

NUEVAS ALIANZAS ENTRE LA CREATIVIDAD Y LA TECNOLOGÍA EN LOS PÓDCAST DE FICCIÓN DE LAS PLATAFORMAS SONORAS ESPAÑOLAS. ESTUDIO DE CASOS

Paloma López Villafranca
Universidad de Málaga

Fecha de recepción: 27/12/2023
Fecha de aceptación: 11/09/2024

Resumen

El podcast de ficción es la joya de la corona de las plataformas digitales. Se trata de producciones en las que se requiere de una gran inversión económica y talento humano. Las plataformas apuestan por recuperar el género dramático, pero intentando llegar más allá de lo que en su día consiguió el radioteatro, gracias a un elaborado proceso creativo, guion con aspectos muy cuidados, producción, un diseño sonoro impecable, dirección de actores, interpretación adaptada al formato, postproducción con sonido binaural y otras tecnologías que potencian la calidad del resultado final. En este artículo se realiza una revisión bibliográfica de la evolución del audiodrama y un estudio de casos de los formatos más representativos de plataformas privadas con una muestra significativa. El objetivo es analizar la simbiosis creativa y la incorporación de las nuevas técnicas de narración junto a la tecnología en un formato que nace gracias al radioteatro, pero evoluciona hacia lo que los nuevos teóricos denominan «cine sonoro». El resultado de este estudio refleja la transformación y eclosión de lo sonoro en España, con la apuesta de estas producciones en las plataformas especializadas y grupos de comunicación. El audio y la ficción son industria de futuro, tal y como se aprecia en la apuesta del Gobierno de España en 2023, que pone en marcha el Espacio Audio con un programa de ayudas de 160 millones de euros.

Palabras clave: cine, podcast, producciones audiovisuales, series, ficción sonora, adaptaciones.

NEW ALLIANCES BETWEEN CREATIVITY AND TECHNOLOGY IN FICTION PODCASTS ON SPANISH SOUND PLATFORMS. CASE STUDY

Abstract

The fiction podcast is one of the most precious genres on digital platforms. These are productions that require a great investment and human talent. The platforms are committed to recovering the dramatic genre but trying to go beyond what radio theater once achieved, thanks to an elaborate creative process, careful scripts, production, impeccable sound design, direction of actors, format-adapted interpretation, post-production with binaural sound and other technologies that enhance the quality of the final result. This paper carries out a bibliographic review of the evolution of audiodrama and a series of case studies of the most representative formats on private platforms with a significant sample. The aim is to analyze the creative symbiosis and the incorporation of new storytelling techniques together with technology that have given rise to a format that was born thanks to radio theater but evolves towards what new theorists call «sound cinema». The result of this study reflects the transformation and irruption of sound in Spain, with the commitment of these productions to specialized platforms and communication groups. Audio and fiction are an industry of the future, as shown by the Spanish Government's commitment in 2023 to launch the Audio Space with an aid program of 160 million euros.

Keywords: Cinema, Podcast, Audiovisual Productions, Series, Sound Fiction, Adaptations.

1. Introducción. Del radioteatro a la ficción sonora

La ficción sonora se ha beneficiado de la irrupción del *podcasting* con proyectos de calidad que integran los preceptos del anteriormente denominado «radiodrama» o «radioteatro» y conjuga nuevas técnicas más propias de producciones que se acercan a formatos audiovisuales, sin hacer de menos al sonido. El sonido es lo principal, pues sin su capacidad envolvente no se conseguiría en el oyente el efecto deseado. Surge así la idea de «cine sonoro», como lo llaman algunos expertos, que bebe del audiodrama, pero también ha adoptado en estos últimos años tecnologías y metodologías propias del séptimo arte. En este artículo intentaremos encontrar las similitudes y diferencias de las ficciones sonoras con el cine y las producciones audiovisuales de las plataformas OTT (*Over-The-Top*, como Netflix, HBO, Amazon Prime o Disney+) con gran éxito entre las nuevas generaciones y el público consumidor en múltiples pantallas.

Para introducir la investigación hay que aclarar el término de ficción sonora, que integra «cualquier contenido de ficción, ya sea procedente de la radio o de un pódcast» (Rodero Antón,

Espinosa y Pérez 161). Nos centramos en las ficciones de las plataformas sonoras que tienen sus antecedentes en los comienzos de la radio y cómo las emisoras desde sus inicios difundieron obras teatrales a través de las ondas. Las primeras obras dramáticas en la radio fueron emitidas por la BBC en 1923, adaptaciones de Shakespeare que fueron realizadas por el productor de Lyric Theatre de Londres, Nigel Playfair. Estas primeras obras no contemplaban el lenguaje del medio radiofónico, simplemente replicaban a través de las ondas obras teatrales puestas en escena. Algo similar sucedió en España, ya que Radio Ibérica emitió desde 1924 las «audiciones», entre las que se encontraban las óperas representadas en el Teatro Real, y fue el 15 de julio de ese mismo año cuando se realizó la primera radiodifusión de un espectáculo teatral en la radio española (Afuera, *Aquí, Unión Radio* 40).

Danger fue el primer radiodrama que se produjo específicamente para la radio y que supo adaptar con gran acierto el poeta, dramaturgo y novelista Richard Hughes en 1924 en la BBC (Kawashima 1). Tras más de una década de experimentación, el género culminó con *La guerra de los mundos* de Orson Welles, de la serie *The Mercury Theatre on the Air* de la CBS, que logró que la audiencia se viera inmersa en una historia que la atrapó, llegando a creer que se estaba produciendo una invasión alienígena en Estados Unidos (Heyer 219). Esta producción radiofónica magistral fue realizada por uno de los grandes creadores de la historia y uno de los cineastas más emblemáticos, como demostraría años más tarde en la que sería su obra de culto, *Ciudadano Kane*. Desde sus orígenes el género dramático se distingue por esa similitud con el cine en cuanto a la capacidad de fomentar la imaginación del oyente.

