes de Instagram es que podemos transmitir cosas por medio de la fotografía, por tanto, tener un acercamiento visual a los espacios culturales que pretendemos difundir de manera virtual. *Twitter* como red social nos funciona porque podemos transmitir en 140 caracteres lo más importante sobre el *Escape Culto* o también sobre los espacios culturales. *Facebook* crea una comunidad más concreta, por tanto la gente que busca espacios de difusión cultural como *Escape Culto*, sabe lo que está buscando y a lo que se quiere unir; también nos permite acercarnos a nuestro target de una manera mucho más sencilla (IIEMD, 2015).

Las tres redes sociales comparten que forman comunidades online de gente con una misma necesidad o interés, por tanto, sabiendo utilizarlos lograrán una alta efectividad en la difusión.

En las siguientes secciones se hablará sobre las herramientas de difusión y distribución, como las redes sociales, que representan una de las herramientas más importantes para estar en contacto con la audiencia. También trataremos temas como el montaje y creación de una página web así como la configuración de un feed o RSS para mantener las actualizaciones y el montaje en plataformas como *iTunes* (De la Torre, 2008).

Como producto final, se anexarán 5 episodios del podcast “*Escape Culto*” en formato de audio digital (.mp3). Al realizar este podcast esperamos ayudar a ampliar

el conocimiento de los habitantes de la Ciudad de México, que cuenten con conexión a Internet, sobre algunos espacios culturales alternativos que existen en el área metropolitana.

### **2.1.9 Secciones**

Las recomendaciones estarán segmentadas por tipo de evento o espacio, es decir, teatro, cine, música, talleres, museos.

Durante el programa solamente existirán tres voces. Dos conductoras principales y una que se encargará de la recomendación de un libro.

Los criterios de recomendación serán los siguientes:

- Estar en la Ciudad de México.
- Ser considerado/a parte un “barrio” de la Ciudad de México
- Tener tradiciones culturales que se sigan llevando a cabo.
- Ser atemporal
- No ser reconocido como espacio consagrado.
- Estar inscrito en la secretaría de cultura.
- Estar catalogado como evento cultural / espacio cultural / centro cultural.
- Otros criterios que se considerarán durante la selección.

Araya Rivera (2004) también habla sobre otras cuestiones como el diagnóstico, que lo hemos incluido tanto en la justificación como en los objetivos; el perfil del programa que también ha sido incluido en el género y el tipo; la emisora, que en nuestro caso no aplica puesto que es un podcast y utiliza diversas plataformas para su difusión y distribución. La interacción con la audiencia, la música, la estructura general del programa y la programación, cosas que nos parecen pertinentes y que desarrollaremos a continuación.

### **2.1.10 Interacción con la audiencia**

Las relaciones con el público son un factor esencial para nuestro proyecto, ya que la audiencia es el pilar del programa y lo que hará crecer a *Escape Culto*. Por eso, hemos elegido las redes sociales (*Twitter, Facebook e Instagram*) para poder estar en contacto con la audiencia, además pondremos a disposición un número telefónico para *whatsapp* y un correo electrónico a donde podrán mandarnos sugerencias, textos, imágenes, compartir experiencias entre otras cosas y de esta manera podremos tener un acercamiento más rápido y directo con el usuario.

### **2.1.11 Música**

La música es una de las partes principales que ayudan a mantener cualquier programa de radio. La música crea emociones en el usuario y nos permiten guiarlo hacia el objetivo de cada uno de los episodios que conformarán nuestro podcast.

En el caso particular de *Escape Culto*, la música dependerá del barrio elegido, ya que cada Barrio tiene un carácter diferente y una cultura diferente. Por ejemplo, suponiendo que escogemos a Tepito para un episodio, algunos de los géneros más escuchados son la cumbia y el sonidero, por tanto utilizaríamos la cumbia como música de fondo durante el segmento en el que se hable del barrio, además para los cortes musicales también se agregarían canciones de ese género y lo ideal sería encontrar alguna banda, agrupación, que haya nacido en Tepito; la demás música utilizada en el programa tendría que ver con los eventos que se desarrollen, ya que podríamos tener alguna una obra de teatro musical e incluiríamos la banda sonora.

### **2.1.12 Estructura del programa**

Para la realización de los guiones, hemos elaborado un formato que servirá como base, el orden no será el definitivo puesto que cada episodio será diferente.

Cada segmento puede variar de orden y de duración de acuerdo al barrio y a la disponibilidad de los espacios y eventos que se realicen en los mismos.

La duración de cada episodio es de 1 hora.

La estructura del programa es la siguiente:

1. canción de introducción
2. bienvenida
3. historia de barrio
4. corte musical
5. **recomendación 1**
6. **recomendación 2**
7. **recomendación 3**
8. **recomendación 4**
9. corte musical
10. **recomendación 1**
11. **recomendación 2**
12. **recomendación 3**
13. **recomendación 4**
14. corte musical
15. **recomendación 1**
16. **recomendación 2**
17. **recomendación 3**
18. **recomendación 4**
19. corte musical
20. **recomendación de libros**
21. despedida
22. canción final

### 2.1.13 Programación

En la parte de programación, ya quedan establecidos los objetivos, la justificación y se define el género del programa; se lleva a cabo también la preparación de un plan de trabajo, cronogramas, así como se establecen las personas, los materiales y el soporte económico que será utilizado para la realización del proyecto, es decir, que la programación está dividida en 4 secciones esenciales: un presupuesto, un perfil, investigación y un plan de trabajo (Araya, 2004a, p.193).

Esto dará paso al proceso de producción o realización que explicaremos a continuación.

## 2.2 Producción

Una vez que tenemos todo el proceso de preproducción realizado se inicia la etapa de producción, también llamada realización. Es el proceso que consiste en el registro y la grabación de todos los elementos sonoros, en nuestro caso excluirémos a la música ya que haremos la mezcla en la post producción.

Para poder llevar a cabo este proceso, debemos tener una estructura del proceso de producción que es llamado plan de trabajo y que hemos mencionado anteriormente.

La parte principal del plan de trabajo es establecer tiempos para tener los proyectos listos en el tiempo proyectado (o en el tiempo solicitado), saber cuántas personas se necesitarán para la producción del programa, además del equipo necesario para la realización para así no exceder presupuestos (que también serán establecidos en este plan de trabajo<sup>3</sup>).

Para la realización de *Escape Culto* hemos creado un guion técnico (Cuadro N° 2) y un cronograma (Cuadro N° 3) que contienen las tareas esenciales para la

---

<sup>3</sup> Se adjunta Calendario de Trabajo utilizado para *Escape Culto* en la sección de Anexos.

producción de un podcast y que servirá como guía para todos los episodios, veamos.

DIRECTOR	SOFIA DADA / NATALIA CASTAÑEDA
GUIONISTA	SOFIA DADA / NATALIA CASTAÑEDA
PRODUCTOR:	SOFIA DADA
LOCUTORES:	SOFIA DADA / NATALIA CASTAÑEDA
DURACIÓN:	60:00 MINUTOS

	LOCUTOR	DESCRIPCIÓN	Tiempo	Tiempo total
1		OP RUBRICA (FADE PARA FONDEO A PARTIR DEL SEG 15)	00:00:05	00:00:05
		Canción:"Young and Wild" The Sounds	00:03:37	00:03:42
2		Bienvenidos a la primera emisión de "Escape Culto". Nosotras somos Natalia Castañeda y Sofía Dada	00:00:15	00:00:20
3	OP CORT CAPSULA.MP3		00:00:05	00:00:25
4	OP CAPSULA1.MP3		00:05:22	00:05:47
5			00:00:04	00:05:51
6			00:01:00	00:06:51
7	OP CORTINILLA REGRESO		00:00:04	00:06:55
8	OP CAPSULA2.MP3		00:05:30	00:12:25
9			00:00:10	00:12:35
10		OP RÚBRICA SALIDA	00:00:15	00:12:50
11		OP COMERCIALES	00:02:00	00:14:50

*Cuadro 2. Ejemplo de Guion técnico de un programa radiofónico.*

Tiempo total	Tiempo	Descripción	Música	Efectos	Integrantes	Observaciones
00:00:00	00:00:05	Rúbrica entrada				
00:00:05	00:00:30	Bienvenida				
00:00:35	00:00:05					

Cuadro 3. Ejemplo de Cronograma para la realización de un programa radiofónico.

La razón por la que tanto nuestro guion técnico<sup>4</sup> y nuestro cronograma contienen sólo esos elementos es porque únicamente tres personas se encargarán de todas las partes para la realización de este proyecto y todas sus etapas como lo explicaremos en el siguiente apartado.

### 2.2.1 Roles principales en la producción

Como se había mencionado anteriormente únicamente contaremos con tres personas que se encargarán de todas las partes para la realización de este proyecto y todas sus etapas: Dos de ellas (Natalia Castañeda Paez y Sofia Dada Rios) tendrán los roles generales de director, productor, editor y locutor; y una persona más que fungirá de locutor específicamente para una sección sobre recomendaciones de libros (Alfredo Peñuelas Rivas) (véase Figura 9).

<sup>4</sup> Los guiones utilizados para *Escape Culto* se pueden consultar en la sección de Anexos.



*[Figura 9]. Equipo de trabajo de Escape Culto (de izquierda a derecha): Alfredo Peñuelas Rivas, Natalia Castañeda Paez y Sofía Dada Rios.*

Entonces, los roles principales en la producción de este podcast podrían resumirse en cuatro: director, productor, editor y locutor. Con el fin de entenderse mejor la terminología definamos cada uno de los roles.

El director es el encargado de coordinar al locutor y al editor al momento de la grabación. El director hace su trabajo junto al técnico desde la cabina de control, el espacio en que se encuentra la consola y los demás equipos de grabación (véase Figura 10). Durante una grabación en vivo, se encarga de que todo el proceso de grabación se lleve a cabo de acuerdo a los tiempos marcados en los guiones, además de dar correcciones y órdenes a los locutores.



[Figura 10]. Grabación del Programa 0 de Escape Culto, durante el proceso de dirección (Sofía Dada Rios).

El productor se encarga de que todo el plan de trabajo se cumpla en los tiempos establecidos, que las cuestiones técnicas realizadas por el editor se estén llevando a cabo correctamente y que todos los involucrados en el proceso de realización cumplan con sus funciones, es decir, que todo marche bien para poder lograr la meta establecida en el plan de trabajo (véase Figura 11).

	00:10	00:10
grabación		
(otra viene)	00:05	00:15
(zap. wild)	03:09	3:38
fondeo.	00:10	4:08
da	00:05	04:15
1x		

[Figura 11]. Plan de trabajo para guion de Escape Culto.

El editor se encarga de la parte técnica del podcast participará en todas las etapas pues para establecer el presupuesto, también deberá establecer cuándo va a costar editar lo que se le está solicitando, así como el tiempo de utilización de la cabina

(en caso de utilizar alguna) o el coste del equipo de renta para la realización del programa (véase Figura 12).



*[Figura 12]. En cabina de grabación de la UAM-C. (Sofia Dada Rios).*

El locutor es la persona encargada de dar voz al programa de radio, ya sea presentando noticias, música, entrevistas, etc. Al momento de grabar el programa de radio, los locutores deben apegarse al guion, al mismo tiempo que estar atentos a las indicaciones del director del programa para poder estar sincronizados y que la grabación (véase Figura 13).

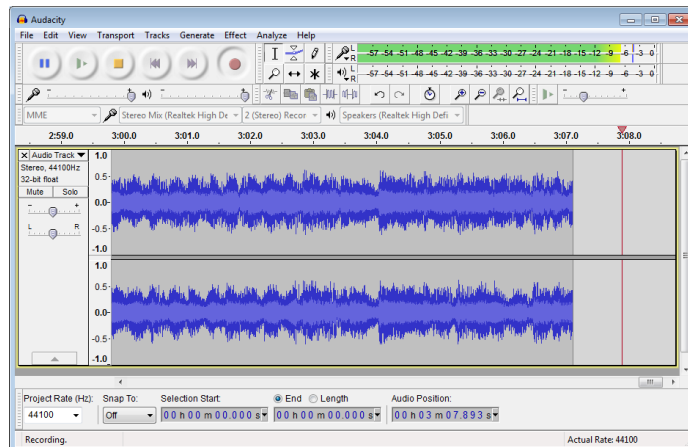


*[Figura 13]. Natalia Castañeda (izquierda) y Alfredo Peñuelas (derecha) grabando segmento de recomendación literaria.*

## 2.2.2 Programas de manipulación de audio

Para poder realizar la producción, son necesarios algunos programas de manipulación de audio. Los que utilizaremos para realizar *Escape Culto* serán *Audacity*, *Pro Tools* y *Pro Tools First*, dependiendo de la disponibilidad y el uso que le daremos a cada uno de ellos. Por lo que conviene describirlos.

*Audacity* es un *software* de audio libre que puede ser descargado de *SoundForge.net*. Nace como una herramienta de manipulación de audio muy fácil de utilizar, fue creado en 1999 por Dominic Mazzoni y Roger Dannenberg en Estados Unidos. Es uno de los programas libres más populares para la manipulación de audio (véase Figura 14).



