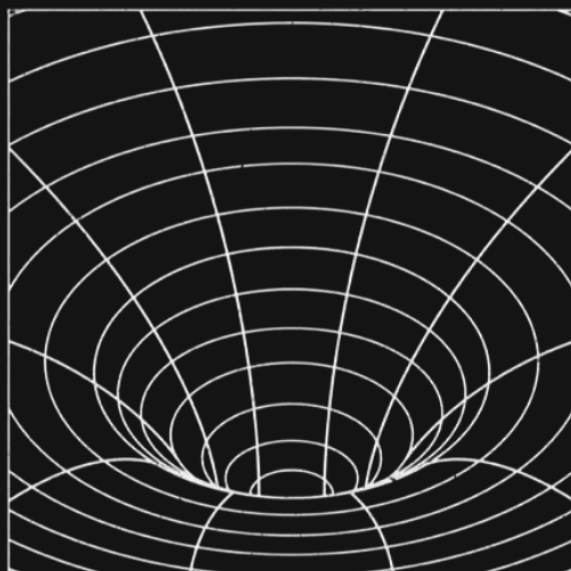


AMO LO EXTRAÑO

Acerca de la creación y producción del
pódcast **“Exhibición de Atrocidades”** y las
posibilidades narrativas y expresivas del
formato sonoro



TESINA DE GRADO

Alumno: **Martín Chiappino**

Director: **Martín Parodi**



Universidad
Nacional
de Rosario



COMUNICACIÓN
SOCIAL

QR para acceder a los [episodios](#)
y a la versión digital de este trabajo:



**Amo lo extraño:
acerca de la creación y producción del
podcast “Exhibición de Atrocidades” y las
posibilidades narrativas y expresivas del
formato sonoro**

TESINA DE GRADO

Universidad Nacional de Rosario

Facultad de Ciencias Políticas y Relaciones
Internacionales

Licenciatura en Comunicación Social

Alumno: Martín Chiappino

Director: Martín Parodi



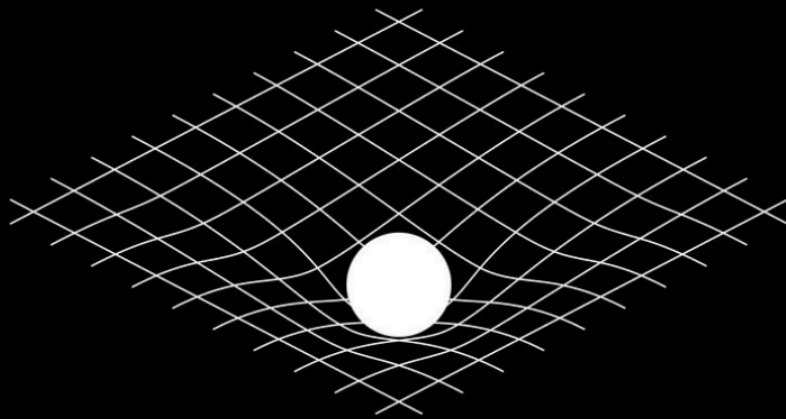
Rosario, 15 de octubre de 2025

a mi abuela Dominga.

RESUMEN

Este trabajo pretende dar cuenta de la creación del podcast Exhibición de Atrocidades, cuya producción comenzó durante el cursado de la materia “Realización integral de podcast” de la Licenciatura en Comunicación Social en el año 2022. Exhibición de Atrocidades es un podcast en episodios, cada uno de alrededor de cinco minutos de duración, que se centra en el ejercicio de narrar historias reales en las que ocurren sucesos inexplicables, absurdos o peculiares aprovechando las capacidades expresivas y narrativas del medio.

Exhibición de Atrocidades procura utilizar los recursos expresivos del podcast como medio para el *storytelling*, es decir, para la narración de historias, en tanto supone que es un medio que recupera ciertas formas de expresividad propias del relato oral y las aprovecha en el contexto de los medios digitales.



INTRODUCCIÓN

esto **no** es un **pódcast de**
ficción

ESTO NO ES UN PODCAST DE FICCIÓN

1919. Un joven escritor norteamericano llamado Charles Fort publica un libro que va a cambiar para siempre la imaginación de sus contemporáneos. No es su primer intento: un par de meses atrás, ese mismo autor había decidido quemar los manuscritos de dos novelas de ciencia ficción, llamadas *Y* y *X*, después de enfrentarse a la indiferencia de los editores. Una de esas novelas postulaba la idea de que unas extrañas criaturas que habitaban en Marte estaban controlando los eventos en la Tierra, la otra proponía la existencia de una siniestra civilización en los confines de la Antártida. El nuevo libro, el que sí consiguió publicar, no trataba temas menos desopilantes: ranas e insectos que caían inexplicablemente del cielo, desapariciones masivas y espontáneas de personas, avistamientos de extraños objetos voladores o de criaturas salvajes y monstruosas que no constaban en ningún manual de zoología. Sin embargo, había una diferencia fundamental entre este y sus anteriores libros: *El Libro de los Condenados* no era un libro de ficción, todos los extraños fenómenos que ahí se narran, por inexplicables que sonaran, habían sucedido de verdad. Era un libro que pretendía explorar lo anómalo, aquello que la ciencia de la época no conseguía explicar y que, quizás por eso, generaba extrañeza y fascinación. La fascinación que genera lo raro.

“Todas las cosas intentan convertirse en universales excluyendo a otras”¹, afirmaba Charles Fort en la introducción de su libro, y se proponía reivindicar, justamente, a todos los fenómenos excluidos por la Ciencia –así, con mayúsculas– de su época. Sin embargo, Fort se consideraba un escéptico, un verdadero escéptico, y señalaba que no era necesario creer en los singulares hechos que narraba para poder estudiarlos o deleitarse con ellos. De hecho, en una ocasión llegó a afirmar que él mismo no creía en nada de lo que había escrito a lo largo de los años.

En los años posteriores a la publicación de *El Libro de los Condenados*, una nueva pseudodisciplina surgió entre los aficionados a los extraños

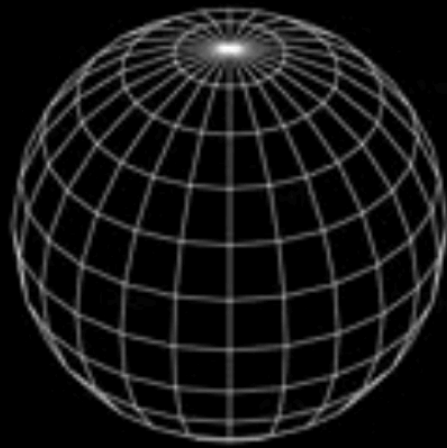
¹ Fort, C. (s. f.). *El libro de los condenados* [PDF]. Internet Archive.

tópicos que trataba el investigador británico. La *forteana* –que es como se llamó a esta obsesión por lo raro que compartían los seguidores y continuadores de la obra de Fort y también a los fenómenos anómalos que estos estudiaban– cautivó a figuras como H.P. Lovecraft, quien consideraba a Fort como un mentor, e inspiró la creación del famoso libro *El retorno de los brujos* (Pauwels y Bergier, 1960), que sería la fuente para muchas teorías de conspiración contemporáneas. También propició la fundación de varias sociedades y organizaciones –entre ellas, la Fortean Society, fundada en 1931, y la International Fortean Organization, de 1966–, y la publicación de una revista especializada (Fortean Times), que desde 1976 se emite regularmente y sigue explorando extraños sucesos anómalos que pueblan nuestro día a día.

A lo largo del cursado de la carrera de Comunicación Social mi búsqueda profesional siempre estuvo orientada a la posibilidad de aplicar los distintos lenguajes y recursos narrativos en la producción de piezas creativas. En un momento descubrí que el formato del podcast combinaba muchos elementos técnicos con los que me encontraba relativamente familiarizado: en primer lugar, una estructura narrativa que me permitía contar historias y poner en juego mi experiencia con la escritura y la ficción. Por otro lado, un formato sonoro que se vinculaba con mis propios intereses musicales en relación a las bandas de sonido, la música de sintetizadores y el *ambient*. Además, los bajos costos de producción del podcast en comparación con los formatos audiovisuales lo convertían en un medio accesible para la experimentación con el formato y la búsqueda de una propuesta autoral. Este podcast era, en definitiva, una oportunidad de condensar en una misma producción mi propio recorrido en la carrera con mis intereses y *hobbies* personales, una forma de juntar en un mismo objeto mis conocimientos técnicos con mis aficiones y, a la vez, generar un producto de entretenimiento de calidad profesional.

Exhibición de atrocidades no es un podcast de ficción, aunque muchos de los sucesos que se narran en sus episodios parezcan salidos de una novela de realismo mágico o de horror cósmico: máquinas que permiten cambiar el tiempo meteorológico y provocar lluvias, naciones utópicas fundadas en estructuras abandonadas a mitad del océano, epidemias de danza y de risa que se propagan de ciudad en ciudad.

Algunos de estos hechos son inexplicables y se acercan a lo sobrenatural, otros son simplemente anécdotas absurdas, simpáticas o poco convencionales. Todos, sin embargo, comparten esa misma fascinación que empujaba a Charles Fort y a todas las generaciones de seguidores que le sucedieron: la fascinación por aquello que desafía los límites de lo que asumimos como normal y nos demuestra que el mundo siempre es un lugar más raro de lo que creíamos.



OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

- Producir un podcast que experimente con las posibilidades creativas y narrativas del formato, que se vincule con la tradición del relato oral y que presente nuevas formas de creación sonora para la narración de lo raro, lo curioso y lo inexplicable.