En Latinoamérica el furor de las radionovelas se produce a finales de los años cuarenta; sus producciones traspasaron fronteras, llegando a replicarse las obras en diferentes países, incluido España, como fue el caso de la radionovela peruana *Simplemente María*, para extender sus «bondades culturales» (Torres y González 167). A la difusión del formato contribuyó la llegada del transistor o pequeño receptor de radio portátil en la década de los cincuenta, que contribuyó a su éxito, junto a las representaciones en vivo en provincias y barrios (Rodríguez Ortiz 60).

La década de los cincuenta y sesenta fue una época dorada del género en España y en la mayoría de los países de habla hispana, tanto por las adaptaciones de obras teatrales como por producciones originales y seriales con la participación de cuadros de actores y profesionales, guionistas y realizadores de radio. La llegada de la televisión a España en 1956 apartó la ficción de las parrillas radiofónicas que figuraban en la programación de la mayoría de las emisoras comerciales (Gómez, Alcudia y Legorburu 4). A diferencia de España, la BBC ha cuidado desde sus inicios los espacios dramáticos e incluso potenciado los audiodramas como extensión del *transmedia*. La evidencia es el pódcast de *Doctor Who*, una serie británica que se emite desde 1963 en televisión y que en 1999 se decantó por lanzar una colección de audiodramas con las voces de sus intérpretes (Perryman 21) y también el audio sustituyó a la serie televisiva cuando no se pudo llevar a cabo la producción (Herrero Morales 39).

El radioteatro español fue el género que más esfuerzos imaginativos requería, atravesando diversas etapas, desde la época dorada, el olvido y declive, hasta el renacimiento

en la actualidad como un formato que, paulatinamente, está adquiriendo notables diferencias respecto de las primeras interpretaciones radiofónicas (López Villafranca y Olmedo Salar 19). En los ochenta se produce una marginación del género con la libertad de información y la proliferación de los programas estrella de la radio, los magazines, además de las causas económicas y sociales que hicieron que primasen estos contenidos frente al radiodrama (Afuera, «La extinción» 50).

En los 2000, el radiofonista Federico Volpini se planteó recuperar la ficción a través de Radio 3 y, gracias a su iniciativa, aparecieron espacios como *Videodrome* (2000), *Guerra y paz* (2001), *Los inmortales* (2022) o *Radio teatro piezas* (2006-2007), entre otros (Hernando Lera, López y Gómez 115). En 2005 se creó el espacio *Ficción Sonora*, que rescata el radioteatro en directo, con espacios de larga duración, alta densidad sonora, emisión ocasional, guiones fieles a la esencia de la obra adaptada y en el que participan entre doce y veinte actores, aunque no estén todos a la vez en escena (Aguilera y Arquero 119). Asimismo, las radios privadas se sumaron con emisiones esporádicas para celebrar efemérides, como la representación de *Las bicicletas son para el verano*, para conmemorar el 75 aniversario del comienzo de la Guerra Civil, que resultó ser un homenaje a grandes maestros de la radio y del género. La iniciativa navideña de la Cadena Ser en 2013, *Cuento de Navidad*, recuperó el radioteatro (Rodríguez Pallarés 92) y promovió que la ficción fuera una tradición desde ese año, conquistando a los oyentes tradicionales y a una nueva generación sin hábito de escucha, en la que Prisa lleva centrando su atención con el formato pódcast desde la creación de Podium Podcast en 2016.

1.1. Las plataformas sonoras en España

Plataformas como iVoox, Spotify o Apple Podcast llevan años sirviendo de hospedaje para espacios sonoros de creadores de contenido *amateur* y como repositorio de emisoras de radio en España. La viralidad del pódcast *Serial* (2014) en Estados Unidos marcó el comienzo de la «era de la audificación», como la llaman los expertos en narrativa sonora (Martínez 1). Berry (172) señala la viralidad de este pódcast, con cinco millones de descargas en iTunes en un tiempo récord, complementado por su impacto en redes sociales como X, e inspirada en la serie de ficción *True Detective* (2014). Puso el acento en la historia de Adnan Syed, arrestado y encarcelado por el crimen cometido contra su exnovia, Hae Min Lee, el 13 de enero de 1999. La temática de *Serial* fue muy debatida en entornos sociales, en medios tradicionales y en *metapódcast* (pódcast sobre el pódcast), en la que se ofrecían distintos puntos de vista y respuestas a cada episodio. Del pódcast *Serial* se realizó una serie documental en HBO, igual que del pódcast *Homecoming* de Gimlet Media en el que se interesó como productora ejecutiva y actriz principal Julia Roberts y se emitió en Amazon Prime.

La irrupción del pódcast y la disminución de oyentes en la radio propició que el grupo Prisa tomara la delantera en la creación de plataformas sonoras en España. Surgió, así, Podium Podcast en 2016. Esta plataforma del grupo Prisa cuenta con la ventaja de que se trata de un grupo español de medios de comunicación al que pertenecen emisoras en Latinoamérica,

Estados Unidos y España y que produce contenidos tanto en España como en países como México, Argentina, Chile y Colombia. Una de sus primeras y grandes producciones fue *El gran apagón* (2016), su serie revelación y la primera de ficción de la plataforma, con más de tres millones de descargas en el momento de su difusión. Desde sus inicios, esta red de podcast ha apostado por la ficción con una notable evolución en sus producciones.

Cuatro años más tarde, en 2020, Audible llega a España de la mano de Amazon, con especialización en audiolibros y, desde 2021, con una firme apuesta por el podcast y la experimentación sonora. Podimo, que nace en 2019 en Dinamarca, llega a España también en 2020 y aspira a convertirse en el Netflix español con el objetivo de competir con las grandes plataformas internacionales como Spotify, Apple y Audible, mediante la creación de contenidos más locales. Desde 2022, se alía con el Grupo Prisa y su intención es impulsar iniciativas conjuntas de producción, distribución y nuevos modelos comerciales relacionados con el *podcasting* en España, América Latina y Estados Unidos. La última de las plataformas en incorporarse y la primera en desaparecer bajo este nombre fue Sonora, del grupo de medios de comunicación Atresmedia. Esta plataforma de suscripción de audio en español acuñó el término «cine sonoro» y produjo documentales, películas y series en audio con nuevos formatos narrativos, con la firma de creadores como Isabel Coixet, Julio Medem o Daniel Sánchez Arévalo. Sin embargo, a finales de 2023 la plataforma abandona el modelo de pago para pasar a uno abierto con publicidad y se produce la migración de sus contenidos a la plataforma de Onda Cero (Ondacero.es), del mismo grupo de comunicación.