[Figura 14]. Screenshot Audacity (2017). Recuperado de <http://www.audacityteam.org/about/screenshots/>

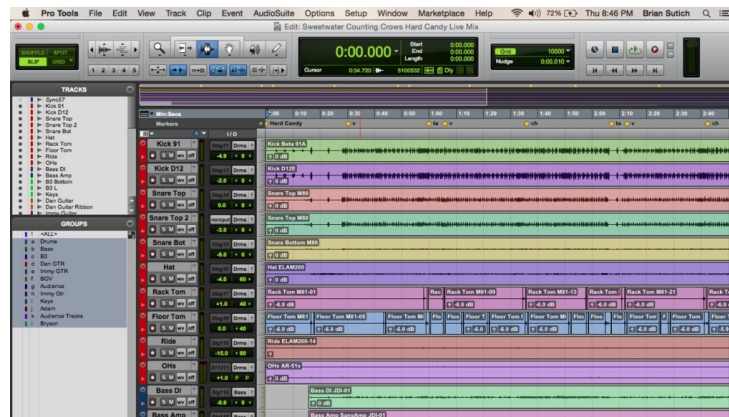
*Pro Tools* es una estación de trabajo de audio digital o DAW (*Digital Audio Workstation*), una plataforma de grabación, edición y mezcla multipista de audio y midi, que integra hardware y software. Es considerado un estándar de grabación, edición y mezcla en estudios profesionales y postproducción, usado mundialmente (véase Figura 15).



[Figura 15]. Pro Tools (2017). Recuperado de <http://www.avid.com/pro-tools>

Existe una versión de *Pro Tools* que es gratuita y está disponible para descargar en el sitio de sus desarrolladores, lo que nos abre una amplia gama de posibilidades si no contamos con los recursos necesarios para comprar *Pro Tools* en su versión comercial, consolas de audio y otros elementos necesarios para utilizar el *Pro Tools* “normal”.

Esta versión se llama *Pro Tools First* y también será una de nuestras herramientas a la hora de la grabación y del montaje (véase Figura 16).



[Figura 16]. Pro Tools First (2016). Recuperado de <http://apps.avid.com/prototoolsfirst/>

## 2.3 Post –producción

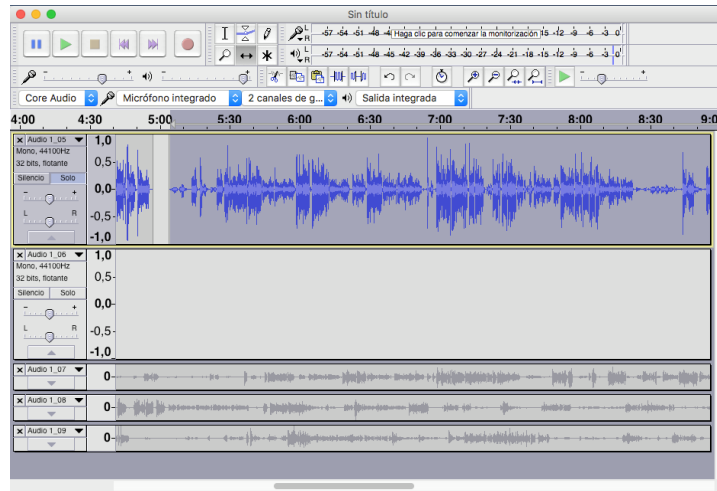
Esta es la etapa final del proceso de producción. La postproducción (de audio) es la manipulación de material sonoro grabado anteriormente para lograr un producto final.

La postproducción incluye procesos como el montaje de sonido, elaboración de efectos de sonido, confección de títulos y elementos de infografía, grabación de músicas y otra serie de procesos técnicos. Al final en la confección de la copia de exhibición o emisión (denominado máster) se produce la unión del sonido (Ayala, 2011, p. 11).

Por tanto, podríamos resumir que esta etapa comprende la edición; el montaje; masterizado; el copiado; la transmisión/distribución/presentación. Veamos cada uno de ellas.

### a. Edición

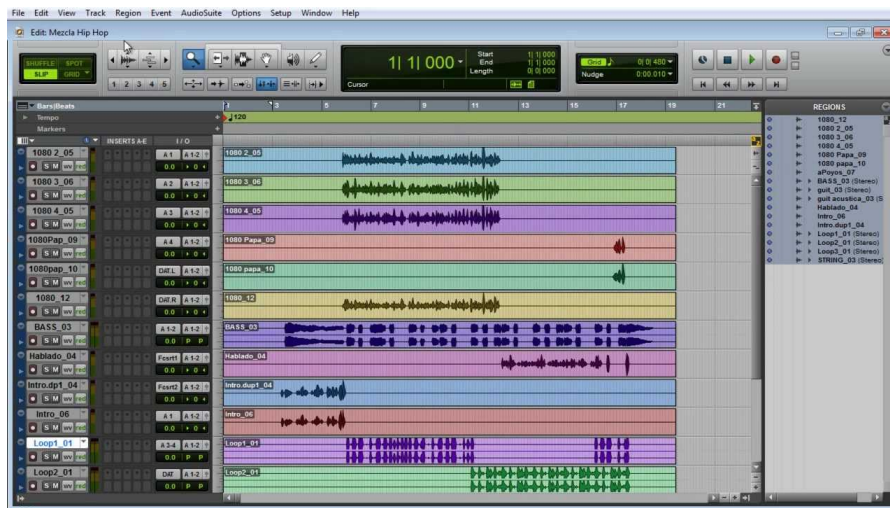
La edición es la etapa de selección de los elementos sonoros en “bruto” que se manipulan y modifican para ser convertidos en elementos definitivos (Ayala, 2011), (véase Figura 17). Por ejemplo, las pistas de audio que sean grabadas en cabina que formarán parte del episodio de *Escape Culto* contienen errores que sucedieron durante la grabación, que podrían ser errores del locutor, ruidos, repetir tomas, etc. en esta etapa, esos errores serán suprimidos y se dejarán los archivos listos --sin errores, ruidos, etc.-- para pasar a la siguiente etapa que es el montaje.



[Figura 17]. Captura de pantalla de la edición de audios de *Escape Culto* en el programa de edición Audacity.

## b. Montaje

La actividad de montaje corresponde a la acción de escoger las tomas correctas de locución (antes editadas) y mezclarlas con música, efectos de sonido y ambientes, con un orden determinado definido durante la preproducción, hasta obtener el mensaje radiofónico que se planificó en el plan de trabajo en la etapa de preproducción. Es decir, el montaje contiene los procesos de mezcla y procesado de efectos (véase Figura 18).



[Figura 18]. Proceso de montaje de audios de *Escape Culto* en el programa Pro Tools.

### c. Masterizado

El masterizado es la etapa final de la edición, ésta consiste en realizar una copia final (producto final) que debe tener características técnicas específicas que sean acorde al tipo de producto, en el caso del podcast *Escape Culto* son necesarias dos pistas estéreo en formato .mp3.

En esta etapa también se realiza el procesamiento de sonido, es decir, ecualización, ajuste de niveles, control de dinámica, entre otros, esto requiere de conocimientos técnicos y software como *Pro Tools*, *Audacity* y *Pro Tools first* de los que ya hemos hablado (véase Figura 19).



[Figura 19]. Proceso de masterizado de *Escape Culto* con el programa *Pro Tools*.

### d. Copiado

El copiado es el proceso de replicación del producto final, es decir, se hacen copias para la distribución a los diferentes medios de difusión; este proceso se realiza manualmente, es decir, hay alguien encargado de hacer éstas réplicas. En el caso de *Escape Culto* no hará falta este proceso pues es un archivo digital que puede

ser utilizado como archivo maestro. El servidor creará una copia por sí solo al momento de recibirlo en red.

### **e. La transmisión/distribución/presentación**

La transmisión/distribución/presentación consiste en el proceso de presentación del producto final, responde a las preguntas ¿dónde lo vamos a escuchar? ¿Cómo va a ser transmitido? Por tanto, aquí se establece si es en una plataforma web, en una estación de radio, a través de un *software*. Profundizaremos este tema ejemplificando con el caso de *Escape Culto*.

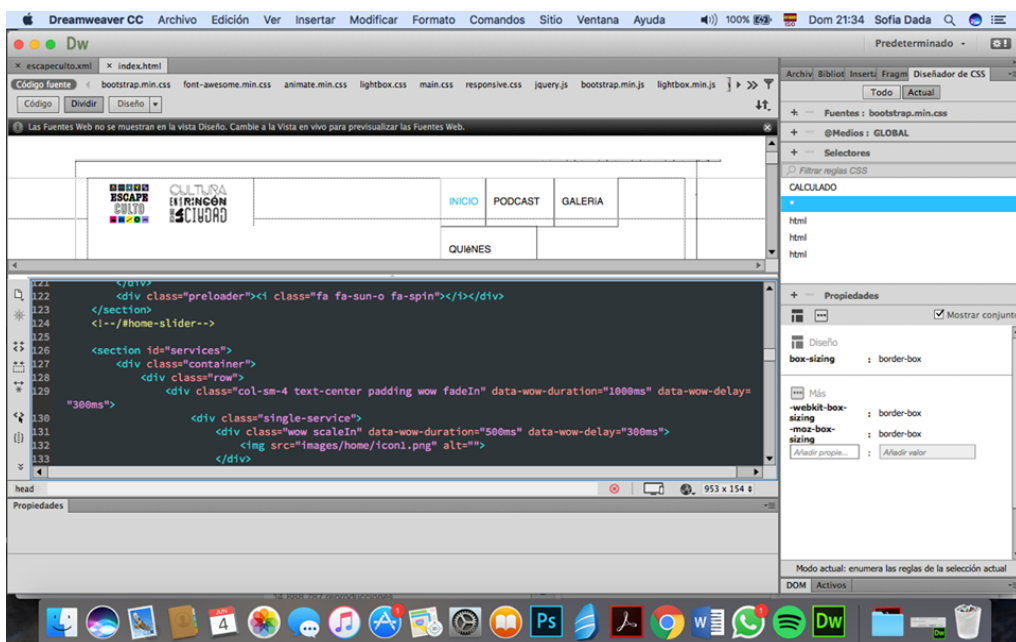
La distribución, en el caso del podcast, es cuando el archivo se sube a la red y ya está disponible para su uso. Es decir, suponiendo que *Escape Culto* sea distribuido por medio de iTunes, en el momento en el que se encuentre “al aire” o subido el archivo a la red y termine el procesamiento que iTunes aplica para su optimización, estará listo para que los usuarios tengan acceso a él.

#### **2.3.1 La página web como medio de distribución**

Para *Escape Culto* utilizaremos 2 vías de distribución que serán *iTunes*, como ya explicamos anteriormente (pag.16), y una página *web* creada únicamente para el podcast (véase Figura 21).

¿Por qué una página *web*? Una página *web* nos puede brindar múltiples beneficios para este proyecto como son:

- Facilitar el acercamiento y la comunicación con los usuarios.
- Contar con alcance local, nacional y global.
- Combina elementos multimedia: texto, imágenes, sonido, animación, vídeo, etc., y funciona de una manera más interactiva.
- El costo de la realización, modificación y actualización de una página *web*, en comparación con otros medios de comunicación, es mucho menor.
- Distribución más rápida y eficaz.



[Figura 21]. Proceso de creación de la página web de Escape Culto

Pero la distribución no es suficiente para llegar al público al que queremos llegar, para eso necesitaríamos de la difusión. Entendiendo el término difusión como el hecho mismo de informar, de emitir unidireccionalmente un mensaje, sin más. Utilizaremos las redes sociales *Facebook*, *Twitter* e *Instagram*, de las cuales hablaremos en el siguiente apartado, solo con el fin de informar que un nuevo episodio se encuentra disponible, o simplemente que el podcast está disponible para ser escuchado en las plataformas antes mencionadas.

### 2.3.2 Redes sociales como medio de difusión

Veamos brevemente las características de estas redes sociales que las hacen ideales para promocionar el programa que proponemos.

#### Facebook

Es un sitio web de redes sociales creado por Mark Zuckerberg y fundado junto a Eduardo Saverin, Chris Hughes y Dustin Moskovitz. Originalmente era un sitio para estudiantes de la Universidad de Harvard. Su propósito era diseñar un espacio en

el que los alumnos de dicha universidad pudieran intercambiar una comunicación fluida y compartir contenido de forma sencilla a través de Internet. Fue tan innovador y exitoso su proyecto que con el tiempo se extendió hasta estar disponible para cualquier usuario de la red (véase Figura 22).

*Facebook* teje una amplia red de personas, instituciones, organizaciones sociales y escuelas, entre otras que quieren relacionarse. Es un sitio mediante el cual, además de publicar fotos, eventos, enlaces, videos, comentarios y sugerencias, se puede mantener comunicación con compañeros de trabajo, amigos y familiares, cada día las 24 horas.



[Figura 22]. Perfil de Facebook de Escape Culto (2017). Recuperado de <https://www.facebook.com/EscapeCulto/>

*Facebook* crea una comunidad más concreta, por tanto la gente que busca espacios de difusión cultural como *Escape Culto*, sabe lo que está buscando y a lo que se quiere unir; también nos permite acercarnos a nuestro target de una manera mucho más sencilla.

## Twitter

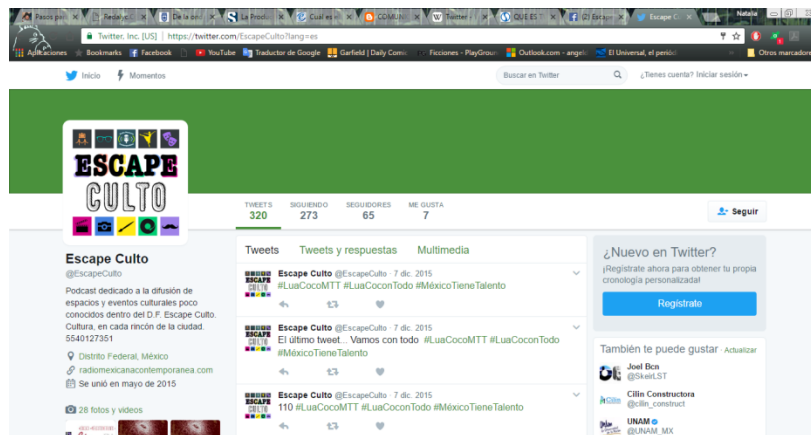
*Twitter* es una red social en línea que permite a los usuarios enviar y leer mensajes cortos de 140 caracteres llamados *tweets*. Los usuarios registrados pueden leer y publicar *tweets*, pero los que no están registrados sólo pueden leerlos. Los usuarios

acceden a *Twitter* a través de la interfaz web, SMS o aplicación para dispositivo móvil. *Twitter Inc.* tiene su sede en San Francisco y tiene más de 25 oficinas en todo el mundo (véase Figura 23).