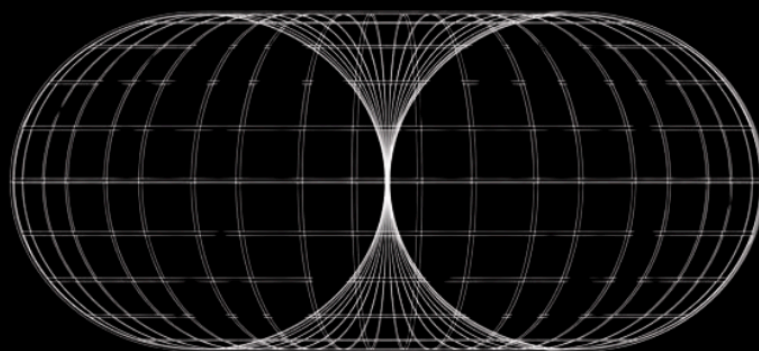
OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Explorar modos creativos de combinar la oralidad y la construcción de ambientes mediante la música y el *foley* para la narración de historias en formato sonoro.

- Componer la banda de sonido y el diseño sonoro de cada episodio aprovechando la inspiración de la música ambient y la música temprana de sintetizadores.

- Ofrecer a la audiencia un producto de entretenimiento que trascienda los límites del espacio académico.

- Proveer una biblioteca de música instrumental libre de copyright para el uso de otros estudiantes



MARCO TEÓRICO

¿por qué un **pódcast**?

¿POR QUÉ UN PODCAST?

Ahora bien, cabe preguntarse: ¿por qué un podcast?

La pregunta exige en primer lugar que definamos al podcast en términos de formato. En los últimos años se han escrito numerosos trabajos que intentan dar cuenta de las especificidades del podcast y que, en particular, procuran diferenciarlo de los distintos formatos radiales, con los que comparte muchas características en tanto ambas formas se constituyen en base a determinados usos del lenguaje sonoro.

ENSAYANDO UNA DEFINICIÓN

El término *podcast* fue propuesto por primera vez por Ben Hammersley en un artículo titulado “Audible revolution”, publicado en 2004 en *The Guardian*². El autor del artículo se pregunta por las nuevas formas de contenido radial amateur que surgieron con la proliferación de los reproductores MP3 a principios de milenio. El verbo *podcasting*, de hecho, surge a partir de la combinación de “iPod”, que es el nombre del reproductor portátil distribuido por Apple, con la palabra “*broadcasting*”, que puede ser traducida como “radiodifusión”.

Hammersley analiza, en particular, el trabajo del periodista Christopher Lydon, a quien califica como uno de los pioneros de esta nueva forma de producir contenido digital:

By combining the intimacy of voice, the interactivity of a weblog, and the convenience and portability of an MP3 download, Lydon's work seems to take the best of all worlds, and not just for the listener. The ability to broadcast out, and have the internet talk back to them,

² Hammersley, B. (2004, 12 de febrero). *Audible revolution*. *The Guardian*.
<https://www.theguardian.com/media/2004/feb/12/broadcasting.digitalmedia>

Lydon says, is very appealing to journalists³ (...).
(Hammerley, 2004)

Hammersley además señala que, tanto la libertad que se le da al oyente, que puede elegir dónde y cuándo escuchar su programación favorita, como la libertad de la que goza el creador de programas, que no depende de los tiempos de aire ni de las limitaciones propias de la radio, son algunas de las características principales de este nuevo medio en desarrollo:

(...) being distributed via the internet, downloadable radio is not subject to any programming regulations. Nor is there a shortage of airtime, previously a major constraint on aspiring radio journalists⁴. (Hammersley, 2004).

A grandes rasgos, podríamos concluir entonces que una de las diferencias fundamentales entre el podcast y otros formatos sonoros es la intrínseca relación del primero con el medio digital y, en particular, con la centralidad del *software* en el momento de la creación y la difusión del mismo. Una de las consecuencias de esto es la posibilidad que ofrece el podcast para ser consumido de forma diferida en el tiempo en relación con su momento de producción. Esta atemporalidad de los contenidos, frente a la relativa efimeridad del contenido producido para la radio, que suele estar más ligado a lo coyuntural, repercute en una diversificación de las temáticas que se tratan, y en la consolidación de audiencias con intereses “de nicho”. Tal como señala García-Marín (2020):

Estas atomizadas formas de escucha, establecidas de forma nativa en el podcasting, se vinculan con la lógica long tail (larga cola), un modelo que distribuye menos cantidad de un mayor número de productos; es decir, muchos programas de variado contenido para un público minoritario y específico. (...) este medio no solo provee

³ “Al combinar la intimidad de la voz, la interactividad del weblog, y la comodidad y portabilidad de un archivo MP3, el trabajo de Lyndon pareciera tomar lo mejor de todos los mundos, y no solo para el oyente. La habilidad de transmitir y tener la respuesta inmediata del internet, dice Lyndon, es muy atractiva tanto para los periodistas”.

⁴ “Al ser distribuido por medio del internet, la radio descargable no está sujeta a ningún tipo de regulación. Tampoco hay un acortamiento del tiempo de aire, algo que solía ser una limitación mayor para los aspirantes a periodistas”.

*contenidos alternativos, sino que pone a disposición enfoques diferenciados con respecto a temas que ya están instalados en la agenda-setting, ejerciendo como motor extracultural y alternativo a los relatos de los medios hegemónicos.*⁵ (p. 108)

Además de la digitalización, García-Marín (2019⁶) enumera otras de las características que distinguen al podcast de la radio. Estas son:

- a) la modularidad, es decir, la capacidad de descomponer el producto final en partes más pequeñas que lo constituyen;
- b) la automatización, o la mínima intervención de agentes humanos en muchos de los momentos del proceso de producción;
- c) la variabilidad, o sea, la posibilidad de adaptar los contenidos de acuerdo a las condiciones de consumo de los usuarios, generando distintas versiones de un mismo producto;
- d) la propagabilidad, que tiene que ver con la facilidad para compartir los contenidos a partir de códigos de inserción que pueden ser transmitidos por internet;
- e) la interactividad, que refiere a la posibilidad de los medios digitales para interactuar en tiempo real con los usuarios.

EL PODCAST Y LA TRADICIÓN ORAL

A la hora de pensar en *Exhibición de atrocidades* uno de los elementos en los que más me interesaba indagar era, particularmente, la relación que el formato podcast establece con la tradición del relato oral y con las posibilidades narrativas que ésta ofrece.

En su obra *Oralidad y escritura*⁷, Walter Ong (1982) indaga en las características del relato oral, y en las diferencias fundamentales que lo

⁵ García-Marín, D. (2020). Del Zine al Podcast. Repensar la cultura de la participación desde un análisis comparativo de los medios alternativos. *Doxa Comunicación*.

⁶ García-Marín, D. (2019). "La radio en pijama. Origen, evolución y ecosistema del podcasting español". *Estudios sobre el Mensaje Periodístico* 25 (1), 181-196.

⁷ Ong, W. J. (1982). *Oralidad y escritura: tecnologías de la palabra* (Angélica Scherp, trad.). Fondo de Cultura Económica.

distinguen de la palabra escrita. El autor dedica una sección de su obra al vínculo de la palabra hablada con los relatos heroicos y fantásticos:

La memoria oral funciona eficazmente con los grandes personajes cuyas proezas sean gloriosas, memorables y, por lo común, públicas. Así, la estructura intelectual de su naturaleza engendra figuras de dimensiones extraordinarias, es decir, figuras heroicas; y no por razones románticas o reflexivamente didácticas, sino por motivos mucho más elementales: para organizar la experiencia en una especie de forma memorable permanentemente. (p. 60)

Del mismo modo, la tradición oral privilegia las figuras excepcionales por sobre los personajes mundanos y las experiencias poco comunes por sobre las situaciones cotidianas. Ong señala que “los personajes fantásticos agregan otro recurso mnemotécnico”, porque “resulta más fácil acordarse del Cíclope que de un monstruo de dos ojos; o del Cancerbero que de un perro ordinario de una cabeza” (p. 61). Hay algo de la cualidad prodigiosa en los relatos que integran *Exhibición de atrocidades* que puede vincularse directamente con estas formas antiguas de narración oral.

Ong (p. 117) habla de una “oralidad secundaria”, que surge con el advenimiento de tecnologías como el teléfono, la radio o la televisión, y que establece ciertas relaciones con las formas de oralidad antigua. El podcast entraría también en esta categorización formulada por el autor. Esta nueva oralidad, si bien “posee asombrosas similitudes con la antigua en cuanto a su mística de la participación, su insistencia en un sentido comunitario, su concentración en el momento presente, e incluso su empleo de fórmulas” (p. 118), se diferencia de la oralidad primaria porque “se trata de una oralidad más deliberada y formal, basada permanentemente en el uso de la escritura y del material impreso, los cuales resultan imprescindibles tanto para la fabricación y operación del equipo como para su uso” (*ibíd.*):

La oralidad secundaria es extraordinariamente parecida a la oralidad primaria, y también asombrosamente distinta de ella. Al igual que ésta, la oralidad secundaria ha engendrado un fuerte sentido de grupo, pues el escuchar palabras

habladas convierte a los oyentes en un grupo, un verdadero público, así como la lectura de textos escritos o impresos propicia la introspección en los individuos. Sin embargo, la oralidad secundaria origina un interés por los grupos inmensamente mayores que los de una cultura oral primaria: la "aldea global" de McLuhan. (p. 118)

En el marco de la construcción de este podcast, el aspecto comunitario en la recepción de los contenidos resulta fundamental, en tanto *Exhibición de atrocidades* está pensado como una antología de historias extraordinarias y anécdotas peculiares que apelan, ante todo, a la curiosidad de los oyentes al modo de los prodigios de antaño –historias de pescadores que atrapan peces enormes, por dar un ejemplo tradicional– y de las leyendas urbanas, historias que se transmiten de boca en boca, donde las fronteras entre lo real y lo imaginado se diluyen en esta propagación. Y, al igual que sucede con esos géneros, en *Exhibición de atrocidades* se hace hincapié en la “realidad” de los hechos narrados, a pesar de lo inverosímiles o excéntricos que puedan parecer.

