

Artículo de Investigación

# El diseño sonoro en las audioseries españolas: casos de éxito en Podium Podcast y El Extraordinario

## Sound design in Spanish audio series: success cases in Podium Podcast and *El Extraordinario*

Paloma López Villafranca<sup>1</sup>: Universidad de Málaga, España.

[pallopvil@uma.es](mailto:pallopvil@uma.es)

José Luis Sánchez Gómez: Universidad de Málaga, España.

[jlsanzgo@gmail.com](mailto:jlsanzgo@gmail.com)

Fecha de Recepción: 20-05-2024

Fecha de Aceptación: 20/10/2024

Fecha de Publicación: 08/01/2025

### Cómo citar el artículo

López Villafranca, P. y Sánchez-Gómez, J. L. (2025). El diseño sonoro en las audioseries españolas: casos de éxito en Podium Podcast y El Extraordinario [Sound design in Spanish audio series: success cases in Podium Podcast and *El Extraordinario*]. *European Public & Social Innovation Review*, 10, 01-19. <https://doi.org/10.31637/epsir-2025-1004>

### Resumen

**Introducción:** En este artículo se analiza la función narrativa del diseño sonoro de dos audioseries de ficción realizadas por dos grandes productoras/plataformas de sonido en España, Podium Podcast y El Extraordinario. **Metodología:** Se lleva a cabo un estudio de caso de estas dos ficciones mediante un análisis de contenido mixto, cualitativo-cuantitativo, de las intervenciones sonoras de los distintos episodios seleccionados para la muestra. **Resultados:** Se comprueba que la utilización de las funciones de los recursos sonoros genera dos formas de diseñar sonoramente los episodios, pero no solo se trata de una forma de hacer, también interfiere el número de episodio, la acción o el propio fin de la audioserie. **Discusión:** Se ha intentado encontrar una fórmula de análisis distinta a las ya propuestas por otros autores, que sentaron las bases para crear esta metodología. **Conclusiones:** El resultado final del diseño sonoro se relaciona con el proyecto y el objetivo que se persigue, pero también varía en función de la trama, la importancia de las acciones frente a los espacios y depende de la intención

<sup>1</sup> Autor Correspondiente: Paloma López Villafranca. Universidad de Málaga (España).

narrativa de los diálogos y la manipulación de la música, planos, filtros y recursos que predominen.

**Palabras clave:** diseño sonoro; ficción sonora; audioserie; plataformas sonoras; estudio de casos; España; elementos sonoros; narrativa.

### Abstract

**Introduction:** This article analyzes the narrative function of the sound design of two fictional audio series made by two large production companies/sound platforms in Spain, Podium Podcast and *El Extraordinario*. **Methodology:** A case study of these two fictions is carried out through a mixed, qualitative-quantitative content analysis of the sound interventions of the different episodes selected for the sample. **Results:** The use of the functions of the sound resources is verified, generating two ways of soundly designing the episodes, but it is not only a way of doing things, the episode number, the action or the purpose of the audio series itself also interferes. **Discussions:** An attempt has been made to find an analysis formula different from those already proposed by other authors, who laid the foundations for creating this methodology. **Conclusions:** The final result of the sound design is related to the project and its objective, but it also varies depending on the plot, the importance of the actions in front of the spaces and depends on the narrative intention of the dialogues and manipulation of the music, shots, filters and resources that predominate.

**Keywords:** sound design; sound fiction; audio series; sound platforms; study of cases; Spain; sound elements; narrative.

## 1. Introducción

La escasa literatura académica en investigación sobre el sonido relega estos estudios a un segundo plano y refleja su papel accesorio frente a la imagen tal y como se deja patente en estudios sobre el lenguaje sonoro y elementos como la música o los paisajes sonoros (Chion, 1993; Chion y González, 1999; Rodríguez Bravo y Montoya, 1997; Lack, 1997; De Arcos, 2006).

La incorporación del sonido al cine se produjo con técnicas muy rudimentarias, al principio con melodías y sonidos de fondo y posteriormente con el primer dispositivo que pudo grabar sonido, el Fonoautógrafo del francés Edouard-Leon de Scott de Martinville, en 1857 (Gómez *et al.*, 2017, p. 113). La música, presente desde el origen del cine e incluso con mayor protagonismo que la voz, adquiere una función específica dentro de la narrativa audiovisual, tal y como refleja Pierre Schaeffer en su *Tratado de los Objetos Musicales*, que nos sitúa frente al fenómeno sonoro desde el punto de vista de su organización y manipulación para su posterior comprensión (Chalkho, 2014).

Sin embargo, el lenguaje radiofónico siempre ha concedido mayor protagonismo a la palabra, a la forma de contar y diferenciar este lenguaje utilizado con respecto a otros medios. El desarrollo de las nuevas tecnologías y la incorporación del arte sonoro a la radio propiciaría que el resto de los elementos sonoros adquirieran relevancia de forma independiente. Si nos remontamos a principios del siglo XX, con *El arte de los ruidos* del Manifiesto Futurista de Russolo (1916), la paleta sonora a la que se acostumbra el oído humano se relaciona con la tecnología y se adapta a la nueva era, de forma que el paisaje urbano e industrial rompe esquemas con la introducción de un nuevo acercamiento a la instrumentación y composición musical. Marinetti (1933), que ya veía el potencial de la radio y sus posibilidades expresivas, la denominaba “La Radia” como emblema del futurismo explorando conceptos de espacialidad sonora, la construcción del silencio o la transposición de sonidos con el objetivo de convertir a la radio en una forma artística distinguida del teatro y el cine (Barea y Galindo,

2016). Con la declamación en el año 1929 del *Bombardamento di Adrianopoli* el futurismo concibe la radio como un potente medio de expresión artística y de exaltación ideológica, puesto que este movimiento puso sus capacidades al servicio del fascismo de Mussolini otorgándole incluso un barniz cultural a través de este movimiento rupturista (Ialongo, 2013).

La palabra, la música y el ruido o efecto sonoro son ejes fundamentales de un mensaje con sistemas expresivos muy concretos que se adaptan al medio y que conforman un código específico (Balsebre, 2004; Blanco y Fernández, 2004). Haye (2004, p. 45) señala como la radio, y entendemos que el medio sonoro (también *podcasting*), construye esas imágenes acústicas mediante signos orales y verbales (elementos lingüísticos o sonidos fonéticos objetivamente organizados en palabras), sonidos objetivos periódicamente organizados (música), sonidos del entorno específicos de objetos y acontecimientos (efectos sonoros) y lapsos sin señal vibratoria (silencios). Autoras como Rodero (2005; 2011; 2024) y Guarinos (1999; 2009) han indagado en las funciones de los elementos del lenguaje sonoro en los distintos géneros radiofónicos. Desde un punto de vista narrativo, los elementos del lenguaje sonoro juegan un papel fundamental para la creación de formatos y géneros radiofónicos y/o sonoros, adquiriendo su máxima expresividad en el audiodrama o ficción sonora.

Con esta investigación se pretende conocer diferentes estilos de diseñar sonoramente una ficción, analizar la función del diseño sonoro en la inmersión narrativa y comparar la utilización de los elementos sonoros para crear diferentes narrativas en una audioserie de ficción.

