

Un nuevo lenguaje para un nuevo formato. Análisis del lenguaje sonoro en el podcasting de ficción mexicano
A new language for a new format. Analysis of sound language in Mexican fiction podcasting

Bernice Ponce, Universidad Iberoamericana (México)– bponcecapdeville@gmail.com

Emma Rodero, Universidad Pompeu Fabra – emma.rodero@upf.edu

Resumen

El podcast está en auge. Los datos apuntan a que este nuevo formato tiene una amplia aceptación entre los jóvenes y está contribuyendo a reconfigurar la manera de entender el propio lenguaje sonoro. Uno de los espacios fértiles para esta innovación es la ficción y, si hay un país innovador en la exploración sonora, es México. Por eso, el objetivo de este estudio es analizar el lenguaje sonoro de cinco podcasts mexicanos de ficción representativos de las nuevas tendencias sonoras. El estudio analiza el lenguaje sonoro utilizando variables de análisis cualitativas y cuantitativas: el tipo de narrador, la estructura narrativa, la caracterización de personajes, la música, los efectos de sonido y los recursos técnicos. Los resultados indican que se emplean las narraciones no lineales y diálogos breves con grandes dosis de ironía y humor. Destaca también el cambio del rol tradicional del narrador o su total ausencia. Se prefieren los formatos de corta duración, con empleo de música original, efectos y recursos sonoros que potencian el desarrollo acciones, aceleran el relato y caracterizan a los personajes. Todos ellos son formatos de fácil accesibilidad y reproducción que potencian la participación e implicación de los oyentes.

Palabras clave

Podcasting, ficción, lenguaje sonoro, jóvenes.

Abstract

Podcast is booming. Some studies suggest that this new sound format is widely accepted among young people and is helping to reshape the way we understand sound language. One of the most fertile spaces for this innovation is fiction and, if there is an innovative country in sound, is Mexico. Therefore, the aim of this study is to analyze the sound language of five Mexican fiction podcasts representative of the new sound trends. The study examines some sound language variables using qualitative and quantitative analysis: narrator, narrative structure, definition of characters, music, sound effects and sound resources. The results indicate that the most common formats are short-length podcasts, using original music, sound effects that reinforce actions, accelerate the story and portray the characters. The dialogues are brief using large doses of irony and humor. This analysis also reveals a change in the traditional narrator role or its complete absence as well as nonlinear narratives. All the analyzed podcasts are easily accessible formats and playback that promote listeners' participation and involvement.

Keywords

Podcasting, fiction, sound language, young people.

Sumario

1. Introducción. 2. Metodología. 3. Resultados. 4. Conclusiones. 5. Bibliografía.

1. Introducción

El consumo creciente de podcasts de ficción, sobre todo entre el público joven, hace necesario investigar, desde diferentes perspectivas el fenómeno del podcasting. Este artículo se centra en el análisis del podcast de ficción dado que es un género que está calando entre la audiencia más joven. El gran potencial de la ficción sonora para crear imágenes mentales en los oyentes radica en su fuerza evocadora (Rodero, 2012). Esta se activa, en mayor o menor grado, mediante la combinación de los recursos sonoros que constituyen su lenguaje, dando lugar a infinitas posibilidades (Haye, 2004).

Uno de los secretos de este éxito entre los jóvenes puede ser el lenguaje que utilizan, más próximo a su forma de percibir el mundo y a sus intereses. En la actualidad, contamos con recursos tecnológicos que permiten todo tipo de manipulaciones en el sonido. A esto se añade la siempre relativa facilidad con que se puede acceder a los elementos técnicos y a contenidos (música, efectos, fragmentos de audio), en contraposición a los grandes costos de un estudio de grabación profesional y del copyright de los derechos de música y de efectos. Muestra de ello es la presencia de cada vez más numerosas obras de ficción sonora en Internet a través del podcasting. Este nuevo formato merece atención por parte de investigadores porque sitúa a la ficción como un formato atractivo para los jóvenes, cuyo rango de edad impidió escuchar estas historias en la radio generalista. Sin embargo, la mayoría de las investigaciones se han centrado, por poner algunos ejemplos, en su uso en educación (Fietze, 2009), aprendizaje (Armstrong, Tucker y Massad, 2009), salud (Kalludi, Punja, Rao y Dhar, 2015), historia (Cruz y Carvalho, 2007), turismo (Kang y Gretzel, 2012) o aprendizaje de idiomas (Hasan y Hoon, 2013). Frente a ello, existen pocos estudios que analicen el lenguaje sonoro. Por eso, el objetivo de este estudio es analizar el lenguaje sonoro de cinco podcasts de ficción sonora, producidos entre los años 2014 y 2016. Se han seleccionado diferentes formatos de ficción sonora (sketch, miniserie, radionovela y radioteatro) producidos por diferentes tipos de radios (pública, comercial e independiente). El fin último es descubrir tendencias y estrategias innovadoras en lenguaje sonoro que permitan atraer a un público joven cada vez más alejado de la radio tradicional.