LA IMPORTANCIA DE ESCUCHAR CON AURICULARES

Hasta ahora hemos intentado responder a la pregunta de “¿por qué un podcast?” apelando a las posibilidades que ofrece este formato para la construcción de audiencias “de nicho” y a su relación intrínseca con la tradición oral y la transmisión de historias extraordinarias. Sin embargo, hay un tercer aspecto que me gustaría señalar, y que tiene que ver con la profunda relación que el formato podcast mantiene con la escucha con auriculares y con cómo esta forma de escucha influye, a su vez, en la forma y el contenido.

En su libro *Cómo funciona la música* (2017), el músico David Byrne desarrolla una teoría materialista sobre la creación artística y afirma que, a pesar de la concepción romántica que invita a considerar a la inspiración como un fenómeno que emerge de una emoción interior y que no responde a las limitaciones del entorno, en realidad, el artista “inconsciente e instintivamente” (p. 11) elabora su obra para “encajar

en formatos preexistentes” (*ibíd.*) determinados por las condiciones de escucha y las tecnologías disponibles en su presente histórico:

En algún sentido, trabajamos al revés, conscientemente o no, creando obra que encaja en el auditorio del que disponemos. (...) se crean imágenes que encajan y lucen en las paredes blancas de una galería, de la misma manera que se escribe música que suena bien en un club de música dance o en un auditorio de música clásica (pero probablemente no en ambos). De algún modo, el espacio, la plataforma y el software son los que «hacen» el arte, la música o lo que sea. Cuando algo tiene éxito nacen otros locales de tamaño y forma similar para acomodar más de lo mismo. Tras un tiempo, el tipo de obra que predomina en esos espacios se da por sentado: por supuesto, en auditorios de música sinfónica oímos principalmente sinfonías. (p. 11)

Byrne (2017) sustenta esta hipótesis argumentando, por ejemplo, que la música de percusión que es tradicional en algunas culturas africanas funciona bien al aire libre, que es el entorno donde habitualmente es interpretada, dado que los ritmos superpuestos de los tambores serían imposibles de apreciar en otros espacios más reverberantes, como una catedral o un gimnasio. Del mismo modo, la música clásica occidental del período gótico, creada para interpretarse en espacios donde los sonidos quedan resonando durante un largo período de tiempo, se construye usando armonía modal, de modo que se no se generan disonancias cuando las notas se superponen:

Se suele asumir que mucha música medieval de Occidente era armónicamente «simple» (con pocos cambios de clave) porque los compositores no habían desarrollado aún el uso de armonías complejas. En ese contexto no habría necesidad o deseo de incluir armonías complejas, pues habrían sonado horrible en tales espacios. Creativamente, hicieron lo más apropiado. Suponer que en música existe algo así como «progreso» y que hoy día es mejor de lo que era es típico del exceso de autoestima de quienes viven en el presente. Es un mito. La creatividad no «mejora». (p. 16).

El músico afirma también que las tecnologías de grabación y reproducción disponibles en cada período histórico influyen en la forma misma de las obras que se producen en ese momento. Así, la invención del micrófono durante la primera mitad del siglo XX modificó las formas de cantar de artistas como Frank Sinatra y Bing Crosby, y permitió que cantantes como Chet Baker desarrollaran un modo de cantar “susurrado”, que hubiera sido impensado antes del desarrollo de esa nueva tecnología. Asimismo, los estéreos de los autos modificaron la manera de producir música pop, R&B y hip-hop, generando composiciones que privilegian los graves y los agudos por sobre las frecuencias medias.

Sobre la invención del *walkman* y la facilidad que ofrece para escuchar música con auriculares, el autor señala que:

Con los auriculares puestos puedes oír y apreciar detalles y sutilezas extremas, y la ausencia de la incontrolable reverberación inherente a escuchar música en una habitación significa que el material rítmico sobrevive completamente intacto; no se ensucia ni se convierte en un mazacote sonoro, como suele pasar en un auditorio de música clásica. Tú, y solo tú, un público de una sola persona, puedes escuchar un millón de ínfimos detalles, incluso con la compresión que la tecnología MP3 añade a las grabaciones. (p. 29).

La propuesta de Byrne tiene mucho en común con la perspectiva *mcluhaniana* que afirma que son los ambientes cognitivos que los medios de comunicación crean los que, a su vez, configuran las características estéticas y formales de los productos de comunicación que se producen para esos medios. Tomando como referencia estas perspectivas, que se enfocan en los modos en los que los entornos y las tecnologías de producción y de reproducción influyen en la forma misma de los productos comunicacionales que definen cada período histórico, podríamos argumentar que es imposible separar al podcast de la escucha con auriculares y que, de hecho, se trata de un formato que existe, desde su concepción, para ser consumido en la dimensión íntima que solo los auriculares permiten a sus oyentes.

Desde el uso de efectos sonoros hasta el timbre y el volumen en los que está grabada la voz, que permite generar la sensación de que el narrador está susurrando al oído de cada uno de los oyentes un valioso secreto, el podcast ofrece un insustituible despliegue de recursos a la hora de narrar historias como las que componen *Exhibición de atrocidades*. La experiencia inmersiva de la escucha con auriculares potencia las posibilidades narrativas y permite crear una experiencia “cinemática” que se desarrolla en la mente de la audiencia, apoyada no solamente en los hechos que la voz enuncia, sino también en la generación de ambientes mediante el uso de *foley*, de silencios, de texturas sonoras y de música instrumental.



REFERENCIAS E INSPIRACIONES

TÍTULO DEL PODCAST

El nombre *Exhibición de atrocidades* lo tomé de la novela homónima de J.G. Ballard, publicada por primera vez en 1970. Ballard llamaba a su obra una “novela condensada”, ya que reunía escritos que originalmente habían sido publicados en distintas publicaciones de ciencia ficción y que formaban entre sí un conjunto heterogéneo, con cierta unidad temática y estilística pero sin una continuidad argumental. El resultado es una obra experimental, a medio camino entre la novela y la colección de cuentos, con una estructura fragmentaria que se aleja de las convenciones narrativas tradicionales, y que sigue los devenires de un protagonista, cuyo nombre va variando de capítulo a capítulo (de Travis a Talbot, a Talbert, a Traven, etc.), en parajes desoladores y apocalípticos donde las imágenes psicóticas de su mundo interior se confunden con la violencia hipersexualizada de los *mass media* y los paisajes liminales en los que circulan los personajes bajo el acecho de la Tercera Guerra Mundial. El nombre de la novela sería reutilizado, más tarde, por Joy Division para el primer *track* de su disco *Closer* y por el rapero Danny Brown en su aclamado disco *Atrocity Exhibition*.

La elección del título tuvo que ver, en primer lugar, con que la expresión “exhibición de atrocidades” me remitía tanto a los gabinetes de curiosidades –esos museos privados en los que los aristócratas del Renacimiento exponían sus colecciones de rarezas conseguidas en rincones recónditos del mundo, desde cuernos de narvales hasta pinturas o reliquias arqueológicas–, como a la idea del carnaval o *freak show*, esos espectáculos circenses muy populares en Norteamérica durante el siglo XIX, donde actuaban personajes con habilidades o características físicas poco comunes.

Por otro lado, hay algo de la estructura fragmentaria de la novela de Ballard, que, de alguna manera, presenta los hechos casi como si se trataran de muestras en una exposición científica, que sentí que resonaba con el formato episódico de este podcast, donde cada uno de los casos presentados podría ser pensado como un anexo en una colección de un museo de historias extrañas.

FORMATO

Una de las primeras inspiraciones cuando empecé a pensar en *Exhibición de Atrocidades* fue el conocido podcast *Welcome to Night Vale*. *Night Vale* es un podcast de ficción, en emisión desde 2012, que se presenta como un programa de radio de noticias emitido en el ficticio pueblo homónimo, ubicado en algún lugar del desierto de Estados Unidos, donde ocurren cotidianamente todo tipo de episodios paranormales y situaciones propias de una novela de horror cósmico. Joseph Fink, uno de los creadores del programa, definió al concepto del programa como “una ciudad en el desierto donde todas las teorías de conspiración son reales”⁸. La trama de *WNV* se desarrolla a partir de las interacciones de los conductores del programa de radio en el que se centra la historia –Cecil, el presentador de noticias, y Carlos, el científico del pueblo–, y los demás peculiares habitantes de la ciudad.

Debido a su popularidad, *Welcome to Night Vale* ha sido estudiado como un caso paradigmático de interacción entre el entonces emergente formato podcastero y la construcción de una *fanbase* a partir de su circulación en internet. Además de ser uno de los primeros podcasts en desarrollar su universo ficcional en un formato transmedia que se extiende a libros, *spin-offs*, espectáculos en vivo y distintas formas de *merchandising*, *WNV* es un exponente clave en lo que atañe a las posibilidades narrativas del podcast como medio para contar historias, dado que construye, utilizando exclusivamente recursos sonoros, un extensísimo mundo ficticio con el que los oyentes pueden relacionarse y hacerlo propio. Una de las formas en las que el podcast consigue esto es, como señalan Spinelli y Dann (2019)⁹, mediante la decisión de brindar escasa información visual sobre los personajes y los lugares donde se desarrolla la trama, privilegiando, en su lugar, las descripciones cortas y ambiguas como “no es alto ni bajo” o “su pelo magnífico”. De este modo, al quitar de en medio la información visual de aquello que se está contando –algo que es posible en un formato como el podcast o en la literatura, pero no en medios audiovisuales– el

⁸ NPR Staff. (2013, 31 de agosto). *Welcome To 'Night Vale' — Watch Out For The Tarantulas*. NPR. <https://www.npr.org/2013/08/31/216865781/welcome-to-night-vale-watch-out-for-the-tarantulas>

⁹ Spinelli, M., & Dann, L. (2019), *Podcasting: the Audio Media Revolution*, Bloomsbury, Nueva York.

programa incentiva que la audiencia complete esos detalles faltantes en su imaginación, lo que, a su vez, refuerza el ambiente de misterio e incertidumbre que es esencial para que la obra funcione.