### **1.1. El diseño sonoro**

El término de diseño sonoro o la propia profesión de diseñador sonoro ha sido objeto de estudio en el ámbito cinematográfico (Chion, 1992) y de la escena teatral, con una función muy específica como colaborador artístico del director de escena, para concebir y crear el espacio sonoro del montaje teatral (Iglesias, 2016, p. 3). Mancini (1985, p. 36) atribuía, como función del diseñador sonoro, guiar el sonido de una película de principio a fin bajo las expectativas del director, coordinándose con el editor de sonido, participando en la escucha de guion y el proceso de mezcla e incluso teniendo en cuenta la calidad del sonido en las salas. Chion (1992, p. 371) se refiere al diseñador de sonido o *sound designer* no como a un gremio, más bien como a un conjunto de actividades relacionadas con la aparición del sonido en el cine, con una técnica más compleja, desde la coordinación del montaje a la creación de efectos especiales, trucajes o la responsabilidad artística de la postsincronización. Ruiz Cantero (2011), que analiza la incorporación de nuevas tecnologías como el sistema Dolby, atribuye mayor margen de decisión sobre el acabado final del diseñador sonoro, con una influencia desde la edad temprana de la concepción del *film*. Chalkho (2014, p. 146) interpreta que el diseño sonoro engloba a todos los productos y sistemas de circulación en los que el sonido tiene una función comunicacional que produce unos significados y semantiza situaciones (tanto las imágenes, las escenas de película, productos, entre otros).

En un plano específicamente sonoro, Arnheim (1980), en su obra sobre la estética radiofónica, enfatiza la experiencia sensorial y el papel de la percepción del arte en la radio. Sus teorías pueden considerarse el antecedente para comprender el concepto de diseño sonoro en el audio y para analizar con profundidad las narrativas, estructuras y paisajes sonoros para comprender de forma más profunda el medio y el propio sonido. Adicionalmente, el concepto de paisaje sonoro adquiere una dimensión más amplia, considerado por Schafer (2013, p. 24) desde una composición musical a un programa de radio o un entorno acústico. Los sonidos de la vida, según el autor, que nos acompañan a lo largo del tiempo y la vida y que tan imprescindibles son para identificar el mundo que nos rodea. La relevancia del silencio en el

lenguaje radiofónico (Terrón, 1991), con una intención relacionada con el propósito del emisor y como reflejo del estado de ánimo que invita a la reflexión, con un abanico de posibilidades según su función (Schafer, 2009), amplía el campo de estudio sobre lo sonoro, analizando lo imperceptible como parte del mensaje. En investigaciones recientes como la de Sánchez-Gómez (2021), que analiza específicamente el valor de la música en la ficción sonora, se le confiere a la música un valor añadido, así como su función con carácter introductorio y elipsis temporal.

Pero ¿qué consideramos diseño sonoro en un proyecto sonoro? ¿Se trata solo de analizar los elementos sonoros? El diseño sonoro consiste en saber conjugar y utilizar los elementos sonoros: voz, música, efectos y silencio, para que el mensaje tenga sentido y cree una imagen mental en el oyente que decodifica ese mensaje; pero va más allá, el objetivo es lograr una inmersión plena en el universo narrativo del audio.

El diseñador sonoro selecciona las pistas de audio, crea efectos sonoros adecuados al proyecto, edita y mezcla pistas, además de colaborar en todo el proceso creativo desde el momento de creación del proyecto sonoro. Consigue, en definitiva, envolver el guion mediante la creación de un espacio sonoro que nos ayuda a distinguir las escenas y secuencias, y nos pone en situación desde el punto de vista de los personajes que intervienen. El diseño sonoro nos sitúa en el espacio, en el tiempo, en la mente de los personajes, nos sumerge y nos saca de la historia si así se requiere.

## 1.2. Objetivos

El objetivo principal de esta investigación es conocer la función narrativa de los elementos que conforman el diseño sonoro de dos casos de éxito de audioseries españolas. Asimismo, se pretende confirmar las funciones (internas y externas) de los recursos sonoros, silencios, planos y filtros. Además de comparar cómo se construyen las distintas narrativas según se utilicen los elementos en las ficciones analizadas.

Como objetivos secundarios y para alcanzar los objetivos generales se procede a:

1. Analizar y comparar los diferentes estilos de las audioseries en función de cómo se manejan los recursos sonoros y en qué proporción aparecen.
2. Comprobar las funciones de los recursos, planos, psicoacústica y emoción, y confirmar si tienen correspondencia con los parlamentos del guion.
3. Distinguir y confirmar la función que cumplen los recursos sonoros en la creación de la dimensión espacial y el punto de vista narrativo.

## 2. Metodología

Para llevar a cabo estos objetivos se utiliza un método de análisis mixto con técnicas cuantitativas y cualitativas para conocer el objeto de estudio y aportar una visión más completa (Gómez-Diago, 2010, p. 72). Realizamos un estudio de casos (Rodríguez *et al.*, 1999) de 4 episodios de las audioseries seleccionadas (*La Quiebra*, *Simulacro*) utilizando una metodología mixta para alcanzar conclusiones a través de la interpretación de los datos (Bardin, 1991; Bernete, 2013). Se realiza una ficha de análisis de contenido con variables que hemos diseñado y clasificado según cuatro tipos:

1. Variables formales: título, año de publicación, número de escenas, número de intervenciones sonoras, número de personajes que intervienen.
2. Variables relacionadas con la tipología de recursos: efectos sonoros, planos (espaciales, temporales, intencionales, presenciales), recursos musicales, silencio, voces, filtros (eco, reverberación, retardo).
3. Variables funcionales:
  - a. Funciones externas de los recursos sonoros: música, silencio, efectos (funcionales, expresivos, narrativos, descriptivos, según Guarinos (2009) y Roderó (2024)).
  - b. Funciones internas de los recursos sonoros: música (diégesis, empática, sincronía (Chion, 2012), silencios (vacío gramatical, pausa, reflexión, tensión).
4. Variables psicoacústicas (intensidad, tono, timbre, duración), emociones de los recursos sonoros y las voces, espaciales (tipos de planos y *main frame/ outer frame* según Beck (1998)) y punto de escucha (desde dónde oigo y qué personaje oye Chion (1999)).

### 2.1. Muestra

La selección de la muestra se realiza teniendo como referencia el primer episodio, que es el que marcará la estructura de la audioserie, y el episodio del punto medio, que en este caso suele ser el episodio 5 de ambas audioseries. Aunque *La Quiebra* está formada por 8 episodios, consideramos el episodio 5 más cercano al punto medio que el episodio 4, motivo por el que lo seleccionamos para el análisis. Se trata de una muestra de conveniencia, que según Martín-Crespo y Salamanca-Blanco (2007, p. 1) es de interés para la investigación cualitativa en estudios de caso, ya que “presenta interés intrínseco para descubrir significado o reflejar realidades múltiples”.

Analizamos las intervenciones sonoras y las consideramos como tal cuando otro elemento sonoro la interrumpe y no está solo de fondo. Por ejemplo, hay efectos de fondo en un diálogo y en este caso solo lo consideramos cuando se inicia, pero si no es continuado o es tan importante como para interrumpir esa otra intervención, por ejemplo, el diálogo, marcamos cada intervención como nueva.

**Tabla 1.**

*Muestra de los episodios analizados*

Ficciones	Episodios	Año/ Plataforma	Duración
<i>Simulacro</i>	Ep. 1. <i>Un mundo de mentiras</i>	2024/ Spotify	22'44"
	Ep. 5. <i>Aquí termina el mundo</i>	2024/ Spotify	20'19"
<i>La Quiebra</i>	Ep. 1. <i>La Tormenta</i>	2024/ Podium Podcast	14'07"
	Ep. 5. <i>Atrapadas</i>	2024/ Podium Podcast	14'05"

**Fuente:** Elaboración propia (2024).

### 3. Resultados

Como justificamos en la muestra, analizamos los episodios 1 (introdutorio) y 5 del punto medio para diferenciar no solo la función narrativa de los elementos, sino para examinar cómo utilizan estos elementos los diseñadores sonoros, así como la función de los recursos sonoros para crear un determinado estilo según avanza la acción y la trama de la audioserie.