2. Metodología

La propuesta metodológica de este estudio combina técnicas cualitativas y cuantitativas. La primera etapa del análisis consistió en la escucha de los podcasts para tener un panorama general de las características de la historia contada, de su estructura dramática, de la trama general, el número de escenas y las transiciones entre ellas, así como del tipo de narración, los recursos dramáticos empleados y la estrategia para desarrollar la trama. Esta etapa fue en especial rica para el análisis cualitativo por las inferencias que permitieron deducir. En la segunda etapa se llevó a cabo la escucha minuciosa de cada capítulo para la cuantificación de las estrategias.

2.1. Estímulo

La selección de los podcasts se realizó bajo los siguientes criterios. La muestra debía:

1. Representar, en lo posible, la variedad de géneros de ficción sonora.
2. Ofrecer un panorama general de la producción de distintos tipos de radio (pública, comercial e independiente).
3. Encontrar entre sus características datos preliminares de la explotación creativa y novedosa del lenguaje sonoro.
4. Constatar, por medio del número y características de seguidores en sus redes sociales, que llegaban a sectores de población joven y verificar por los comentarios que eran de aceptación entre ellos.

Por último, se midió el tiempo total de transmisión de los capítulos de cada podcast para promediar el número de minutos a analizar. La duración del análisis para cada podcast fue de casi una hora y media, aproximadamente, con un total de 7 horas y 7'04". En el Anexo 1 se detallan los capítulos analizados. Para contextualizar con más detalle esta investigación se presenta una breve descripción de los podcasts.

2.1.1. La Gata Flora, los titubeos del corazón

La Gata Flora, los titubeos del corazón es un relato burlesco, una parodia de las radionovelas producidas por la radio comercial de los años 40 y 50. Flora Betancourt es una mujer de clase alta de la sociedad mexicana que vive con su padre en una mansión en las Lomas de Chapultepec -una de las zonas más pudientes de la Ciudad de México-. Sin embargo, su vida frívola y de dispendio sufrirá un revés cuando se entere que su padre ha muerto en Brasil y quedó en la ruina. A partir de ese momento, una serie de malas decisiones harán que Flora entre en un espiral descendente. Por su forma de emisión *La Gata Flora* es un radiodrama novelado o radionovela, es decir, relata una misma historia desarrollada en diferentes capítulos. Cada uno presenta un final parcial que da solución a una parte específica de la trama. El desenlace que da respuesta a las preguntas planteadas a lo largo del relato solo se conoce al final de la historia. La duración de los capítulos oscila entre cuatro y diez minutos, por tanto, responde a las nuevas tendencias que apuestan por los formatos cortos de minificción. Los capítulos completos de la radionovela están disponibles en YouTube.

2.1.2. Weso of Cards

Este podcast revela los oscuros estresijos de la política mexicana. Al estilo de la sátira política, lanza una crítica ácida cargada de humor con juegos de palabras y de situaciones donde ridiculiza a personajes de la política y de la vida pública del país. En clara alusión a la serie *House of Cards*, es un relato ficcional; retoma datos y sucesos de la realidad y los mezcla con la ficción. El resultado es una miniserie llena de ingenio tanto en la caracterización de los personajes, en el uso de los efectos y la música como en la construcción de las historias. Apuesta también por el formato corto, los capítulos duran entre tres y cinco minutos. La miniserie se transmitió durante dos temporadas en el programa *El Weso*, de W Radio, la cadena comercial radiofónica más importante del país. Tiene Twitter, Facebook y todos sus programas están disponibles en podcast en la página de la W. También se puede suscribir al podcast a través de iTunes o Feedly.

2.1.3. Ximena de la Macorra

Ximena de la Macorra es una de las invitadas al programa de *Dispara, Margot, Dispara*. Es una *niña bien* de las Lomas de Chapultepec que cuenta sus anécdotas personales mezcladas con opiniones muy particulares y frívolas de los temas de la agenda mediática: “chismes” del mundo del espectáculo y notas de la política, la economía y la sociedad mexicana. El personaje es un remedo de la *niña fresa* superficial y elitista, refleja todos los prejuicios estereotipados hacia los que no pertenecen a su casta social a los que ve como inferiores y ridiculiza con comentarios llenos de sarcasmo e ironía. Su forma de exposición es el monólogo y es un radiosketch. Los podcasts están disponibles en YouTube.

2.1.4. Cuando vuelvas del olvido

Cuando vuelvas del olvido es una radionovela, coproducción México-Argentina, sobre la apropiación ilegal de recién nacidos durante la dictadura argentina. En ella participaron la Universidad Nacional Autónoma de México, la Universidad Nacional de Rosario y la Universidad Nacional de Entre Ríos. Dora, al borde de la muerte, le revela a su hija un secreto guardado durante 34 años: ella y su marido no son sus padres. A partir de ese momento, Catalina volcará su energía en descubrir qué pasó y quiénes eran sus verdaderos padres. En otro país muy distante, en México, un joven encuentra por casualidad unas cartas que contienen las claves para descifrar el enigma del origen de Catalina. En un punto estas dos historias se cruzarán para armar el rompecabezas. Los 32 capítulos de esta radionovela se pueden escuchar en podcast en la página de la radionovela, en la página de radio UNAM y a través de Itunes.

