

Ficción sonora y creatividad verbodependiente. Microrrelatos sonoros sin palabras

Sound fiction and verbodependent creativity. Sound short stories
without words

Virginia Guarinos

Universidad de Sevilla. España.

guarinos@us.es

[CV]     

Mar Ramírez-Alvarado

Universidad de Sevilla. España.

delmar@us.es

[CV]     

Daniel Martín-Pena

Universidad de Extremadura. España.

danielmartin@unex.es

   

El presente artículo se enmarca en el grupo de investigación Análisis de Medios, Imágenes y Relatos Audiovisuales para el cambio social, con financiación de la Junta de Andalucía, código SEJ-496, grupo consolidado por el Sistema de Información Científica de Andalucía (SICA).

Cómo citar este artículo / Referencia normalizada.

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://www.doi.org/10.4185/RLCS-2023-1949>

RESUMEN

Introducción: el auge de la ficción sonora actual exige de los estudios en Comunicación una atención que compruebe las capacidades de los estudiantes en creación sonora ficcional para su futuro laboral. La dependencia de la imagen visual y la palabra que las jóvenes generaciones poseen exige, a su vez, una comprobación empírica. **Metodología:** la experiencia que ahora se presenta lleva a cabo una acción de escritura de microrrelatos de ficción sonora, diseñada para detectar las dificultades encontradas por las y los estudiantes al poner en práctica todos los elementos sonoros con ausencia del de palabra, para luego incorporarla progresivamente en distintas fases de escritura de guion. El trabajo

de escritura guiada se completa con un doble movimiento: uno analítico sobre los guiones realizados y otro basado en las encuestas cumplimentadas por los autores y autoras sobre la complejidad de esta tarea de guionización. **Resultados:** los microrrelatos generados contaron con una carencia casi total de recursos sonoros no verbales, sin explotación de otros elementos del lenguaje sonoro. **Discusión:** los resultados confirman una “sordera funcional” que deriva en una falla para construir relatos sonoros de ficción, más allá del diseño de paisajes sonoros. **Conclusiones:** el análisis de las creaciones apunta a la existencia de una variación en la narrativa cognitiva de las nuevas y futuras generaciones de creadores y de oyentes en lo que a sonido respecta.

Palabras clave: Ficción sonora; Guion sonoro; Narrativa cognitiva; Microrrelato; *Podcasting*; Enseñanza superior; Competencias sonoras.

ABSTRACT

Introduction: the rise of current sound fiction requires from Communication studies an attention that verifies the abilities of students in fictional sound creation for their future work. The dependency on the visual image and the word that the young generations have requires, in turn, an empirical verification. **Methodology:** the experience that is now presented carries out an action of writing sound fiction micro-stories, designed to detect the difficulties encountered by the students when putting into practice all the sound elements with the absence of the word, incorporating it after gradually in different phases of script writing. The guided writing work is completed with a double movement: one analytical on the scripts made and another based on the surveys completed by the authors on the complexity of this task of scriptwriting. **Results:** the micro-stories generated had a total lack of non-verbal sound resources, without exploitation of other elements of sound language. **Discussion:** the results confirm a "functional deafness" that leads to a failure to build fictional sound stories, beyond the design of soundscapes. **Conclusions:** the analysis of the creations points to the existence of a variation in the cognitive narrative of the new and future generations of creators and listeners in regards to sound.

Keywords: Sound fiction; Soundtrack; Cognitive narrative; Short story; Podcasting; Higher level education; Sound skills.

1. Introducción

1.1. Contexto de partida

¿Existe la ficción sin palabras? Existe: el mimo, la fotografía, el cine mudo, el teatro de sombras... Cualquier medio o modo de representación que se constituya con códigos audiovisuales o solo visuales puede construir, con mayor o menor dificultad, ficción sin palabras. Ahora bien, ¿existe la ficción sonora sin palabras? Muy reducida en número, pero existe. Si hablamos de universos sonoros, son cuatro los elementos y los códigos que se ponen en funcionamiento para generar sonosferas: palabra, efectos, música y silencio. Si hablamos de ficción sonora sin palabras, lo hacemos, por tanto, de la construcción de un mundo de ficción solo con efectos, música y silencio, lo cual resulta de alta complejidad de interpretación para el oyente y de construcción para el creador. No existen muchos casos de ficción sonora sin palabras, precisamente por la dificultad que entraña la construcción y sintetización del paisaje sonoro más allá de la conformación del espacio donde habitan los personajes (que dialogan, describen y narran, soportando el peso del relato en sus palabras), llegando también a ser un paisaje de acciones y no solo de situaciones. Por el contrario, la efectividad que estas ficciones sonoras tienen con respecto a los oyentes es muy superior, porque, al no ser comunes, necesitan realizar un esfuerzo receptor para el buen entendimiento del relato ficcional que se les propone. La escasa producción existente está vinculada a la experimentación sonora, más que a la producción comercial, como las experiencias de *sound street art*, algunas cuñas publicitarias para radio, incluso en cine experimental,

siempre vinculada más a artistas (como Magz Hall, por ejemplo), que a radiofonistas o *podcasters*, salvo excepciones como las de Chuse Fernández (TEA FM, Zaragoza, España).