#### 3.1. Estructura de los episodios y recursos sonoros utilizados

Es muy probable que con el guion se puedan apreciar diferencias entre lo que a través de las escuchas consideramos escenas y secuencias o intervenciones sonoras. Para diferenciar los términos, las secuencias son las unidades de sentido formadas por las distintas escenas y en la escena tendremos en cuenta la entrada y salida de personajes según la estructura aristotélica.

##### 3.1.1. *Simulacro*

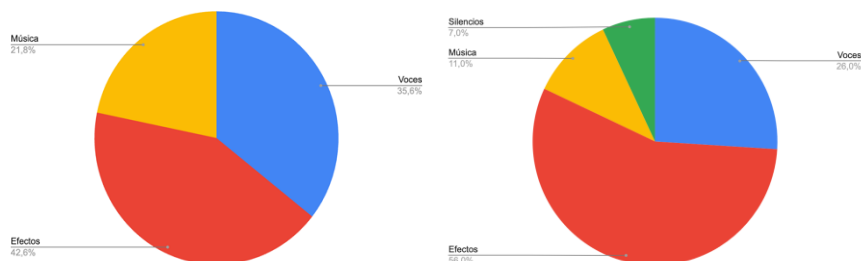
El episodio 1 de *Simulacro* dura 22'42'', siendo el capítulo introductorio en el que se dan a conocer los personajes principales y que contextualiza dónde transcurre la serie. En el episodio, que recibe el nombre de *Un mundo de mentiras*, detectamos 15 escenas. La duración media de las escenas es de dos minutos, hay escenas más largas por diálogos entre dos personajes y otras más cortas en las que interfiere un personaje que forma parte del pasado, o es una reflexión del protagonista que está marcada sonoramente por el sonido de la señal auditiva de su grabadora. No hemos podido medir los parlamentos de forma individual, pues son permanentes a lo largo de las escenas (sólo hemos contabilizado cuando eran interrumpidas por ráfagas, músicas y otros efectos), pero hemos contado las intervenciones sonoras de cada episodio. En este episodio escuchamos 58 intervenciones entre voces, efectos, músicas y silencios. Entre los filtros se utilizan 8 filtros de eco y 15 de reverberación. Proporcionalmente, aunque los diálogos son constantes, las intervenciones de los efectos son más numerosas y diversas, frente a los silencios que en mayor proporción crean momentos de reflexión, angustia o resignación. En este episodio intervienen 7 personajes, entre las 30 voces que interpretan esta ficción sonora, pero normalmente escuchamos hablar al protagonista, a veces de forma intimista e introspectiva en un Primerísimo Primer Plano, e interacciona con otro personaje más. En las escenas hay una media de 2 personajes y otras voces que no son personajes presentes con los que interactúan, como la voz de su suegro, el guía, el médico, la recepcionista. Y otras voces como la del GPS o de la radio que no interactúan y están tratadas como efectos sonoros.

El episodio 5 de *Simulacro*, *Aquí termina el mundo*, dura 20'19'' y es un poco más corto que el primer episodio introductorio, puesto que en este punto medio sucede algo importante para el protagonista. Según el análisis, detectamos 6 secuencias y 16 escenas. De nuevo, la media se sitúa en torno a dos minutos, en las escenas más cortas interfiere de nuevo un personaje que forma parte del pasado o es una reflexión del protagonista que está marcada por la grabadora. En este episodio percibimos el doble de intervenciones porque hay mucha más acción, 108 intervenciones entre voces, efectos, músicas y silencios. Entre los filtros se utilizan 7 filtros de eco, 8 de reverberación (se desarrolla en el interior de una cueva) y 1 de retardo. Proporcionalmente, aunque los diálogos son constantes, las intervenciones de los efectos son más numerosas y diversas, frente a los silencios que, en mayor proporción, crean momentos de reflexión, angustia o resignación. En el episodio del punto medio actúan 5 personajes, en el que escuchamos hablar al protagonista, a veces de forma intimista e introspectiva en un

Primerísimo Primer Plano, e interacciona con otro personaje más. En las escenas hay una media de 2 personajes y otras voces que no son personajes con los que interactúan, como la voz de su suegro, una voz de megafonía del aeropuerto o sus conversaciones con su manager, la guía o su contacto en Canarias (Figuras 1 y 2).

### Figuras 1 y 2.

*Intervenciones sonoras del episodio 1 (i) y del del episodio 5 (d) (Simulacro, 2024)*



**Fuente:** Elaboración propia (2024).

Como vemos en el episodio 5, intervienen mucho más los efectos sonoros, ya que como señaló el diseñador sonoro de esta audioserie, Andreu Quesada, ha contado con un equipo de sonidistas profesionales para registrar en las Islas Canarias el sonido de las localizaciones, “respirando salitre y caminando por tierras volcánicas” (Levante, 2024, párrafo 6). Esto se aprecia en los efectos del ruido del mar, las olas, el agua, el caminar en tierra volcánica. Es un fenómeno que se produce conforme avanza la historia a lo largo de los episodios para envolverte en la trama.

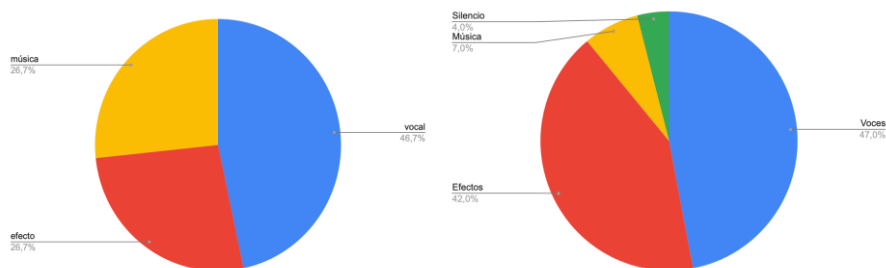
#### 3.1.2. La Quiebra

El episodio 1 de *La Quiebra* dura 13'56'', contextualiza dónde va a transcurrir la trama principal, con un total de 15 escenas repartidas en 7 secuencias y un total de 43 intervenciones sonoras. La duración media de las escenas se sitúa en 5 minutos, más largas; hay escenas más duraderas, como es el caso de la escena 7, y otras más cortas, de apenas 2 minutos que contextualizan el episodio. Además, se presentan a los personajes y destaca el uso del plano de la conversación a través del móvil, que la sitúa en varios puntos espaciales. Los diálogos son constantes y se advierte un cambio de emoción en la voz a medida que avanza el capítulo.

El episodio 5 de *La Quiebra* dura 14'05'' y se estructura en 6 secuencias, pero es mucho más ágil en cuanto a acciones y hechos. Se titula *Atrapadas* y esas seis secuencias se organizan en 18 escenas. Las acciones son muy rápidas, por lo que abundan las escenas breves, incluso algunas de menos de un minuto. En este episodio escuchamos 177 intervenciones entre voces, efectos, músicas y silencios. Cuatro veces más que en el primer episodio. Entre los filtros se utilizan 18 filtros de eco y 2 de reverberación. En el episodio intervienen 17 intérpretes, pero hay como máximo cinco en las escenas con personajes secundarios y dos en las escenas principales de la trama, en las que intervienen la protagonista y la amiga que le acompaña en el banco. Aunque hay mucha acción y muchos efectos para determinar la tensión, además de los truenos ambientales, también hay efectos de pasos, lanzamiento de piedras, sonido de palanca y otros menos perceptibles por el oído como el crujir de una silla, el papel de la bolsa de cruasanes o la jarra sobre la barra del bar (Figuras 3 y 4).