2.1.5. Psicofonías: Terror en tus oídos

Psicofonías es una producción independiente, obra de un equipo compuesto por ingenieros, locutores y escritores especializados en medios audiovisuales, diseño sonoro y composición musical. La mayoría de los radioteatros son un homenaje a obras consagradas de los grandes maestros del terror y en menor número destaca la creación de historias originales. De Psicofonías seleccionamos tres piezas, dos obras originales y una adaptación. La primera es *Sin Ojos*, una historia donde Laura convence a Daniel para tomar el último metro de la noche en una estación de la Ciudad de México. Daniel se arrepentirá, demasiado tarde, cuando descubra que su claustrofobia es el menor de sus males. La segunda es *Frontón México*. Aquí una joven periodista y su amigo van a realizar un reportaje a un edificio abandonado. Paulina y Roberto encuentran a un tipo muy extraño, este les pide que guarden silencio porque *¡lo van a despertar!* El silencio llegará muy tarde. Por último, analizamos *Cuando el infierno se expandió*. Phillip y Rebeca se reencuentran con Matt. Estos cuentan al amigo su nuevo proyecto: el diseño de unas bio-máquinas que introducidas en el cuerpo humano pueden llegar a curar enfermedades. Su experimentación con las bio-máquinas tendrá un resultado desastroso. Este radioteatro es una adaptación del libro de Michael Marshall Smith, escritor inglés de novela negra y ciencia ficción.

Las tres piezas fueron transmitidas por la radio independiente Bizarro FM nominada en 2012 y 2013 a los Indie-O Music Awards en la categoría de mejor radio por Internet. También están disponibles en podcast en la página web de Psicofonías y a través de Itunes, Soundcloud, Stitcher, Tunein y YouTube.

2.2. Variables de Análisis

En las dos radionovelas, la radioserie, los tres radioteatros y el radiosketch se analizaron las siguientes variables: la estructura narrativa, el narrador, la caracterización de personajes, la música, los efectos de sonido y los recursos técnicos.

2.2.1. Figura del narrador

En primer lugar, en este estudio se ha analizado si los podcasts de ficción utilizan narrador y, en su caso, de qué tipo. Rodero (2005) distingue tres tipos de narrador que dependen de la cantidad de información manejada. El primero es el narrador todopoderoso omnisciente que lo sabe todo. También es conocido como narrador heterodiegético o focalización cero. El siguiente tipo de narrador narra lo que observa en tercera persona pero no protagoniza ninguna acción. Es conocido como narrador homodiegético o focalización externa. El tercer tipo tiene una focalización interna porque es el protagonista de la historia y, por tanto, narra los hechos en primera persona. También se le conoce como omnisciencia ingerente o narrador autodiegético y es habitual en el radioteatro (Guarinos, 1999).

2.2.2. Estructura narrativa

En segundo lugar, en este estudio se ha analizado la estructura narrativa. La forma en que un relato se organiza espacial y temporalmente constituye su estructura narrativa, de ella dependen el desarrollo de las acciones dentro del relato, la trama y el orden de las escenas (Tobias, 1999). Rodero y Soengas (2010) describen dos formas de organizar las acciones dentro del relato: una secuencia lógica temporal, que corresponde a la forma en transcurren los sucesos de nuestro día a día, y otra forma en la que se altera ese orden natural. Este orden se puede fracturar tanto en el tiempo como en el espacio de varias maneras: con saltos hacia atrás o adelante en el tiempo del relato (de inversión temporal); introduciendo escenas que alejan al personaje de la realidad alternadas con otras que mantienen la línea cronológica (intercalada); narrando distintas historias con una línea temática (paralela); comenzando en un momento de tensión dramática (in media res); colocando unas historias dentro de otras (inclusiva) o narrando varias historias sin aparente conexión para luego conectarse en el mismo hilo narrativo (de contrapunto) (García, 1993).

2.2.3. Caracterización de personajes

En un producto de ficción radiofónica, una de las maneras más claras para caracterizar a los personajes es a través del lenguaje que emplean y de los sonidos que el oyente puede asociar a ellos mismos o a sus acciones. Así pues, en este apartado se analizarán las expresiones y sonidos más característicos de los personajes que aparecen en los cinco podcasts analizados.

2.2.4. Música

La música es uno de los componentes esenciales del lenguaje sonoro. En cuanto a la música, analizaremos si se usa música original, si ésta es diegética (dentro de la historia) o extradiegética (fuera de la historia) así como sus funciones de acuerdo con las establecidas por Rodero (2005:80-81): funcional, para respaldar y potenciar acciones; expresiva, para crear y reforzar emociones; descriptiva, para recrear la realidad y narrativa, para estructurar el relato.