La influencia de *Night Vale* en *Exhibición de Atrocidades* puede observarse principalmente en la ambientación y en el tono de los episodios, que procuran no solamente dar cuenta sobre los hechos narrados sino también crear la ilusión de un mundo inmersivo y cinemático, que transporta a los oyentes a los escenarios donde transcurren cada una de las historias y mantiene un sentido de intriga y de misterio. De hecho, la predominancia de lo narrativo sobre lo informativo es una de las principales diferencias entre *Exhibición de Atrocidades* y otros podcasts contemporáneos que están dedicados a temáticas similares a las que trata el programa, como es el caso de *The Last Podcast On The Left* o *Stuff To Blow Your Mind*, los cuales también abordan el mundo de lo extraño pero tienen generalmente un formato más conversacional y dan menos importancia al elemento narrativo.

Otra referencia inevitable que tuve en cuenta a la hora de idear el programa fueron las series televisivas de terror con formato de antología, como *The Twilight Zone* o *Tales From The Crypt*, que se caracterizan por presentar una historia diferente en cada episodio, y también en programas con formato de “monstruo de la semana”, como *The X-Files*. Me interesaba pensar en el podcast como una antología de historias, una colección selectiva de casos que variara de capítulo a capítulo y que mantuviera un elemento de anticipación y de sorpresa en torno al relato que va a desarrollarse en cada edición. Ese tipo de programas inspiraron, además, la narración con la que comienzan todos los episodios de *Exhibición de Atrocidades*, que presenta cada historia por su título, imitando el formato de “hoy presentamos” de ese tipo de programación.

Una última referencia que me gustaría mencionar es la del creador de Youtube *Sam O' Nella Academy*, que, a partir de una animación rústica y de una narración humorística y coloquial, también aborda distintos eventos históricos raros o biografías de personajes peculiares. Si bien el tono de mi producción difiere ampliamente de la del *youtuber*, su manera de tratar el heterogéneo y particular conjunto de tópicos a los

que se dedica, desde una perspectiva que es, al mismo tiempo, informativa y entretenida, fue de gran inspiración para *Exhibición de Atrocidades*.

MÚSICA

La música fue un elemento a la que di una gran importancia al momento de configurar la identidad sonora de *Exhibición de Atrocidades*. Tomé la decisión de componer yo mismo la música incidental, para evitar recurrir a bibliotecas de música sin derechos de autor, lo que, en muchas ocasiones, termina dando un acabado genérico a las producciones. Consideré que era de gran importancia conseguir que la dimensión musical tuviera una marcada impronta autoral para que la experiencia de escuchar cada episodio se sintiera como una experiencia completa, donde la narración, la ambientación y el sonido funcionaran como un todo que dotara a cada una de las historias de una atmósfera singular.

Tomando como referencia las series de terror que sirvieron de inspiración –*The Twilight Zone* o *Tales From The Crypt*, como ya se ha mencionado–, decidí que la musicalización debía remitir, en cierto modo, a las bandas de sonido de viejas películas de terror y de ciencia ficción, y traté de emular el sonido de sintetizadores analógicos que frecuentemente se utilizaban en esas producciones. Además, para conseguir una textura añejada e imperfecta, intervine las pistas midi con *plug-ins* digitales para añadir distorsión, ruido y modulación de *pitch*, lo que dotó a los instrumentos de un timbre más orgánico y no tan notoriamente digital.

Una de las referencias que tomé a la hora de pensar la música fue el trabajo de la BBC Radiophonic Workshop, una productora británica de efectos de sonido activa principalmente durante la década del 60, que fue pionera en el uso de instrumentos electrónicos y fue artífice de la música incidental para producciones radiales y televisivas como *Doctor Who*. A partir de distintas técnicas de manipulación del sonido y de tecnologías poco convencionales en su momento, como la utilización de *loops* de cintas y de moduladores analógicos, el equipo del Workshop

tenía como objetivo crear sonidos nuevos para que acompañaran las innovadoras historias que se contaban en la época dorada de las producciones de ciencia ficción. Los creativos del BBC Radiophonic Workshop fueron, por ejemplo, los encargados de imaginar y diseñar cómo habría de sonar una máquina del tiempo moviéndose a través del continuo espacio-tiempo o un destornillador sónico capaz de manipular ondas electromagnéticas.

Conocí el trabajo de la BBC Radiophonic Workshop a partir de la obra del crítico cultural Mark Fisher (2018), quien dedica uno de los capítulos de su libro *Los fantasmas de mi vida* al trabajo de la pionera productora británica y resalta sus propiedades *hauntológicas*¹⁰, en tanto sus espectrales sonidos solían invadir el espacio doméstico en el que creció el autor, y evocaban para él la memoria de un pasado perdido y la promesa de un futuro que no llegó a ocurrir: “el Taller era propiamente *unheimlich*, no-hogareño, fundamentalmente ligado a un ambiente doméstico que había sido invadido por los medios masivos” (p. 181). Me parecía pertinente apelar a esta cualidad fantasmagórica de los sonidos para reforzar la atmósfera espeluznante y, por momentos, onírica de los relatos que constituyen cada episodio.

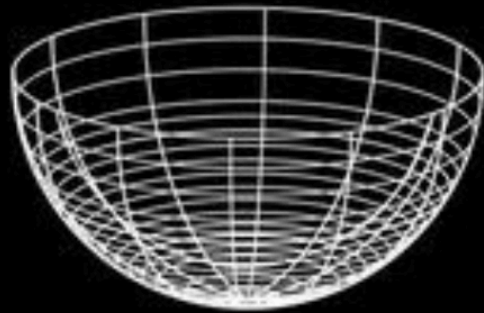
Otra influencia importante a la hora de pensar la música para el podcast fue la de Brian Eno, en especial en relación a sus experimentos con música generativa y *ambient*. En lugar de pensar en la composición de la música como una instancia separada y posterior a la de la construcción de la narración de cada episodio, me interesaba pensar en ambas como procesos simultáneos. Es decir, construir piezas musicales que pudieran ser modificadas para adaptarse a los distintos climas requeridos por el relato, a las que pudieran quitarse o restarse elementos y sobre las que pudieran construirse variaciones en caso de que fuera necesario.

Eno (1996) define a la música generativa en términos de máquinas y sistemas que son capaces de producir experiencias musicales a partir

¹⁰ *Hauntología* (*hauntology*, en inglés) es un juego de palabras acuñado originalmente por Jacques Derrida a partir de la combinación de la palabra “ontología” y del verbo en inglés “haunt”, que quiere decir “acechar” y también “encantar”. Mark Fisher retoma este neologismo para designar las cualidades espectrales de aquellos objetos culturales que, a partir de la evocación de un pasado, dan cuenta de una virtualidad (algo que “ya no es” o que “todavía no es”) que, sin embargo, amenaza, en su ausencia, el estado presente de las cosas.

de un *input* de materiales y procesos especificados por el usuario, pero que dan como resultado combinaciones e interacciones espontáneas.

Decidí construir el diseño sonoro de cada uno de los episodios de modo que la narración, los efectos de sonido y los instrumentos se integraran en una misma atmósfera integral, que, lejos de sentirse como una sumatoria de elementos dispersos, ofreciera al oyente una sensación de continuidad e inmersión, y que diera prioridad al ritmo y a la respiración del relato. Mi interés en la música *ambient*, además, llevó a que me preocupara por lograr un producto que no requiriera específicamente de una escucha atenta y focalizada, sino que pudiera también funcionar en contextos de mayor dispersión auditiva.



RELATO DE PRODUCCIÓN

PREPRODUCCIÓN

La idea inicial para la creación de *Exhibición de atrocidades* surgió en el marco de la cursada de la materia “Realización integral de podcast” de la Licenciatura en Comunicación Social en el año 2022. La elección del tema estuvo motivada por la atracción que siento desde hace mucho tiempo por hallar la rareza en situaciones mundanas, lo que, de alguna manera, hizo que fuera acumulando anécdotas y hechos extraños ocurridos en distintos lugares y en distintos momentos históricos, y que yo había recopilado en mi memoria tras largas noches de surfear internet.

Originalmente, me había propuesto trabajar en un podcast documental de entrevistas a aficionados a la ufología en Rosario y los alrededores. Sin embargo, las limitaciones que implicaban el hecho de no contar con un equipo de trabajo y mis propias flaquezas en el momento de tener que conseguir entrevistados y movilizarme para hacer las notas hicieron que optara por una modalidad de podcast en la que yo pudiera hacerme cargo de las distintas etapas del proceso de realización sin la necesidad hacer intervenir a terceros. Escribir, grabar y editar desde mi propia casa se presentaban entonces como condiciones ideales para poder llevar el proyecto a buen término y, además, disfrutarlo.

El oficio de contar historias es algo que siempre me resultó seductor. Cuentan en mi familia que a los 6 años dije, como si se tratara de una profecía autoasignada, que algún día sería escritor. Desde entonces, de una forma u otra, la escritura es una práctica que se mantuvo constante en mi vida. A los 23 años publiqué mi primer libro de relatos cortos, *Estúpido roedor violeta* (2018), donde reuní varios de los escritos en los que había trabajado durante los últimos años de secundaria. Los cuentos allí compilados eran, en su totalidad, relatos cortos que podrían catalogarse dentro del género fantástico, con un tono marcadamente onírico o surrealista muy inspirado en la obra del escritor uruguayo Mario Levrero, con quien, en ese entonces, yo estaba fascinado.

La escritura de Levrero está caracterizada por una permanente tensión entre la observación trivial de hechos mundanos y la irrupción permanente de lo extraño dentro de esa cotidianidad, generando un

ambiente de enrarecimiento creciente donde los sueños y las fantasías diurnas, muchos de ellos realmente aterradores, influyen y se filtran continuamente en la realidad voluble de la vigilia.

Cuento todo esto para resaltar cuán cerca de mis intereses estaba la posibilidad de abocarme a un podcast que se centrara en la narración de historias. Sin embargo, es preciso señalar otro antecedente importante para la concepción de *Exhibición de atrocidades*.