## Figuras 3 y 4.

Intervenciones sonoras de los episodios 1 (i) y 5 (d) (*La Quiebra*, 2024)



**Fuente:** Elaboración propia (2024).

### 3.2. Funciones de los elementos sonoros (internas, externas)

Hemos distinguido dos tipos de funciones: las internas de los recursos sonoros y las externas, que responden a un patrón común.

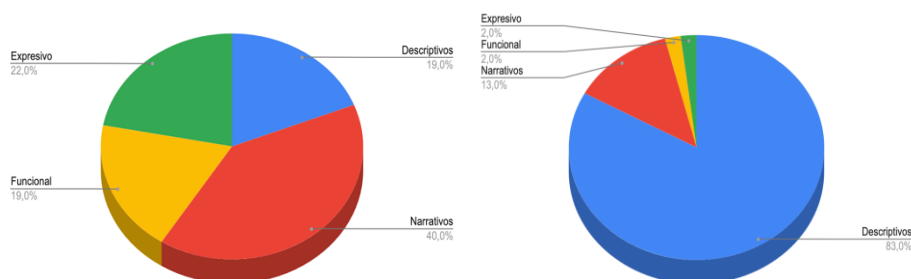
#### 3.2.1. Simulacro

Entre las funciones de los elementos sonoros del episodio 1, *Un mundo de mentiras*, apreciamos que las intervenciones sonoras son, en mayor proporción, narrativas, efectos que ayudan a estructurar la acción en un 40%, expresivos (22%) y, en la misma proporción, descriptivos (19%) y emocionales (19%).

En el episodio 5, *Aquí termina el mundo*, apreciamos que la mayoría de los efectos son descriptivos, 83%, es decir, nos sirven para situar las acciones, con un 13% de efectos narrativos, 2% funcionales y otro 2% expresivos que generan una situación emocional. Por tanto, en este capítulo el diseñador se ha centrado más en describir lo que ocurre con paisajes sonoros que en separar las acciones para estructurar el relato (Figuras 5 y 6).

## Figuras 5 y 6.

Funciones de los efectos del episodio 1 (i) y el episodio 5 (d) *Simulacro* (2024)



**Fuente:** Elaboración propia (2024).

Como vemos de nuevo, en el punto medio los efectos son más descriptivos, no entran tanto en el interior o los sentimientos, caracterizaciones de los personajes, y están más ligados con la acción y los hechos, el entorno y los paisajes sonoros. En el episodio 1, el 88% de los recursos musicales son narrativos, que estructuran la acción y ayudan a producir cambios de escenas.



Las intervenciones musicales son un 99% extradiegéticas y ninguna música forma parte de las escenas, salvo excepciones como la música del móvil. La música es, en su totalidad, empática con la trama -acompaña a la emoción de la misma-, al igual que sincrónica en todos los casos. Es, además, en el 87% de las intervenciones, atonal, puesto que no tiene una altura definida, frente al 13% de intervenciones musicales que son tonales, con una melodía determinada.

Con respecto a la música del episodio 5, *Aquí termina el mundo*, el 100% de la música tiene una función externa expresiva, con objeto de reforzar el estado de ánimo o crear una emoción determinada en el oyente. Es diegética, empática y sincrónica en todas las ocasiones, además de atonal.

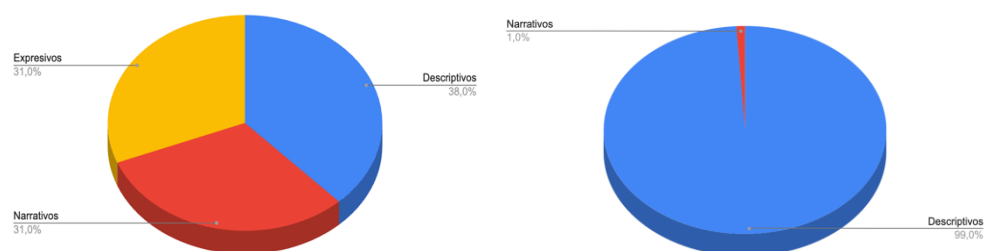
La función interna del silencio en el capítulo 1 es de vacío sonoro en un 86% de las intervenciones. En cuanto a la función externa, prevalece lo narrativo en un 86% de las interacciones. Nos indica que el silencio no forma parte de la escena, es un silencio que facilita las transiciones, no genera tensión, salvo en una ocasión al final. En este capítulo es el filtro de la reverberación el más usado en las intervenciones sonoras, fomentando un carácter introspectivo de la trama. Sin embargo, en el episodio 5, el 65% de las pausas son funcionales, que se relaciona con las pausas que realizamos al hablar; hay un 30% de silencios expresivos, que se relacionan con 9% de silencios que muestran tensión; y un 26% que nos invitan a reflexionar. Además, el 5% de los silencios narrativos sirven para separar secuencias. De nuevo, apreciamos que, conforme avanza la acción, las funciones de los elementos sonoros varían.

### 3.2.2. La Quiebra

En el episodio 1, *Tormenta*, apreciamos que los efectos son, en mayor proporción, descriptivos, frente a un 31% que ayudan a estructurar la acción y otro 31% que tienen una función expresiva o reforzadora del ánimo. En el episodio 5, *Atrapadas*, la utilización de los efectos tiene una función descriptiva en el 99% de estas intervenciones sonoras, frente al 1% que tiene una función narrativa (Figuras 7 y 8).

#### Figuras 7 y 8.

*Funciones de los efectos del episodio 1 (i) y el episodio 5 (d) (La Quiebra, 2024)*



**Fuente:** Elaboración propia (2024)

En el episodio 1 apenas hay intervenciones de la función externa del silencio, salvo en 3 ocasiones de manera anecdótica, aportando a la trama tensión, vacío sonoro y pausa. La función interna es narrativa. El 50% de los silencios que aparecen en el episodio 5 de esta serie tienen una función externa expresiva y están relacionados con situaciones de tensión; el 33% cumplen una función narrativa, invitando a la reflexión como función interna del sonido y son funcionales; las pausas físicas en el resto de las intervenciones ocupan un 17%. Lo que

demuestra, una vez más, que conforme avanza la acción los recursos tienen de nuevo que ver con las acciones de sus personajes en las situaciones de las tramas.

Por otra parte, prevalece la función musical de carácter narrativo en el episodio 1 en un 73% de las intervenciones, por lo que la aportación musical en este capítulo acompaña a la acción, dándole continuidad. La música tiene una función externa expresiva (9%), es decir, manifiesta la tensión y las situaciones de intriga, es funcional para respaldar la acción en menor proporción (5%) y descriptiva como fondo para describir la acción (14%). En el episodio 5, la música tiene una función externa expresiva, manifiesta la tensión y las situaciones en todas las ocasiones y se considera igualmente narrativa porque cumple la misma función en la serie, sirviendo para separar secuencias y escenas. Asimismo, es empática, extradiegética y sincrónica en toda la audioserie, además de atonal.

Podemos observar que el filtro más usado es el eco, en un 59%, recurso usado para entender mejor el entorno en el que se sitúan los personajes, por ejemplo, dentro de una oficina bancaria. Aunque este mismo eco tiene una función narrativa de separador, de incidencia de los hechos y para marcar el final de las secuencias, dejando al oyente con ganas de saber qué ocurrirá en la siguiente secuencia o al final del episodio.