2.2.5. Efectos sonoros y ruidos

En este estudio también se analizan los efectos de sonido. Los efectos de sonido y ruidos son fundamentales para dar mayor verosimilitud a las historias de ficción, representan la imagen sonora del objeto y le dan presencia dentro la historia. En este caso, además de identificar el tipo de efecto, si es diegético o extradiegético, se analizaron las funciones que cumplían de acuerdo a la misma clasificación de Rodero (2005: 88): funcional, expresiva, descriptiva y narrativa.

2.2.6. Recursos técnicos

Por último, en este estudio se han analizado los recursos técnicos. Estos sirven para matizar y enriquecer la expresividad del sonido, apoyar la caracterización de espacios y personajes y pueden cambiar o distorsionar por completo el significado de un sonido. Hoy en día aplicar un recurso técnico es muy sencillo ya que la mayoría de los programas de edición los incorporan. Entre los más usados están los ecos y reverberaciones, los vibratos y chorus, los ecualizadores y filtros, los flangers, el balanceo, los inversores de sonido, los modificadores de tono y de velocidad (ver Rodero, 2005:141-147 para una descripción detallada). Por la variedad y versatilidad expresiva que dan al sonido estos recursos técnicos son muy útiles en las ficciones sonoras. De ahí que se analice su presencia en los podcasts.

3. Resultados

A continuación, se presentan los resultados para cada una de las variables analizadas.

3.1. El narrador

Uno más de los rasgos novedosos de estos podcasts es que basan el desarrollo de la acción en el diálogo de los personajes y en los efectos sonoros. La figura del narrador más evidente se encuentra en *La Gata Flora*, pero no se trata de un narrador convencional, más bien es una parodia del narrador de los años 40. Por tanto, imita el estilo pero no es un narrador heterodiegético, sale y regresa a la historia y dialoga con los personajes fuera de la historia. Emplea un estilo conversacional que fue el mejor valorado en el estudio sobre podcasts de Kang y Gretzel (2012). En cambio, la focalización de la historia en *De cuando el infierno se expandió* es interna. Matt, el personaje principal, cuenta la historia en primera persona y ofrece su visión de lo sucedido. De igual manera, *Ximena de la Macorra* representa al tipo de narrador autodiegético, pues cuenta a la audiencia, a los que supone "sus pepifans", sus vivencias en primera persona con una interpretación muy particular y subjetiva de lo que observa. El resto no emplean narrador.

3.2. Estructura narrativa

En tres de los podcasts revisados y en uno de los radioteatros encontramos una estructura narrativa alterada. *La Gata Flora* es un ejemplo de narración alterada donde la estructura lineal se modifica al fracturar las barreras espaciales del mundo ficticio. Tanto el narrador como los personajes salen de la radionovela para referirse a la radionovela misma. El radioteatro *De cuando el infierno se expandió* tiene un tipo de estructura narrativa alterada de inversión temporal, mediante el uso de analepsis (flashbacks) y prolepsis (flashforwards). Se caracteriza porque incrementa la tensión dramática. *Cuando vuelvas del olvido* presenta un tipo de narración intercalada, donde la línea cronológica se rompe con escenas del pasado. Por su parte, la miniserie *Weso of Cards* presenta una narración alterada en algunos episodios. La transmisión de uno de los capítulos, *Todos contra Trump*, es interrumpida para dar un flash informativo (ficticio) del meteorológico. El mismo boletín informativo es escuchado por Peña Miento (alusión al presidente Peña Nieto) y lo menciona al regresar los micrófonos a la miniserie. Un juego parecido sucede en el capítulo 4 de *La Gata Flora*. *Ximena de la Macorra*, *Frontón México* y *Sin ojos* tienen un tipo de narración lineal.

3.3. Caracterización de personajes

La forma o modo de expresión así como el tono que caracteriza a un personaje son elementos básicos en la creación de las historias de ficción sonoras porque ofrecen información sobre el comportamiento, carácter y aspecto de los personajes. Entre los recursos útiles para la caracterización el *tag* permite destacar puntualmente el detalle principal, distintivo de tal o cual personaje, lo etiqueta para ser fácilmente reconocible por la audiencia. En el análisis destacan las expresiones del personaje de *Ximena de la Macorra*, al tratarse de un radiosketch monologado. El peso de la historia recae en sus expresiones habituales, con ellas consigue el sentido humorístico y el tono sarcástico que la caracterizan. En la connotación de este estilo de hablar, el tono agudo y la forma de alargar las vocales, *lo fresa o pijo* exagerado radica la crítica al estereotipo de persona que representa. Las palabras habituales son: *¿Hello?! (cuándo algo le parece lógico a ella, pero no al resto), ¿Cómo están pepinos? (al apelar a quienes la escuchan, también llamados pepifans), ¡Ay, temurita! (cuando se burla de alguien a quien considera inferior), Cero cool, güey, ¡los quiero mill!, y Gatadita*, para referirse a un comportamiento, expresión o forma de vestir de quienes considera inferiores social y económicamente. Estas por mencionar solo algunas. La miniserie *Weso of Cards* también recurre a este tipo de recurso para caracterizar a sus personajes. Es el caso del tartamudeo y dificultades de dicción de *Peña Miento*, así como su terrible pronunciación en inglés. Lo mismo sucede con *Mirregaray* y *Aurelio Noño* en quienes destaca su modo de expresión de *hijos de papi* (pijos) y el no poder hilar dos palabras seguidas sin decir *güey*. En contraste, la risa macabra de *Chong* refleja una mente maquiavélica, respaldada por su *mujua* cada vez que tiene una idea afortunada, o su *asumay* cuando se desespera con la lentitud de