A fines de 2021 realicé un informe enlatado para *Tercera Oposición*, un programa emitido por *streaming* del que entonces formaba parte. El formato pregrabado, más común en la radio que en el *streaming*, estuvo motivado por mis propias limitaciones al aire: en el programa yo me desempeñaba principalmente como operador de sonido y video y, por lo tanto, me resultaba imposible dejar los controles para hacer una columna en vivo. Quizás precisamente por eso, la idea de los informes no prosperó, pero la idea central de ese material sería, algunos años más tardes, el punto de partida para la creación de *Exhibición de atrocidades*, dado que el guión de ese primer enlatado, que narraba la epidemia de baile de 1518, serviría como base para el primer episodio del podcast.

Una vez decidido el formato y la temática que adoptaría *Exhibición de atrocidades*, quedaban pendientes algunas otras cuestiones. La primera era seleccionar las historias que formarían parte de esta antología. Para elaborar un criterio tuve en cuenta dos parámetros fundamentales: el primero tenía que ver con elegir anécdotas que permitieran un cierto desarrollo narrativo, es decir, que pudieran relatarse usando un criterio aristotélico clásico de principio-nudo-desenlace. El segundo era evitar historias que pudieran ser catalogadas dentro del género de *true crime*, es decir, relatos vinculados con crímenes o situaciones violentas en general. Esta limitación no respondía a ningún tipo de prurito moral –el *true crime* es un género que personalmente disfruto–, sino simplemente a un interés por alejarme de los parámetros de este género y producir un podcast que ofreciera un contenido menos estandarizado y más original con respecto a otras producciones que circulan en la actualidad.

Además de estos parámetros básicos, mientras elaboraba los guiones apareció un tercer condicionante, que tenía que ver con encontrar cierto equilibrio entre el contenido narrativo y los pasajes informativos en cada uno de los episodios, de modo que se fueran alternando momentos de relato con otros que tuvieran un carácter más explicativo, que ofrecieran datos objetivos y verificables sobre los eventos y los personajes que protagonizaran cada una de las historias.

De este modo es como fueron elegidas las historias en las que se centraron los tres primeros episodios del podcast:

- a) el primer episodio, inspirado en el guión del informe que hice para *Tercera Oposición*, se centraría en la epidemia de baile ocurrida en la ciudad medieval de Estrasburgo en 1518. Los hechos serían contrastados con un caso de histeria colectiva más contemporáneo, como es el caso de la epidemia de risa que afectó a varios colegios en Tanzania durante la década del ochenta.
- b) Para el segundo episodio me interesaba explorar el concepto de “micronación”, que designa a territorios autoproclamados como naciones independientes a pesar de no contar con el reconocimiento de la comunidad internacional. Me centré en el caso del Principado de Sealand, una micronación establecida en una plataforma de concreto abandonada a mitad del océano –en aguas internacionales, precisamente– por dos aficionados a la radiofonía pirata.
- c) Para el tercer episodio quería abocarme a una historia local, ocurrida en nuestro país. Elegí el caso de Juan Baigorri Velar, un inventor que, a principios de la década de 1930, declaraba haber inventado una máquina capaz de modificar el tiempo meteorológico y provocar precipitaciones, lo que le otorgó un puesto en un Ministerio estatal, que enviaba al científico para generar lluvias en provincias acechadas por la sequía, y le ganó la rivalidad del director de Instituto Nacional de Meteorología, quien estaba convencido de que la historia de Baigorri Velar no era más que un elaborado fraude sin ningún tipo de sustento científico.

El acopio de información y datos para cada uno de los episodios lo hice consultando, principalmente, distintas fuentes en Internet: artículos de Wikipedia, notas en medios de comunicación digitales, videos en Youtube. Mi método consistió en leer y escuchar todo lo que encontrara disponible sobre cada uno de los temas en los que se centran los episodios para, posteriormente, usar los elementos más llamativos –o que me interesaran personalmente– para darle al guión una estructura narrativa más o menos tradicional, con un comienzo, un nudo y un desenlace.

En el momento de escribir los guiones –en particular, para los segmentos narrativos, en contraposición a los momentos más explicativos– me di la libertad de tomarme algunas licencias con respecto a los hechos objetivos con el fin de sumar detalles que contribuyeran a una mejor visualización de lo narrado, o para construir intriga o tensión. Sin embargo, traté de reducir estas invenciones a lo meramente descriptivo y procuré que casi la totalidad de los hechos narrados fueran fieles a las fuentes consultadas.

GRABACIÓN

Tomé la decisión de grabar yo mismo la locución de los episodios por dos motivos: por una razón práctica, ya que, como expresé en el apartado anterior, quería asumir la mayor parte de las tareas yo mismo, evitando la participación de terceros, para poder realizar casi la totalidad del podcast desde mi casa. La segunda razón era de tipo estético y tenía que ver con apelar a un estilo más “amateur” en la narración de los hechos, de modo que pudiera distanciarme de formatos de locución más tradicionales y evitar clichés.

Uno de los lugares comunes que más me interesaba evitar era el usar una voz lúgubre de narrador masculino para acentuar el tono misterioso de las historias que formarían parte del podcast. Por el contrario, mi intención era que la voz del narrador no fuera demasiado histriónica, que se sintiera cercana y que mantuviera una relativa calma al contar los sucesos, generando una tensión entre la extrañeza de los hechos narrados y la tranquilidad casi reconfortante con la que se

narran las cosas. También deseaba acercarme a la sensación de intimidad que uno tiene al escuchar una historia alrededor de una fogata, un cuento para irse a dormir o una anécdota curiosa a mitad de la noche. Por último, busqué generar un tono sutilmente diferente entre los momentos que tuvieran una intención narrativa y los que dieran detalles informativos sobre los casos tratados.

Las sesiones de grabación de la voz de los tres episodios originales se llevaron a cabo en el estudio de radio del Labso de la Facultad de Ciencia Política y Relaciones Internacionales de la Universidad Nacional de Rosario. En algunos casos, yo había previamente grabado y ensamblado en mi casa un boceto de la narración, que luego sirvió como modelo para la versión definitiva.

POSTPRODUCCIÓN

El proceso de postproducción de los episodios consistió, básicamente, en ensamblar la voz, la música y los efectos sonoros para que todo el conjunto, como ya fue mencionado, funcionara como un todo orgánico.

Para la narración, combiné los fragmentos de las múltiples tomas de voz hasta alcanzar el tono y el ritmo deseados, enfatizando la musicalidad natural de la voz como instrumento narrativo. Le di una especial atención a la respiración del relato, ordenando las palabras y los silencios para que, por un lado, respetara la tensión requerida por cada una de las historias, y para que, además, mantuviera un ritmo que fuera agradable de escuchar incluso sin prestar atención al significado de las palabras.

Una vez más o menos ordenada la pista correspondiente a la narración, me ocupé de agregar la música que, como ya desarrollé en su apartado correspondiente, fue trabajada especialmente para cada episodio, usando como referencia unos parámetros básicos que pudieran ser modificados para acompañar convenientemente los sucesos narrados.

Los efectos de sonido fueron, en su mayoría, seleccionados en distintas bibliotecas de internet, pero fueron editados, en todos los casos, para que se integraran a la propuesta sonora global y que fluyeran como un

elemento más dentro del diseño de audio de cada episodio. Esta búsqueda en muchos casos implicó modificar el timbre de los sonidos insertados para que adquirieran una cualidad más *rota*, es decir, una materialidad en concordancia con las cualidades hauntológicas de la banda de sonido.

BIBLIOGRAFÍA CONSULTADA

- Byrne, D. (2017). *Cómo funciona la música*. Sexto Piso, México.
- Fisher, M. (2018). *Los fantasmas de mi vida*. Caja Negra, Argentina.
- Fort, C. (s. f.). El libro de los condenados [PDF]. Internet Archive.
- García-Marín, D. (2019). "La radio en pijama. Origen, evolución y ecosistema del podcasting español". *Estudios sobre el Mensaje Periodístico* 25 (1), 181-196.
- García-Marín, D. (2020). Del Zine al Podcast. Repensar la cultura de la participación desde un análisis comparativo de los medios alternativos.. Doxa Comunicación.
- Eno, B. (1996). "Ambient" y "Generative music" en *A year with swollen appendices: Brian Eno's Diary*. Faber and Faber, Londres.
- Hammersley, B. (2004, 12 de febrero). *Audible revolution*. [The Guardian](#).
- Ong, W. J. (1982). *Oralidad y escritura: tecnologías de la palabra* (Angélica Scherp, trad.) [PDF]. Fondo de Cultura Económica.
- Spinelli, M., & Dann, L. (2019), *Podcasting: the Audio Media Revolution*, Bloomsbury, Nueva York.

FUENTES CONSULTADAS

Episodio 1:

- Burrows, A. (s. f.). *The Dancing Plague of 1518*. [The Public Domain Review](#).
- Dancing Plague of 1518*. (s. f.). [Britannica](#).
- Holmes, T. T. (2016, 15 de enero). *The 1962 laughter epidemic of Tanganyika was no joke*. [Atlas Obscura](#).
- Hope, C. (2022, 12 de mayo). *The people who danced themselves to death*. [BBC Culture](#).

Sam O'Nella. (2013, 31 de agosto). *Mass Hysteria Throughout History* [Video]. [YouTube](#).

Wikipedia contributors. (s. f.). *Dancing Plague of 1518*. In [Wikipedia](#).

Wikipedia contributors. (s. f.). *Tanganyika laughter epidemic*. In [Wikipedia](#).

Episodio 2:

Mudditt, J. (2022, 15 de mayo). *El delirante (y fascinante) mundo de las "micronaciones"*. [BBC News Mundo](#).

Principality of Sealand. (s. f.). [Principality of Sealand Official Website](#).

Torrijos, P. (2021, 15 de septiembre). *Cómo una plataforma de 500 metros cuadrados en mitad del mar se convirtió en el país más pequeño del mundo*. [El País](#).

Wikipedia contributors. (s. f.). *Principality of Sealand*. En [Wikipedia](#).

Wikipedia contributors. (s. f.). *Micronation*. En [Wikipedia](#).

Episodio 3:

Avenali, A. (2024, 30 de junio). *Juan Baigorri Velar, el argentino enigmático que inventó la máquina de hacer llover*. [TN](#).