En los recientes estudios sobre lo sonoro, más allá de los estudios radiofónicos, ya existentes en Antropología, ahora también en Comunicación audiovisual, se encuentran focos de interés de investigación muy diversos, desde la memoria sonora e identidad colectiva, hasta el sonido en espacios públicos, la propia experimentación del sonido artístico, la gentrificación acústica, la fidelización de audiencia, etc. Efectivamente, los *Sound Studies* sobrepasan el foco de lo radiofónico, porque existe ya mucha producción sonora fuera de la radio. La propia revista de la sección radio de ECREA (*European Communication Research and Education Association*) ha dedicado un monográfico a la importancia de la escucha en la era de las pantallas, bajo el lema “*Listen, Watch, Share. The role of listening in a screen-based mediascape*” (Radio, Sound & Society Journal, 2016). Y se preguntan en el CFP (2017) de esa monografía cuánto sonido hay implicado en las más de 150 veces que a lo largo del día leemos o reenviamos mensajes, vídeos, memes a través de nuestras múltiples pantallas.

En este foco de interés, se entrecruzan otros dos elementos vinculados a esta investigación: el auge de la microforma y el de la ficción sonora (Rodero, 2018). Dada la convergencia mediática, la cibercultura y la narrativa multimedia han generado la era del formato breve, auspiciado por redes sociales (tipo TikTok, WhatsApp, Twitter, Instagram) o plataformas de vídeo (YouTube, Brightcove, Dailymotion, Livevideo, Revver, Vimeo) y audio (iVoox, Spotify, Apple Podcasts, Google Podcasts, Audible, Cuonda) y ha provocado que desde el nano hasta el micrometraje proliferen productos ficcionales, profesionales o, sobre todo, aficionados, producidos por prosumidores, de vídeo y de audio. La cultura del DIY (*Do It Yourself*) y la gran cantidad de tutoriales disponibles en las redes posibilitan que los *producers* generen relatos cortos en profusión. En paralelo, el auge en los últimos diez años de la ficción sonora en formato *podcast* y audiolibros (Magadán-Díaz y Rivas-García, 2020) ha conseguido que sean muchos los *podcasts* de aficionados sobre los temas, formatos y géneros más variados. Desde los *podcasts* educativos o divulgativos hasta los audiolibros, el universo del *podcasting* se ha extendido como narrativa transmedia en prensa digital, por ejemplo, además de los imprescindibles mensajes de voz en las redes sociales, el audio social, el negocio del audio, las plataformas de *streaming* sonoro, la importancia de la voz en las nuevas tecnologías inteligentes domésticas, el *storylistening*, el *storytelling* y hasta congresos que solicitan sus *abstracts* en formato *podcast*.

En definitiva, el *podcast* breve como nuevo formato de comunicación de historias de ficción o no ficción es instrumento de una generación, la conocida como *millennials* (Perona-Páez *et al.*, 2014; García-Jiménez *et al.*, 2018; Pedrero-Esteban *et al.*, 2019a; Barrios-Rubio, 2021), que se ha extendido a otras generaciones y grupos de población por su comodidad de portabilidad, ductilidad y brevedad de consumo, además de elemento auxiliar de apoyo a personas con diversidad funcional de visión. No es casual que se estén produciendo monografías en revistas científicas dedicadas a nuevas formas de escucha, sin duda vinculadas a las generaciones jóvenes (Ravera, 2019). No obstante, ¿se corresponde esta nueva forma de consumir ficción sonora con capacidad de entendimiento, tanto de oyentes como de creadores, y explotación de todos los recursos sonoros? La realidad indica que se produce mucha ficción aficionada en formato breve audiovisual, en memes o microvídeos (*gags* y monólogos humorísticos sobre todo), pero hay muy poca producción de ficción sonora de microforma (Guarinos, 2011) en plataformas como iVoox, Pocket Casts, Google Podcasts, Spotify o Cuonda, frente al auge de las escuchas de jóvenes en plataformas sonoras profesionales, como *Podium Podcasts* (Antunes y Salaverría, 2018). Lo poco que se encuentra se reduce fundamentalmente al uso de la palabra sin explotar los elementos sonoros disponibles, cuestión que también sucede en los nano y microrrelatos audiovisuales donde la visualización del actor/actriz/intérprete aficionado no trabaja ni explota las posibilidades que brinda el lenguaje audiovisual, como sucede en las producciones de TikTok, ¿Qué dificultades plantea la narración sonora para los jóvenes que, sin embargo, muestran soltura en la

creación de microformas audiovisuales narrativas de ficción? La escuela Narrativa Radial (Argentina), una de las más punteras en el ámbito hispano en formación de ficción sonora, aboga por una activación de la escucha para poder contar. Literalmente explicitan que es necesario “establecer una escucha atenta, crítica y polimórfica para desarrollar criterios que incorporen al sonido desde la gestación de la historia, para ser aplicados a distintos géneros, formatos y soportes (audiovisual, radiofónico, multimedial, teatral, performático...)” (Narrativa Radial, 2021). Y no es solo desde el punto de vista de los profesionales desde donde se hace esta llamada a la formación sobre lo sonoro, también desde la Academia se reclama una necesaria y urgente alfabetización sonora (Pedrero-Esteban *et al.*, 2019b).

1.2. Ficción breve, sonido y narrativa cognitiva

En las tendencias de investigación actuales en estudios del sonido, la ficción, sostenida hasta hace poco por escasos científicos, se ha visto ampliada por el aumento parejo de producciones, de objetos que estudiar. La ficción sonora en la investigación española no era tratada como tema preferente hasta 2013, año en que constituía parte del 20 % de otros géneros (Piñeiro, 2017), pasando en 2019 a ser apartado propio tras el inicio de la época dorada del *podcast* (Guarinos, 2019), que ya ha conseguido conformarse como objeto de estudio al convertirse en el nuevo medio digital masivo (Kischinhevsky *et al.*, 2020; Bonini, 2020). El aumento de la escucha no deja indiferente a la comunidad científica académica, menos aún si se puede tratar no solo de una situación social sino también educativa, la relativa a los posibles futuros creadores de historias sonoras y actuales estudiantes universitarios.