Miento para entender lo que pasa.

La asociación con sonidos también es un recurso para caracterizar a los personajes. En la radionovela *La Gata Flora*, se usan sonidos vocales para generalizar. Tal es el caso de la tribu que secuestra al padre de Flora en el Amazonas con su ¡Ñoño, ñoño! y los ¡Au, au, au! sonido de guerra de *Los Caballeros Templarios*. Uno de sus personajes, La *Supermana*, tiene su chillido de heroína al rescate ¡Tututuuu Tutu! Otro ejemplo es el personaje de *Virgilio Androide*, en *Weso of Cards*, asociado con sonidos de perro feliz como jadeos y un continuo rascarse las pulgas. Esta recurrencia puede deberse a la brevedad del formato y a la velocidad de la acción, no hay tiempo para grandes descripciones físicas, los personajes quedan caracterizados desde que abren la boca. De igual manera, en *Psicofonías*, sonidos aterradores de gritos, respiraciones y pasos sobrenaturales caracterizan a bestias y monstruos.

Otro tipo de tag o etiqueta es la que destaca un ruido particular, algún objeto que acompaña al personaje o una forma de andar. Esta relación la encontramos entre el maestro *Agustín* y los sonidos de su bastón, en *Cuando vuelvas del olvido*.

3.4. Música

De los cinco podcasts analizados, cuatro de ellos emplean la música como recurso sonoro dentro de sus historias. *La Gata Flora* es el podcast donde se puede escuchar mayor variedad musical, y por tanto, es una muestra de cómo mezclar géneros y estilos: música brasileña, cumbia, chillout, batucada, música clásica, Vicente Fernández, Ray Coniff y hasta redobles de timbal. Por su parte, *Cuando vuelvas del olvido* es el podcast que más tiempo utiliza este recurso.

Esta última comparte con el radioteatro *De cuando el infierno se expandió*, la cualidad de contar con música creada ex profeso para las obras. Entre los integrantes de *Psicofonías* hay dos compositores encargados de crear música original para los radioteatros. En el caso de *Cuando vuelvas del olvido*, hay una mezcla entre música original y música ya compuesta. La música original es una característica que, sin duda, eleva el nivel artístico de las obras de ficción sonora.

En relación con el uso total de la música, en un 83.27% fue extradiégética, es decir, estaba fuera de la historia. Sin embargo, destaca un 16.72% de empleo de música dentro de la diégesis de la historia con una función ambiental y descriptiva; un recurso casi olvidado en tiempos donde la música se usaba, casi solo, para hacer transiciones entre escenas. Por supuesto, introducir música dentro de la trama requiere una mayor elaboración en la ideación de la historia. En el caso de *La Gata Flora* es una banda de jazz que toca de fondo en una convención. De más relevancia es la radionovela *Cuando vuelvas del olvido* con un 21,7% de música diégética que escuchamos a través de la radio en el interior de una vivienda, como sonido ambiental en un salón de clases de música, y en el exterior, para describir la llegada del protagonista a Oaxaca. Un juego que llama la atención es la transición de música diégética a extradiégética, una ópera escuchada de manera íntima en una casucha de un barrio de Buenos Aires pasa a ser el fondo de una escena de gran dosis dramática. La pieza de radioteatro *De cuando el infierno se expandió* y *Weso of Cards* también recurren a la música diégética a través de la radio.

El radiosketch *Ximena de la Macorra* no entra en esta categoría. Debido a las características de su género el peso de la ficción está en el personaje mismo; aunque la música de inicio y salida es bastante elocuente: *Barbie Girl*.

Finalmente, aunque la música junto con la palabra son los elementos del lenguaje sonoro con mayor presencia dentro de las obras dramatizadas, encontramos excepciones, tal es el caso del radioteatro *Frontón México* y *Sin Ojos*. En el primero, la única música presente es la que acompaña la rúbrica de entrada y la salida con los créditos. En el segundo, solo se escucha al principio una orquesta de fondo. En ambos radioteatros el peso de la acción y la continuidad en el relato recae por completo en los personajes y en los efectos de sonido.