1.2. Casos de éxito. Del podcast a las series televisivas y la gran pantalla

El podcast de ficción ha logrado el interés de diversas plataformas de vídeo como HBO, Netflix o Channel 4, donde se emitió la versión animada del programa radiofónico y podcast *The Ricky Gervais Show* en 2009, un espacio pionero en el universo *transmedia* del diario online *The Guardian*. El periódico logró, gracias a la difusión de este espacio, más de 260.000 suscripciones durante el primer mes de emisión, cuya estrategia tenía como objetivo ampliar el mercado a nuevos lectores de menor edad (Sellas 459). El prestigioso diario *Deadline* publicó un artículo titulado “Cómo los podcasts se están convirtiendo en una nueva mina de oro de Hollywood”, en el que personalidades de la industria del cine y las series enfatizaban que se estaba encontrando material muy interesante en los podcast. Como señalan Olmedo y López Villafranca:

el fenómeno de la adaptación del éxito de un podcast a serie televisiva es muy reciente, pero denota una tendencia que abre un escenario de grandes oportunidades para el formato radiofónico, también para el televisivo que puede sumar nuevas audiencias del universo sonoro. (187)

Otro podcast de éxito es *Archivo 81* (2016), una ficción de terror al estilo de los viejos seriales radiofónicos que se ha adaptado a una serie homónima de terror en Netflix. La idea de la

historia surgió cuando Powell consiguió un trabajo en la biblioteca de efectos de sonido y a Sollinger se le ocurrió un concepto basado en la experiencia de su colega, al escuchar grabaciones extrañas y poco convencionales. Sobresalen entre las adaptaciones del pódcast series televisivas como *Homecoming* (2018) en Amazon, la versión del pódcast *Dirty John* (2018) en Netflix, *Lore* (2017), *The Midnight Gospel* (2020), *The Shrink Next Door* (2021), *Gaslit* (2022) o *The Thing About Pam* (2022).

En España, la exitosa serie sonora *El gran apagón* (2016) ya tiene su versión en la plataforma Movistar Plus. El pódcast original acumula más de 6,5 millones de descargas y se ha convertido en un fenómeno del género de ficción, con tres temporadas. Guionistas de prestigio, con premios de cine y televisión, han adaptado al formato audiovisual esta serie, con episodios auto-conclusivos, tramas y personajes de nueva creación.

2. Objetivos

El objetivo de esta investigación es realizar un estudio de casos de pódcast en los que se aplican las tecnologías para mejorar la creatividad y narratividad, así como comprobar la evolución imaginativa y tecnológica de sus contenidos en las plataformas más representativas en España (Podium Podcast, Spotify, Podimo, Sonora, Amazon Music, Audible, RTVE, Playz, Apple Podcast-El Extraordinario) y su relación con la narrativa y el lenguaje cinematográfico. Para llevar a cabo esta relación establecemos los siguientes objetivos secundarios:

1. Analizar las variables formales de los pódcast de ficción y las temáticas que abordan.
2. Comprobar la estructura narrativa.
3. Examinar los elementos del lenguaje sonoro (utilización de los radiosemas: música, palabra y ficción) y comparar con otros elementos propios del lenguaje cinematográfico.
4. Analizar la interpretación de los personajes adaptada a distintos medios (doblaje, cine, teatro, radio).
5. Estudiar la innovación sonora y/o audiovisual en los pódcast de ficción que forman parte de la muestra.

3. Metodología

La investigación está basada en la recolección y análisis de datos de las ficciones seleccionadas. Es cualitativa por las técnicas de descripción empleadas, mediante la escucha de las ficciones y la interpretación y valoración de las cualidades del fenómeno, a través del estudio de casos (Yin 13; Sandín Esteban 43) que, según Martínez Carazo (188), genera una comprensión del problema de investigación de forma inductiva.

Las variables de investigación para analizar la muestra son:

1. Variables formales: nombre, plataforma, año de creación, temporada/obra única, duración.
2. Variables de contenido:
 - temática;
 - análisis descriptivo de las tramas;
 - análisis de la estructura; narrativa lineal simple (fiel a su cronología), lineal intercalada (se intercalan secuencias no cronológicas), *in media res* (en mitad de la historia), paralela (historias paralelas no conectadas), de contrapunto (historias que coinciden en algún punto), inclusiva (historia que contiene otra historia), de inversión temporal (ruptura del tiempo cronológico) (Gordillo 11);
 - interpretación cuadro de actores (actuación adaptada a la radio, teatro, cine, doblaje);
 - utilización de radiosemas, palabra, música, efectos, silencios (Guarinos *El teatro* 213);
 - mediación de la historia con narrador (*telling*) o desarrollo de la historia sin narrador externo (*hearing*) (Guarinos, «La ficción» 144);
 - función externa de la música en la narración: utilizada con fin ambiental o descriptiva, rítmica, sin música. Función interna: prosopopéyica caracterizadora, emocional, anticipativa, ilusionaria y de subrayado (Sánchez 171);
 - función de los efectos: descriptivo, narrativo, expresivo, ornamental (López Villafranca 71);
 - planos especiales de narración, planos temporales de narración, planos de intención y planos presencia.
3. Variables de innovación y estética sonora: sonido binaural (tecnología que permite grabar el sonido como lo percibe el cerebro humano y cuya escucha se produce mediante auriculares estéreos, con canales izquierdo y derecho aislados), *video podcast* (pódcast en formato vídeo con una técnica propia y un formato que permite su escucha y visualización de forma independiente o simultánea), relación con otras obras *transmedia* (el relato de la historia se despliega a través de múltiples medios y plataformas de comunicación), otras. Puesta en escena: en directo, *streaming*, a la carta.