En el marco de los *Sound Studies*, este trabajo se adscribe en el estudio del *storytelling* de ficción sonora en formato *podcast*. De todas las perspectivas desde las que se puede investigar el audio-acústica, de sonidos reales, en su relación con las artes, con las culturas, con la reproductibilidad, etc. (Mieszkowski, 2021)-, dada la naturaleza de la escritura del guion de ficción, existe una fundamental: la del fonotexto (Stewart, 1990) y de un fonotexto en particular, el de corta duración. Si bien el propio concepto de fonotexto se estudia y aplica desde los estudios literarios, haciendo referencia a todo aquel contenido sonoro o evocador de sonido en las obras escritas, es un hecho que desde la narrativa audiovisual es una perspectiva necesaria para poder considerar más allá de la propia palabra, ya que el guion, por sonoro que sea el producto final, comienza con palabras. El guion sonoro, además, debe contener un fonotexto de alta potencia con vistas a la ulterior obra producida. Se parte de la palabra para plasmar ideas y posteriormente convertirlas en sonido, en todo tipo de sonido: humano y no humano, natural o artificial, de maquinarias y objetos, articulados o no, musicales o no, rítmicos o no, palabra o no palabra (y de no sonido: el silencio).

Esto está íntimamente vinculado al diseño de información sonora, lo que se conoce como “sonificación” (Faste y Faste, 2012; Chalkho, 2014), entendida como una “*auditory display technique in which data is mapped to non-speech sound for the purpose of representation or communication*” (Roddy y Bridges, 2022), con el objetivo de describir el proceso de conocimiento que se pone en marcha en el acto de diseño sonoro, que es complejo, puesto que, mientras el diseño visual se realiza para la comprensión directa y eficiente, el diseño sonoro tiene en cuenta otras variables. La plenitud de todo ello puede llegar incluso a usar sonidos como metáforas sonoras complejas (Adlington, 2003), más allá de las propias funciones de los radiosemas tradicionalmente trabajadas desde los estudios radiofónicos clásicos (Balsebre, 1994; Guarinos, 1999, Rodero y Soengas, 2010).

Muy pocos trabajos ahondan en la confluencia de sonido y forma corta de ficción de modo conjunto, como es el caso de la monografía de la revista *Short Fiction In Theory and Practice*, bajo el lema “*More than Meets the Ear: Sound and Short Fiction*”, que reflexiona sobre formas cortas sonoras. Pero son muchos los trabajos de referencia que trabajan sobre las microformas, desde el cuento hasta el corto, micro o nanometraje, su complejidad, su condensación de recursos, su fragmentariedad diegética

como elementos medulares (Zavala, 2008). La economía de la construcción narrativa, siguiendo a Álamo-Felices, establece un diseño técnico narrativo fundamentado en los siguientes cinco ítems: acción singularizada y nuclearidad diegética, tiempo narrativo condensado y cíclico, reducción de la categoría del personaje en la acción y la caracterización, utilización del modo narrativo en detrimento de la desaceleración de las pausas, descripciones o diálogos y, por último, la reducción del diseño espacial (2010, p. 186). Habría que añadir la ausencia de tramas secundarias, los modelos de mundo de ficción verosímil, la composición diegética *in media res* o en final y una enunciación tendente al *telling* (Guarinos, 2009).

Ahora bien, son solo cuatro los tipos de signos que intervienen en un producto sonoro: palabra, efectos, música y silencio. Las funciones que tradicionalmente se les atribuyen deberían estar condensadas, explotadas al máximo en microficción sonora. De los cuatro, sin duda, la palabra es la que más funciones acumula por sus posibilidades semánticas, además de sonoras, acústicas, por el soporte que le da cuerpo, la voz, sus colores, modulaciones, intencionalidades, la retórica y la oratoria. La palabra es acción en la ficción sonora, dice Melgosa, pero también subraya que eso se consigue no solo por el contenido semántico de la misma, “sino por las técnicas actorales y de locución” (2011, p. 402), es decir, por lo que tienen de sonido, al mismo nivel que los efectos o la música. Si bien, dentro de las funciones del sonido (los efectos) en la producción audiovisual (informativa, estética, expresiva, ortográfica, ambiental y documental), existe también la función narrativa, sobre la que Julia González-Conde indica que “puede sustituir a la palabra, al evocar una situación, un hecho, una persona o un lugar... puesto que hay sonidos que no podrían explicarse ni reproducirse por medio de palabras. Son los que representan emociones, sentimientos, etc.” (2017, p. 70). De ambas reflexiones se deduce que el sonido humano no verbal es equiparable en funciones a sonidos no humanos a la hora de narrar, lo que es una ventaja en el momento del diseño sonoro de un formato breve por la condensación que supondrían sus utilidades. La construcción del espacio sonoro, en la mayor parte de la ficción audible no recae en responsabilidad de la palabra, muy al contrario, son los efectos y los planos sonoros sobre los que delimitan y construyen una ideoscena en el oyente, como han demostrado investigaciones de campo sobre el acto de la escucha y la interpretación espacial sonora, siendo así las conclusiones derivadas de Barrios y Ruiz (2014), Cárdenas-Soler y Martínez-Chaparro (2015) y Romero (2017). Pero más allá del paisaje físico, el paisaje sonoro como concepto antropológico, visto desde una semiótica por Woodside (2008), constituye un conjunto de sonidos en los que los humanos crecemos, conformado por significaciones sociales, culturales e ideológicas a través de las cuales se van gestando las personalidades y la pertenencia a una comunidad. “Estos sonidos propios están estrechamente relacionados con la memoria colectiva de las comunidades” (Cárdenas-Soler y Martínez-Chaparro, 2015, p.131).