### **3.3. Planos, psicoacústica y emoción**

#### *3.3.1. Simulacro*

En el episodio 1 de *Simulacro*, los planos son Primeros Planos cuando se trata de las voces y cuando hay algún efecto, música o ráfaga para separar narrativamente (50% de las ocasiones). Los efectos y músicas se sitúan en Plano 2 (28%), Plano 3 (12%) y Plano Fondo (10%). Además, los planos son espaciales, es decir, relacionados con el espacio donde se desarrollan en el 65% de las intervenciones; presenciales en los que lo que más importa es el protagonismo de los personajes o de las acciones, en el 35% de estas intervenciones; e intencionales, con un propósito determinado, en el 15% de las intervenciones. En ocasiones, se mezclan planos espaciales con planos intencionales.

En el episodio 5 de *Simulacro*, también hay Primeros Planos cuando se trata de las voces y cuando hay algún efecto, música o ráfaga para separar narrativamente (50% de las ocasiones). Los efectos y músicas se sitúan en Plano 2 (28%), Plano 3 (12%) y Plano Fondo (10%). Además, los planos son espaciales en el 65% de las intervenciones, presenciales en el 35% e intencionales en el 15% de ellas. De nuevo, se mezclan planos espaciales con planos intencionales.

En cuanto a la psicoacústica, en el episodio 1 el timbre es abierto en un 92% de las intervenciones, frente al timbre cerrado del 8%, y el ritmo es rápido en un 85% frente al 15% de las intervenciones. La intensidad es baja y el tono es grave debido a una mayor presencia de voces masculinas y los efectos de mayor intensidad. En el episodio 5, la intensidad es baja en el 55%, frente a intensidad alta en el 45% de las intervenciones. El tono es grave en el 73% frente al 27% de las intervenciones. El timbre es abierto en el 90% de las intervenciones frente al timbre cerrado del 10%, y el ritmo es rápido en el 87% frente al 13% de las intervenciones. Por tanto, deducimos que el hecho de que hubiera más intervenciones relacionadas con los efectos ha propiciado que, en el episodio 5, la intensidad fuera más baja; el tono grave en este episodio también lo han determinado las voces masculinas y los efectos de mayor intensidad.

En cuanto a las emociones, en el episodio 1 se detectaba tensión o miedo en el 74%; en el 7% había un registro sonoro triste; un 10% de estas intervenciones sonoras estaban relacionadas con la sorpresa; y un 6% denotaban alegría. Las voces expresaban alegría (16%) y orgullo

(18%), sorpresa en el 11% de las intervenciones y un 39% de ellas se relacionan con una actitud de sobrecogimiento. En el episodio 5, las emociones de los recursos sonoros se relacionan con tensión o miedo en el 75% de estas intervenciones; en el 17%, había un registro sonoro triste; un 3% de estas intervenciones sonoras estaban relacionadas con la sorpresa; y un 5%, con la ira. Las voces eran indicativas de alegría (38%) y orgullo (38%) en las mismas proporciones, sorpresa en el 14% de las intervenciones y un 10% de intervenciones se relacionan con una actitud de sobrecogimiento. En esta audioserie, aunque hay tensión, sus personajes expresan actitudes proactivas, de curiosidad y orgullo, aunque en el sonido se detectara tensión por lo que pudiera acontecer.

### 3.3.2. *La Quiebra*

En el episodio 1, el 65% de los planos son Primeros Planos, el 32% son Plano 2, el 2% se situaría en un Plano 3 y un 2% en Plano Fondo. Los efectos suelen situarse en un Plano 2 y Plano 3, al igual que la música, que se sitúa en un Plano Fondo. En este episodio 1 también hay planos espaciales en un 25%, relacionado con los efectos; le sigue el plano temporal con un 19%, plano intencional con un 11% y por último plano presencial con un 39%.

En el episodio 5, el 62% de los planos son Primeros Planos, el 35% son Plano 2, el 2% son Plano 3 y un 1% de Planos son Planos de Fondo. Normalmente, los Primeros Planos se corresponden también con parlamentos, excepto cuando un efecto se sitúa en Primer Plano; los efectos están en Plano 2 y Plano 3 y la música, de Plano Fondo. En este episodio también hay planos espaciales (53%), sobre todo relacionados con efectos y con momentos de las intervenciones de los personajes, relacionados con la ubicación, que a veces coinciden con planos presenciales (46% de las intervenciones), y hay un 8% de planos intencionales. Por lo tanto, vemos que es una característica similar en ambos episodios.

En cuanto a la psicoacústica, en el episodio 1 predomina la intensidad alta en un 70% de las intervenciones, frente a la intensidad baja en un 30%. El tono es grave en un 60% de las intervenciones frente al 40%. El timbre es abierto en el 90% de las intervenciones frente al timbre cerrado del 10% de las intervenciones, apareciendo el timbre masculino y femenino en un 50% de las intervenciones. El ritmo es rápido en el 55% de las intervenciones frente a un ritmo lento del 45%. En este episodio la emoción de la música presenta un 75% de intervenciones relacionadas con el miedo y genera tensión en el oyente. La emoción de la voz, a medida que transcurre el episodio, sufre un cambio drástico debido al desarrollo de la trama con un 27% en la emoción de miedo, seguido de un 24,3% de sobrecogimiento.

La psicoacústica del episodio 5 de *La Quiebra* nos muestra que la intensidad es alta en 81% de las intervenciones, frente a intensidad baja en el 19%. El tono es grave en el 92% frente al 8% de las intervenciones agudas. El timbre es abierto en el 97% de las intervenciones frente al timbre cerrado del 3% de las intervenciones. El ritmo es rápido en el 56% frente al ritmo lento del 44% de las intervenciones. Las emociones de los recursos sonoros del episodio 5 expresan miedo en el 86% de las intervenciones y tristeza en el 14%. Mientras que, cerca de la mitad de los sentimientos que expresaban las voces, eran voces por las que se percibía el miedo (47%), le sigue el sentimiento de cólera en el 30% de los elementos analizados, de sobrecogimiento (19%), sorpresa (2%) y orgullo (2%). En este episodio hay una situación de tensión, por lo que el sentimiento de cólera junto al miedo es predominante. Por otra parte, hay más voces masculinas que femeninas, pero se compensa con un mayor número de veces que actúan las mujeres; la cólera la representan los hombres frente a la tensión y miedo de las mujeres en la trama.

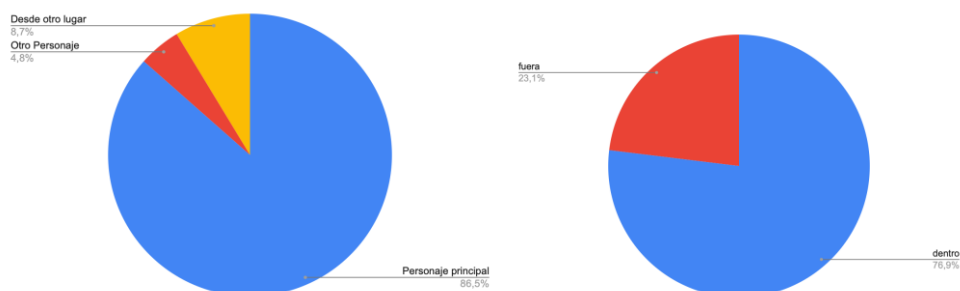
### 3.4. Dimensión espacial y punto de escucha

#### 3.4.1. Simulacro

En el episodio 1 de *Simulacro*, la historia se narra desde el punto de vista del personaje principal, que es el que establece el punto de escucha en el 87% del episodio; el 9% son elementos como la música, las ráfagas, las transiciones que son exclusivas del oyente y un 4% de escucha de otros personajes. La mayoría de los elementos sonoros se encuentran dentro de la escena, en un 67% de estas intervenciones, frente al 33% que se encuentran fuera de la escena, como las grabaciones o los *flashback* que no se desarrollan en ella (Figuras 9 y 10).