3.1. Muestra

La muestra seleccionada son nueve ficciones representativas de cada una de las plataformas elegidas, una muestra de casos representativos en los que la innovación y la creatividad son rasgos sobresalientes. Algunos de los casos han sido galardonados con los Premios Ondas Globales del Pódcast (*Adolescentes*, *Blum*, *Titania*, *Recursos Humanos*) o han obtenido reseñas positivas entre los especialistas de narrativa sonora (*Las aventuras de Tintín*, *Malas*

decisiones), además de ser pioneros en la utilización de técnicas sonoras avanzadas (*La Carga*, *La niña fantasma*).

Nombre	Plataforma	Año de creación	Temporada (episodios)/ obra única	Duración/media
<i>La niña fantasma</i>	Playz	2017	Obra única	05':47''
<i>Adolescentes</i>	Amazon Music	2022	Temporada 1- audiolibro	27-42 minutos
<i>Blum</i>	Apple Podcast- El Extraordinario	2022	Temporada 1- 12 episodios	17-23 minutos
<i>Malas decisiones</i>	Ondacero.es/ Spotify	2022	Temporada 1- 6 episodios	16-25 minutos
<i>El sonido del crimen</i>	Spotify	2022	Temporada 1- 6 episodios	13-21 minutos
<i>Las aventuras de Tintín</i>	RNE (Ficción Sonora)	2023	Obra única	1h-45 minutos
<i>Titania</i>	Podium Podcast	2023	Temporada 1- 8 episodios	13-28 minutos
<i>La carga</i>	Audible	2023	Temporada 1- 5 episodios	Media de más de 40 minutos
<i>Recursos humanos</i>	Podimo	2023	3 episodios	16':15''

Tabla 1. Muestra de pódcast de ficción analizados. Fuente: elaboración propia (2023).

4. Resultados del estudio de casos

4.1. Análisis descriptivo

La carga (2023), de la plataforma Audible, es una producción sonora del género «crimen real», de Kilohercios & Decibelios, protagonizada por dos actores de cine y televisión en España, Antonio Resines y Diana Gómez. Basada en una historia real, cuenta la investigación de dos inspectores de policía, un veterano a punto de jubilarse y una joven inspectora que le sustituirá. En tándem, tendrán que resolver un caso sobre la desaparición de una joven en un entorno turbio. En total, la historia puede escucharse en 4 horas y 11 minutos, los episodios superan los 30 minutos.

El sonido del crimen (2022) es una serie sonora exclusiva de Spotify de la guionista María Mínguez, también de género *true crime*, que la plataforma realiza en colaboración con Podium Studios. La historia gira en torno a la investigación del caso de Carla Serra, una joven universitaria que ha desaparecido del campus en el que estudia. La jefa de voz del laboratorio

de acústica forense de la policía analiza los audios encontrados en su teléfono móvil, claves para descubrir su paradero. La duración media de los episodios es de cerca de 20 minutos.

Titania (2023) es un *branded podcast*¹ del Banco Santander que realiza Podium Studios y su difusión tiene lugar en la plataforma Podium Podcast. Trata sobre una mujer que sufre un ciberdelito que la sumerge en una trama basada en manipulaciones, robo de datos y suplantación de identidades en una sociedad cada vez más influenciada por la Inteligencia Artificial. Los episodios tienen una duración media de 15 minutos. *Las aventuras de Tintín* (2023), por su parte, es un podcast de ficción de RNE, que adapta los cómics de Hergé titulados *Los cigarros del faraón* y *El loto azul* a versión audiodrama. El equipo del programa *Ficción sonora* de RNE interpreta la adaptación sonora del mítico cómic, con el protagonismo del joven Tintín y su perro Milú, que representan en directo en el patio del centro cultural La Casa Encendida de la Fundación Montemadrid y que puede visualizarse a la carta en la plataforma de RTVE.

La niña fantasma (2017) es una de las ficciones de *Sonido binaural* de la plataforma Playz, de RTVE, en la que un vigilante de seguridad descubre la existencia de la niña fantasma que vaga por el Palacio de Linares, en Madrid. La duración es de cerca de 6 minutos. *Malas decisiones* (2022), de la plataforma Ondacero de Atresmedia, es una serie sonora que tiene como protagonistas a los actores cinematográficos españoles Ana Castillo, Luis Tosar y al argentino Chino Darín. Producida junto con La Maldita, narra la historia de una joven sedentaria aficionada a los videojuegos, que huye de la policía por un asunto en el que se ve involucrada sin saber el motivo.

Recursos humanos (2023) es una ficción de Jesús Matsuki, con la realización de Jesús Agudíez que forma parte del catálogo de Podimo, aunque también puede consumirse en otras plataformas. La historia gira en torno a un espacio muy singular, en el que los personajes que entran sufren unas condiciones estresantes. Sobresale la voz e interpretación del actor de cine y televisión Víctor Clavijo, que ha logrado el Ondas a Mejor Interpretación en la III Edición de los Premios Ondas Globales del Podcast. Son tres episodios con una duración dispar de entre 6 minutos, 16 minutos y poco más de un minuto. *Adolescentes* (2022) es una producción que puede escucharse en Amazon Music y Audible. Narra la historia de un grupo de *nerds*² adolescentes que organizan una fiesta clandestina en un instituto, en la que distribuyen una sustancia estupefaciente que, si no se toma siguiendo las debidas instrucciones, convierte a sus consumidores en zombies. Cada episodio dura entre 17 y 40 minutos, con una estructura parecida a la de una serie audiovisual.

Por último, *Blum* (2022) es un *branded podcast* que realiza la plataforma El Extraordinario para Turismo de Suiza: un *thriller* sonoro que narra la investigación de una joven periodista que se siente atraída por la desaparición de una estudiante de Historia del Arte

¹ Un *branded podcast* es un podcast creado y patrocinado por una marca con el objetivo de promocionar sus productos o valores de manera sutil, entretenida o informativa.

² Según la RAE, «persona estudiosa e inteligente que suele mostrar un carácter abstraído y poco sociable» ('nerdo' [Diccionario de la lengua española]).

obsesionada con una pintora suiza, Ursula Blum. Su aventura, a través de 9 ciudades helvéticas en 9 episodios, nos descubre a la artista, su arte, las ciudades y lo que sucedió en torno a la misteriosa desaparición. Los episodios duran aproximadamente 20 minutos.