En definitiva, estamos hablando de comunicación no verbal. Dentro de ella aparece todo un repertorio visual de signos no verbales kinésicos (gestos, maneras, posturas), culturales (proxémicos y cronémicos), pero también no verbales paralingüísticos (cualidades fónicas, sonidos fisiológicos y emocionales, silencios y elementos cuasi-léxicos -interjecciones no léxicas o sonidos cuya acción cuente con término verbal, como chistar, roncar, gemir, resoplar-) (Cestero, 2017). De la misma manera que el 65% de la comunicación cara a cara es corporal no verbal (Díez-Maglioni y Ochoa-Galeano, 2017, p.15), también el comportamiento paralingüístico ha demostrado que en un alto porcentaje en la comunicación directa es más importante el manejo del volumen, el ritmo, la dicción, el acento, las pausas, los bostezos, los suspiros, las interjecciones, que los propios contenidos de lo comunicado (Rulicki y Cherny, 2012). Esta parte de los estudios de la comunicación no verbal es pequeña, pero resulta de crucial importancia en la comunicación no verbal y no visual, es decir, exclusivamente sonora.

En este último sentido, para la presente investigación ha sido fundamental la adscripción a las teorías recientes sobre “*embodied cognition*” (Varela *et al.*, 1991), como paso derivado de la conformación mental de la narrativa cognitiva, compartiendo la idea de que “*when the terms embodiment and*

embodied cognition appear in relation to sound, there is sometimes an implicit assumption that for a sound to be embodied, it must somehow relate directly to some physical gesture, pattern of movement, or phenomenological observation” (Roddy y Bridges, 2022).

Esta corporeización por parte de los creadores de universos sonoros va a depender, si seguimos los supuestos de la narrativa cognitiva, de las estructuras mentales previas del sujeto, que a su vez dependen de las experiencias previas de recepción y su consecuente integración narrativa, como se ha demostrado en la experimentación neurocientífica (Duero, 2019; Taisuke, 2019; Song *et al.*, 2021). Las competencias narrativas comienzan a desarrollarse a partir de los 4-5 años y se van volviendo complejas hasta alcanzar la cohesión narrativa alrededor de los 11, considerando la palabra como elemento constructor de relato. La comprensión de la narración se fundamenta en eventos construidos y almacenados “que se organizan en estructuras de conocimiento posibles de ser anticipadas por la audiencia” (Cautín-Epifani, 2013, p. 272) o lo que es lo mismo, esquemas mentales (*story schemas*), pero que, según las últimas investigaciones, “ya no es una representación estructural la que guía la comprensión, sino una representación de nivel semántico” (Cautín-Epifani, 2013, p. 276), no se activa un esquema de la historia sino una suma de relaciones situacionales, con lo que la base de construcción y comprensión de relatos se fundamenta en modelos de situaciones. En este sentido, el “resumen semántico” de una situación puede no contener información sonora si esta no es lo suficientemente importante para la formación de sentido, lo que eliminaría toda la información sonora prescindible. En una era en la que lo visual y verbal demuestra tener una potencia muy superior, la cabida de lo sonoro en esos esquemas básicos situacionales se vuelve ínfima en las generaciones más jóvenes.

Algunas experiencias docentes ya han puesto de manifiesto la necesidad de reeducación sobre lo sonoro desde áreas de conocimiento distintas a la de la comunicación audiovisual, como la puesta en práctica que aún arquitectura y radio para la mejor comprensión de la creación espacial y de atmósfera en futuros arquitectos (Karathanasopoulou, 2019). Esta investigación que se presenta, en la misma línea, pretende evidenciar la necesidad urgente de reeducación sonora, al menos en estudiantes de Comunicación Audiovisual, futuros creadores de contenidos sonoros.

2. Objetivos

La experiencia docente en guion, narrativa radiofónica y en la dirección de programa de ficción sonora en formato *podcasts* con estudiantes de Comunicación Audiovisual indica que existe para los creadores una dificultad a la hora de utilizar los efectos sonoros y el silencio, también la música más allá de la función ambiental. La escritura de guion sonoro cuenta con una sobreabundancia de utilización de la palabra para cualquier función necesaria: acciones, situaciones y construcción de personajes o de arcos temporales, lugares, ambientes... A partir de esta observación, la hipótesis de partida se concreta en que los jóvenes estudiantes de Comunicación adolecen de pensamiento sonoro por hipertrofia del uso de la palabra. El objetivo de la investigación es el diseñar una acción creativa que obligue al estudiante a crear un guion en formato breve sin utilización de la palabra para forzar su reflexión sobre las posibilidades del resto de elementos sonoros intervinientes en este tipo de discursos y, de ese modo

- O1. Contrastar empíricamente cómo y por qué se producen dichas dificultades creadoras.
- O2. Comprobar si la no contemplación de recursos sonoros no verbales puede constituir un problema de formación o una consecuencia cognitiva sobre el sentido de la audición, derivada de los actuales modos, medios y procesos de comunicación y consumo mediático, propiciados por la era multipantallas y el entorno 3.0.

Se trata de una investigación que se adscribe como experiencia al concepto de intermetodología, basada en acciones y cuestionarios (Hergueta, 2015), entendida como práctica

globalizadora de actividades diversas, sumativas y ampliadoras del propio proceso en el que se dan cita las dimensiones competenciales de análisis-síntesis-reflexión-acción, las cuales se retoman y recuperan una y otra vez, de manera alterna, dependiendo del tipo de técnica que en cada caso se programa y propone al alumnado o que surge del mismo. (Marta-Lazo y Gabelas-Barroso, 2013).