En cuanto a la función de la música, los resultados del análisis reafirman la explotación del alto componente emocional de la música para la sonorización de las piezas dramatizadas. Esta dimensión emocional es muy importante para establecer conexión con el oyente (Crook, 2001). En tres de los podcasts la función de la música utilizada en mayor rango de segundos fue la expresiva. Por ejemplo, la rúbrica de entrada con el sonido de un bandoneón argentino tiene una poderosa carga melancólica y descriptiva en *Cuando vuelvas del olvido*, además se convierte en el *leit motif* de la historia principal. También de expresión melancólica es la breve melodía de piano que funciona como transición a las escenas que sitúan la trama en Argentina.

Además, en cuatro de los podcasts resalta el uso con mayor frecuencia de la música para generar suspenso, misterio e intriga en el oyente.

3.5. Efectos sonido y ruidos

En términos generales los efectos sonoros se consideran dentro de la diégesis de la historia. Por eso, un uso interesante de éstos es su presencia fuera de ella ya que apelan a la complicidad del oyente proporcionando información que los personajes no tienen (Rattigan, 2002). Esta situación ocurre con los rayos que anuncian desgracia en *La Gata Flora* y el bip de censura a las palabras altisonantes, también usado en *Weso of Cards*. Otros ejemplos en la miniserie son: el tic tac de reloj para hacer referencia a uno carísimo comprado por un político y el *chapuzón* para burlarse del recién corrido director de Conagua. Diferente circunstancia se presenta en *Cuando vuelvas del olvido*, durante el resumen, un click de cámara fotográfica cierra la presentación del personaje principal, con el sonido queda grabada la instantánea de Catalina y luego de Juan o viceversa.

En la muestra analizada hay una variedad de efectos sonoros que no son muy comunes. Por supuesto, abundan los pasos, el abrir y cerrar puertas, así como los restaurantes; pero a ellos se suman muchos sonidos más originales que visten las escenas y enriquecen los significados de las mismas. En los formatos cortos como *La Gata Flora* y *Weso of Cards* los efectos de sonido tienen significados más complejos que la simple sustitución del objeto, abarcan un sentido humorístico y crítico muy puntilloso. Pongamos de ejemplo, el caso de Flora, el tintineo de los zapatos de tacón cambia al sonido de unos zapatos de goma cuando es secuestrada por Mamemela para servir en su casa; en la miniserie, el sonido de un gong da pie a la entrada en escena del *Secretario de Gobernación* (referencia clara a Osorio Chong, secretario de gobernación de México, y a su ascendencia oriental). Esa presencia también se remarca en su modo de expresión,

sobre todo con sus interjecciones al estilo de Fu Manchú. También se emplean los tonos de celulares, algunos en modo de vibrador y el tono de mensajes de whatsapp constantemente en la reuniones del gabinete presidencial, evidencia de que nadie hace caso de *Enrique Peña Miento*. Otro ejemplo son los chillidos de ratas en la Cámara de Senadores, alusión que remite a la fábula de las características de estos personajes.

En un tono menos divertido, el sonido de una pelota de tenis que bota acercándose a los personajes en *Frontón México* tiene una connotación que aumenta el suspenso dentro de la pieza, se vuelve una señal, algo malo e ineludible va a suceder. A esto se añade un zumbido ininteligible en constante incremento conforme se adentran en el interior del edificio abandonado. Un foco que explota, por ejemplo, significa una presencia sobrenatural en *De cuando el infierno se expandió*. En el mismo tenor, una radio con interferencia no representa en este contexto un aparato que no funciona, sino una presencia buscando manifestarse. La clave está en el contexto dentro del que se presenta el efecto de sonido; de ello dependerán las posibilidades de interpretación. De esta manera, vemos cómo los efectos de sonido se asocian con una determinada idea o también con una determinada acción. Aquí destaca el chillido con el que *Enrique Peña Miento* llama a su colaborador *Virgilio Androide*, personaje caracterizado como perro fiel, dispuesto a cumplir todo lo que se le ocurra a su jefe y la primera dama. En el caso de los tres radioteatros de *Psicofonías* los sonidos corporales, golpes, pasos, forcejeos, peleas, carreras de huida, intentos y gemidos de abrir puertas, en su mayoría están asociados con acciones. Como ya se mencionó en un párrafos anteriores, una de las características más destacadas de estos radioteatros es que los efectos sonoros y ruidos movilizan el desarrollo de la acción.

Los efectos sonoros más recurridos son los que representan a objetos, sin embargo, los que se mantienen durante más tiempo dentro del relato son los correspondientes a los ambientes sonoros. La ambientación de los escenarios donde transcurren las historias son muy diversos y ricos en combinaciones. La facilidad para acceder a recursos sonoros y el montaje favorecen la creación de ambientes complejos. La potencia de estos ambientes sonoros está en su función descriptiva. Resalta también el juego de exterior e interior que describen los ambientes. *Cuando vuelvas del olvido* usa este recurso, ambiente de interior con lluvia al exterior, o de ciudad al exterior; interior con radio y música combinado con perros y gente al exterior. En un episodio de *Weso of Cards* el ambiente de la oficina varía con el simple hecho de que el personaje abra o cierre una ventana. Esto favorece la ubicación espacial de los diferentes sonidos y la creación de imágenes mentales en los oyentes.