Bandini, R. (2023, 27 de febrero). *La máquina de hacer llover*. [Medium](#).

Graziano, M.. (2016, 2 de mayo). *En busca de la máquina para hacer llover*. [La Nación](#).

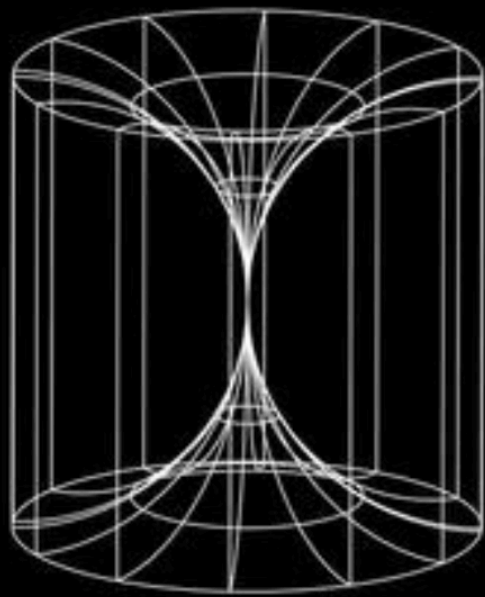
Hayes, I. (2021, 9 de diciembre). *El día que toda la Capital miró hacia el cielo para ver si iba a llover*. [Clarín](#).

Historias Innecesarias. (2012, 1 de octubre). *La máquina de hacer llover* [Video]. [YouTube](#).

Wikipedia contributors. (s. f.). *Juan Baigorri Velar*. En [Wikipedia](#).

Vera, P. (2024, 13 de noviembre). *¿Otra vez la máquina de llover?*. [Página/12](#).

Vesco, L. (2021, 8 de julio). *Genio o farsante: la historia de Baigorri Velar, el geofísico que aseguró haber inventado una máquina que producía lluvia y ciclones*. [La Nación](#).



ANEXO 1

ANEXO 1: GUIONES

a – El pueblo que bailó hasta morir

Esto es EXHIBICIÓN DE ATROCIDADES, un podcast en el que exploramos el lado B de la realidad.

Hoy: El pueblo que bailó hasta morir.

Julio de 1518. Estamos en el modesto poblado de Estrasburgo, ubicado en el territorio del Sagrado Imperio Romano que ahora conocemos como Francia. Es de mañana. Una mujer baila en la calle. Lleva varias horas bailando. Algunos vecinos se acercan, la observan con curiosidad y preocupación. Ella no les dice nada, apenas tiene aliento. Para cuando llega la noche, la mujer sigue bailando. Pero hay más: ahora la acompañan otros vecinos, algunos de los que hasta hace un rato solamente miraban sin participar. En los días siguientes la multitud bailarina crece y crece sin explicación. Algunos caen exhaustos, pierden el conocimiento, se desmayan en la calle. Los expertos no logran explicar la causa del malestar: sus pacientes solamente confiesan que no pueden detenerse, que no pueden resistir la frenética compulsión de bailar, como si sus cuerpos se hubieran liberado del dominio de la voluntad para entregarse al éxtasis dionisiaco. Las autoridades deciden que la epidemia solamente puede curarse mediante el agotamiento, y contratan flautistas y violinistas para que acompañen la danza. Eso no ayuda. Pasa un mes completo, y ya más de 400 aldeanos siguen bailando hasta colapsar.

La epidemia de baile de Estrasburgo es el caso mejor documentado de una serie de episodios que se registraron especialmente durante la edad media en Europa. No fue la primera ni la última: ya en 1374 una epidemia similar se había diseminado por muchas de las ciudades de la Bélgica actual, el noreste de Francia y Luxemburgo. Los casos de coreomanía siguieron reportándose por décadas, hasta que, a mediados del siglo XVII, desaparecieron de forma abrupta y definitiva. Sin embargo, no sería esta la última vez que casi un pueblo entero padecería el contagio de un mal incomprensible y absurdo.

Saltemos unos quinientos años al futuro. Es 1964 y ahora estamos en una escuela en la aldea de Kashasha, junto al Lago Victoria en

Tanganica, un país que dentro de pocos años pasará a llamarse Tanzania. La maestra sorprende a tres chicas que se ríen en medio de su clase. El resto de la historia a esta altura es previsible: las alumnas no pueden contener las carcajadas y pronto toda la clase –toda la escuela– se está riendo, es imposible seguir las lecciones, el establecimiento tiene que cerrar, pero nada de eso detiene la proliferación de la risa, que en menos de un mes afecta a varias aldeas vecinas como si se tratara de un virus letal. En total, la fiebre risueña dura dieciocho meses, en los que se cierran más de 14 colegios en todo el país. Los médicos no dieron nunca con causas físicas que explicaran los síntomas de los tanzanios, que a veces incluían falta de aire, desmayos, gritos y comezón en todo el cuerpo.

Si bien la epidemia de Tanganica hoy es considerada un caso paradigmático de histeria colectiva, motivado probablemente por las tensiones sociales que vivían los habitantes de un país recientemente independizado de sus colonizadores británicos, en el caso de Estrasburgo las teorías son más eclécticas: Algunos historiadores culpan al cornezuelo, un hongo alucinógeno que crece en los trigales y causa convulsiones y alucinaciones a quienes los consumen –una enfermedad que en la época se conocía como Fuego de San Antonio–. Los más paranoicos, en cambio, eligen creer que los bailes eran organizados y actuados por cultos que trataban de emular antiguos rituales paganos que en el momento estaban prohibidos por la iglesia católica, por lo que las epidemias de baile podrían realmente nunca haber existido más que como una excusa fantástica que les permitía a los aldeanos evitar la persecución religiosa.

Para cuando llegó el otoño, casi dos meses después de que la primera bailarina iniciara la coreografía mortal en las calles de Estrasburgo, la masa de bailarines por fin comenzó a dispersarse. Así como empezó, uno a uno los aldeanos dejaron de moverse, recobraron el aliento y retomaron el ritmo habitual de sus días, ignorantes de qué clase de fuerza misteriosa se había apoderado de sus cuerpos y de sus espíritus durante meses.

b- Cómo fundar tu propia nación

Esto es EXHIBICIÓN DE ATROCIDADES, un podcast en el que exploramos el lado B de la realidad.

Diciembre de 1966. Un ex soldado del ejército británico y su mujer planean ocupar un puesto de vigilancia abandonado a unos cuantos kilómetros de la costa norte del Reino Unido. La estructura, construida durante la Segunda Guerra Mundial y ahora completamente abandonada, se eleva como un enorme arco de concreto sobre el mar, sostenida por dos enormes patas cilíndricas de hormigón teñidas de ocre por los embates de las olas y el viento marino.

Paddy y Joan Bates –así se llaman los usurpadores– quieren instalar ahí Radio Essex, una emisora de radio pirata. Corre la segunda mitad de los años sesenta y, con la explosión de la música pop, las emisoras ilegales proliferan en todo el territorio británico a expensas del gobierno, que busca estrategias legales para cerrarlas a todas. Los Bates ya tienen el equipo necesario: unos meses atrás su empresa radiofónica ha sido clausurada y el matrimonio encontró una nueva base de operaciones en un fuerte naval abandonado a mitad del océano.

En la víspera de navidad, los Bates toman el HM Roughs, la ruinoso plataforma que eligieron para reinstalar su radio. Sin embargo, Radio Essex nunca llegará a transmitir. En un inesperado giro de los acontecimientos, Paddy y Joan Bates declaran a la plataforma como su propia Nación independiente y se coronan como soberanos de aquel glorioso Estado. A partir de ese día, esa superficie de 500 metros cuadrados, ubicada convenientemente en aguas internacionales, se convertirá para siempre en el Principado de Sealand. Paddy funda su nación como un gesto romántico: es un regalo de cumpleaños para su esposa.

Si bien hoy en día ningún país reconoce formalmente a Sealand, el principado se ha convertido en un caso paradigmático de lo que se conoce como micronaciones. Como regla general, la mayoría de las micronaciones se apoyan a la Convención de Montevideo, que establece cuatro criterios principales para formar un Estado: un territorio, una población, un gobierno y el reconocimiento de otras naciones. Sealand, como la mayoría de las micronaciones, solamente cumple con tres: para 1975, los Bates redactaron una constitución, crearon una moneda

oficial –el dólar de Sealand–, diseñaron una bandera, compusieron un himno y comenzaron a emitir pasaportes. Para ese año, se estima que la población total de Sealand era de alrededor de 50 personas, incluidos familiares, amigos y personal de mantenimiento.

Solamente faltaba que otra nación reconociera la soberanía de los Bates sobre su naciente imperio. Y eso ocurrió, discutiblemente, algunos años más tarde.

En agosto de 1978, un abogado alemán contrató a un grupo de mercenarios para tomar la plataforma mientras Bates y su esposa estaban en Austria. El abogado, que poseía uno de los pasaportes oficiales de Sealand y de autoproclamaba Primer Ministro del Principado, planeaba dar un golpe de estado contra la familia real después de que estos se negaran a negociar la venta de la plataforma para convertirla en un hotel de lujo, con casino incluido. Los asaltantes irrumpieron en el fuerte con lanchas. En ese momento en el Principado solamente se encontraban Michael, el hijo de los Bates, y a un grupo de sus amigos. En un nuevo inesperado giro de los acontecimientos, los habitantes del Principado se defendieron utilizando unas ametralladoras que estaban escondidas en cubiertas y tomaron como rehén al abogado alemán. En definitiva, lo secuestraron. La disputa requirió de la intervención de un diplomático alemán, quien después de varias semanas consiguió la liberación de su compatriota. Lejos de considerarlo una derrota, los Bates se alegraron: la visita del diplomático a suelo sealandés no podía significar otra cosa que el reconocimiento de su soberanía sobre ese territorio por parte del Estado alemán. Los alemanes, por supuesto, no coincidieron con sus majestades.