Además de este enfoque metodológico, para el diseño de la plantilla de análisis de los guiones se ha partido de las categorías narrativas de Casetti y de Chio (1991), y las más específicas de usos de los recursos sonoros de Rodero y Soengas (2010), de los efectos de Arias (2019), el silencio de Rodríguez-Bravo (2021) y la música de Aragón (2017).

3. Metodología

Esta investigación se ha desarrollado durante 6 años consecutivos (2016-2021) de tal manera que la muestra de textos e individuos creadores fuera suficientemente amplia y permitiera una contrastación evolutiva diacrónica, ya que los participantes se encontraban en etapa de formación y los procesos de aprendizaje podrían suponer un cambio en el avance de competencias y habilidades creadoras sonoras. El sostenimiento en el tiempo aportaba la necesaria fiabilidad. Se ha realizado en 5 oleadas de captación de muestras: estudiantes de 3º de Comunicación Audiovisual y del Máster Oficial de Guion y Narrativa Creativa (ambos estudios de la Facultad de Comunicación de la Universidad de Sevilla) (2016, 2019, 2021); estudiantes del *Workshop* Internacional de Locución y doblaje (Universidad de Málaga, Facultad de Ciencias de la Comunicación, 2017) y Estudiantes del I Seminario de radio ficcional (Facultad de Ciencias de la Documentación y la Comunicación de la Universidad de Extremadura, 2018). En total se realizaron 820 propuestas de participación, de las que tan solo fueron entregadas 128. De ellas, 32 malinterpretaron instrucciones (escritas y orales) y entregaron transcripciones sonoras de relatos audiovisuales preexistentes a los que eliminaron las palabras. Así, el corpus real se reduce a 96 guiones, de los cuales 17 eran inadaptables por no contener naturaleza sonora en su escritura, siendo, por tanto, solo 79 los guiones realizados y analizados. De los 79 guiones solo 7 contenían calidad narrativa sonora suficiente para ser producidos, sonorizados y emitidos por RadiUS, la radio de la Universidad de Sevilla, en el programa *Ficción Lab*¹, en una serie específica titulada *Sin palabras*. Ello supone que, del corpus inicial pretendido, llegó a materializarse con éxito un 9.63%.

Los individuos creadores de la muestra se sitúan entre los 19-21 años, en plena formación universitaria en estudios de Comunicación Audiovisual de grado o posgrado y trabajaron de forma individual. La acción contaba con los siguientes pasos:

- Entrega de instrucciones y una plantilla de guion sonoro (Anexo 1), explicación oral del ejercicio y la audición y análisis de un ejemplo de relato breve sin palabras.
- Fase 1. Creación de guiones de microrrelatos sonoros (4-7')
- Fase 2. Reescritura del guion de otro autor/a añadiendo una audiodescripción
- Fase 3. Tercera versión del guion por parte de otro autor con dramatización completa, sustituyendo la audiodescripción por diálogos de personajes y (o no) narrador
- Cumplimentación de cuestionarios como autores, adaptadores y oyentes (Anexos 2, 3 y 4)
- Selección y sonorización de los mejores guiones
- Cumplimentación de cuestionarios como oyentes a los propios autores y adaptadores.

¹ Disponible en: <https://radio.us.es/programa/ficcion-lab/>

Terminadas las acciones en sus distintas oleadas, se procedió al análisis de los guiones desde el punto de vista narrativo, con utilización de plantilla integral de utilización de categorías narrativas y recursos sonoros y no sonoros (Anexo 5) y, finalmente, a la interpretación de datos de los cuestionarios de creadores, adaptadores y oyentes.

4. Resultados

4.1. Resultados generales de procedimiento

En términos generales, se pueden establecer los siguientes resultados colaterales:

- a) El número de personas (estudiantes y profesores) que rechazan formar parte de la acción es muy alto. El motivo principal de la no participación fue el de la complejidad de la propuesta al no poder utilizar palabras en el guion.
- b) Existieron individuos que malinterpretaron las instrucciones, a pesar de haber oído el ejemplo sonoro modelo. También sucedió con los participantes que terminaron escribiendo un guion con características de sonoridad ausentes o muy escasas.
- c) Dentro del reducido número relativo (en comparación con el alto número de propuestas realizadas) de guiones finalizados, el número de trabajos aceptables y de calidad para ser producidos y emitidos es mínimo.
- d) No existen diferencias constructivas en los resultados de guiones entre estudiantes de Comunicación de estudio de grado (supuestamente capacitados en técnicas de guion y el sonido) con respecto a estudiantes de Periodismo y de Publicidad (que no han trabajado con estos elementos), ni con estudiantes de posgrado (con formaciones más diversas, procedentes incluso de grados y licenciaturas de Ciencias Sociales o Humanidades).
- e) Los resultados parciales de la primera oleada han sido los mismos que los resultados generales de oleadas siguientes.

4.2. Resultados del análisis textual

En términos generales el análisis comparativo de las sinopsis de cada guion con su correspondiente sonorización muestra un alto grado de discordancia (80%) entre lo que se quería contar (según la sinopsis) y el resultado final de la historia contada con recursos sonoros no verbales disponibles para la ficción sonora, resultando un mensaje diferente al pretendido por falta de utilización de los códigos sonoros y del silencio.