3.6. Recursos técnicos

Entre la variedad de recursos técnicos, los más utilizados en los podcasts analizados han sido los siguientes:

- Reverberación para caracterizar espacios como andén de metro o interior de edificio abandonado. También se han empleado en los diálogos para diferenciar pensamientos de la expresión real, así como para los monstruos y las bestias.
- Eco aplicado al diálogo para situarlo fuera de campo o en el interior de una cueva.
- Plano sonoro de lejanía para situar multitudes, gritos o personas que hablan desde lejos.
- Filtros para recrear el sonido de la radio, televisión o efecto de hablar por teléfono. También para crear silbidos de interferencia radiofónica.
- Modificadores de tono aplicados a las voces, por ejemplo, pitch grave para un monstruo, o pitch agudo en alguna voz.
- Balanceo, para mover personajes y acciones dentro del espacio recreado.
- Generadores de ruido, para crear ruido blanco.
- Inversores de sonido, por ejemplo, para un efecto de disco rayado.

Por tanto, observamos que se han empleado casi todos los recursos. Ejemplo de otro uso de estos recursos es la serie de *whoosh* empleados con una función narrativa, de transición en el resumen inicial de *Cuando vuelvas del olvido*. Los primeros, metálicos, separan el resumen, y el de viento indica que comienza y termina el capítulo. De entre todo el repertorio, sobresale la voz de un fantasma en una de las *Psicofonías* que se trata con *rever* y *chorus*, y luego se le añade un filtro para simular que se manifiesta a través de la radio. El más usado en los podcasts fue la reverberación.

4. Conclusiones

Mientras unos la daban por muerta y otros la recordaban con nostalgia, la ficción sonora recobra el aliento y toma nuevos bríos a través del podcasting. Las características del formato dan un nuevo aire a la producción de contenidos de ficción que explotan las posibilidades expresivas y estéticas del lenguaje sonoro. El podcast está generando un espacio para la expresión creativa con independencia de las grandes cadenas mediáticas. ¿Cómo lo hace? Esta es la respuesta que hemos buscado con el análisis de estos cinco podcasts mexicanos que presentan un aire novedoso.

Los datos del estudio nos permiten concluir que estos podcasts emplean un lenguaje sonoro innovador más adaptado a la percepción de los jóvenes actuales. Se trata de relatos breves y ágiles en el desarrollo de los diálogos y de la acción. Las historias analizadas mezclan la ficción con datos extraídos de la realidad y personajes cercanos al público al que van destinadas, circunstancia que facilita la empatía con el oyente. El humor, la crítica y/o el sarcasmo son elementos importantes de estas historias.

En cuanto a la estrategia narrativa, son relatos de ficción con ausencia o mínima presencia del narrador. Este hecho deja más espacio a la acción y reduce el tiempo de las descripciones, las cuales se realizan a través de los efectos sonoros. De todos los podcasts analizados sólo dos tenían una estructura narrativa lineal. En el resto, el montaje juega con alteraciones de espacio y tiempo creando tipos de narración alteradas, menos predecibles ya que permiten la introducción de elementos combinados de suspense y sorpresa. Así pues, se trata de un tipo de estructura que presenta un carácter más innovador porque juega con alteraciones de tiempo y espacio. Este juego es más acorde con el tipo de narrativa a la que los jóvenes están acostumbrados a través de las series de televisión. La caracterización de personajes a través de los sonidos ha sido también una tónica en estos podcasts, lo cual es un elemento importante para conseguir que el oyente los visualice y deduzca su comportamiento, carácter y aspecto. En este sentido, los personajes se han caracterizado a través del

uso de expresiones habituales dichas de una determinada manera, especialmente con tono humorístico, sonidos asociados a personajes (como el jadeo de un perro para hacer ver que esa persona es servil) o sonidos de objetos (como un bastón). Esto permite estimular la imaginación del oyente al tiempo que se realiza un uso en profundidad del sonido.

En cuanto a la música empleada, lo primero que llama la atención es el uso de música original en tres de los podcasts analizados. Sin duda, este hecho aumenta el nivel artístico de estas obras de ficción sonora y permite una mejor identificación con el oyente. Por lo demás, como es lógico, la música extradiegética, es decir, aquella que no está dentro de la historia, es la más habitual. Aún así, hay un 16,72% de música diegética integrada dentro de la historia, lo cual no suele ser muy habitual. Por tanto, aunque de manera escasa, también se detecta un uso innovador. También se han realizado transiciones de música diegética a extradiegética. En cuanto a las funciones que cumple, los resultados del análisis detectan un alto componente emocional de la música. En tres de los podcasts la función de la música utilizada fue predominantemente la expresiva y se ha usado sobre todo para generar suspense.