Desde que Jack Dorsey lo creó en marzo de 2006, y lo lanzó en julio del mismo año, la red ha ganado popularidad mundial y se estima que tiene más de 500 millones de usuarios, generando 65 millones de tweets al día y maneja más de 800 000 peticiones de búsqueda diarias.

Dentro de las características de *Twitter* que lo diferencian de otras plataformas de mensajería instantánea son:

- Viralidad: facilita la rápida circulación y multiplicación de los mensajes.
- Hipertextualidad: entorno de lecto-escritura en el que cada mensaje consta de enlaces por defecto en el que el uso del símbolo de la @ y del # crea enlaces de manera automática.



[Figura 23]. Perfil de Twitter de Escape Culto (2017). Recuperado de <https://twitter.com/EscapeCulto?lang=es>

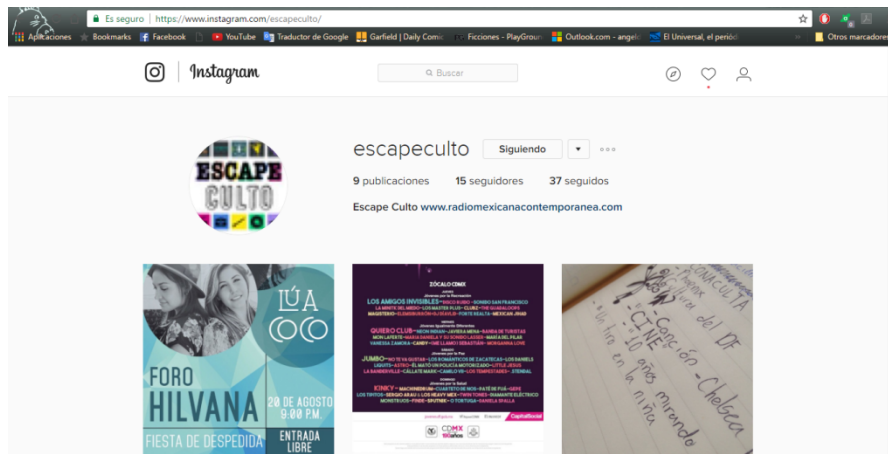
*Twitter* como red social nos funciona porque podemos transmitir en 140 caracteres lo más importante sobre el *Escape Culto* o también sobre los espacios culturales.

## Instagram

*Instagram* fue creada por Kevin Systrom y Mike Krieger, Hecto Graphics fue lanzada en octubre de 2010. Esta aplicación rápidamente ganó popularidad, más de 100 millones de usuarios activos en abril de 2012 y superó los 300 millones en diciembre de 2014.

*Instagram* es una aplicación que actúa como red social ya que permite a sus usuarios subir cualquier tipo de fotos y videos, con la opción de aplicar diversos efectos fotográficos, como por ejemplo, filtros, marcos, similitudes térmicas, colores retro, o vintage, para compartirlas no sólo en Instagram, sino en *Facebook*, *Twitter*, *Tumblr* y *Flickr*.

Una característica distintiva de la aplicación es que da una forma cuadrada a las fotografías en honor a la *Kodak Instamatic* y las cámaras *Polaroid*, contrastando con la relación de aspecto 16:9 y 4:3 que actualmente usan la mayoría de las cámaras de teléfonos móviles. Hoy en día, las fotos pueden estar en horizontal y en vertical sin el uso de bordes blancos, aunque estas son recortadas parcialmente. También hay un medio de comunicación privado para hablar llamado *Instagram Direct* (véase Figura 24).



[Figura 24]. Perfil de Instagram de Escape Culto (2017). Recuperado de <https://instagram.com/EscapeCulto>

*Instagram* será ideal para el podcast porque podremos transmitir cosas por medio de la fotografía, por tanto, tener un acercamiento visual a los espacios culturales que pretendemos difundir de manera virtual.

Las tres etapas de preproducción, producción y postproducción deben cumplirse en todos sus aspectos cuando se realiza un programa grabado (como es el caso del podcast). Los elementos anteriores favorecen la buena organización y realización del programa, así como a la producción profesional y sistemática de productos radiofónicos y otros productos sonoros.

## Conclusiones

El presente proyecto tuvo como objetivo la producción de un programa, llamado *Espacio culto*, con el fin de apoyar la difusión de la cultura. La herramienta utilizada para ello fue el *podcast* y el medio de difusión una página de internet y las redes sociales.

La realización de este proyecto no fue tarea fácil. Uno de los principales problemas a los que nos enfrentamos fue encontrar la información pertinente sobre qué es un *podcast*, ya que no hay teorías bien fundamentadas que nos ayuden con este cometido. Al ser una herramienta digital poco explotada y debido a los constantes avances tecnológicos, se ha hecho a un lado la teorización del *podcast* dejándolo como una ramificación de la radio en línea, radio por internet o ciberradio porque comparten una forma de producción similar. Sin embargo, como ya fue planteado anteriormente, se trata de una herramienta diferente.

El proceso de producción de un *podcast*, al ser similar al de un programa de radio, está ligado a un presupuesto, a un cronograma y a la creación o adaptación de espacios para la difusión y distribución. Ya que el *podcast* es una herramienta que se utiliza por medio de internet, los costos de producción no fueron elevados, tampoco la creación ni adaptación de los espacios que utilizamos para la difusión y distribución, por ejemplo, las redes sociales son gratuitas, *iTunes* es gratuito, y la página *web* fue montada en un servidor al que nos dieron acceso de manera gratuita. Todo esto, nos permitió tener alcance hacia un mayor número de personas sin tener las preocupaciones sobre costos y otras problemáticas de los medios convencionales.

En relación con los cinco episodios producidos para este proyecto, y debido a la limitación del tiempo, se eligieron las delegaciones Cuauhtémoc, Miguel Hidalgo, Venustiano Carranza, Azcapotzalco y Álvaro Obregón, ya que debido a su ubicación geográfica nos permitió cubrir los cuatro puntos cardinales y el centro de la ciudad.

De estas cinco delegaciones se seleccionó un barrio por delegación, que por su historia, sus tradiciones y aportes culturales nos pareció pertinente abordar.

Uno de los problemas presentados durante la elaboración de los guiones, que requieren la recopilación y procesado de información, es la similitud entre los datos obtenidos, por tanto, consideramos que a futuro, sería necesaria una investigación de campo para profundizar y conocer más sobre las tradiciones de estos barrios, así como también la opinión y sentir de la gente que vive en ellos, esto con el fin de no duplicar información además de conocer más sobre los espacios alternativos.

Las herramientas elegidas tanto para la difusión como distribución de *Escape Culto*, nos arrojaron resultados útiles y favorables. Debido al manejo de estas herramientas, es decir, por medio de nuestras redes sociales, se creó una comunidad de usuarios activos que nos brindan retroalimentación acerca de los contenidos del *podcast*, permitiendo así la comunicación horizontal con estos usuarios.

Asimismo, la creación del *podcast* permitió realizar un acercamiento a los usuarios a temas que tal vez desconocían, provocando así la socialización de entornos culturales poco conocidos mediante las redes sociales.

Consideramos, pues, que nuestra propuesta, *Escape culto*, representa un modo de difusión cultural que nos permitió entrar en el campo de la comunicación educativa y apoyar el autoaprendizaje tal como lo mencionaba Mario Kaplún (2010, p. 210):

*una educación, ya sea presencial o a través de medios, capaz de responder a los desafíos formativos contemporáneos habrá de proponerse activar las potencialidades de autoaprendizaje y coaprendizaje que se encuentran latentes en sus destinatarios y estimular la gestión autónoma de los educandos en su aprender-a-aprender, en su propio camino hacia el conocimiento: la observación personal, la confrontación y el intercambio, el cotejo de alternativas, el razonamiento crítico y la elaboración creativa.*

## Referencias

- Araya Rivera, C. (2004). *Cómo planear un programa de radio*. Revista Educación Vol. 28 No. Universidad de Costa Rica, 191-200.
- Araya Rivera, C. (2006). *Cómo producir un programa de radio*. Revista Educación Vol. 30 No. 2 Universidad de Costa Rica, 165-172.
- Audacity (2017). *Welcome to Audacity* [en línea]. Recuperado el 19 de Marzo de 2017, de <http://www.audacityteam.org/>
- Ayala Coca, A. (2011) *Manual de Postproducción de audio* [en línea]. España: Galisgamdigital. Recuperado el 20 de Marzo de 2017, de [http://cav1.bligoo.com.ar/media/users/8/446074/files/35766/Manual\\_de\\_Postproducci\\_n\\_de\\_audio.pdf](http://cav1.bligoo.com.ar/media/users/8/446074/files/35766/Manual_de_Postproducci_n_de_audio.pdf)
- Aguiar Guerrero, C. F. (2009). *Radio en Internet. Sistematización de una experiencia comunicativa*. Colombia: Pontificia Universidad Javeriana.
- Asociación Mundial de Radios Comunitarias de América Latina y Caribe (2011). *La radio después de la radio*. Buenos Aires.
- Ayllón García, J., Castañeda Puche, S. & Del Valle García, M. R. (2013). *La radio Online. Definición, evolución y tendencias*. Grupo de Investigación EUMED.NET, Universidad de Málaga.
- Borges, F. (2009). *Profcast: Aprender y enseñar con podcast*. Barcelona: Editorial UOC.
- Canclini, N. G. (1990). *La sociología de la cultura de Pierre Bourdieu*. Sociología y cultura. Recuperado el 3 de marzo de 2017 de <http://ecaths1.s3.amazonaws.com/fundamentoscomunicacion/373603812.Garcia%20Canclini.%20Sociologia%20de%20Bourdieu.pdf>
- Cebrián Herreros, M. (2008). *La radio en Internet*. Madrid: La Crujía Ediciones.
- De Pablos, J. M. (2001). *La red es nuestra: el periódico telemático, la revista en línea, la radio digital y el libro web cambiarán las formas de comunicación social*. Barcelona: Paidós Ibérica.

- De la Torre, T. (2008). *Pasos para la planificación de programas radiales* [en línea]. Días de radio. Recuperado el 18 de Marzo de 2017, de <https://daniradio.wordpress.com/2008/12/15/planificacion-de-programas/>
- García Hernández, Caridad. (2004) *La formación académica del comunicador multimediático en la era informacional en México*. México. UNAM FCPyS IIS.
- Giménez, G. (2005). *La concepción simbólica de la cultura*, en Teoría y Análisis de la Cultura. México: CONACULTA, 67-87.
- Haye, R. M. (2004). *El arte radiofónico: algunas pistas sobre la constitución de su expresividad*. Buenos Aires: La Crujía.
- Instituto Internacional Español de Marketing Digital (2015). *Qué es Instagram: Definición* [en línea]. Recuperado el 23 de Marzo de 2017, de <https://iiemd.com/que-es-instagram-2/>
- Instituto Internacional Español de Marketing Digital (2015). *Qué es Twitter: Definición* [en línea]. Recuperado el 23 de Marzo de 2017, de <https://iiemd.com/que-es-twitter/que-es-twitter/>
- Kaplún, M. (2010). *Una pedagogía de la comunicación*. Madrid. Ediciones de la Torre.
- López, J. (2016). *Spotify, la tercera estación más escuchada* [en línea]. Recuperado el 07 de febrero de 2017, de <http://www.elfinanciero.com.mx/tech/spotify-la-tercera-estacion-mas-escuchada.html>
- Moreno Guzmán, M. A. (1998). *Una voz que se niega a permanecer en el silencio: la voz de la radio. Manual para el locutor de radio*. Tesis de licenciatura. Universidad Nacional Autónoma de México.
- El Universal (2016, 17 de mayo). *CDMX, una de las urbes con más museos en el mundo* [en línea]. El Universal, Sección Cultura. Recuperado el 21 de junio de 2016 de <http://www.eluniversal.com.mx/articulo/cultura/patrimonio/2016/05/17/cdmx-una-de-las-urbes-con-mas-museos-en-el-mundo>

- Periódico La Jornada (2011). *¿Qué es Facebook?* [en línea]. La Jornada. Sección Política. Recuperado el 23 de Marzo de 2017, de <http://www.jornada.unam.mx/2011/01/04/politica/003n2pol>
- Piñeiro-Otero, T. (2012). *Los podcast: de la radio web hacia un paradigma de mobile learning* [en línea]. Recuperado el 28 de enero de 2017, de [www.bocc.ubi.pt](http://www.bocc.ubi.pt)
- Pro Tools (2017). *Crea. Colabora. Y que te escuchen* [en línea]. Recuperado el 20 de Marzo de 2017, de <http://www.avid.com/es/pro-tools>
- Rodríguez Montiel, P.E. (1994). *La voz: programa radiofónico como apoyo didáctico para la materia de radio* (tesis de maestría). Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey: Monterrey, N.L.
- SHOUTcast (2015). *The leader in streaming audio* [en línea]. Recuperado el 07 de febrero de 2017, de <http://shoutcast.com/>
- Solano Fernández, I. M. & Sánchez Vera, M.M. (2010). *Aprendiendo en cualquier lugar: el podcast educativo*. Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación, 36: 125-139.
- TuneIn (2017). *Escucha a tu favorito* [en línea]. Recuperado el 12 de febrero de 2017, de <http://tunein.com/>
- WINAMP (2015). *WINAMP* [en línea]. Recuperado el 06 de febrero de 2017, de <http://www.winamp.com/index.html>

# GLOSARIO

## A

**Alojamiento web:** (en inglés: web hosting) servicio que provee a los usuarios de Internet un sistema para poder almacenar información, imágenes, vídeo, o cualquier contenido accesible vía web.