Aunque algunos años más tarde el Reino Unido extendería su franja marina, incorporando finalmente al Principado de Sealand en su territorio, los Bates, ahora sucedidos por Michael, el heredero al trono, siguieron vendiendo remeras pasaportes, monedas, banderas e, incluso, títulos de nobleza, que pueden ser adquiridos por cualquiera a través de internet en el sitio oficial de la venerable micronación, cuyas banderas todavía flamean sobre las olas con el lema “del mar, la libertad”.

3 - La máquina de hacer llover

Esto es EXHIBICIÓN DE ATROCIDADES, un podcast en el que exploramos el lado B de la realidad.

Diciembre de 1937. Dos hombres acaban de llegar en tren a Estación Pinto, una ciudad en la provincia argentina de Santiago del Estero. Uno de los hombres, el científico, lleva consigo una maleta pequeña, a la que se aferra con cierto nerviosismo. El otro lo sigue de cerca. En el andén no los espera nadie, el calor es insoportable y la vegetación prácticamente nula. En Estación Pinto hace tres años que no llueve.

El científico saca de su protegida maleta una caja de madera. Tiene más o menos el tamaño de un televisor de 14 pulgadas, luce una cantidad enorme de perillas, botones y cables en la parte de afuera, y está coronada con dos antenas, que el hombre despliega con movimientos metódicos.

“Una es para la carga negativa, la otra es para la positiva”, le explica a su supervisor, que asiente con incredulidad.

El científico procede a mover las perillas, mientras arroja líquidos efervescentes por las dos tuberías que sobresalen de los lados de la máquina. No sucede nada. El científico junta sus cosas, vuelve a cerrar la maleta. “Ya está, nos vamos”, le dice a su acompañante, quien registró todo en una libretita para informarle a sus superiores.

Algunas horas más tarde los efectos de la máquina se hacen evidentes: empiezan a acumularse nubes, el cielo se cubre, se huele la humedad en el aire y, finalmente, sí, caen las primeras gotas. El chaparrón es breve, pero suficientemente improbable como para garantizar el asombro de su supervisor. El científico celebra con una mueca victoriosa. Al volver a Buenos Aires será bautizado como “el Júpiter moderno”, y encontrará a su Máquina de Hacer Llover en los titulares de todos los diarios.

Juan Baigorri Velar, el creador de la milagrosa máquina de la lluvia, afirmaría algunos años después que su peculiar invento fue un

descubrimiento fortuito. Parece que se encontraba estudiando minerales en Bolivia con un artefacto de su invención cuando se dio cuenta de que, al manipular algunos componentes de esa artesanal herramienta, se producían misteriosas modificaciones en la atmósfera. Su máquina, según él mismo explicaba, contenía dos circuitos: uno para provocar ciclones y otro para lluvias intermitentes.

Durante sus años de gloria, Baigorri demostraría el pleno funcionamiento de su invento en varias ocasiones. Sus proezas le concedieron la admiración de muchos de sus compatriotas, quienes por esos años lo elevaron al estatuto de héroe nacional. Dicen que incluso su aspecto de profesor chiflado se convirtió en un disfraz popular en los carnavales de Villa Luro, el barrio en el que vivía. Sus poderes también le costaron a su primer archienemigo: el titular del Servicio Meteorológico Nacional, quien declaró que las fantásticas hazañas climáticas de Baigorri no eran más que “simples coincidencias” y lo acusó de fraude.

Es 30 de diciembre de 1939. Una pequeña multitud se acumula frente a la casa del Mago de Villa Luro, otro de los epítetos de Baigorri. Sucede que, ante las despiadadas acusaciones del infame Director de Meteorología, Baigorri prometió que haría llover el 3 de enero. Incluso se encargó de hacerle llegar a su archienemigo un paraguas como ofrenda de guerra. Los vecinos, afuera de su casa, le piden por favor que no llueva durante las fiestas de fin de año.

El científico asoma finalmente a la ventana. La multitud lo escucha. Les trae tranquilidad. Explica que solamente estaba calibrando su aparato para que la lluvia, que caerá, tal cual predijo, el tercero, no se convierta en diluvio. Y así sucede. El 3 de enero a la madrugada se desata sobre Buenos Aires una caudalosa lluvia con vientos huracanados. El evento, otra vez, es celebrado en todos los diarios, e incluso llama la atención del gobierno de Perón, que poco después nombrará a Baigorri como asesor del Ministerio de Asuntos Técnicos para asistir en lugares del país donde se necesite agua.

La fama del Júpiter moderno encontró su declive el día que el gobierno le exigió que revelara el funcionamiento técnico de su invento. Hasta entonces, sus servicios habían producido importantes precipitaciones

en San Juan, en Córdoba y en La Pampa. De a poco también la gente fue perdiendo interés. El científico, que sostenía que solamente él mismo podía hacer funcionar el aparato, se recluyó en su casa y destruyó los dos únicos ejemplares existentes de su máquina. Nadie lo lamentó.

Baigorri murió un 24 de marzo de 1972, exactamente un día después de conmemorarse el Día Nacional de la Meteorología. Dicen que pidió que lo enterraran con los planos de su ya prácticamente olvidada Máquina de Hacer Llover, y que el día de su entierro, por supuesto, llovió.

GUIONES TÉCNICOS

a. Episodio 1

| | TONO | CONTENIDO | RECURSOS |
|----------|-----------------------------|--|--|
| Intro | Narrativo | Se narran los comienzos de la epidemia de baile de 1518. | Música ambiental ominosa. Efectos sonoros: sonidos de pasos de baile, algarabía, violines, flautas, panderetas. |
| Bloque 1 | Descriptivo/ informativo | Se brindan datos históricos sobre los sucesos relatados y se detallan otros casos similares ocurridos durante la Edad Media. | Música relajada. No hay foley. |
| Bloque 2 | Narrativo | Relato de un caso contemporáneo de histeria colectiva: la epidemia de risa ocurrida en Tanzania en 1964. | Música ambiental ominosa. Sonido de carcajadas distorsionadas. |
| Bloque 3 | Descriptivo/ informativo | Se ofrecen distintas explicaciones para los dos casos mencionados. | Música relajada. No hay foley. |

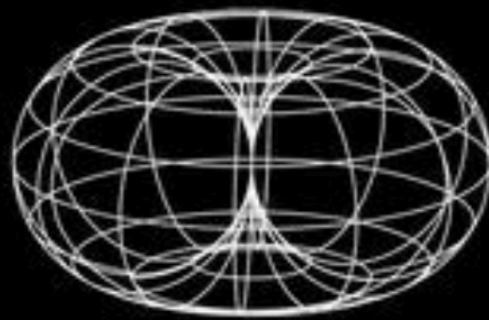
| | | | |
|--------|-----------|---|---------------------------|
| Cierre | Narrativo | Se relata el final de la epidemia de baile. | Música ambiental ominosa. |
|--------|-----------|---|---------------------------|

b. Episodio 2

| | TONO | CONTENIDO | RECURSOS |
|----------|-----------------------------|---|---|
| Intro | Narrativo | Se narra el operativo por el cual Paddy y Joan Bates toman la plataforma militar abandonada. | Música ambiental ominosa. Efectos sonoros: sonidos de costa oceánica, gaviotas, ruido de radio. Fanfarria de trompetas. |
| Bloque 1 | Descriptivo/ informativo | Se explica qué es una micronación y cuáles son las condiciones para fundar una. | Música relajada. No hay foley. |
| Bloque 2 | Narrativo | Se detalla el intento de toma de la plataforma, la resistencia de los ciudadanos y el secuestro del abogado alemán. | Música ambiental ominosa. Efectos sonoros: ruido de lancha, ametralladora, costa oceánica. Fanfarria de trompetas. |
| Cierre | Descriptivo/ informativo | Se brindan algunos detalles sobre el estado actual del Principado | Versión distorsionada del himno oficial de Sealand. |

c. Episodio 3

| | TONO | CONTENIDO | RECURSOS |
|----------|-----------------------------|---|--|
| Intro | Narrativo | Se narra la visita de Baigorri Velar a Santiago del Estero, donde usa su maletín misterioso para provocar una lluvia en una ciudad azotada por la sequía. | Música ambiental ominosa. Efectos sonoros: ferrocarril, ruidos de relojería, lluvia, viento, truenos. |
| Bloque 1 | Descriptivo/ informativo | Datos biográficos sobre Juan Baigorri Velar. | Música relajada. No hay foley. |
| Bloque 2 | Narrativo | Se narra la pelea entre Baigorri y el director del Servicio Nacional de Meteorología. | Música ambiental ominosa. Efectos sonoros: lluvia, viento, truenos. |
| Cierre | Descriptivo/ informativo | Se detallan los últimos años del inventor y su muerte. | Música relajada. No hay foley |



ANEXO 2

ANEXO 2: PROYECTO DE EDICIÓN EN ABLETON

a. Episodio 1:

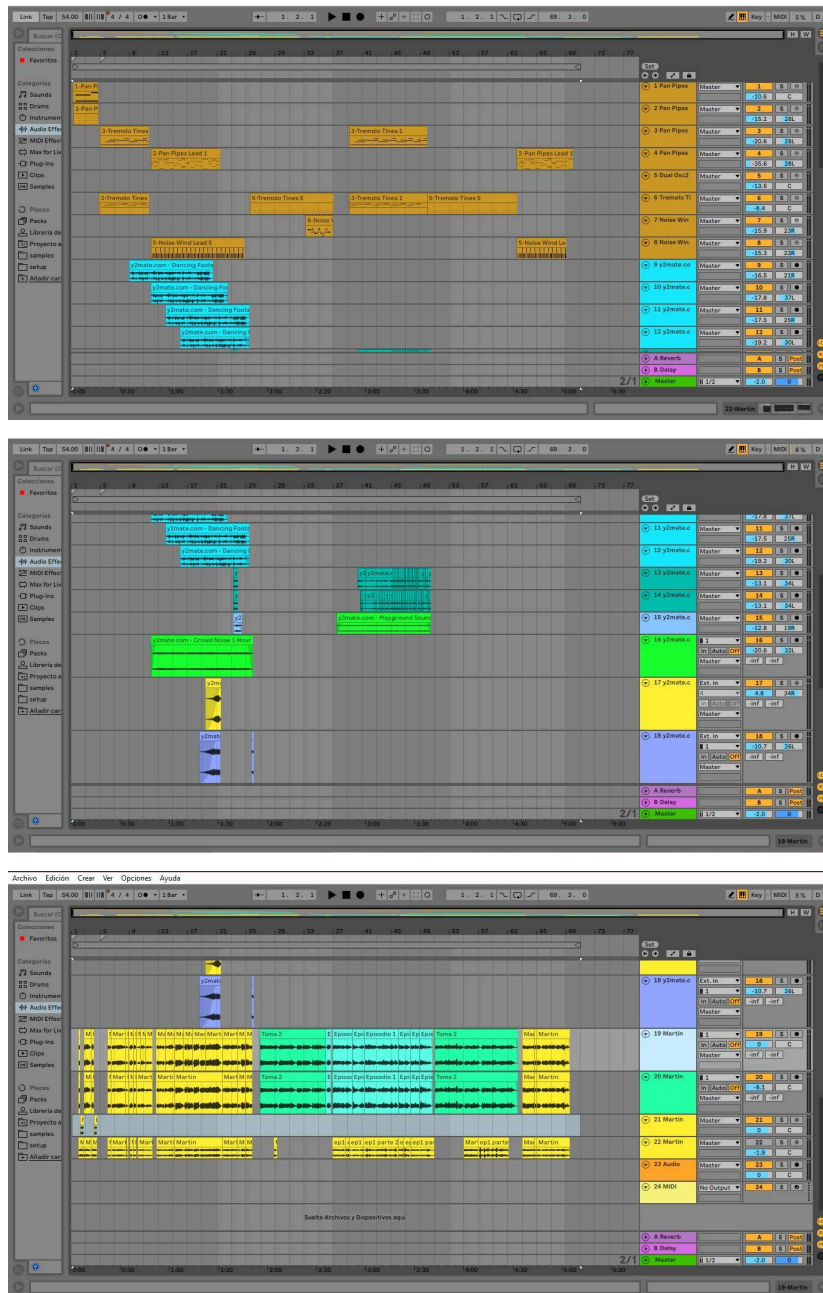


Fig. 1: en orden descendente, la música (coloreada en naranja), los efectos sonoros (coloreados en celeste, verde y violeta) y la voz principal (coloreada en amarillo y verde).

b. Episodio 2:

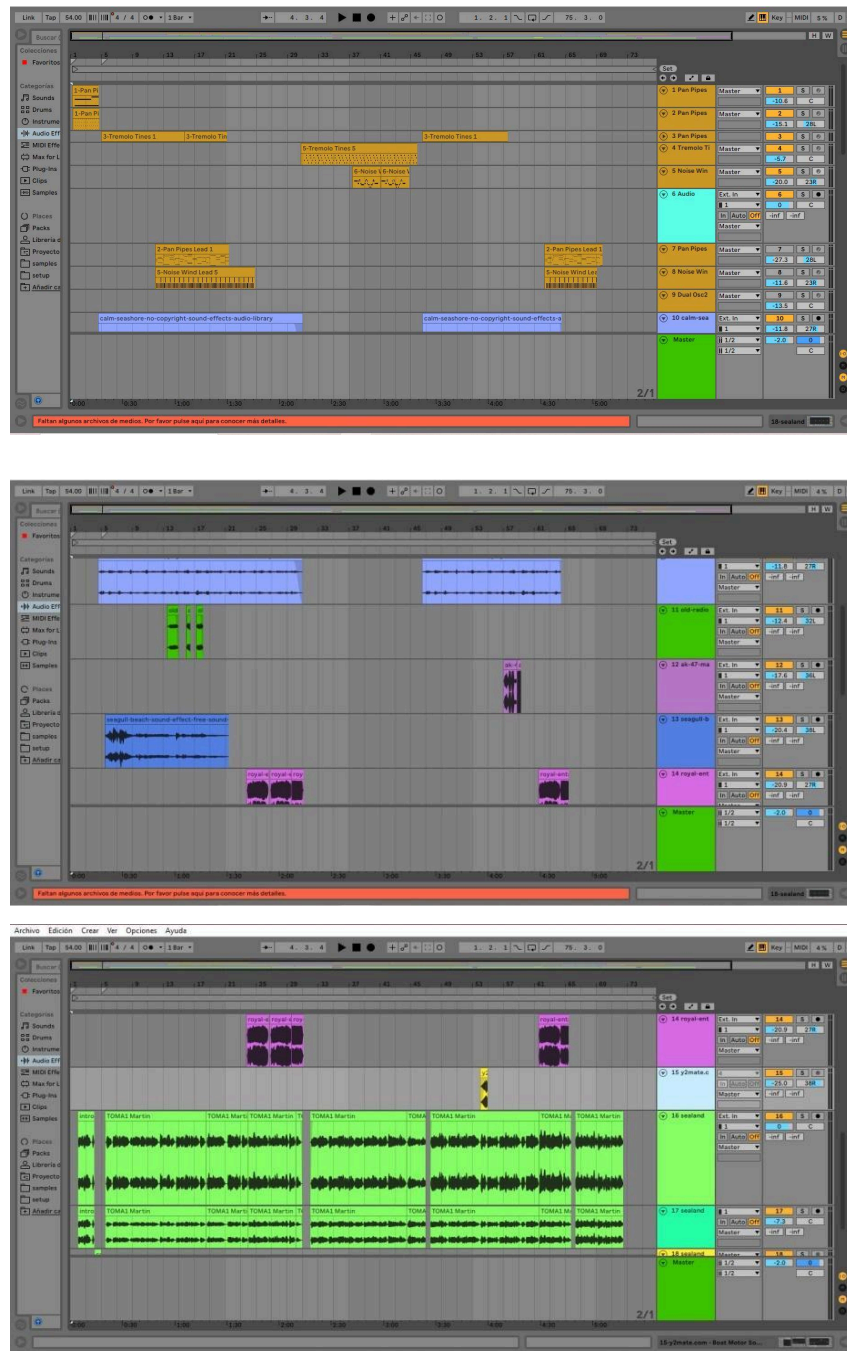


Fig. 2: en orden descendente, la música (coloreada en naranja), los efectos sonoros (coloreados en azul, verde oscuro y violeta) y la voz principal (coloreada en verde claro).

c. Episodio 3:

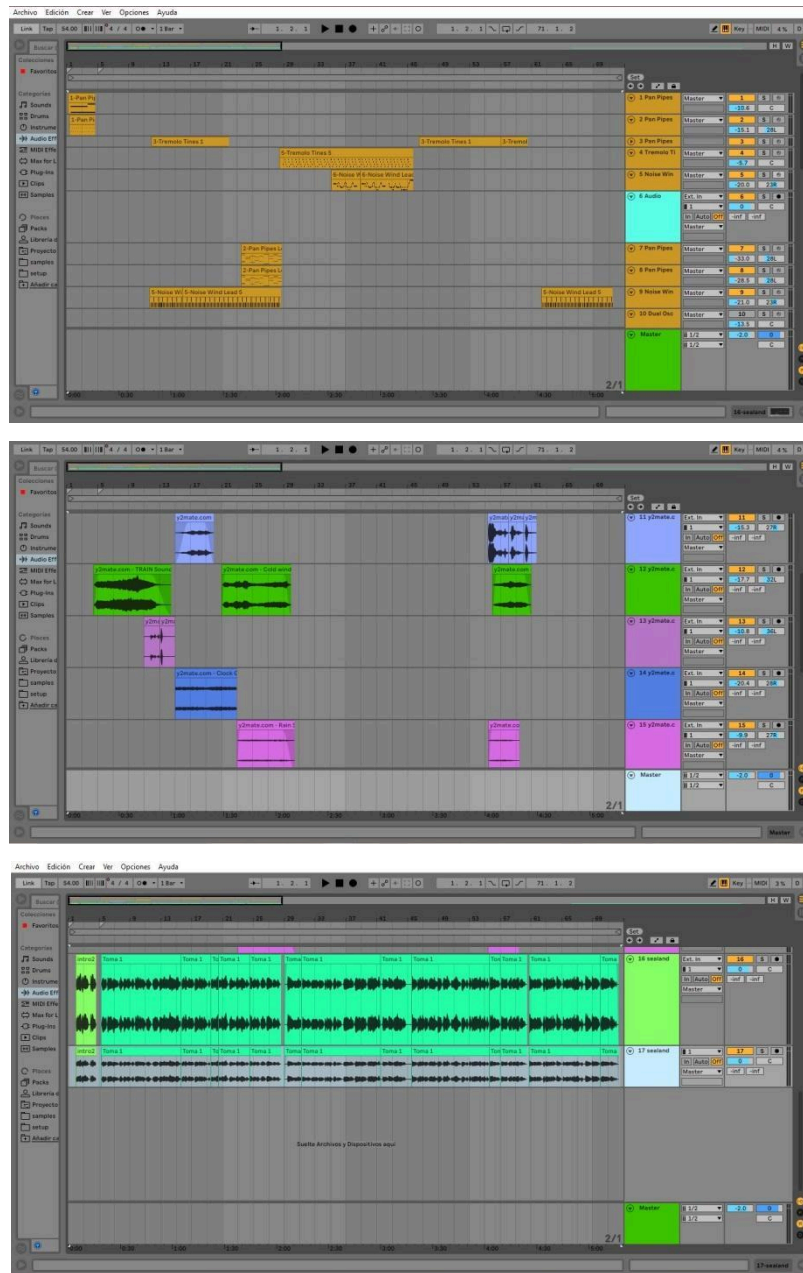


Fig. 3: en orden descendente, la música (coloreada en naranja), los efectos sonoros (coloreados en azul, violeta y verde oscuro) y la voz principal (coloreada en verde claro).

OTROS RECURSOS

a. [Galería de música](#) (disponible para descarga gratuita):



b. [Back-up del proyecto.](#)