El análisis descriptivo nos revela que la ficción de piezas como *La carga*, *Malas decisiones* y *El sonido del crimen* son similares en cuanto a su producción a las series de plataformas OTT, con contenidos que fácilmente se podrían adaptar a una serie audiovisual y una duración apropiada para los episodios. Se consideran experimentales por su producción y la utilización de los recursos tecnológicos, guion y la propia trama tanto en *Recursos humanos* como en *La niña fantasma*. Ambas producciones difieren por duración y por la forma de plantear las historias, más extravagantes y con una técnica más vanguardista en cuanto a la tecnología y el planteamiento de sus guiones. La pieza *Las aventuras de Tintín* se asemeja a los radioteatros de antaño en cuanto a duración y la división en tres actos, además de la representación ante el público y la realización en directo, con efectos sonoros y músicas ideadas específicamente para las escenas sonoras. Los dos *branded*, *Blum* y *Titania*, responden a la estructura de los episodios de audioseries creadas para fomentar experiencias sonoras con tramas que tienen continuidad en cada episodio.

4.2. Temáticas y estructuras narrativas

El suspense está presente en todas las tramas y las líneas argumentales se centran en la resolución de un misterio, ya sea un caso policial como *La carga*, *El sonido del crimen* o *Malas decisiones*; un misterio en el que se ven involucrados los protagonistas, como *Titania*, *Blum*, *Las aventuras de Tintín* o *Recursos humanos*; un caso paranormal, como en *La niña fantasma*; o un fenómeno en el que intervienen criaturas monstruosas, como es el caso de *Adoleszentes*. Se aprecia un interés por el *thriller*, por el *true crime*, en *La Carga*, *Las malas decisiones* y *El sonido del crimen*, lo que marca una tendencia con respecto a los géneros que se producen y consumen. A los productores y consumidores les interesa crear obras en las que prima el misterio, historias que nos descubran algo nuevo en cada episodio con personajes redondos que marcarán los acontecimientos. Las distopías de *Titania* y *Recursos humanos* se relacionan con una tendencia propia de las series audiovisuales contemporáneas, con la Inteligencia Artificial en *Titania* y un escenario distópico en *Recursos humanos*. El terror y la comedia están presentes en *Adoleszentes*, una audioserie juvenil con un formato similar a una serie televisiva de humor. La producción de RNE de *Las aventuras de Tintín* diverge del resto porque bebe de las técnicas tradicionales del audiodrama, con la apuesta por la adaptación de los clásicos y la originalidad de que en este caso sea el texto de Hergé trasladado a la ficción sonora.

Las estructuras narrativas son lineales y cronológicas, siguiendo el plan narrativo aristotélico: hay un planteamiento, nudo y desenlace que podemos seguir de forma cronológica y hay una relación lógica de los hechos, con tramas principales y paralelas en las audioseries que enriquecen las historias.

Tienen formato de audioseries las siguientes producciones: *La carga*, *El sonido del crimen*, *Titania*, *Blum*, *Adoleszentes* y *Malas decisiones*. Cada episodio termina en clímax y se

resuelve en el siguiente. El único caso diferente son los tres episodios de *Recursos humanos*, que siguen la estructura maestra episódica, en la que los episodios pueden resultar ajenos entre sí, pero la temática que abordan es un todo en su conjunto. *Las aventuras de Tintín* y *La niña fantasma* son obras únicas, con grandes diferencias en cuanto a la duración, ya que la primera se desarrolla a lo largo de casi dos horas y la segunda aproximadamente en seis minutos.

4.3. Interpretación, cuadro de actores

La interpretación del cuadro de actores se corresponde con la interpretación de audiodramas diseñados de forma exclusiva para audio. Esta interpretación es propia del medio sonoro, para radio o plataforma sonora, en los *branded Blum* y *Titania* y las ficciones *Recursos humanos*, *La niña fantasma* y *Adoleszentes*; aunque también se distinguen algunas voces en *Adoleszentes* más propias del doblaje cinematográfico. Estos pódcast utilizan la presencia de planos para dar sensación de espacio y tiempo, con sonidos binaurales, primeros planos y terceros planos, además de efectos sonoros en los que entramos en detalle en el siguiente apartado. La interpretación más cinematográfica de los actores se aprecia en las obras *La carga*, *Malas decisiones* y *El sonido del crimen*. La puesta en escena de los actores es similar a las series televisivas, donde son reconocibles las voces de los actores y la actuación es análoga a la llevada a cabo en formatos seriales de plataformas OTT. En el caso de *La carga*, la audioserie de sonido binaural, esta técnica proporciona gran realismo y una calidad sonora propia de obras cinematográficas. Vivimos esta serie a través del sonido, su calidad, su función envolvente e inmersiva.

Más cercana a la interpretación teatral, al radioteatro como género especializado, son las dos historias que se interpretan en *Las aventuras de Tintín*, donde, además, se puede tener una referencia visual en un *video podcast* en el que se realiza una interpretación en directo en La Casa Encendida, un centro cultural de Madrid. Se muestra la gestualidad de los actores y sus movimientos corporales para hacer más expresiva su interpretación vocal. Los rótulos de las escenas (voz corporativa de RTVE que sitúa al oyente en un espacio o tiempo) es lo único grabado en esta producción, pues la inclusión de los efectos se realiza en directo.

Todas estas interpretaciones están muy alejadas de las representaciones teatrales de la época dorada del radioteatro, con la búsqueda de la naturalidad y la interpretación audiovisual en la mayoría de las piezas analizadas. Sin embargo, la dicción y vocalización están mucho más cuidadas en las ficciones de RNE, con voces de actores de la casa y otras voces invitadas que prestan especial atención a la vocalización e interpretación para el medio sonoro.

4.4. Utilización de radiosemas: palabra, música, efectos y silencio. Función de los planos

El diálogo es lo que hace avanzar a la acción en todas las producciones (*hearing*), a excepción de la adaptación a audiodrama de *Las aventuras de Tintín*, en la que existe un narrador que nos guía para conocer las distintas escenas de la producción sonora (*telling*). La función externa de la música es utilizada con valor ambiental o descriptivo en *Las aventuras de Tintín*, en las que

escuchamos música acorde a las situaciones que viven los personajes. En esta producción hay música emocional, en los momentos de mayor interés; anticipatoria, en situaciones de acción y misterio; y caracterizadora de distintos personajes como Hernández y Fernández, el millonario Rastapopoulos o el profesor Ciclón.