**Analógica (señal):** Tipo de señal generada por algún tipo de fenómeno electromagnético y que es representable por una función matemática continua en la que es variable su amplitud y periodo (representando un dato de información) en función del tiempo.

**Ancho de banda:** Cantidad de información o de datos que se puede enviar a través de una conexión de red en un período de tiempo dado. El ancho de banda se indica generalmente en bites por segundo (BPS), kilobites por segundo (kbps), o megabites por segundo (mps).

**Android:** Sistema operativo basado en el núcleo Linux. Fue diseñado principalmente para dispositivos móviles con pantalla táctil, como teléfonos inteligentes, tablets o tabléfonos; y también para relojes inteligentes, televisores y automóviles.

**Aplicaciones:** (aplicación móvil, applo o app, en inglés) Aplicación informática diseñada para ser ejecutada en teléfonos inteligentes, tabletas y otros dispositivos móviles y que permite al usuario efectuar una tarea concreta de cualquier tipo —profesional, de ocio, educativas, de acceso a servicios, etc., facilitando las gestiones o actividades a desarrollar.

**Apple:** Apple Inc. Empresa multinacional estadounidense que diseña y produce equipos electrónicos, software y servicios en línea, con sede en Cupertino (California, Estados Unidos) y la sede europea en la ciudad de Cork (Irlanda).

**Audiencias:** Término que designa al público que interactúa con un medio de comunicación, ya sea cine, televisión, radio, etc. Las diferentes tipologías de audiencias dependen de ciertas variables tanto sociológicas como psicológicas del individuo "participativo" de dicha audiencia: edad, sexo, nivel socioeconómico, hábitos individuales, horarios, aficiones, signos de identidad, rol social, etc.

**Audiovisual:** Material de imágenes y sonidos grabados que se utiliza generalmente con fines didácticos

## B

**Blogs:** Página web, generalmente de carácter personal, con una estructura cronológica que se actualiza regularmente y que se suele dedicar a tratar un tema concreto.

**Broadcasting:** Emisión de señales de audio y video para un público muy amplio. En español, el término más usado es el de radiodifusión, aunque la palabra en inglés se usa de manera más amplia y no se limita sólo a señales de radio.

## C

**Calidad de audio:** Capacidad de un sistema de sonido para acercarse lo más posible al sonido original. Según esta estrategia podemos hablar de una relación señal a ruido concreta.

**Comunidad en línea:** Aquella comunidad cuyos vínculos, interacciones y relaciones tienen lugar, no en un espacio físico sino en un espacio virtual como Internet. ... Las comunidades saben que son redes, evolucionan de este modo, ampliando los miembros, diversificándose entre sí, nacen en el ciberespacio.

**Conectividad:** Capacidad de un dispositivo (ordenador personal, periférico PDA, móvil, robot, electrodoméstico, automóvil, etc.) de poder ser conectado, generalmente a un ordenador personal u otro dispositivo electrónico, sin la necesidad de un ordenador, es decir en forma autónoma.

**Cortes comerciales:** Pieza publicitaria para escuchar a través de la radio, televisión o cualquier medio de comunicación.

## D

**Difusión:** Proceso de propagación o divulgación de conocimientos, noticias, actitudes, costumbres, modas, etc. Este concepto a su vez engloba, entre otros, a los siguientes conceptos

**Dispositivo:** Pieza o conjunto de piezas o elementos preparados para realizar una función determinada y que generalmente forman parte de un conjunto más complejo.

**Dispositivo mp3:** Dispositivo que almacena, organiza y reproduce archivos de audio digital en formato mp3.

**Dispositivos móviles:** Aparato de tamaño pequeño, con algunas capacidades de procesamiento, con conexión permanente o intermitente a una red, con memoria limitada, que ha sido diseñado específicamente para una función, pero que puede llevar a cabo otras funciones más generales.

## E

**Emisoras:** Empresa que se dedica a la emisión de programas de radio.

"esta emisora se financia con la publicidad y con alguna ayuda estatal"

**Episodios:** División de la acción dramática de una narración no literaria, discurso, serie de televisión o radio.

**Espectro electromagnético:** Distribución energética del conjunto de las ondas electromagnéticas. Referido a un objeto se denomina *espectro electromagnético* o simplemente *espectro* a la radiación electromagnética que emite (espectro de emisión) o absorbe (espectro de absorción) una sustancia. Dicha radiación sirve para identificar la sustancia de manera análoga a una huella dactilar. Los espectros se pueden observar mediante espectroscopios que, además de permitir ver el espectro, permiten realizar medidas sobre el mismo, como son la longitud de onda, la frecuencia y la intensidad de la radiación.

**Estable:** Que no experimenta variaciones o movimientos y que es seguro. Que el sitio va a estar disponible cuando se quiera acceder a él.

## F

**Feed:** Archivo que contiene la información del contenido de la web y que se actualiza de forma automática.

**Frecuencias radiales:** Conjunto de elementos físicos o materiales que constituyen una computadora o un sistema informático.

## H

**Hardware:** Conjunto de elementos físicos o materiales que constituyen una computadora o un sistema informático.

## I

**Interactividad:** Relación de participación entre los usuarios y los sistemas informáticos, es un proceso de comunicación entre humanos y computadoras.

**Internet de banda ancha:** Acceso de alta velocidad a Internet. Este término puede definirse simplemente como la conexión rápida a Internet que siempre está activa.

**iOS:** Sistema operativo de apple para dispositivos móviles.

**iPad:** Línea de tabletas diseñadas y comercializadas por Apple.

**iPhone:** Línea de teléfonos inteligentes de alta gama diseñada y comercializada por Apple.

**iPod:** Línea de reproductores de audio digital portátiles diseñados y comercializados por Apple

## L

**Lenguaje multimedia:** articulación de texto, audio y video por computadora.

**Locución:** Manera de hablar profesionalmente y consiste de varios elementos como la dicción, articulación, vocalización, entonación, tono, etc.

**Lúdico:** Adjetivo que se refiere al juego, a la diversión o lo relacionado con ello.

## M

**Mac OSX:** Sistema operativo de Apple.

**Montaje:** Disposición y combinación de dos o más sonidos radiofónicos o planos sonoros simultáneos y/o continuos conforme a un tiempo, espacio y ritmo, en los que cada uno adquiere su valor por la relación que establece con los anteriores, posteriores, o con ambos.

**Multimedia:** Objeto destinado a la difusión por varios medios de comunicación combinados, como texto, fotografías, imágenes de video o sonido, generalmente con el propósito de educar o de entretener.

**Multiplataforma:** Existen dos definiciones, una general y otra informática.

En el ámbito general, se llama multiplataforma a cualquier formato que puede ser disfrutado de modo pleno o que se desarrolla en diferentes plataformas.

En el ámbito de la informática, las aplicaciones web, sean juegos, utilidades o de información, son multiplataforma cuando se puede acceder a ellas desde cualquier navegador web en diferentes sistemas operativos.

## O

**Offline:** Fuera de línea, es decir desconectado de la red o sistema de comunicación.

**Online:** En línea, es decir conectado de la red o sistema de comunicación.

**Oyente:** Que oye o escucha, especialmente un programa de radio.

## P

**Página web:** Documento o información electrónica capaz de contener texto, sonido, vídeo, programas, enlaces, imágenes, y muchas otras cosas, adaptada para la llamada World Wide Web (WWW) y que puede ser accedida mediante un navegador.

**Pensamiento crítico:** Proceso que se propone analizar, entender o evaluar la manera en la que se organizan los conocimientos que pretenden interpretar y representar el mundo, en particular las opiniones o afirmaciones que en la vida cotidiana suelen aceptarse como verdaderas.

**Plataforma:** Sistema que sirve como base para hacer funcionar determinados módulos de hardware o de software con los que es compatible.

**Plataforma semi-gratuita:** Se refiere a que existe una versión de pago y una versión gratuita. Normalmente se adquiere la versión gratuita para prueba y

posteriormente la de pago. Se pueden cancelar los servicios de pago y usar los servicios gratuitos.

**Plugin:** También llamado complemento es un programa informático que añade una nueva función al software.

**Post producción:** Serie de procesos de manipulación, procesamiento y edición del material de audio (o audiovisual).

**Potente:** Web que es estable y que puede soportar el tráfico de usuarios.

**Preproducción:** Proceso de planificación del contenido y metodología de una producción.

**Producción:** Iniciar un proceso de realización de un producto auditivo.

**Productos:** Aquello que ha sido fabricado (es decir, producido).

**Prosumers:** Fusión de las palabras inglesas *producer* (productor) y *consumer* (consumidor), es decir, quien produce y consume contenidos propios.

**Public On Demand:** Bajo demanda, es decir solicitado, bajo pedido.

## R

**Radio análoga:** Radio analógico ha sido el estándar en radiocomunicación desde principios de 1930. Funciona mediante la conversión del sonido en señales eléctricas. Las señales luego son transmitidas por ondas portadoras al receptor, que convierte las señales eléctricas nuevamente en sonido.

**Radiodifusión:** Servicio de emisión de señales de radio y televisión para uso público generalizado o muy amplio. También se utiliza el término en inglés *broadcasting* (literalmente «difundir o esparcir ampliamente») como sinónimo.

**Radiodifusoras:** Estaciones/difusoras que ofrecen el servicio de emisión de señales de radio para uso público generalizado o muy amplio.

**Red:** Se refiere al internet.

**Redes sociales:** Páginas web o aplicaciones que permiten a las personas conectarse con sus amigos e incluso realizar nuevas amistades, a fin de compartir contenidos, interactuar y crear comunidades sobre intereses similares: trabajo, lecturas, juegos, etc.

**Redifusión:** Distribución de contenidos informativos o lúdicos de un emisor original por otro, que adquiere los derechos mediante un contrato o licencia.

**RSS:** Siglas de Really Simple Syndication. Sindicación realmente simple. (véase sindicación en capítulo 1)

## S

**Secciones:** Cada una de las partes en que se divide o considera dividido un todo.

**Servidor:** Aplicación en ejecución (software) capaz de atender las peticiones de un cliente y devolverle una respuesta en concordancia.

**Sistemas operativos:** Conjunto de órdenes y programas que controlan los procesos básicos de una computadora y permiten el funcionamiento de otros programas.

**Software:** Conjunto de programas y rutinas que permiten a la computadora realizar determinadas tareas. Programa informático.

**Software libre:** Conjunto de software que por elección manifiesta de su autor, puede ser copiado, estudiado, modificado, utilizado libremente con cualquier fin y redistribuido con o sin cambios o mejoras.

**Streaming:** También llamada retransmisión se refiere a una corriente continua que fluye sin interrupción, y habitualmente a la difusión de audio o vídeo.

## T

**Target:** Objetivo, persona o cosa a la que se dirige una acción.

**TIC:** Tecnologías de la Información y la Comunicación.

## U

**Usuario:** Persona que usa algo para una función en específico.

## V

**Versión pro:** Versión de pago. Normalmente se tiene acceso a más opciones si se adquiere estas versiones.

## W

**Web:** Conjunto de información que se encuentra en una dirección determinada de internet.

**Windows:** Sistema operativo desarrollado por Microsoft.

# **ANEXOS**

**GUIÓN RADIOFÓNICO “Programa 0”**

**GUIÓN RADIOFÓNICO “Programa 1”**



# GUIÓN RADIOFÓNICO “Programa 0”

**Temas:** ¿Qué es Escape Culto?, historia de CONACULTA y la cultura en la Ciudad de México.

**Director:** Sofia Dada/Natalia Castañeda

**Productor:** Sofia Dada

**Locutora 1:** Sofía Dada Rios

**Locutora 2:** Natalia Castañeda

**Operadores:** Sofia Dada y Natalia Castañeda

**Duración:** 54 minutos

	DESCRIPCIÓN	Tiempo	Tiempo Total
<b>OP.</b>	Fade in/ Canción “Young and wild-The Sounds” y fade out para comenzar diálogo	00:00:19	00:00:19
<b>LOC. 1</b>	Hola qué tal bienvenidos a la primera emisión de Escape Culto, nosotras somos....	00:00:45	00:01:04
<b>LOC. 2</b>	Natalia Castañeda		
<b>LOC. 1</b>	y Sofia Dada, y en esta primera emisión queremos contarles quiénes somos, qué es escape culto, cómo nace, para qué nace este proyecto, cómo estará la distribución del programa en los siguientes episodios, un poco de qué trata.		
<b>LOC. 2</b>	Los episodios de Escape Culto Son historias de barrios y delegaciones de la ciudad de México, además de los edificios más representativos de la delegación, también hablaremos de las fiestas tradiciones, las costumbres y algunos espacios culturales alternativos. Cada programa consta de varias secciones que irán variando dependiendo de la delegación de la que		

	hablemos. Además de todo esto, contaremos en cada episodio con una recomendación de un libro.		
<b>LOC. 1</b>	Vamos a escuchar a Little Nothing con "Into Waves" y regresamos con ustedes para contarles sobre la historia de Escape Culto.		
<b>OP.</b>	Fade in: "Into Waves-Little Nothing" Fade out de la canción y pasa a fondeo	00:03:28	00:04:30
<b>LOC. 1</b>	Ya estamos de regreso y vamos a hablarles sobre Escape Culto, quienes somos y de qué trata este programa.		
<b>LOC. 2</b>	El nombre de Escape Culto nace para la producción de una sección de un programa para la materia de Laboratorio de comunicación y experimentación sonora de la UAM Cuajimalpa. La sección consistía en entrevistas a los dueños de distintos foros en la Ciudad de México. Ya que la temática del podcast es similar a esta sección hemos decidido retomar el nombre, reestructurar la sección, alargarla de 15 minutos a un programa completo de 1 hora. La palabra Escape se refiere a movimiento, salir de nuestras casas a conocer "lugares nuevos" o "espacios" que no conocíamos y Culto se refiere a cultura, concepto que vamos a definir más adelante.	00:04:17	00:08:47
<b>LOC. 1</b>	El objetivo es la difusión de la cultura; se pretende difundir información sobre lugares, eventos, talleres y productos culturales que se desarrollan en la Ciudad de México (CDMX) en lugares que catalogaremos como espacios alternativos; el programa está dividido en diferentes segmentos, de los que hablaremos más adelante.		
<b>LOC. 2</b>	Es importante señalar que este objetivo se plantea al darnos cuenta de que existen pocos espacios en la radio para la difusión de la cultura, además de que los habitantes de la Ciudad de México normalmente tiene un horario de 9 am a 6 pm, por tanto, cuando		