Siguiendo los bloques de la plantilla de análisis textual los resultados indican que:

- a) En cuanto a los géneros, ningún participante optó por escribir comedia. Los géneros elegidos fueron el thriller y el melodrama (residualmente).
- b) La estructura narrativa es simple, sin composiciones diegéticas múltiples ni arcos argumentales completos. Las técnicas narrativas desarrolladas son las de in media res o de final, directamente situadas en el desenlace.
- c) La enunciación se decanta mayoritariamente por la focalización interna fija o la focalización externa, en una relación 20/80, no contemplándose la focalización omnisciente. La segunda versión, audiodescrita, construye narradores omniscientes poco implicados,

de interpretación distante no emocional. La tercera versión del guion, la dramatizada, recurre igualmente a los narradores de forma sistemática, ya sean internos o externos. Aparece la presencia de narradores omniscientes implicados y narradores homodiegéticos.

- d) La construcción temporal es lineal progresiva, con tiempo escena o tiempo real, llegando tan solo a un 2% la construcción con saltos temporales de analepsis o prolepsis. En ningún caso se produce simultaneidad temporal ni, por tanto, tramas paralelas. No existe, en cuanto a la duración, ni la dilatación ni la contracción temporal en un 98%, ni desde el punto de vista estrictamente narrativo ni desde el técnico (con juego de ralentización o aceleración del sonido, por ejemplo). No se contemplan fuegos de frecuencia ni elipsis temporales. Al no haber paso del tiempo, no se utilizan ni efectos ni música ni silencio como marcadores cronotópicos.
- e) El diseño espacial es el que aparece más completo y de más uso. Para la conformación de la ideoescena se utilizan en un 100% efectos que amueblen los lugares y ayuden a conformar coordenadas espaciales, no siendo así con la música (cuyo valor de localización geográfica, por ejemplo, no ha sido tenido en cuenta). Sí se recurre a efectos técnicos (eco, reverberación) para denotar la amplitud o el vacío espacial. La utilización de los distintos planos sonoros también se usa en plano de fondo y primer plano para designar proximidad o cercanía de las fuentes de emisión del efecto. En cualquier caso, el uso de los efectos sonoros es poco, lo que convierte a los lugares de acción en pobres. Los espacios son únicos o fluidos (espacios recorridos en travelling siguiendo los pasos de un personaje).
- f) Los personajes se mueven en una cifra entre 1 y 3, siendo la mayoría 1-2 (90%), protagonistas los dos, un núcleo básico entre quienes se genera el conflicto y la resolución, por acción violenta (asesinatos, disparos, agresiones, robos, violaciones...). Se recurre también al uso de personajes-ambiente, es decir, masas de personajes que suenan de fondo (gente por la calle, manifestaciones, gente que huye, tropas atacando...). Las edades deducidas de los personajes se sitúan alrededor de la treintena y cuarentena. Se combinan de forma equilibrada personajes masculinos y femeninos. Sus acciones son físicas y se mantienen en el territorio de los estereotipos y actantes básicos sujeto-objeto. Los efectos que se utilizan para caracterizarlos principalmente son los de pasos, gritos o quejidos, sollozos y risas, además de acciones cotidianas como dar vueltas a un café con una cucharilla, fregar utensilios de cocina, hacer o recibir llamadas de teléfono móvil...
- g) Las acciones en un 100% son humanas, con poca representación de sucesos (del tipo lluvia, viento, relámpagos) o animales (rugidos, cantos de pájaros, grillos, por ejemplo). Dichas acciones sugeridas son transitivas, las que hace un personaje que afecta a otro y son individuales, en un 99%. Todas son activas y no pasivas (como podría ser dormir, leer, escuchar música...).

En cuanto a los componentes sonoros,

- a) Los efectos son los más usados, pero los seleccionados también son los más básicos y tradicionales de la ficción sonora. Son efectos diegéticos (solo un 1% de efectos extradiegéticos) que evocan acciones de los personajes, generalmente naturales y realistas y sin construcción o sentido metafóricos. La función principal de los efectos es la ambiental-descriptiva (100% de uso), en escasas ocasiones la expresiva (2%) y nula la aparición con las funciones ornamental o narrativa. Uno de los sonidos preferentes son los tonos de móviles, o sonidos de mensajería instantánea, WhatsApp especialmente, además de

otros efectos relacionados con las nuevas tecnologías (ordenadores, consolas), mientras que los sonidos de la vida cotidiana pasan desapercibidos (como sucede con la ausencia de ruidos humanos). Se mantienen siempre en plano de fondo, con duraciones adecuadas para las acciones que pretenden transmitir.

- b) La música es siempre extradiegética, salvo en un 2% de guiones, donde se integra en la historia. Cumple las funciones expresiva y sintáctica. Y no hay rastro de las funciones referencial, narrativa o descriptiva. Son composiciones sin letra, seleccionadas con poca originalidad, y de estilos idénticos a los que se utilizan en la música cinematográfica o de ficción seriada.
- c) El silencio no existe, no es utilizado más que como silencio relativo por ausencia progresiva de elementos sonoros, como función sintáctica sin pretensiones dramáticas o reflexivas.
- d) Los diálogos en la versión 3 son explicativos, excesivamente descriptivos, poco naturales, y en muchos casos narrativos, cuando no se ha recurrido a la figura del narrador.
- e) Los narradores (en la versión 2 y 3) describen en exceso como única función, aportando toda la información espacial, temporal, de acción y de descripción de personajes, independientemente de que sean narradores externos, internos u omniscientes.