En todas las producciones cuya temática es el misterio (humor y misterio en *Las aventuras de Tintín y Adoleszentes*) la música juega un papel decisivo desde el punto de vista anímico, además de ser anticipativa en las escenas de tensión y en las que se establece una situación de clímax antes de resolver un momento de tensión, como en situaciones a las que se enfrentan la protagonista de *Blum*, los inspectores de policía en *La carga*, la fugitiva en *Malas decisiones* y los investigadores en *El sonido del crimen*. En la mayoría de las producciones no hay música cuando se producen escenas en las que lo más importante es el diálogo, a excepción de *Las Aventuras de Tintín*, que tiene un colchón musical permanente.

La música juega un papel clave en el *branded Blum*, en el que también destaca otro elemento de la narración, porque conocemos ciertas situaciones, personajes y misterios a través de ella. Los efectos son descriptivos y narrativos: reflejan acciones, en todas las producciones de la muestra analizada, a través de ellos conocemos situaciones de cada una de las escenas, y crean ambientes emocionales de forma expresiva junto a la música. *Adoleszentes* es una de las series que hace uso de los efectos ornamentales. La audioserie o audiolibro recibió el Premio Ondas por su diseño sonoro, con especial atención a los momentos de acción, disparos y sonidos de zombis, con efectos ornamentales que sirven de separación de las escenas sonoras y que son muy característicos de las producciones de Teo Rodríguez.

En *Las aventuras de Tintín*, los efectos son ornamentales cuando aparecen ciertos personajes, como los detectives o el profesor que se caracterizan por un determinado acompañamiento musical. Hay efectos descriptivos para anunciar ciertos momentos en determinadas escenas, como la recreación del ambiente de una noche en la que se desata una tormenta tropical o el sonido de las copas en una fiesta; y narrativos para indicar acciones, como el sonido de la avioneta en la que viaja Tintín o el lanzamiento de los personajes al mar. En esta producción hay muchos efectos que se realizan en directo y que generan emoción, acción y sentimientos en la audiencia/espectadores, gracias a la realización de Mayca Aguilera y la dirección de Benigno Moreno.

Por otra parte, los efectos sonoros tienen una función ilusoria cuando se producen en la mente de los personajes, como sucede en *Titania*, donde la protagonista escucha distintas voces distorsionadas o rememora hechos que le dan claves para desenmarañar la trama en la que se ve envuelta. Se detectan *glitches*, interferencias o errores electrónicos, para ponernos en situación con respecto a la Inteligencia Artificial o impactos para producir cambios dramáticos de escenas.

Los planos espaciales se distinguen mejor gracias a la tecnología, el sonido 360 o binaural, notable en *La carga*, *Recursos humanos*, *Malas decisiones*, *Blum* y *La niña fantasma*. Son planos en los que distinguimos dónde se produce la dirección del sonido, izquierda, derecha, y quién y en qué plano hablan los personajes en cada momento. Hay planos de

presencia en *Malas decisiones*, en los que se puede escuchar la distancia espacial de la protagonista y sus compañeros, con los que se comunica a través de una videoconsola. Lo mismo sucede en *Blum*, en cuya obra podemos percibir la presencia de los personajes en primer plano, a otros personajes en planos más alejados o en otras direcciones para mostrar distancia. Distinguimos también en esta obra los planos temporales de narración, que son aquellos en los que conocemos a uno de los personajes del pasado a través de una serie de grabaciones, que dan lugar al detonante de la trama. En *El sonido del crimen* las grabaciones rememoran hechos pasados que analiza la inspectora de la serie para descubrir el caso. Y en *Adolescentes* se detectan estos planos en las persecuciones, cuando se acercan los *zombies* o hay personajes en otras estancias del instituto donde ocurren los hechos. Hay planos de intención en los momentos de introspección de la protagonista de *Titania*, y también se produce este fenómeno en *Blum*, donde la protagonista desvela su mundo interior y en los sueños de la protagonista de *Malas decisiones*.

En general, la distinción de espacios, planos, la adecuación de la música y el realismo de los paisajes sonoros y efectos logra que todas estas producciones gocen de una calidad que nada tienen que envidiar a otras producciones audiovisuales. La influencia de las series se aprecia en los guiones, con diálogos basados en la acción frente a la narración de los radiodramas propios del inicio del género.

4.5. Variables de innovación

En cuanto a las variables de innovación destacamos la utilización del sonido binaural en las obras *La carga*, *La niña fantasma*, *Recursos humanos*, *Blum* y *Malas decisiones*. En *La carga*, la sensación es la de estar inmersos en una ficción cinematográfica, en la que se siente el sonido a través de la acción y los distintos planos espaciales. Es la obra que mayor efecto de inmersión sonora genera en el oyente. Realizada en el estudio profesional de grabación y postproducción Kilohercios & Decibelios, esta audioserie emplea todos los recursos del cine para crear el efecto que pretende: envolver al oyente y generar en su mente imágenes que deleiten su imaginación. Cuenta con más de 40 actores y 500 pistas de audio que la convierten en una superproducción (Martínez 1).

Malas decisiones es una ficción que, a excepción de su duración (en torno a 20 minutos), tiene muchas similitudes con las series televisivas. El sonido se escucha en distintas direcciones, en función de que hable la protagonista o los dos compañeros de videojuegos con los que la protagonista se comunica. Lo mismo sucede con *El sonido del crimen*, un pódcast en el que las interpretaciones de los actores y el diseño sonoro, con un cuidado tratamiento de los sonidos y planos, generan un interés en el oyente muy parecido al de cualquier serie de una plataforma OTT. Su estructura se asemeja a la de una miniserie, con seis episodios que terminan en clímax, aunque con menor duración, también en torno a 20 minutos. Lo mismo sucede con *Blum* y *Titania*, los dos *branded podcast* que son *thrillers* similares a miniseries, con la duración propia del *podcasting*, en torno a 20 minutos. Son innovadoras por el uso del sonido, con escenas sonoras descriptivas, narrativas adictivas en cuanto a sus tramas y muy

introspectivas en cuanto al uso de los planos, la música emocional y los efectos con una función expresiva, creando un ambiente que apela a los sentimientos.