	<p>salen de trabajar, las únicas opciones (aparentes) son restaurantes, cine, concierto o algún evento desarrollado en los espacios culturales con renombre, a los que llamaremos consagrados, por ejemplo, Bellas Artes, Museo de Antropología, Auditorio Nacional, Teatro Hidalgo, entre otros.</p>		
<b>LOC. 1</b>	<p>Por ello, nuestra propuesta es la difusión de la cultura que se presenta en espacios alternativos y que tienen poca difusión.</p> <p>Escape culto está dirigido a los habitantes de la CDMX que tengan interés en la oferta cultural que se presente en los diferentes barrios de la ciudad así como también aquellas personas que cuenten con acceso a internet.</p>		
<b>LOC. 2</b>	<p>En el caso de Escape Culto no haremos segmentación ni por género ni por edad, ya que en los barrios hay disponibilidad de espacios culturales para todo tipo de público; por tanto, se prestará atención a ello para la selección de los espacios culturales de los que se hablará, y con ello poder hacer una recomendación y así poder abarcar tanto género como edad y ser un programa para todo público.</p> <p>Para la transmisión hemos elegido iTunes y una web propia para Escape Culto, así como las redes sociales de Facebook , Twitter e Instagram, desde donde podremos compartir el podcast y estar en contacto con el público. Esta web será específicamente para Escape Culto y estará diseñada de acuerdo a la imagen que le hemos dado al programa.</p>		
<b>LOC. 1</b>	<p>¿Por qué elegimos el podcast? Los medios de comunicación convencionales como los medios impresos, la radio tradicional y la televisión no permiten la implementación libre de contenidos. A su</p>		

	vez, no se puede tener derecho a un espacio de transmisión en dichos medios si no se cuenta con un gran capital monetario.		
<b>LOC. 2</b>	A partir de esto, una de las opciones más viables de salida que ayude a la difusión de los eventos culturales es el podcast, ya que es un espacio en el que todos pueden compartir sus contenidos de manera libre y sin contar con un gran capital monetario, y también las regulaciones que tiene no son muchas.		
<b>LOC. 2</b>	Desde la perspectiva de las tecnologías, consideramos que el podcast, en conjunto con las redes sociales, podría ser el medio más conveniente para lograr los objetivos planteados.		
<b>LOC. 1</b>	Vamos a un corte musical y de regreso les vamos a contar desde la perspectiva del contenido ¿por qué el podcast?.		
<b>OP.</b>	Fade in: "Dulcito e coco-Vicente García" Fade out de la canción y pasa a fondeo	00:03:09	00:11:50
<b>LOC. 2</b>	Ya estamos de vuelta. Desde la perspectiva del contenido, tenemos que la radio define sus actividades culturales y educativas en los siguientes cometidos: ampliación de la educación popular, difusión de la cultura; extensión de los conocimientos, propagación de las ideas que fortalezcan nuestros principios y tradiciones; estímulo a nuestra capacidad para el progreso y la facultad creadora del mexicano para las artes.	00:02:50	00:14:40
<b>LOC. 1</b>	En este marco, consideramos que nuestra propuesta de podcast desarrollará el gusto por aprender, al permitir al individuo participar en experiencias que no le son comunes, lo que se manifiesta como enriquecimiento cultural. De la misma manera, la realización de un podcast coadyuvaría a ampliar el conocimiento de los		

	habitantes de la Ciudad de México, que cuentan con conexión a internet, sobre algunos espacios culturales alternativos que existe en el área metropolitana.		
<b>LOC. 2</b>	El podcast, al ser una herramienta digital, tiene la necesidad de ser distribuido a través de medios digitales, por tanto, hablaremos sobre la creación de una página web, montaje en iTunes y herramientas de difusión, que en nuestro caso serán las redes sociales como Facebook, Twitter e Instagram. Estas redes sociales han tenido un amplio alcance en los últimos años, es por eso que hemos elegido estas herramientas de uso común para la difusión de Escape Culto.		
<b>LOC. 1</b>	Las recomendaciones estarán segmentadas por tipo de evento o espacio, es decir, teatro, cine, música, talleres, museos. Durante el programa solamente existirán tres voces. Dos conductoras principales y una que se encargará de la recomendación de un libro.		
<b>LOC. 2</b>	Los criterios de recomendación serán los siguientes:		
<b>LOC. 1</b>	•Estar en la Ciudad de México.		
<b>LOC. 2</b>	Ser considerado/a parte un “barrio” de la Ciudad de México		
<b>LOC. 1</b>	Tener tradiciones culturales que se sigan llevando a cabo.		
<b>LOC. 2</b>	Ser atemporal		
<b>LOC. 1</b>	No ser reconocido como espacio consagrado.		
<b>LOC. 2</b>	Estar inscrito en la secretaría de cultura.		
<b>LOC. 1</b>	Estar catalogado como evento cultural / espacio cultural / centro cultural. Otros criterios que se considerarán durante la selección.		
<b>LOC. 2</b>	El género de nuestro programa es Podcast-Revista. Este género comprende una variedad de temas		

	dentro de un programa de larga duración, aunque el programa siga una misma línea		
<b>LOC. 1</b>	Este podcast es de tipo educativo, cultural y de entretenimiento, pues pretendemos la difusión de espacios culturales utilizando cápsulas informativas, con música acorde al tema. Se pretende que la música sea un factor atrayente del programa, pues aunque no es protagonista, es necesaria para contextualizar y entretener a la audiencia.		
<b>LOC. 2</b>	Iremos a un corte musical y al regresar explicaremos que entendemos como cultura en Escape Culto		
<b>OP.</b>	Fade in: "Chelsea Dagger-The Fratellis" Fade out de la canción y pasa a fondeo	00:03:35	00:18:15
<b>LOC. 1</b>	Ya estamos de regreso y ahora les vamos a explicar que entendemos como cultura dentro de este programa.  Para nosotras la cultura es un proceso simbólico. comprendemos por cultura una organización social del sentido; pautas de significados históricamente transmitidos y que se logran encarnar de una manera simbólica. Gracias a que son significados compartidos, los individuos se pueden comunicar entre sí para compartir experiencias, concepciones y creencias.	00:03:35	00:21:50
<b>LOC. 2</b>	Es decir, los espacios de los que se habla (Museo del Juguete Antiguo Mexicano, Foro Un Teatro, Multiforo Alicia, Museo del Objeto del Objeto, etc) tienen una manera de comprenderse, fueron creados con un propósito, el cual, de alguna manera retransmite no sólo los acontecimientos de la época en que fueron creados sino también la significación que la gente le da a esos espacios culturales y de qué manera se pueden significar; y con ello pasar del "está bonito" a una comprensión más profunda de los significados históricos, estéticos, sociales que		

	contienen dichos espacios; todo ello a partir de los conocimientos que los visitantes van construyendo.		
<b>LOC. 1</b>	Pero, dínos Natalia, ¿qué es lo simbólico?		
<b>LOC. 2</b>	Son representaciones sociales que se materializan de formas sensibles, que también son llamadas “formas simbólicas” y que pueden ser expresiones, artefactos, acciones, acontecimientos y alguna cualidad o relación dentro de un determinado contexto.		
<b>LOC. 1</b>	por ejemplo, en un espacio como la Plaza de las Tres Culturas los artefactos culturales serían la iglesia y el sitio arqueológico de Tlatelolco, que cuenta con una carga social y simbólica por los hechos históricos ocurridos en ese espacio, como el movimiento estudiantil de 1968 o la batalla contra los mexicas el 13 de agosto de 1521, construyen significados culturales en la manera que se percibe la historia del lugar y se transmite de generación en generación.		
<b>LOC. 2</b>	Y no solo un espacio puede contener esa carga simbólica. También representaciones culturales como la música, el teatro, la danza tienen una carga muy fuerte que nos representan como sociedad.		
<b>LOC. 1</b>	En Escape Culto estamos conscientes que no solo hay una manera de difusión de la cultura.		
<b>LOC. 2</b>	Y esperamos que con esto se salga de los parámetros de lo que se entiende como cultura. No sólo tienes que ir a los espacios como Bellas Artes, sino que puedes encontrar cultura en cualquier parte de la ciudad.		
<b>LOC. 1</b>	Vamos a un corte musical y regresamos con ustedes para contarles sobre CONACULTA y la historia de la cultura en la Ciudad de México.		
<b>OP.</b>	Fade in: “El Verano-Bandalos Chinos” Fade out de la canción y pasa a fondeo	00:04:15	00:26:05

<b>LOC. 2</b>	<p>Ya estamos de regreso con ustedes, esperamos hayan disfrutado de la canción.</p> <p>Les vamos a contar un poco sobre la historia del Consejo Nacional para la Cultura y las Artes (Conaculta).</p>		
<b>LOC. 1</b>	<p>El CONACULTA fue creado con el fin de coordinar las políticas, organismos y dependencias tanto de carácter cultural como artístico. También tiene labores de promoción, apoyo y patrocinio de los eventos que propicien el arte y la cultura.</p>		
<b>LOC. 2</b>	<p>Antes de llamarse o constituirse como tal, Conaculta fue la Subsecretaría de Cultura de la Secretaría de Educación Pública. El 7 de diciembre de 1988 a través de un decreto se desprende de la Subsecretaría y se anexan todas las instituciones, entidades y dependencias de otras secretarías con funciones de carácter cultural.</p>		
<b>LOC. 1</b>	<p>Entre los motivos que generaron su fundación se encuentran su papel en el estímulo y fomento de la creación tanto artística como cultural, garantizando la plena libertad de los creadores.</p>	00:01:55	00:28:00
<b>LOC. 2</b>	<p>De la misma forma se reconoció que debe alentar las expresiones de distintas regiones y grupos sociales del país para así promover, preservar y enriquecer los bienes artísticos, culturales y patrimonios históricos con los que cuenta la Nación.</p>		
<b>LOC. 1</b>	<p>La misión de Conaculta preservar de forma integral el patrimonio cultural de la Nación en sus diversas manifestaciones artísticas y culturales así como estimular los programas orientados a la creación, desarrollo y esparcimiento de las mismas. Las acciones de Conaculta están encaminadas a mantener un compromiso profesional que beneficie a toda la sociedad mexicana con la promoción y difusión de todo el sector cultural y artístico.</p>		

<b>LOC. 2</b>	<p>La visión de CONACULTA es convertirse en la institución de mayor relevancia nacional en los sectores cultural y artístico. También la creación artística y cultural con la garantía de que los creadores tengan plena libertad, esto en reconocimiento de que el Estado debe promover y difundir el patrimonio y la identidad nacional.</p> <p>También busca elevar la presencia del arte y la cultura nacional a través de proyectos, exposiciones, eventos culturales y cinematografía.</p>		
<b>LOC. 1</b>	Vamos con otra canción y de regreso les hablaremos de la historia cultural de la Ciudad de México.		
<b>OP.</b>	<p>Fade in: "Atemporal-Cítrico"</p> <p>Fade out de la canción y pasa a fondeo</p>	00:04:20	00:32:20
<b>LOC. 1</b>	Ya estamos de regreso, eso fue Atemporal de cítrico.		
<b>LOC. 1</b>	La ciudad de México es Sede de los principales escenarios localizados en las inmediaciones de los lagos del Anáhuac fueron construidas numerosas construcciones que hoy forman parte del patrimonio material de la nación mexicana, y son protegidos por el Instituto Nacional de Antropología e Historia (INAH). Sólo en el Centro Histórico existen mil 436 edificios históricos repartidos en 9 km <sup>2</sup> de superficie.	00:02:02	00:34:02
<b>LOC. 2</b>	Alejandro de Humboldt le llamaba Ciudad de los Palacios debido a la gran cantidad de construcciones que había en la capital durante la época virreinal. En 1987, la Unesco inscribió el Centro Histórico y Xochimilco en la lista del Patrimonio de la Humanidad.		
<b>LOC. 1</b>	Entre los edificios más notables de la época colonial hay que señalar a la Catedral, el Palacio Nacional y la Casa de los Azulejos en el primer cuadro de la ciudad; en Chapultepec, el Castillo que actualmente		

	aloja al Museo Nacional de Historia; en Xochimilco destaca su Catedral, y en Coyoacán, el edificio del Ayuntamiento.		
<b>LOC. 2</b>	Las construcciones públicas realizadas durante el siglo XIX hasta antes del Porfiriato, fueron en su mayoría destruidas. Sobresale la inmensa pérdida de la destrucción del Gran Teatro Nacional, la obra maestra arquitectónica del siglo XIX mexicano debido a Lorenzo de la Hidalga. También el mercado de El Parián —localizado en el Zócalo y también construido por Lorenzo de la Hidalga— fueron derribadas por ser consideradas obsoletas.		
<b>LOC. 1</b>	Durante el gobierno de Porfirio Díaz, La ciudad de México fue dotado de nuevos edificios que enriquecen el paisaje urbano de la ciudad, como el caso del Palacio Postal o el Palacio de Bellas Artes —aunque éste no fue concluido sino hasta después del triunfo de la Revolución—. En las orillas de la capital, la clase media construyó las afrancesadas colonias Roma y Santa María la Ribera, consideradas joyas de la arquitectura de La ciudad de México que conservan y rescatan sus habitantes. No corrió con la misma suerte el Manicomio de La Castañeda (Mixcoac), que fue derruido en 1968 para ser olvidado casi por completo.		
<b>LOC. 2</b>	Ahora vamos a un corte musical y seguiremos con la historia cultural de la Ciudad de México		
<b>OP.</b>	Fade in: “Tarde-Siddhartha” Fade out de la canción y pasa a fondeo	00:04:18	00:38:20
<b>LOC. 1</b>	Ya estamos de regreso y eso fue “Tarde” de Siddhartha.		
<b>LOC. 2</b>	Durante el siglo XX, la alta centralización de la vida nacional en el territorio de la ciudad de México propició que la entidad fuera dotada de nuevas	00:02:25	00:40:45