4.3. Resultados del proceso creativo

Los cuestionarios de los participantes en su faceta como creadores indican de forma unánime que no tuvieron dificultad a la hora de trabajar con formato breve. Por el contrario, en un nivel de dificultad sobre 10, todos los participantes dieron puntuación de 8-9 a la complejidad de trabajar solo con sonidos y sin palabras. De la misma manera el 100% de las encuestas arrojaron que lo más fácil de utilizar habían sido los efectos sonoros y lo más difícil el silencio y la expresión de cambio temporal. La media de versiones de trabajo personal previo a considerar terminados los primeros guiones fue de 6, mientras que fueron 2 las de las versiones audiodescritas y 3 la de versión dramatizada dialogada con o sin narrador. La media de historias descartadas por los propios autores, previa escritura, por el tipo de formato obligado, fue de 3. Ningún encuestado reconoce haber considerado utilizar animales o personajes no humanos en sus historias. La utilización de sonidos de acciones humanas, que en otros relatos audiovisuales de ficción son de aparición común (micción, jadeo sexual, ventosidades, eructos...) fueron silenciados, mientras que son de uso frecuente los gritos, llantos y risas. La justificación dada por los encuestados en un 80% se vinculaba al mayor efecto escatológico que contienen esos sonidos cuando no van acompañados por imágenes, al quedar resaltados y, según sus criterios, ser esto más obscuro. El mismo cuestionario denotó que en un 20% de los casos los estudiantes “trampearon” la escritura recurriendo al orden inverso al propuesto: escribiendo un guion con diálogo y luego eliminándolo y supliendo lo dicho y hecho por los personajes con efectos sonoros.

El cuestionario como adaptadores de las obras sin palabras de otros estudiantes indica que el 90% de los adaptadores no encontraban relación entre la sinopsis y el guion sonoro que debían adaptar. Los calificados como inadaptables por parte de los adaptadores se basaban en recuerdos o pensamientos de personajes (proceso de enfermedad de Alzheimer, por ejemplo) o en acciones con poca o nula capacidad de sonorización (como encapricharse por tener unos pantalones vaqueros). El resto fueron adaptados y sonorizados con normalidad. Todos los adaptadores respetaron los efectos y la música del guion original y solo un 20% añadió nuevos efectos. Ninguno corrigió la ausencia de silencio. El 100% de las encuestas indican como único elemento imprescindible para la adaptación la palabra. En un 80%

se eliminaron los narradores de audiodescripciones para las versiones dramatizadas, sustituyéndolos por otros narradores menos distanciados, menos fríos. Lo más fácil de la tarea de adaptación fue introducir el narrador, tanto en la versión 2 como en la 3, y lo más difícil equilibrar la información narrativa entre narrador y personajes en la versión 3.

El rol de oyentes de los propios participantes da como principal resultado que un 90% de los autores iniciales no se reconocieron como autores de esos microrrelatos una vez grabados y editados. Mostraron gran dificultad para interpretar las versiones sin palabras, declarando encontrarse perdidos en los espacios y en las acciones y con poca capacidad para imaginar personajes hasta llegada la versión 2 audiodescrita. Es en la versión 3 dramatizada en la que como oyentes se sienten más cómodos y llegan a entender la historia, que un 70% resultó ser muy diferente de lo que habían imaginado al oír la versión 1 sin palabras, siendo muy parecidas o casi iguales entre la versión 2 y la 3, pero prefiriendo como relato completo apetecible para ser oído la versión 3 con narrador y personajes. En la versión 1 sin palabras ningún encuestado identificó la sinopsis con lo que había oído. Detectaban personajes y espacios, pero sin poder imaginar más que difusamente los personajes y mucho mejor los espacios. Lo mismo sucede con las acciones, sobre las que afirman no estar bien definidas solo con sonidos. Existe unanimidad en la necesidad de un narrador y personajes e incomodidad como oyentes con la versión 1 sin palabras. Los niveles de dificultad de entendimiento de la historia de las tres versiones se correspondían con 8-0-0 sobre 10, respectivamente.

Todos los participantes eran consumidores de podcasts, pero solo el 1% lo era de podcasts de ficción. Pasada la experiencia, algunos participantes (10%) reconocieron que la versión 1 sin palabras podría ser mucho más comprensible y estimulante si reformularan la planificación sonora inicial, utilizando a pleno rendimiento las funciones de la música, el silencio y todos esos efectos no cotidianos o no realistas que no fueron empleados en su momento. Otros autores (20%), por el contrario, opinaron que no tenía sentido utilizar solo efectos, música y silencio, siendo la palabra un elemento sonoro tan completo.

5. Discusión y conclusiones

De los resultados obtenidos se establecen las siguientes conclusiones por categorías.

- a. Desde el punto de vista procedimental y como conclusiones generales, la acción didáctica por sí misma resulta no abordable para una gran mayoría por las dificultades que presenta trabajar solo con sonido no verbal, no por el formato breve, lo que resulta lógico. Es algo habitual entre los jóvenes, estudiantes o no estudiantes, de todas las edades como consumidores y también como prosumidores, consumir o producir memes, gags, nano y micrometrajés ficcionales, incluso monólogos, que en sí mismo es relato pero solo relato verbal.
- b. Desde el análisis textual, el género ficcional condiciona, puesto que se eligen géneros de origen cinematográfico que contengan mucha acción que provoque ruidos. Las estructuras narrativas están reducidas al mínimo, tanto en composición diegética como temporal. La focalización no se vuelve completa hasta que no se incluye el narrador de la audiodescripción, que se mantiene luego en combinación con diálogos en la versión completa. Los personajes son esquemáticos y estereotípicos y solo el diseño espacial resulta completo y bien definido. Los componentes sonoros usados son básicos (explosiones, disparos), con alto uso de efectos tecnológicos propios del entorno de los estudiantes. Por el contrario incluyen en el argumento y en el guion sonidos de referentes que carecen por completo de fonocidad (como por ejemplo comer pan: el sonido de comer pan es exactamente el mismo que comer un bizcocho, no siendo relevante lo que se come, sino

el acto de comer en sí mismo). La reiteración de la práctica no produjo avances en este sentido y se repetía una y otra vez sin que tuviera mejora sonora en la última versión. La música es infrautilizada y el miedo al vacío sonoro se traduce en el no empleo del silencio. Se encuentra una necesidad absoluta de narrador y diálogos explicativos y descriptivos.