Recursos humanos y *La niña fantasma* son obras más experimentales, en las que el sonido binaural genera una sensación de ansiedad, crea expectación, sobresalta e impacta en el oyente. Finalmente, la obra que tiene un lenguaje más radiofónico y se acerca más al radioteatro es la pieza *Las aventuras de Tintín*, cuya innovación tiene que ver con que es una obra que, a pesar de durar cerca de dos horas, se visualiza en la plataforma de RTVE y nos ofrece la posibilidad de observar el trabajo de los actores frente al micro, la realización que se produce ante el público y en directo frente a la audiencia que ha asistido a ver la obra en La Casa Encendida. Comprobamos que la implementación de nuevas tecnologías ha favorecido el efecto inmersivo de todas las producciones y ha logrado ilustrar a través del sonido escenas que pueden adaptarse con facilidad tanto a la gran pantalla como a las producciones de las series televisivas.

5. Conclusiones

El pódcast de ficción se ha perfeccionado gracias a las innovaciones tecnológicas: no solo por el sonido binaural, que genera una sensación espacial más cercana a las ficciones audiovisuales, sino también gracias a la incorporación de la imagen en los *video podcasts* o el logro de efectos más realistas que nos hacen disfrutar de estas obras como si se tratara de superproducciones televisivas o cinematográficas. Si comparamos estas ficciones con el radioteatro clásico, comprobamos cómo se cuida el diseño de las escenas gracias al realismo de los paisajes sonoros y efectos que nos permiten distinguir la ambientación, crear imágenes mentales por las que discernimos las secuencias y escenas de la ficción. La calidad del sonido y escuchar en 8D mejora nuestra capacidad de atención y fomenta que captemos aspectos que nos pasarían por alto si no tuvieran esa capacidad inmersiva. Esto, a su vez, genera imágenes que asociamos a obras audiovisuales como las series televisivas de éxito en las plataformas o películas de suspense, que desarrollamos gracias a la fidelidad del sonido, con situaciones, personajes y experiencias reales que podemos construir mentalmente.

No solo la técnica, igualmente la creatividad contribuye a la mejora de la calidad de estos pódcast de ficción con la elaboración de guiones más cercanos a modelos cinematográficos, con temáticas de actualidad y estructuras similares a las de las series y películas. En las secuencias y escenas, el diálogo contribuye a que la acción avance frente al radioteatro tradicional, en el que había una mayor presencia de narradores externos. Esa creatividad se ve reforzada por la escucha unipersonal, en la que el oyente/usuario vive una experiencia muy gratificante, ya que disfruta de los elementos sonoros (palabra, música, diálogos y el propio silencio) de forma inmersiva a través de sus auriculares.

Una adecuada dirección de actores logra que las interpretaciones se hagan pensando en el sonido, pero se marcan también las actuaciones con mayor naturalidad: no hay un engolamiento como antaño, ni se remarcan en exceso las palabras para que sean perfectas como en el radioteatro del siglo pasado. A través del análisis se detecta una interpretación vocal más

cuidada que la de series o películas, en la que el movimiento del cuerpo y la imagen dejan a un lado este aspecto. En estas ficciones se trabaja la voz y, a través de ella, la interpretación, e incluso se aprecia el esfuerzo que realizan los actores de la pequeña y gran pantalla, como Antonio Resines o Ana Castillo, que se esmeran en la vocalización y muestran su actuación mediante la entonación, el ritmo y la modulación de la locución. Es una cuestión que se encuentra mucho más trabajada en las piezas de Radio Nacional de España, que presta especial atención a la vocalización e interpretación actuarial frente al micrófono.

El diseño sonoro se trabaja de forma paralela al guion, con la creación de escenas que están marcadas por los radiosemas que, como identificábamos en la metodología hace referencia a la música, los efectos y el propio diálogo. También se cuida la utilización del silencio, que indica el cambio de las escenas o secuencias. Se constata la presencia de efectos y músicas que generan un sello particular de cada creador, como en las obras de Teo Rodríguez (*Adoleszentes*), en las que hay efectos ornamentales que subrayan determinadas pausas o puntos y generan interés en el oyente por seguir la trama. Las ficciones de RNE tienen ese rasgo diferenciador, con una gran riqueza en la utilización de los radiosemas, en especial de la música y efectos, que se encajan con un esmero casi artesanal en todo el proceso de interpretación, realización y puesta en escena de sus obras, como en *Las aventuras de Tintín*.

Esta investigación responde a un estudio de casos y para conseguir resultados más concluyentes sería necesario ampliar la muestra, pero a través del corpus analizado se aprecia el interés de las plataformas por ofrecer productos de calidad. Se trata de formatos en los que se trabaja el guion, la interpretación, se realiza un perfeccionado uso de los radiosemas y se añade un plus con los avances tecnológicos como el sonido 360, entre otros. En futuras investigaciones se podría ampliar la muestra analizada, las plataformas y emisoras en las que se emiten, y utilizar más variables de análisis. Además, se podrían comparar obras de radioteatro de épocas anteriores con estas producciones para afirmar con mayor rotundidad la categoría de «cine sonoro» de estas últimas producciones.

Para concluir, podemos afirmar que la proliferación de producciones audiovisuales, como las series de ficción de las plataformas digitales, han contribuido favorablemente a la evolución del género de ficción en las plataformas de audio *online*, que están realizando una apuesta por estos formatos con una considerable inversión en sus producciones. Sin embargo, y como rasgo diferencial frente a otras producciones audiovisuales, los recursos son mucho menores por las propias características intrínsecas de las producciones sonoras.

Referencias

- Afuera, Ángeles. «La extinción del género dramático de la radio de la Transición (1970-1980)». *El Radioteatro: olvido, renacimiento y su consumo en otras plataformas*, coordinado por Paloma López Villafranca y Silvia Olmedo Salar, Salamanca: Comunicación Social, 2020, pp. 39-60.