#### Figuras 9 y 10.

Dimensión espacial y punto de escucha del episodio 1 *Un mundo de mentiras* (*Simulacro*, 2024)

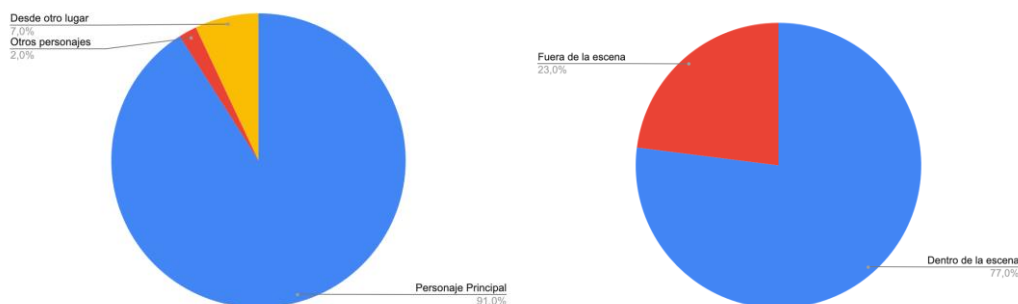


Fuente: Elaboración propia (2024)

En el episodio 5, la historia se narra de nuevo desde el punto de vista del personaje principal, que es el que establece el punto de escucha en el 91% del episodio; el 7% son aquellos elementos como la música, ráfagas que nos muestran la escucha exclusiva del oyente y solo hay un punto de escucha del 2% de las intervenciones por parte de otros personajes. La mayoría de los elementos sonoros se encuentran dentro de la escena (77%), frente al 23% de los elementos sonoros que tienen lugar fuera de la escena, que se corresponden con la música, las grabaciones o conversaciones relacionadas con la escena, pero que no se desarrollan en ella (Figuras 11 y 12).

#### Figuras 11 y 12.

Dimensión espacial y punto de escucha del episodio 5 *Aquí termina el mundo* (*Simulacro*, 2024)



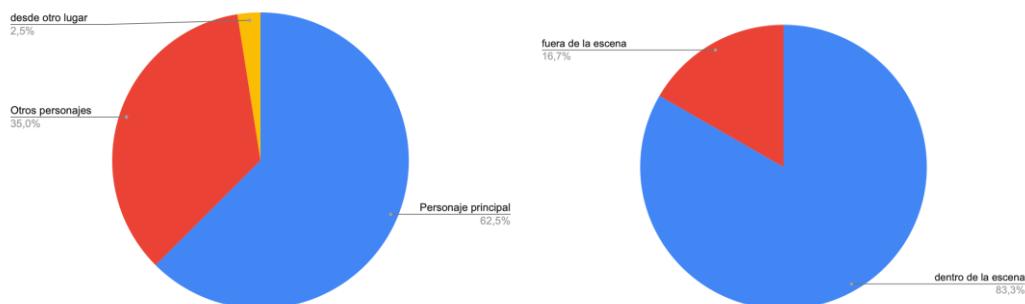
Fuente: Elaboración propia (2024)

### 3.4.2. La Quiebra

En el episodio 1 de *La Quiebra* la narración se establece desde el punto de escucha del personaje principal en un 62% de las intervenciones; se establece este punto de escucha a través de otros personajes en un 35% de las intervenciones y un 2% se atribuye a planos específicos de escucha del oyente (elementos narrativos separadores de escena, música). El 83% se desarrolla dentro de la escena sonora y el 14% fuera de la escena sonora (elementos sonoros en los que no intervienen los personajes) (Figuras 13 y 14).

#### Figuras 13 y 14.

*Dimensión espacial y punto de escucha del episodio 1 Tormenta (La Quiebra, 2024)*

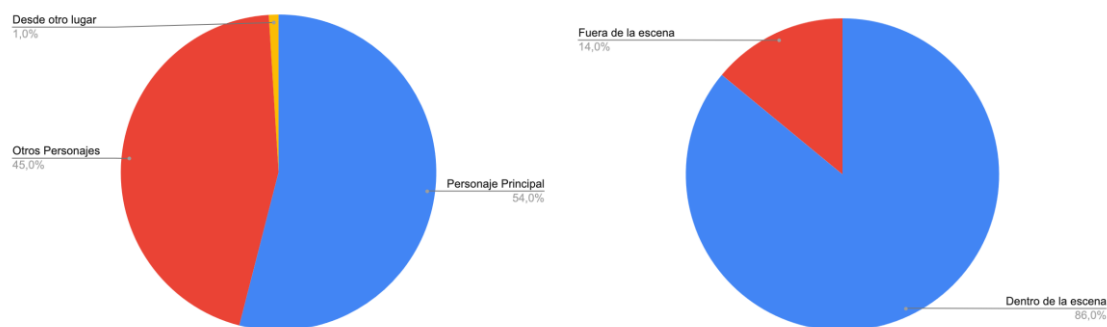


**Fuente:** Elaboración propia (2024)

En el episodio 5 de *La Quiebra*, el punto de escucha es del personaje principal en un 54% de la audioserie, frente al 45% de otros personajes y un 1% de las intervenciones sonoras que responden a otro punto de escucha específico para la audiencia (introducción, elementos narrativos separadores de escenas y secuencias). El 86% se desarrolla dentro de la escena sonora y el 14% fuera de ella (elementos sonoros en los que no intervienen los personajes) (Figuras 15 y 16).

#### Figuras 15 y 16.

*Dimensión espacial y punto de escucha del episodio 5 Atrapadas (La Quiebra, 2024)*



**Fuente:** Elaboración propia (2024).

## 4. Discusión

Como hemos comprobado en investigaciones previas y confirman con su estudio Guarinos *et al.* (2023), destaca el hecho de la tardanza en la investigación académica sobre el género dramático hasta que se inicia la época dorada del pódcast en 2019 y, por ende, del diseño sonoro. El género dramático es el más complejo y en el que es significativo el uso de otros elementos sonoros no verbales. Todas las acciones, diálogos, ambientación, narración y descripción tienen lugar en el espacio dentro del montaje sonoro, especialmente relevante para el oyente. Rodero (2024, p. 217) definió el espacio como “el lugar físico en que transcurren las acciones que realizan determinados personajes”. Según la autora, su construcción afecta a la verosimilitud del relato y tiene la función de estimular la imaginación para caracterizar correctamente el espacio dentro y fuera de la escena. Entre sus aportaciones, se encuentra el concepto de punto de escucha, así como la distancia y el movimiento que definen los planos sonoros y que nos han servido para profundizar en este análisis. Romero (2017), en su tesis doctoral, ya había investigado sobre la utilización de los efectos de sonido y cómo los planos sonoros en las ficciones sonoras favorecen la creación de imágenes mentales, un concepto en el que ahondaron en décadas previas (Miller y Marks, 1992; Rodero, 2011), pero que la autora reafirma mediante el análisis de la utilización de elementos sonoros, como una capa inmersiva en las historias, ya sea con música, reverberación o montajes de efectos ininterrumpidos.