	<p>construcciones que le permitieran por una parte, mostrar al mundo la faz de un México moderno, y por otro, fuera funcional a la vida de la ciudad más grande del país.</p>		
<b>LOC. 1</b>	<p>En su afán de modernización en la Ciudad de México se destruyó la mayor parte del patrimonio inmueble llegándose a destruir entre 1930 y 1980 un edificio de valor patrimonial, valor histórico o valor artístico cada mes en promedio.</p>		
<b>LOC. 2</b>	<p>Esta terrible destrucción de la cultura mexicana fue particularmente aguda durante la regencia del alcalde Ernesto Peralta Uruchurtu.</p>		
<b>LOC. 1</b>	<p>Durante su infortunada regencia se destruyeron casi tantos edificios importantes en la Ciudad de México por sus órdenes como lo sucedido a partir de 1869 con las órdenes de destrucción del patrimonio cultural dadas por Benito Juárez.</p>		
<b>LOC. 2</b>	<p>Tal extrema destrucción del patrimonio arquitectónico no ha sido parado por los gobiernos posteriores a Ernesto Peralta Uruchurtu.</p>		
<b>LOC. 1</b>	<p>Entre los primeros rascacielos capitalinos hay que señalar el Edificio La Nacional (1932), la Torre Anáhuac (1945), Edificio El Moro (1946), Torre Miguel E Abed (1952) y la Torre Latinoamericana (1956).</p>		
<b>LOC. 2</b>	<p>Hacia mediados del siglo XX, en la capital fue desarrollado un estilo constructivo que se ha llamado Estilo del Pedregal, que pretendía la integración de la arquitectura funcional con las formas de la naturaleza volcánica de la Colonia Pedregal de San Ángel. El máximo exponente de este estilo fue Luis Barragán, cuya casa-estudio fue declarada Patrimonio de la Humanidad en 2004.</p>		
<b>LOC. 1</b>	<p>También de mediados del siglo XX es la Ciudad Universitaria, en donde es notable el edificio de la</p>		

	Biblioteca Central, cubierto por completo por un mosaico de Juan O'Gorman.		
<b>LOC. 2</b>	Tras el terremoto de 1985, muchas construcciones de todas las épocas quedaron gravemente dañadas. Algunos edificios emblemáticos como el Multifamiliar Juárez, el edificio Nuevo León en Nonoalco-Tlatelolco y el Hospital Juárez de México se vinieron abajo, provocando millares de muertes.		
<b>LOC. 1</b>	En las últimas décadas del siglo XX y los primeros años del siglo XXI, en la Ciudad de México se han desarrollado grandes proyectos arquitectónicos, como la construcción de Ciudad Santa Fe, la Torre Mayor, la Torre Pemex, Torre Libertad y la Plaza Juárez.		
<b>LOC. 2</b>	Esto fue un poco sobre la historia de la cultura en la Ciudad de México. Ahora vamos a un corte musical y regresando hablaremos de uno de nuestros colaboradores en el programa.		
<b>OP.</b>	Fade in: "Thorn-Mariana Diniz" Fade out de la canción y pasa a fondeo	00:03:05	00:43:50
<b>LOC. 1</b>	Ya estamos de regreso con ustedes y para finalizar el programa les queremos hablar sobre un colaborador que a partir de la próxima semana estará con nosotros dándonos recomendaciones literarias. Se trata de nuestro queridísimo Alfredo Peñuelas Rivas quien es realizador y escritor mexicano de origen nicaragüense.	00:01:50	00:45:40
<b>LOC. 2</b>	Es licenciado en Comunicación por la Universidad Autónoma Metropolitana y maestro en Creación Literaria por la Universitat Pompeu Fabra en Barcelona, España; y actualmente está realizando el Doctorado en la Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Cuajimalpa.		

<b>LOC. 1</b>	Ha colaborado realizando artículos para diversos medios electrónicos e impresos como EL FINANCIERO, ESCRUTINIO, ANIMAL POLÍTICO, LA MOSCA, MAGENTA POSTAL, TERRITORIO LIBERADO, SEXENIO, MANILKA y el programa radiofónico EXPEDICIÓN W.		
<b>LOC. 2</b>	Como realizador documentalista ha dirigido documentales para TV UNAM, CONACULTA, ONCE TV, ILCE, UAM-CUAJIMALPA y para Organismo Promotor de Medios Audiovisuales (OPMA) del gobierno Federal, destacando que en muchos de estos proyectos ha sido realizador y guionista.		
<b>LOC. 1</b>	Es autor del libro de relatos INSTANTÁNEAS SOBRE EL FIN DEL MUNDO (Ed. Basileia) y ha participado en las antologías PORQUE ES PECADO, NO TE LO DOY (Ed. Diana-UNAM), ESCUCHARTE (Ed Amaoir), y MÉXICO SABE MÉXICO (Universidad de Sevilla) y es coautor del libro de arte MÁS PAREJAS EN EL ARTE MEXICANO (Editorial Arterisco).		
<b>LOC. 2</b>	Ha escrito crónica en el diario EL FINANCIERO y es el encargado de la columna INSTANTÁNEAS SOBRE EL FIN DEL MUNDO que apareció en el mismo medio y en la revista JUSTA. En 2013 y 2014 y actualmente en REVERSOS.		
<b>LOC. 1</b>	Fue también oficial de comunicación para la WWF (World Wildlife Fund, en español: Fondo Mundial para la Naturaleza), que es la mayor organización conservacionista independiente del mundo.		
<b>LOC. 2</b>	Actualmente es profesor de tiempo completo en la Universidad Autónoma Metropolitana-Unidad Cuajimalpa para la carrera de Ciencias de la Comunicación.		

<b>LOC. 1</b>	Vamos a un corte musical y de regreso hablaremos un poco más sobre Alfredo y su libro “La orfandad de la muerte”.		
<b>OP.</b>	Fade in: “Pruébame-Juan Pablo Vega” Fade out de la canción y pasa a fondeo		
<b>LOC. 2</b>	Ya estamos de regreso. LA ORFANDAD DE LA MUERTE (Editorial JUS-CONACULTA) es su primera novela y fue ganadora del concurso de Coediciones de CONACULTA 2013 y seleccionada por la Real Academia Española para la creación del Corpus del Español del Siglo XXI.		
<b>LOC. 1</b>	Este libro, que es nuestra recomendación de la semana trata de la vida de un seudointelectual que se encuentra en medio de un vertiginoso y constante diálogo con él mismo y con la muerte, al tiempo que es protagonista de una historia de amor fallido, de sexo, de drogas y de rock and roll.		
<b>LOC. 2</b>	¿Qué es lo que buscas cuando buscas? es la voz que acompaña a Alfredo, el protagonista de esta primera novela de Peñuelas Rivas, en cada uno de sus pasos por el Viejo Continente, en un estado casi delirante.	00:01:35	00:47:15
<b>LOC. 1</b>	Sin poder reconocerse, esa frase se repite hasta el cansancio en la mente del personaje, sumergiéndolo en una especie de enfermizo círculo que lo hace adentrarse en lo más profundo de su existencia, lo cual se refleja en sus divagaciones, en esas líneas tejidas a manera de autoficción.		
<b>LOC. 2</b>	En esta trama existencialista, Peñuelas se allega de símbolos de la literatura moderna y de la cultura contemporánea, para transformarlos en un diálogo con distintas voces, que deja entrever cómo es la vida de un escritor en nuestros días: el sentir de la decepción amorosa, de la fascinación de escritores desde Lewis Carroll hasta Nabokov y de la		

	combinación de estados alucinantes que hacen efervescencia en tres ciudades, también alucinantes e incluso místicas: París, Barcelona y México, y cuyo trasfondo musical es armonizado por las letras de las canciones de The Doors.		
<b>LOC. 1</b>	Hablando de "The Doors" escucharemos una de sus canciones y al regresar nos despediremos de esta emisión.		
<b>OP.</b>	Fade in: "Love Me Two Times-The Doors" Fade out de la canción y pasa a fondeo	00:03:15	00:50:30
<b>LOC. 2</b>	Hemos llegado al final del programa les agradecemos que nos hayan escuchado y esperamos que les haya gustado,		
<b>LOC. 1</b>	les recordamos nuestras redes sociales @escapeculto en twitter en Facebook estamos como Escape Culto y en Instagram también nos pueden encontrar como escapeculto todo junto		
<b>LOC. 2</b>	Pueden visitar también nuestra página web. En nuestras redes sociales se puede encontrar el link. Vamos a estar subiendo el podcast en iTunes y en nuestra página web estará disponible para escucharse en todo momento.	00:00:50	00:51:20
<b>LOC. 2</b>	Nos vemos en la próxima emisión. Nosotras somos...		
<b>LOC. 1</b>	Sofia Dada		
<b>LOC. 2</b>	Y Natalia Castañeda		
<b>LOC. 1 y 2</b>	¡Hasta la próxima!		
<b>OP.</b>	Fade in: "Dancing Song-Little Comets" Acaba canción y también el programa.	00:02:27	00:53:47



# GUIÓN RADIOFÓNICO “Programa 1”

**Temas:** Historia de la Delegación Cuauhtémoc, Colonia Roma y Colonia Condesa

**Director:** Sofia Dada/Natalia Castañeda

**Productor:** Sofia Dada

**Locutora 1:** Sofia Dada Rios

**Locutora 2:** Natalia Castañeda

**Operadores:** Sofia Dada y Natalia Castañeda

**Duración:** 60 minutos

	DESCRIPCIÓN	Tiempo	Tiempo Total
<b>OP.</b>	Fade in/ Canción “Young and Wild” y fade out para comenzar diálogo	00:00:20	00:00:20
<b>LOC. 1</b>	Hola qué tal bienvenidos a una nueva emisión de Escape Culto, nosotras somos....		
<b>LOC. 2</b>	Natalia Castañeda		
<b>LOC. 1</b>	y Sofia Dada, y en esta ocasión hablaremos sobre la historia de la delegación Cuauhtémoc y de dos de las colonias más culturales que se encuentran en esta delegación.		
<b>LOC. 2</b>	La delegación Cuauhtémoc es el corazón de la Ciudad de México, y en ella se encuentra su Centro Histórico. Las construcciones que se encuentran en la colonia son de gran antigüedad, con un tiempo de vida de hasta 500 años o más.		
<b>LOC. 1</b>	Esta delegación es tan grande que constituye en sí misma una ciudad. En su corazón estuvo el islote donde los mexicas fundaron en 1325 México-Tenochtitlán. En la zona existen monumentos prehispánicos y coloniales, restaurantes clásicos y novedosos donde se puede comer al aire libre como		

	<p>en las ciudades europeas, hoteles de época y modernos como la Torre Libertad, rascacielos ubicados en Paseo de la Reforma donde se encuentra el Torre St. Regis Hotel, museos y galerías, teatros y centros culturales, mercados, almacenes, negocios y parques como el España y el México.</p>		
<b>LOC.2</b>	<p>En esta delegación se encuentra el Centro Histórico de la capital y en ella se resume el arraigo que le profesan sus habitantes a partir de 1548, cuando fue bautizada por Cédula Real como “Muy Noble, Insigne y Real Ciudad de México”. Lleva el nombre del último emperador azteca, quien fuera hecho prisionero por Hernán Cortés en 1521. La delegación toma su nombre del último tlatoani mexica, quien reorganizó al ejército y al pueblo contra el ataque de los conquistadores. Cuauhtémoc es un nombre náhuatl proveniente de las voces cuauhtli, «águila», y témoc, «que baja» o «que cae», como modo de aludir al sol (el águila) en el atardecer.</p>		00:02:05
<b>LOC. 1</b>	<p>Cuenta con 34 colonias que sufrieron casi en su totalidad los estragos del sismo de septiembre de 1985 que derrumbó edificios, hoteles, casas y centros de trabajo. Es imposible no mencionar las colonias Buenavista, Buenos Aires, Cuauhtémoc, Doctores, Ex Hipódromo de Peralvillo, Peralvillo, Guerrero, Hipódromo, Hipódromo Condesa, Obrera, Roma, San Rafael, San Simón, Santa María Insurgentes y Santa MARía la Ribera.</p>		
<b>LOC. 2</b>	<p>Iremos a un corte musical y volveremos para mencionar los principales atractivos turísticos de esta delegación.</p>		
<b>OP.</b>	<p>Fade in: "" Fade out de la canción y pasa a fondeo</p>	00:	00:

<b>LOC. 1</b>	Ya estamos de regreso. Les mencionaremos los principales atractivos turísticos y sitios de interés de la delegación.	00:04:20	00:
<b>LOC. 2</b>	Las zonas de Turismo que promueve la delegación son siete:		
<b>LOC. 1</b>	Garibaldi-Alameda-Bellas Artes cuyo lema es "Orgullo de sentirse mexicano"		
<b>LOC. 2</b>	Roma-Condesa y su lema es "Arquitectura, Cultura y Magia"		
<b>LOC. 1</b>	Santa María la Ribera y cuenta con el slogan de "Arte, Ciencia y Vida en una Colonia"		
<b>LOC. 2</b>	Zona Rosa cuyo lema es "Un color, muchos matices"		
<b>LOC. 1</b>	Tlatelolco y su lema "Grandeza cultural en movimiento"		
<b>LOC. 2</b>	Centro Histórico y su slogan "Vive en plenitud siete siglos de historia"		
<b>LOC. 2</b>	Tabacalera cuyo lema es "Una revolución consumada en tradición"		
<b>LOC. 1</b>	Y por último San Rafael, también conocida como la Zona de Teatros		
<b>LOC. 2</b>	De estas zonas podemos desprender algunas atracciones destacadas como:		
	Museo Casa de Alfonso Reyes, también llamado Capilla Alfonsina, ubicado en avenida Benjamín Hill No. 122, colonia Condesa. Se inauguró en 1972, fue establecido a iniciativa de Alicia Reyes, nieta de Alfonso Reyes Ochoa. Opera como museo de sitio, ya que ahí residió el escritor desde 1939 hasta 1959, fecha de su muerte.		
<b>LOC. 1</b>	Museo de Cera de la Ciudad de México, ubicado en la calle de Londres No. 6, colonia Juárez. Se inauguró el 27 de agosto de 1979. Su acervo original lo constituían 200 figuras de cera de relevantes personajes nacionales e internacionales. Fue reinaugurado en noviembre de 1993.		

<p><b>LOC. 2</b></p>	<p>Museo de lo Increíble (Ripley), ubicado a un costado del Museo de Cera, se distingue por su construcción en forma de castillo medieval. Fue inaugurado en 1992 por el entonces secretario de Turismo, Pedro Joaquín Coldwell, y reúne la colección de objetos asombrosos de Roberto L. Ripley.</p>		
<p><b>LOC. 1</b></p>	<p>Colegio y Plaza de las Vizcaínas, ubicada en la Calle de las Vizcaínas, Callejón de Aldaco y Callejón de San Ignacio, en el Centro Histórico. Fundada a mediados del siglo XVIII como Colegio de San Ignacio de Loyola por los filántropos vascos Ambrosio de Meave, José de Aldaco y Francisco Echeveste, este colegio estuvo destinado a la educación de niñas, doncellas, huérfanas y viudas de origen vasco. En él estudiaron personajes de la historia de México, como Josefa Ortíz de Domínguez, quien en épocas de la guerra de la Independencia fue conocida como "la Corregidora de Querétaro. Durante la época de las Leyes de Reforma, con la separación Iglesia-Estado, cambia su nombre por Colegio de la Paz, y retomó su nombre original, Colegio San Ignacio de Loyola (Vizcaínas) en abril de 1997 en una visita al Colegio por parte del Rey de España Don Juan Carlos I. Actualmente se encuentra destinado a la educación de la niñez mexicana desde los niveles de jardín de niños, primaria, secundaria y preparatoria; así mismo, en ocasiones es rentado por distintas empresas o por particulares para la realización de eventos sociales. En su parte sur, se encuentra la Plaza de las Vizcaínas, un solar abierto que cuenta con un estacionamiento en su basamento.</p>		
<p><b>LOC. 2</b></p>	<p>Plaza Garibaldi, ubicada en las calles de Montero, Allende, Ecuador y Eje Central Lázaro Cárdenas, en</p>		

	la colonia Guerrero. Como sede del mariachi en la Ciudad de México, la Plaza Garibaldi se vincula con Cirilo Marmolejo, quien en 1920 introdujo en la capital el primer conjunto musical de este género.		
<b>LOC. 1</b>	Museo de la Ciudad de México, ubicado en la avenida José María Pino Suárez 30, en el Centro Histórico. Depende del Gobierno del Distrito Federal, y su acervo lo integran documentos, planos, maquetas, pinturas y fotografías que exponen las características físicas del emplazamiento geográfico de la Ciudad de México y un resumen de su evolución histórica y urbana.		
<b>LOC. 2</b>	Plaza de las Tres Culturas, ubicada en la Unidad Habitacional Nonoalco-Tlatelolco. Está delimitada por edificios representativos de tres etapas históricas de México, de ahí su nombre: de la época prehispánica, de la virreinal y del México contemporáneo.		
<b>LOC. 1</b>	Plaza de la Ciudadela, por el carácter de la construcción, por la ubicación del edificio en la entrada suroeste de la ciudad y por haber servido como fábrica de armas y cuartel, se le llamó «La Ciudadela».		
<b>LOC. 2</b>	El Museo Universitario del Chopo, perteneciente a la Universidad Nacional Autónoma de México, presenta arte joven y experimental.		
<b>LOC. 1</b>	Ex Teresa Arte Actual, museo de arte experimental en el Centro Histórico.		
<b>LOC. 2</b>	Museo Experimental El Eco		
<b>LOC. 1</b>	Monumento a la Revolución		
<b>LOC. 2</b>	Biblioteca José Vasconcelos, se encuentra ubicada en Eje 1 Norte Mosqueta s/n esquina Aldama, col. Buenavista, cerca de las estaciones del metro, metrobús y tren suburbano Buenavista.		

<b>LOC. 1</b>	Teatro del Pueblo, ubicado en Venezuela No. 72, Centro Histórico. Depende del Gobierno del Distrito Federal y es un espacio dedicado a la cultura, donde se ofrecen talleres a toda la comunidad.		
<b>LOC. 2</b>	Cantina la Peninsular (1872), se encuentra ubicada en Corregidora y Roldán. Se dice que se inauguró en 1872, y ha sido escenario de interminables noches bohemias; la conseja popular asegura que fue por un buen rato el búnker de Lucha Villa, en sus mejores épocas.		
<b>LOC. 1</b>	Museo del Templo Mayor (1987), en Seminario Núm. 8, Centro Histórico. Su creación fue consecuencia de las excavaciones arqueológicas realizadas por el Proyecto Templo Mayor en su primera temporada, entre 1978 y 1982, y tiene una colección de más de 7 mil objetos, así como los vestigios del Templo Mayor de Tenochtitlan.		
<b>LOC. 2</b>	San Rafael - zona de Teatros. Cuenta con al menos 8 teatros, entre los que destacan: al aire libre Juan Ruiz de Alarcón, Teatro Virginia Fábregas y Manolo Fábregas, Teatro Jorge Negrete, Teatro Venustiano Carranza, Centro Cultural El Tecolote, Teatro Aldama.		
<b>LOC. 1</b>	De todos los lugares que acabamos de mencionar, en esta ocasión nos enfocaremos en la Colonia Roma y la Colonia Condesa.		
<b>LOC. 2</b>	Vamos a un corte comercial y al regreso hablaremos sobre estas importantes colonias.		
<b>OP.</b>	Fade in: "" Fade out de la canción y pasa a fondeo	00:	00:
<b>LOC. 2</b>	La Colonia Roma es una colonia de la Ciudad de México construida a partir de principios del siglo XX en una zona ubicada cerca del centro de la ciudad. La denominación colonia Roma se usa para designar lo que en realidad comprende dos grandes	00:03:10	

	<p>colonias, la Roma Norte, que abarca el trazo del fraccionamiento inicial, y la Roma Sur, creada posteriormente.</p>		
<b>LOC. 1</b>	<p>La colonia Roma fue durante la primera década del siglo XX asentamiento de parte de la clase alta de la ciudad, quien levantó suntuosas mansiones y palacetes, parte de los cuales fueron demolidos cuando la colonia perdió importancia y cedió su lugar a otros fraccionamientos que en su momento (como originalmente lo hizo la propia colonia) cumplían con las demandas de modernidad que exigían sus nuevos moradores. Desde los años 2000 vive un proceso que es calificado por algunas posturas como de crecimiento y renacimiento ante la construcción de nuevos desarrollos inmobiliarios, sitios de entretenimiento, alimentación y cultura; y por otras como de gentrificación y de desplazamiento de sus ocupantes originales.</p>		
<b>LOC. 2</b>	<p>A finales del siglo XIX, el presidente Porfirio Díaz había solicitado planes para el crecimiento de la Ciudad de México, que en aquel entonces seguía siendo únicamente la zona que conocemos como Centro Histórico. Los planos urbanos sugerían una propuesta fuertemente influenciada por las teorías urbanísticas europeas de aquellos años, particularmente las propuestas realizadas por Camilo Sitte y más aún la del urbanista Ildefonso Cerdá para el <i>ensanche</i> de Barcelona, la cual parece ser retomada literalmente en la traza reticular con esquinas en pancoupé (recorte a 45 grados en las banquetas y retomada en ocasiones por las propias edificaciones). El famoso <i>ensanche</i> privilegiaba un gran brazo de desarrollo hacia el Poniente, cuya meta era alcanzar</p>		

	<p>urbanamente el Castillo y Bosque de Chapultepec. Sobre este <i>brazo</i>, se fueron solicitando peticiones para fraccionar sobre los terrenos agrícolas de diversas haciendas; lotes para futuras zonas habitacionales llamadas "colonias", siguiendo la idea de "<i>colonizar</i>" nuevas tierras por personajes o comunidades extranjeras, como fue el caso de la Colonia Francesa, una de las primeras peticiones realizadas al Ayuntamiento, en 1840. Así, se establecieron la colonia San Rafael, Santa María la Ribera y Juárez, entre otras.</p>		
<b>LOC. 1</b>	<p>El británico Edward Walter Orrin hizo lo propio para solicitar al Ayuntamiento el permiso de fraccionar la Colonia Roma, dándole el nombre en honor al cercano Pueblo de Romita y nombrando sus calles con los diversos estados de la República Mexicana que el circo del empresario había recorrido. El trazo urbano de las calles -autorizado en Diciembre de 1902-, respondió en el sentido Oriente-Poniente, paralela a la calzada que llevaba al Acueducto de Chapultepec desde siglos atrás (el cual abastecía de agua de la Ciudad de México), ya que era éste uno de los pocos referentes construidos en los alrededores. En el otro sentido, se trazó una importante calzada llamada Orizaba, la cual remataría en dos importantes plazas: Río de Janeiro y Luis Cabrera.</p>		
<b>LOC. 2</b>	<p>La arquitectura retomó diversos estilos europeos e históricos, el gótico en la iglesia de la Sagrada Familia, ecléctico en numerosas casas que combinan estilos árabes, italianos, franceses, casas de estilo art nouveau y art-decò. Es una constante ver edificaciones que siguen la traza urbana rematando la arquitectura en <i>pancoupé</i>, fachadas que en ocasiones retoman las antiguas casas del</p>		

	centro histórico, con portones y canteras profusamente labradas, rematadas por medallones o escudos que portaban las iniciales de la familia o el escudo nobiliario.		
<b>LOC. 1</b>	Tras el temblor de 1985, la Roma, junto con muchas otras colonias se vaciaron, la gente vendió barato sus casas ante el temor de la fuerte destrucción que se vivió en la zona central. Se abandonó casi una década, hasta que comenzó su renovación con casas tan significativas y públicas como la Casa Lamm, el Edificio Balmori, el Edificio Ajusco y numerosas casas particulares que conservan toda su distinción al interior y exterior. A pesar de la fuerte destrucción de las edificaciones originales, la colonia Roma es una de las zonas de la ciudad con mayor número de edificaciones patrimoniales, con más de 1,500 inmuebles relevantes. El Instituto Nacional de Bellas Artes (INBA) ha realizado un catálogo notable que describe brevemente su relevancia y menciona a algunos de los autores de esas obras. También es de mencionarse la constante participación de los vecinos en la defensa de su patrimonio, permitiendo que la gran mayoría de las intervenciones actuales sean beneficiosas para las construcciones y el entorno.		
<b>LOC. 2</b>	A continuación escucharemos una canción y regresando les contaremos sobre los lugares más emblemáticos de la colonia.		
<b>OP.</b>	Fade in: "" Fade out de la canción y pasa a fondeo	00:	
<b>LOC. 1</b>	Ya volvimos para mencionarles los inmuebles más significativos de la Colonia Roma, ya sea por su estilo arquitectónico o por su historia.	00:02:50	00:
<b>LOC. 2</b>	La "Iglesia de la Sagrada Familia", construida en 1910 por el arquitecto Manuel Gorozpe, localizada		

	en las calles de Orizaba y Puebla, tiene un estilo neorrománico, neogótico y ecléctico.		
<b>LOC. 1</b>	La Casa Lamm, en las calles de Álvaro Obregón y Orizaba, originalmente pensada para servir de casa-habitación y actualmente convertida en centro cultural para estudio y difusión de las Artes.		
<b>LOC. 2</b>	El Edificio Balmori, construido en 1922 y reconstruido en 1991 localizado en Álvaro Obregón y Orizaba (frente a la Casa Lamm), siempre estuvo destinado al comercio y a la vivienda. En sus inicios también contaba con un Cine (actualmente el estacionamiento del edificio) y fue construido siguiendo un patrón afrancesado, clásico ecléctico.		
<b>LOC. 1</b>	Pasaje comercial El Parián, que en sus inicios era un pasaje comercial de alta categoría y después del terremoto de 1985 se convierte en un mercado. Posteriormente se reconstruye y se convierte en un pasaje comercial y cultural con tiendas y restaurantes de prestigio y/o renombre.		
<b>LOC. 2</b>	<p>El Edificio Río de Janeiro, ubicado en la Plaza Río de Janeiro y mejor conocido como <i>La casa de las brujas</i> por su forma arquitectónica con techos de dos aguas en la parte superior y ventanas a formas de ojos. Éste edificio fue uno de los primeros edificios de departamentos de un piso (el edificio Balmori tiene departamentos de dos pisos) de la Ciudad de México.</p> <p>Es obra del ingeniero R. A. Pigeon, quien lo construyó alrededor de 1908. Fue uno de los primeros inmuebles que se edificaron durante la conformación de la colonia Roma. En 1930 el ingeniero Francisco J. Serrano modificó la planta baja y el patio interior, adquiriendo así un toque ecléctico gracias al estilo art déco que se implantó en la fachada principal.</p>		