- Afuera, Ángeles. *Aquí, Unión Radio: crónica de la primera cadena española (1925-1939)*. Madrid: Cátedra, 2021.
- Aguilera, Mayca e Isabel Arquero Blanco. «La ficción sonora y la realización en directo: el reto de RNE». *Área Abierta*, vol. 17, n.º 1, 2017, pp. 117-146.
- Berry, Richard. «A Golden Age of Podcasting? Evaluating Serial in the Context of Podcast Histories». *Journal of Radio & Audio Media*, vol. 22, n.º 2, 2015, pp. 170-178.
- Gómez, Sara, Mario Alcudia Borreguero y José María Legorburu Hortelano. «Radio y pódcast: la nueva vida de la ficción sonora en España (2012-2021)». *Austral Comunicación*, vol. 11, n.º 2, 2022, pp. 1-30.
- Gordillo Álvarez, Inmaculada. «El cine de senderos bifurcados: propuesta metodológica para el análisis narrativo del discurso de historias múltiples». *Guión actualidad*, Sevilla: Universidad de Sevilla, 2008, pp. 1-11.
- Guarinos, Virginia. *El teatro radiofónico. Una narración radiofónica inaudible*. Tesis doctoral, Universidad de Sevilla, 1999.
- Guarinos, Virginia. «La ficción monumental de la radio actual en España. Las adaptaciones sonoras cinematográficas». *Revista de la Asociación Española de Investigación de la Comunicación*, vol. 4, n.º 7, 2017, pp. 137-148.
- Hernando Lera, Marta, Nereida López Vidales, y Leire Gómez Rubio. «Ficción radiofónica en tiempos de crisis: Ficción sonora de RNE (2009-2015)». *Historia y Comunicación Social*, vol. 25, n.º 1, 2020, pp. 113-123.
- Herrero Morales, Saida. *Narrativa ad infinitum: la narrativa transmedia de Doctor Who*. Trabajo de Fin de Grado, Universidad de Sevilla: 2015.
- Heyer, Paul. «Orson Welles' War of the Worlds Broadcast». *Communication in History*. New York: Routledge, 2018, pp. 219-224.
- Kawashima, Takashi. «Miners, Wales and the BBC Radio Drama Richard Hughes's Danger». *Journal of Radio & Audio Media*, vol. 31, n.º 1, 2022, pp. 1-16, <https://doi.org/10.1080/19376529.2022.2046584>. Acceso 8 octubre 2024.
- López Villafranca, Paloma. «Estudio de casos de la ficción sonora en la radio pública, RNE, y en la plataforma de pódcast del Grupo Prisa en España». *Disertaciones: Anuario electrónico de estudios en Comunicación Social*, vol. 12, n.º 2, 2019, pp. 65-78.
- López Villafranca, Paloma y Silvia Olmedo Salar. *El Radioteatro: Olvido, renacimiento y su consumo en otras plataformas*. Salamanca: Comunicación Social Ediciones y Publicaciones, 2020.
- Martínez Carazo, Piedad Cristina. «El método de estudio de caso: estrategia metodológica de la investigación científica». *Pensamiento & gestión*, n.º 20, 2006, pp. 165-193.
- Martínez, Silvia. «La audificación de la información o cómo los medios incorporan el audio en sus estrategias de distribución». *COMeIN: Revista de los Estudios de Ciencias de la Información y de la Comunicación*, n.º 129, 2023, <https://comein.uoc.edu/divulgacio/comein/es/numero129/articles/s-martinez-l-audificacio->

[de-la-informacio-o-com-els-mitjans-incorporen-l-audio-en-les-seves-estrategies-de-distribucio.html](#). Acceso 8 octubre 2024.

- Olmedo Salar, Silvia y Paloma López Villafranca. «Análisis comparativo de “pódcasts” y series televisivas de ficción. Estudio de casos en España y Estados Unidos». *Index comunicación: Revista científica en el ámbito de la Comunicación Aplicada*, vol. 9, n.º 2, pp. 183-213.
- Perryman, Neil. «Doctor Who and the Convergence of Media: A Case Study in Transmedia Storytelling». *Convergence*, vol. 14, n.º 1, 2008, pp. 21-39.
- Rodero Antón, Emma, M^a Jesús Espinosa de los Monteros y Aurora Pérez Maíllo. «Ficción sonora en el ecosistema digital». *La transformación digital de la radio. Diez claves para su comprensión profesional y académica*, coordinado por Luis Miguel Pedrero Esteban y José María García Lastra-Núñez, Madrid: Tirant lo Blanch, 2019, pp. 151-171.
- Rodríguez Ortiz, Raúl. «Las tres etapas del radioteatro en Chile: de la época dorada al nuevo auge de las series de ficción». *Index. comunicación: Revista científica en el ámbito de la Comunicación Aplicada*, vol. 9, n.º 2, 2019, pp. 55-73.
- Rodríguez Pallares, Miriam. «Reutilización de la ficción sonora en la Cadena Ser. El caso de Podium Podcast». *Área Abierta*, vol. 17, n.º 1, 2017, pp. 83-97.
- Sánchez Gómez, José Luis. «Funciones y características de la música en la ficción sonora en el caso de RNE y Podium Podcast». *Popular Music Research Today: Revista Online de Divulgación Musicológica*, vol. 4, n.º 1, 2022, pp. 163-179.
- Sandín Esteban, María Paz. «La enseñanza de la investigación cualitativa». *Revista de Enseñanza Universitaria*, n.º 21, 2003, pp. 37-52.
- Sellas, Toni. «¿Revoluciona el podcasting la comunicación?». *Blogs y periodismo en la red*, coordinado por Jesús Miguel Flores Viva y Mariano Cebrián Herreros, Madrid: Fragua, 2007, pp. 459-469.
- Torres Figueroa, Oneibys y Elizabeth González Ocaña. «Radionovela: lágrimas, susurros y una felicidad siempre pospuesta». *Pangea. Revista de Red Académica Iberoamericana de Comunicación*, vol. 2, n.º 1, 2011, pp. 159-170.
- Yin, Robert K. *Case Study Research: Design and Methods (Applied Social Research Methods)*. California: Sage Publications, 2014.