Fernández Aldana (2024) apuntaba, en una publicación reciente, que un aspecto importante en el diseño sonoro en los audiodramas es, precisamente, la manipulación de los planos sonoros mediante la intensidad de las fuentes o las distancias, que cumplen una función descriptiva en cuanto permiten localizar objetos de la escena. Los planos sonoros aportan dinamismo y realismo, de manera que facilitan la implicación del oyente en la historia.

Guarinos *et al.* (2023, p. 336) consolida la idea de que, en la construcción del espacio sonoro, “la mayor parte de la ficción no recae en responsabilidad de la palabra, muy al contrario, son los efectos y los planos sonoros sobre los que delimitan y constituyen una ideoescena en el oyente”. Y con esta investigación se ha querido aportar un nuevo enfoque a todos estos conceptos, uniendo todas las investigaciones previas para crear una nueva fórmula de análisis sobre el diseño sonoro mediante análisis descriptivo basado en las intervenciones sonoras con funciones, algunas ya estudiadas y otras en las que pretendemos seguir investigando para encontrar el método de estudio más adecuado para conocer el diseño sonoro en mayor profundidad y servir como metodología para la mejora del mismo, desde un punto de vista académico y profesional.

## 5. Conclusiones

Atendiendo a los objetivos de la investigación, determinamos que las funciones de los elementos del diseño sonoro, en el caso de las dos audioseries, se relacionan con la propia trama y varía en función de si es el capítulo introductorio o si forman parte de otro capítulo en el que exista mayor acción y se avance en la trama. En las propias intervenciones sonoras se corrobora que los efectos sonoros son más importantes en ocasiones que los propios parlamentos, como es el caso de *Simulacro*; algo que no sucede en *La Quiebra*, en la que los diálogos se ven interrumpidos por los efectos o narrativamente por la música, pero el peso de las intervenciones recae sobre las voces. Esto no quiere decir que el resto de los elementos no estén igualmente cuidados y tratados y que, por ejemplo, en *La Quiebra*, en episodios más cortos exista más variedad de efectos y otros recursos sonoros. Mientras que los efectos sonoros nos presentan a los personajes al inicio, posteriormente nos llevan a conocer las acciones, en el caso de *La Quiebra*, o cómo suena el entorno donde se desenvuelve en *Simulacro*. Es un fenómeno que también se relaciona con la propia función de la audioserie ya que, en *Simulacro*, su

carácter de *branded podcast* con sentido promocional de las Islas Canarias difiere de *La Quiebra*, en la que el misterio y la distopía se sitúan por encima del entorno que, aunque importante, no es determinante. Con respecto al silencio, tiene una función más narrativa en los primeros episodios de las dos audioseries, no así en los episodios del punto medio, que tienen más que ver con los diálogos, las acciones de los personajes y sus estados de ánimo.

Los dos diseñadores utilizan la música con fin emocional, creando tensión y reforzando el estado de ánimo, siendo en mayor medida atonal y extradiegética, pero en ambas series también hay una función narrativa, con objeto de separar las secuencias. Además, es bastante característico de ambos diseñadores la utilización del filtro del eco: Teo Rodríguez para enfatizar el final de los diálogos en *La Quiebra*, repitiendo conceptos; y, en *Simulacro*, Andreu Quesada utiliza el eco en las ráfagas musicales o los efectos con fin narrativo para finalizar secuencias. Por otra parte, en la serie *Simulacro* el filtro de la reverberación nos trasladaba al interior de las cuevas donde se desarrollan las acciones del protagonista.

Los planos son Primeros Planos en las dos audioseries, pero el Plano 2 y Plano 3 se utiliza en *Simulacro* para acompañar y envolver el relato; el Primer Plano, en *La Quiebra*, se utiliza no solo en los diálogos, sino también en los efectos y la música que tienen la función de interrumpir un diálogo e impactar en la audiencia.

Finalmente, la psicoacústica está muy lograda en ambas audioseries, con el sentimiento de miedo o tensión en las dos, pero con mayor variedad de emociones en cuanto a las voces en *Simulacro*, frente al miedo y cólera de las emociones de *La Quiebra*. De nuevo, el fin de ambos proyectos es generar tensión, no sin propiciar, además, un ambiente agradable o envolvente en *Simulacro* para conseguir su fin persuasivo.

El punto de escucha del personaje principal nos sitúa en la acción y, sobre todo, en los pensamientos, sensaciones y reflexiones en *Simulacro*, frente a una mayor variedad de puntos de escucha tanto de los personajes principales como secundarios para conocer cómo se desarrolla la trama de *La Quiebra*.

Como conclusión final, los estilos de los diseñadores se diferencian por el uso que hace Quesada (*Simulacro*) de los elementos sonoros, más naturales, paisajísticos, con importancia de la música y su manipulación con efectos narrativos, frente a la minuciosidad, variedad y detalles descriptivos de los recursos que utiliza Teo Rodríguez (*La Quiebra*) para definir las acciones, que son más importantes que el entorno, y distinguir con intervenciones sonoras más breves en aquellos espacios de interior y exterior en la audioserie.

Esta metodología está en proceso de perfeccionamiento, por lo que se pulirá en posteriores investigaciones, en las que se pretende abarcar una muestra más amplia en cuanto a audioseries y episodios para ampliar resultados y conclusiones que nos lleven a nuevos hallazgos en un futuro inmediato.

## 6. Referencias

Arnheim, R. (1980). *Estética Radiofónica*. Gustavo Gili.

Balsebre, A. (2004). *El lenguaje radiofónico*. Cátedra.

Bardin, L. (1991). *Análisis de contenido*. Ediciones Akal.

Barea, P. y Galindo, F. (2016). *Reseñas bibliográficas* (Volumen 3). Universidad del País Vasco.

- Beck, A. (1998). Point of listening in radio plays. *Sound Journal*, 1.
- Bernete, F. (2013). Análisis de contenido (cuantitativo y cualitativo). En A. Lucas y A. Noboa (Coords.), *Conocer lo social: estrategias y técnicas de construcción y análisis de datos* (pp. 221-262). Fragua.
- Blanco Alfonso, I. B. y Fernández Martínez, P. (Eds.) (2004). *El lenguaje radiofónico: la comunicación oral*. Fragua.
- Cantero, J. R. (2011). Dolby y el diseño sonoro en el cine contemporáneo. *EU-topías. Revista de interculturalidad, comunicación y estudios europeos*, 1, 39-48. <https://shorturl.at/jNRi4>
- Chalkho, R. J. (2014). Diseño sonoro y producción de sentido: la significación de los sonidos en los lenguajes audiovisuales. *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Ensayos*, 50, 127-252. <https://shorturl.at/zmjHd>
- Chion, M. (1992). *El cine y sus oficios*. Cátedra.
- Chion, M. (1993). *La audiovisión: introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido* (Vol. 53). Grupo Planeta (GBS).
- Chion, M. (1999). *El sonido*. Paidós.
- Chion, M. (2012). The three listening modes. En J. Sterne (Ed.) *The sound studies reader*, (pp. 48-53). Routledge.
- Chion, M. y González, E. F. (1999). *El sonido: música, cine, literatura*. Paidós.
- De Arcos, M. (2006). *Experimentalismo en la música cinematográfica*. Fondo de Cultura Económica de España.
- Fernández Aldana, C. (2024). Algunas pistas para iniciarse en el diseño sonoro para audiodramas. *Espejo de Monografías de Comunicación Social*, 26, 85-96. <https://doi.org/10.52495/c5.emcs.26.p109>
- Gómez-Diago, G. (2010). Triangulación metodológica: paradigma para investigar desde la ciencia de la comunicación. *Razón y palabra*, 72.
- Gómez Gómez, A. J, López Villafranca, P. y Griñán, F. (2017). Los orígenes del cine y su relación con la ciencia. De la máquina a la pantalla, la incorporación del sonido y su evolución hasta la consolidación de géneros. *Revista Cine, Imagen y Ciencia*, 1, 103-120. [http://revista.revistacineimagenciencia.es/numero01/revista\\_cic\\_n1\\_201706.pdf](http://revista.revistacineimagenciencia.es/numero01/revista_cic_n1_201706.pdf)
- Guarinos, V. (1999). *Géneros ficcionales radiofónicos: revisión de conceptos y propuesta de una nueva tipología*. Mad.
- Guarinos, V. (2009). *Manual de narrativa radiofónica*. Síntesis
- Guarinos, V., Ramírez-Alvarado, M. y Martín-Pena, D. (2023). Ficción sonora y creatividad verbodependiente. Microrrelatos sonoros sin palabras. *Revista Latina de Comunicación Social*, 81, 332-352. <https://doi.org/10.4185/RLCS-2023-1949>