	<p>Este edificio también es famoso por que se dice que ahí vivió una bruja o chamana a quien llamaban Pachita. De acuerdo con lo que indica Jacob Grinberg-Zylberbaum en el tercer volumen del libro "Los Chamanes de México", su nombre era Bárbara Guerrero y se hizo famosa porque en las décadas posteriores a la Revolución personajes de la vida pública del país acudían a consultarla.</p>		
<b>LOC. 1</b>	<p>La Casa Estado-Quintana Roo, ubicada en Álvaro Obregón y Tonalá.</p>		
<b>LOC. 2</b>	<p>La Casa del Libro de la UNAM, ubicada en Puebla y Orizaba (frente a la Iglesia de la Sagrada Familia), que fue sede del Centro Asturiano hasta que este, en 1986, se trasladó a la Colonia Polanco. Fue construida a principios de siglo por Joaquín Baranda y la familia Mc Gregor, quienes la habitaron a partir de 1920. Fue ocupada en un tiempo por la Embajada de Brasil. En la década de los años treinta fue adquirida por el Centro Asturiano de México, el que la entregó a la Universidad Nacional Autónoma de México mediante contrato de comodato, celebrado en 1986, para uso gratuito durante 10 años y cinco más de prórroga.</p>		
<b>LOC. 1</b>	<p>La Iglesia de Nuestra Señora del Rosario, una réplica de la fachada de Notre Dame, ubicada en Av. Cuauhtémoc. Esta pequeña Iglesia pertenecía a la Hacienda de la Romita y ya existía antes de que se delimitara la colonia.</p>		
<b>LOC. 2</b>	<p>La Fuente de Cibeles, una réplica exacta de la Fuente de Cibeles de Madrid, obsequiada por la comunidad española como símbolo de hermandad entre ambas naciones en 1980.</p>		
<b>LOC. 1</b>	<p>La Escuela Primaria "Benito Juárez", en la calle de Jalapa: Una de las escuelas públicas más viejas de</p>		

	la ciudad y 'alma mater' de muchas personalidades políticas.		
<b>LOC. 2</b>	El Instituto Renacimiento, que alberga la casa de las Hermanas Mercedarias del Santísimo Sacramento, ubicada en las esquinas de Orizaba, Guanajuato y Chihuahua con una construcción de principios del siglo XX.		
<b>LOC. 1</b>	Entre los museos y casas de arte que se encuentran en la colonia son: el Museo Ramón López Velarde, también conocido como "La casa del Poeta", el Museo Universitario de Ciencias y Arte de la UNAM, el Centro Cultural Casa Lamm, la Galería OMR, la Casa Universitaria del Libro y el Museo del Objeto del Objeto o también conocido como MODO.		
<b>LOC. 2</b>	Como parte contracultural se encuentran en la zona denominada <i>Romita</i> el Multiforo Cultural Alicia, donde se presenta buena parte de la escena musical independiente de la ciudad. También se encontraba la legendaria pulquería La Hija de los Apaches, actualmente ubicada en la Colonia Doctores.		
<b>LOC. 1</b>	Los teatros ubicados en esta zona son: el Centro Cultural El Foco, Centro Cultural de la Diversidad, Foro El Bicho, Foro El Tejedor, Foro Luces de Bohemia, Foro Sunland, el Teatro I y II Centro Cultural antes llamado Telmex y La Teatrería.		
<b>LOC. 2</b>	Vamos a un corte musical y regresamos con ustedes para contarles la historia sobre la Colonia Condesa.		
<b>OP.</b>	Fade in: "" Fade out de la canción y pasa a fondeo	00:	
<b>LOC. 2</b>	La Colonia Condesa se ubica en la zona centro de la Ciudad de México, a un lado del milenario Bosque de Chapultepec entre éste mismo bosque y el Parque España. Lo que comúnmente los capitalinos y visitantes conocen como "La Condesa" no es a la colonia en sí misma sino realmente es el área	00:03:10	

	<p>comprendida por tres colonias: Condesa, Hipódromo Condesa e Hipódromo. Se le conoce como el Soho de la Ciudad de México por la cantidad de cafés, librerías y restaurantes, galerías de arte y boutiques que tiene, y también por la vida cultural y nocturna del lugar. La nomenclatura de sus calles es semejante a la de la Colonia Roma, Colonia Hipodromo Condesa, Colonia Hipódromo y parte de la Colonia San Miguel Chapultepec porque llevan por nombre el de los Niños Héroe del Castillo de Chapultepec así como ciudades y estados de la República Mexicana. Con excepción de la calle de Ámsterdam en la Colonia Hipódromo (y que aún conserva el trazo original del desaparecido hipódromo).</p>		
<b>LOC. 1</b>	<p>En la época de la colonia, entre el pueblo de Tacubaya y el pueblo de Romita (Santa María Aztacoalco) se ubicó la hacienda de Santa María del Arenal, la cual pasó por varios dueños hasta el año de 1704, cuando fue adquirida por la familia de la Condesa de Miravalle, Doña María Magdalena Dávalos de Bracamonte y Orozco, de cuyo título toma el nombre.</p>		
<b>LOC. 2</b>	<p>Fue hasta 1800 cuando a esta finca se le empezó a llamar la Hacienda de la Condesa, cuyo casco se encontraba sobre la antigua Calzada de Tacubaya, hoy José Vasconcelos.</p>		
<b>LOC. 1</b>	<p>El desarrollo comenzó al iniciar el siglo XX, cuando se fraccionó una pequeña parte ubicada al norte de la hacienda, entre la colonia Roma, el antiguo casco de la hacienda y el acueducto de Chapultepec, donde se ubicaba una avenida arbolada con grandes fresnos que diera origen a la Avenida Oaxaca.</p>		
<b>LOC. 2</b>	<p>El Jockey Club de México, que tenía su sede en la Actual Casa del Lago de Chapultepec en el Bosque</p>		

	<p>de Chapultepec, construyó un hipódromo, mismo que operó hasta la década de 1920. El Casco de la hacienda pasó a manos de la Familia Escandón quien le dio su aspecto original y actualmente funciona como sede de la embajada de Rusia en México.</p>		
<b>LOC. 1</b>	<p>Al terminar la Revolución mexicana y ante la demanda de espacios urbanos como consecuencia de la expansión de la ciudad, la Compañía Fraccionadora y Constructora de la Condesa, S.A. decidió fraccionar los terrenos del hipódromo.</p>		
<b>LOC. 2</b>	<p>La Zona de la Condesa fue dotada con amplios boulevares y camellones, glorietas, fuentes y dos grandes parques, el Parque España, y el Parque México, cuyo nombre original era General San Martín. Se respetó parte del trazo del antiguo hipódromo, que dio origen a la Avenida Amsterdam y se caracteriza por su trazo elíptico. Lo anterior hace que el espacio asignado de áreas verdes sea casi del 40 por ciento de la superficie total de la colonia. Esto provocó que, en su momento fuera una de las zonas más atractivas para vivir.</p>		
<b>LOC. 1</b>	<p>Desde su fundación, en 1927 la Colonia Condesa, fue el asiento de la clase media alta de la ciudad, así como de muchas comunidades extranjeras asentadas en la Ciudad de México, entre ellas destaca la española, la argentina, la alemana, la judía y la inglesa.</p>		
<b>LOC. 2</b>	<p>Dentro de los terrenos que ocupa la tienda departamental El Palacio de Hierro se inauguró el 22 de septiembre de 1907 la plaza de toros El Toreo, mejor conocida como El Toreo de la Condesa. En la función inaugural estuvieron los toreros Manuel González Rerre, Agustín Velasco Fuentes y los novilleros Samuel Solís y Pascual Bueno,</p>		

	<p>lidiando ocho reses de la divisa de Tepeyehualco. Su última corrida fue el 19 de mayo de 1946, luego de lo cual esta plaza, la mayor de América, fue desmontada. Con la estructura del Toreo de la Condesa se armó el Toreo de Cuatro Caminos, y tiempo después se le agregó una gran cúpula, que existió hasta 2008.</p>		
<b>LOC. 1</b>	<p>Al terminar la Revolución mexicana y ante la demanda de espacios urbanos como consecuencia de la expansión de la ciudad, la Compañía Fraccionadora y Constructora de la Condesa decidió fraccionar los terrenos del hipódromo.</p>		
<b>LOC. 2</b>	<p>La zona fue dotada con amplios boulevares y camellones, glorietas, fuentes y dos grandes parques: el Parque España y el Parque México, cuyo nombre original era General San Martín. Se respetó parte del trazo del antiguo hipódromo, que dio origen a la Avenida Amsterdam y se caracteriza por su trazo elíptico. Lo anterior hace que el espacio asignado de áreas verdes sea casi del 40 por ciento de la superficie total de la colonia. Esto aumentó el atractivo de las zonas para vivir.</p>		
<b>LOC. 1</b>	<p>Desde su fundación, en 1927, la Colonia Condesa fue el asiento de la clase media alta de la ciudad, entre ellos miembros de la comunidad judía mexicana, así como de muchas comunidades extranjeras asentadas en la Ciudad de México.</p>		
<b>LOC. 2</b>	<p>Vamos con otra canción y de regreso continuaremos hablando sobre las maravillas culturales que se pueden encontrar en esta colonia.</p>		
<b>OP.</b>	<p>Fade in: ""          Fade out de la canción y pasa a fondeo</p>	00:	
<b>LOC. 1</b>	<p>Después del terremoto de 1985, que provocó en parte un despoblamiento de la zona y por el deterioro sufrido por algunos edificios y por el</p>	00:01:25	

	hundimiento debido a las características del suelo del Valle de México, la zona vive hoy un renacimiento.		
<b>LOC. 2</b>	Una de las principales características actuales de la colonia Condesa es la juventud de sus colonos, lo que le proporciona un aire cosmopolita, representado de forma más visible por su vida nocturna y gastronómica, un estilo de vida desenfadado, donde las bicicletas retro y la compañía de los perros como mascotas salpican sus calles y pegatina alternativa.		
<b>LOC. 1</b>	Entre los lugares que destacan son el Parque México y el Parque España, que habíamos mencionado anteriormente.		
<b>LOC. 2</b>	También se encuentra la capilla Alfonsina, Hogar de uno de los literarios más célebres de México, Alfonso Reyes Ochoa, la Capilla Alfonsina fue testigo mudo durante 20 años de las creaciones artísticas de este escritor y poeta, ensayista, novelista. Esta casa fue diseñada por el propio autor y construida por el arquitecto Carlos Rousseau en 1939. Ubicada en Benjamin Hill 122, ahora es un museo de la obra de su residente.		
<b>LOC. 1</b>	El edificio Condesa que es una de las construcciones más emblemáticas de la colonia, por su célebre estilo Art decó que define a esta zona de la ciudad		
<b>LOC. 2</b>	<b>el Edificio Basurto, con su mezcla de estilos Art Déco y funcionalista, construido en 1939;</b>		
<b>LOC. 1</b>	y el <b>Centro Cultural Bella Época</b> , en donde se localizara antes el Cine Bella Época y que recientemente fuera remodelado.		
<b>LOC. 2</b>	Los teatros que se pueden encontrar aquí son: el Foro Shakespeare, Un Teatro, Café 22 y el Bataclán, por mencionar algunos.		

<b>LOC. 1</b>	Ahora iremos a un corte musical y al regresar estará con nosotros el Mtro. Alfredo Peñuelas con la recomendación literaria.		
<b>OP.</b>	Fade in: "" Fade out de la canción y pasa a fondeo	00:	
<b>LOC. 1 y Alfredo Peñuelas</b>	Segmento literario a cargo de Alfredo Peñuelas	00:10:00	
<b>OP.</b>	Fade in: "" Fade out de la canción y pasa a fondeo	00:	
<b>LOC. 2</b>	Hemos llegado al final del programa les agradecemos que nos hayan escuchado y esperamos que les haya gustado,	00:00:50	
<b>LOC. 1</b>	les recordamos nuestras redes sociales @escapeculto en twitter en Facebook estamos como Escape Culto y en Instagram también nos pueden encontrar como escapeculto todo junto		
<b>LOC. 2</b>	Pueden visitar también nuestra página web. En nuestras redes sociales se puede encontrar el link. Vamos a estar subiendo el podcast en iTunes y en nuestra página web estará disponible para escucharse en todo momento.		
<b>LOC. 2</b>	Nos vemos en la próxima emisión. Nosotras somos...		
<b>LOC. 1</b>	Sofía Dada		
<b>LOC. 2</b>	Y Natalia Castañeda		
<b>LOC. 1 y 2</b>	¡Hasta la próxima!		
<b>OP.</b>	Fade in: "" Acaba canción y también el programa.	00:	