En relación con los efectos sonoros, se emplearon en su mayoría de forma diegética, dentro de la historia, pero como ocurre en la música también se detectó un uso extradiegético, lo cual no es muy habitual (por ejemplo, bits de censura). Junto a ello, en la muestra analizada hay una variedad de efectos sonoros que no son muy comunes y, además, se presentan asociados con personajes o acciones, lo cual potencia su fuerza expresiva. Por último, la ambientación de los escenarios donde transcurren las historias son muy diversos y ricos en combinaciones. En general, la combinación y variedad de efectos para recrear ambientes consigue dibujar correctamente la ubicación espacial de las escenas y, con ello, estimular la creación de imágenes mentales en los oyentes.

En relación con los recursos técnicos, llama la atención el variado uso que se hace de ellos, cuando tampoco suelen ser habituales en las producciones radiofónicas. Los más creativos son los modificadores de tono, inversores de sonido, generadores de ruido, planos y balanceo. Su uso, además de dotar de verosimilitud al relato, ayuda a captar la atención del oyente, debido al cambio en el sonido, y refuerza la expresividad del podcast.

En conclusión, el análisis realizado permite concluir que estos podcasts utilizan recursos innovadores que vienen a renovar el lenguaje sonoro. Este lenguaje es, sin duda, más adecuado para dirigirse a un joven. Por tanto, los jóvenes pueden descubrir en el podcast un formato atractivo que revitaliza la ficción sonora. Quizá por ello empiezan poco a poco a escucharlos. Prueba de ello es la multiplicación de páginas web con podcasts y las distintas plataformas que hay para escucharlos. Ahora puede ser un buen momento para profundizar en estas nuevas estrategias sonoras a través de este nuevo formato.

5. Bibliografía

- Armstrong, G. R., Tucker, J. M., y Massad, V. J. (2009). Interviewing the Experts: Student Produced Podcast. *Journal of Information Technology Education*, 8.
- Crook, T. (2001). *Radio drama. Theory and Practice*. London: Routledge.
- Cruz, S. y Carvalho, A. C. (2007). Podcast: A Powerful Web Tool For Learning History. IADIS International Conference e-Learning 2007.
- Fietze, S. (2009). Podcast in higher education: Students usage behavior. Proceedings ascilite Auckland 2009.
- García, Jesús (1993). *Narrativa Audiovisual*. Madrid: Cátedra.
- Guarinos, V. (1999). *Géneros ficcionales radiofónicos*. Madrid: Madrid.
- Hasan, Md. M. y Hoon, T. D. (2013). Podcast Applications in Language Learning: A Review of Recent Studies. *English Language Teaching*, 6, 2.
- Haye, R. (2004). *El arte radiofónico: algunas pistas sobre la constitución de su expresividad*. Argentina: La Crujía.
- Kalludi, S., Punja, D., Rao, R., y Dhar, M. (2015). Is Video Podcast Supplementation as a Learning Aid Beneficial to Dental Students? *Journal of Clinical and Diagnostic Research*, 9 (12).
- Kang, M. y Gretzel, U. (2012). Perceptions of museum podcast tours: Effects of consumer innovativeness, Internet familiarity and podcasting affinity on performance expectancies. *Tourism Management Perspectives*, 4, 155–163.
- Rattigan, D. (2002). *Theatre of Sound. Radio and the Dramatic Imagination*. Dublin: Carysfort Press.
- Rodero, E. (2005). *Producción radiofónica*. Madrid: Cátedra.
- Rodero, E. (2012). See it in a Radio Story. Sound Effects and Shots to Evoked Imagery and Attention on Audio Fiction. *Communication Research*, 39, 458-479
- Rodero, E. y Soengas, X. (2010). *Ficción radiofónica: cómo contar una historia en la radio*. Madrid: Instituto Radio Televisión Española.
- Tobías, R. (1999). *El guión y la trama. Fundamentos de la escritura dramática audiovisual*. Madrid: Ediciones Internacionales Universitarias.

Recursos en internet

- https://youtu.be/Ng2MXX_QPo4
- <https://www.facebook.com/Ximena-De-La-Macorra-106757016015058/about/>
- <https://twitter.com/ximenadelam?lang=es>
- http://diariobasta.com/editoriales_new/columnista.php?ID=922
- <http://www.mvs.com/inicio>
- http://wradio.com.mx/programa/f/el_weso/
- <http://cuandovuelvasdelolvido.net/>
- <https://www.facebook.com/Cuando-Vuelvas-del-Olvido-703617326344019/about/>
- <https://www.facebook.com/libertimentopsicofonias>
- <http://libertimento.com.mx/psicofonias/>
- <http://www.bizarro.fm>
- <http://www.michaelmarshallsmith.com/>

Cómo citar este artículo en bibliografías – How to cite this article in bibliographies / references:

PONCE, B; RODERO, E. (2017): "Un nuevo lenguaje para un nuevo formato. Análisis del lenguaje sonoro en el podcasting de ficción mexicano". *En Revista de la Asociación Española de Investigación de la Comunicación*, vol. 4, número 7, pp. 6-13.