- Haye, R. M. (2004). *El arte radiofónico algunas pistas sobre la constitución de su expresividad*. La Crujía Ediciones.
- Ialongo, E. (2013). Filippo Tommaso Marinetti: the Futurist as Fascist, 1929–37. *Journal of Modern Italian Studies*, 18(4), 393-418. <https://doi.org/10.1080/1354571X.2013.810800>
- Iglesias Simón, P. (2016). El espacio sonoro y el diseñador de sonido: arte y oficio. En J. N. Romera et al. (Coords.), *Teatro y música en los inicios del siglo XXI* (pp. 80-101). Verbum.
- Lack, R. (1997). *La música en el cine*. Cátedra.
- Levante (18 de abril de 2024). “Simulacro”, la ficción escrita por Julio Rojas, ya está disponible en todas las plataformas de podcast. *Levante*. <https://shorturl.at/jQdZt>
- Mancini, M. (1985). The Sound Designer. En E. Weis y J. Belton (Eds.), *Film Sound* (pp. 40-43). Columbia University Press.
- Marinetti, F. T. (1933). *La radio futurista*. Taller de Ediciones, Centro de Creación Experimental. Facultad de Bellas Artes.
- Martín-Crespo, C. y Salamanca-Blanco, A. (2007). El muestreo en la investigación cualitativa. *NURE investigación: Revista Científica de enfermería*, 27. <https://www.nureinvestigacion.es/OJS/index.php/nure/article/view/340>
- Rodero Antón, E. (2005). *Producción radiofónica*. Anaya.
- Rodero Antón, E. (2011). *Creación de programas de radio*. Síntesis.
- Rodero Antón, E. (2024). *Ficción Sonora. Cómo contar una historia con sonidos*. Instituto RTVE.
- Rodríguez Bravo, A. y Montoya Vilar, C. N. (1997). *La dimensión sonora del lenguaje audiovisual*. Paidós.
- Rodríguez, G., Gil, J. y García, E. (1999). *Metodología de la investigación cualitativa*. Aljibe.
- Romero Valldecabres, L. (2017). *La dimensión espacial en la ficción sonora: análisis de la creación de imágenes mentales, la atención y la memoria en el oyente* [Tesis Doctoral, Universidad Cardenal Herrera-CEU]. Repositorio Institucional CEU. <http://hdl.handle.net/10637/8608>
- Ruiz Cantero, J. (2011). Dolby y el diseño sonoro en el cine contemporáneo. *EU-topías. Revista de interculturalidad, comunicación y estudios europeos*, 1, 39-48. <https://archive-ouverte.unige.ch//unige:133822>
- Russolo, L. (1916). *El arte de los ruidos*. Taller de Ediciones, Centro de creación experimental. Facultad de Bellas Artes.
- Sánchez Gómez, J. L. (2021). 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*, 4(1), 163-179. <https://doi.org/10.14201/pmrt.29110>

Schafer, R. M. (2009). Nunca vi un sonido. [Archivo sonoro]. *Archivosonoro*.  
<https://shorturl.at/U1BbH>

Schafer, R. M. (2013). *El paisaje sonoro y la afinación del mundo*. Intermedio.

Terrón Blanco, J. L. (1991). *El silencio en el lenguaje radiofónico*. (Tesis Doctoral). Universitat Autònoma de Barcelona, Barcelona.

## CONTRIBUCIONES DE AUTORES/AS, FINANCIACIÓN Y AGRADECIMIENTOS

### Contribuciones de los/as autores/as:

**Conceptualización:** López Villafranca, Paloma; **Análisis formal:** López Villafranca, Paloma y Sánchez Gómez, José Luis; **Curación de datos:** López Villafranca, Paloma y Sánchez Gómez, José Luis; **Redacción-Preparación del borrador original:** López Villafranca, Paloma y Sánchez Gómez, José Luis. **Redacción-Revisión y Edición:** López Villafranca, Paloma y Sánchez Gómez, José Luis. **Visualización:** López Villafranca, Paloma y Sánchez Gómez, José Luis. **Supervisión:** López Villafranca, Paloma. **Todos los/as autores/as han leído y aceptado la versión publicada del manuscrito:** López Villafranca, Paloma y Sánchez Gómez, José Luis.

**Financiación:** Esta investigación no recibió financiación externa.

### AUTOR/ES:

#### Paloma López Villafranca

Universidad de Málaga, España.

Paloma López Villafranca es Doctora y Licenciada en Comunicación Audiovisual y Periodismo. Investigadora y Profesora Titular de asignaturas de radio en el Grado y Máster de Comunicación Audiovisual de la Universidad de Málaga. Es investigadora y autora de libros y artículos sobre narrativa, *podcasting*, radio y ficción sonora. Investigadora Principal del Grupo de Innovación Educativa (GpIE22-127) que coordina la radiotelevisión de la Facultad de Ciencias de la Comunicación de la Universidad de Málaga, Comutopía RTV. Como profesional ha trabajado en medios de comunicación desde 1997: Grupo Recoletos, PRISA (Localia TV), emisoras de radiotelevisión municipales y ha colaborado en Radio 1 (RNE), y en la Cadena SER en Málaga.

[pallopvil@uma.es](mailto:pallopvil@uma.es)

#### Índice H: 10

Orcid ID: <https://orcid.org/0000-0003-4193-1365>

Scopus ID: <https://www.scopus.com/authid/detail.uri?authorId=56960447700>

Google Scholar: <https://scholar.google.es/citations?user=yF1YnsgAAAAJ&hl=es>

ResearchGate: <https://www.researchgate.net/profile/Paloma-Lopez-Villafranca>

Academia.edu: <https://independent.academia.edu/PalomaVillafranca>

**José Luis Sánchez Gómez**  
Universidad de Málaga, España.

José Luis Sánchez Gómez es Titulado Superior de Música en la especialidad de Piano. Investigador y profesor de música. Sus líneas de investigación se centran en narrativa, diseño y ficción sonora. Máster en Creación Audiovisual y Artes Escénicas en la Universidad de Málaga. Actualmente es doctorando en la Facultad de Ciencias de la Comunicación de la Universidad de Málaga. Como profesional ha trabajado como docente de música y pianista acompañante en conservatorio privado de danza, además de colaborar como profesor en la Universidad de Málaga.

[jlsanzgo@gmail.com](mailto:jlsanzgo@gmail.com)

**Orcid ID:** <https://orcid.org/0000-0001-8288-8573>