- c. Desde el punto de vista de los creadores y oyentes se ratifican las conclusiones del análisis textual. Encuentran una mayor facilidad del uso de efectos sobre la música y el silencio, y los emplean fundamentalmente para la construcción de espacio, resultándoles más difíciles de manejar para construir personajes o expresar tiempo y estructuras. La incursión del narrador en la versión audiodescrita y dramatizada es un alivio para poder expresar todo aquello que no pueden solo con sonido no verbal. Es un uso que no conlleva variación de la base sonora del resto de componentes sonoros que, en el momento en que incurre el narrador o los personajes, pasan a ser ignorados y no modificados en función de la información que ahora aporta la palabra, manteniéndose como estaban desde el comienzo, como si de un adorno complementario se trataran.

La falta de avance entre la primera y la última oleada significa que, a pesar del esfuerzo de pensar solo con sonido, no existe evolución entre los estudiantes objeto de acción, quienes cuentan con edad suficiente para que la atención auditiva y las destrezas de utilización de recursos sonoros hayan sido ya desarrolladas.

Las conclusiones nos llevan a proponer a los educadores desde infantil y primaria el reto de enseñar a pensar con el oído, de manera que la sordera conceptual no termine siendo también cognitiva. Esa “sordera funcional” provoca una dependencia total de la palabra y una incapacidad, por desuso y falta de habilidades y destrezas en recursos sonoros. El propio hecho de que se recurra como género al thriller, que permite acciones que son “muy ruidosas” y, por lo tanto, fáciles de sonorizar de una manera natural, remite al conocimiento adquirido de forma audiovisual completa, con imágenes sonoras y visuales, a través de series de ficción y películas. Parece que lo visual y lo verbal son prevalentes en los esquemas narrativos ficcionales de las nuevas generaciones.

Esta pérdida de paisaje sonoro puede ser importante. El paisaje sonoro es acervo cultural propio de las comunidades, y la pérdida de parte de estos en el uso creativo y en la escucha puede entenderse como un inicio de cambio de paradigma. No se puede olvidar que, según Woodside, “cada expresión sonora se ubica dentro de un contexto socio-histórico y toma referentes de paisajes sonoros específicos” (2008, p. 2). Además, ejercitar la escucha simplemente siguiendo con atención plena el entorno sonoro puede convertirse “en un mecanismo que potencie las habilidades creativas e innovadoras de los estudiantes, dado que sugiere procesos de discriminación y análisis auditivo” (Cárdenas-Soler y Martínez-Chaparro, 2015, p. 137), algo que, sin lugar a dudas, está siendo necesario para las generaciones jóvenes. El problema subyace en que la mayor parte de la información se filtra de manera inconsciente por parte tanto del emisor como del receptor, lo que hace que la escucha en la comunicación directa cara a cara no sea consciente y realista, actitud que en la comunicación mediática puede haber llegado a una suerte de “sordera funcional” donde se oye pero no se escucha. En consecuencia, cuando se crea, por la sobreabundancia de imágenes visuales y palabras, no existe aprendizaje y competencias previas que predispongan a los individuos más jóvenes a decodificar y aprovechar al completo los potenciales de los elementos sonoros no verbales, lo que desde el punto de vista de la narrativa cognitiva es también una reducción en los elementos que conforman los esquemas mentales de generación y/o entendimiento de relatos.

Toda vez que el homo videns de Sartori se está convirtiendo también en homo audiens² (Vila, 2021) en los últimos tiempos, se vuelve necesaria una intervención educativa urgente que recupere todos los

² Puede leerse en su blog: <https://guillemovilaradio.com/2021/07/22/descubriendo-al-homo-audiens/>

elementos sonoros, más allá de la palabra, con el fin de evitar una falla en la narrativa cognitiva de las nuevas generaciones de nativos virtuales. Aunque siempre queda lugar para honrosas excepciones³.

6. Referencias

- Adlington, R. (2003). Moving beyond motion: Metaphors for changing sound. *Journal of the Royal Musical Association*, 128(2), 297-318. <https://doi.org/10.1093/jrma/128.2.297>
- Álamo-Felices, F. (2010). El microrrelato. Análisis, conformación y función de sus categorías narrativas. *Signa*, 19, 161-180. <https://doi.org/10.5944/signa.vol19.2010>
- Antunes, M. J. y Salaverría, R. (2018). PodcastSpain: análisis de los podcasts de audio más populares en iTunes de España. En: *Actas del VI Congreso Internacional de la Asociación Española de Investigadores en Comunicación*. AEIC <https://bit.ly/3lexApa>
- Aragón Martínez, G. (2017). La música y sentido musical en la radio. Una búsqueda y reflexión sobre los autores y sus trabajos. *Razón y Palabra*, 21(2_97), 201-228. <https://www.revistarazonypalabra.org/index.php/ryp/article/view/992/993>
- Arias, E. (2019). Los efectos sonoros en las series radiofónicas. El caso de la serie policíaca Taxi Key. *Disertaciones. Anuario Electrónico de Estudios en Comunicación Social*, 12(2), 142-165. <https://doi.org/10.12804/revistas.urosario.edu.co/disertaciones/a.6403>
- Balsebre, A. (1994). *El lenguaje radiofónico*. Cátedra.
- Barrios, G. y Ruiz, C. (2014). El paisaje sonoro y sus elementos. *Quehacer científico*, 9(2), 57-61.
- Barrios-Rubio, A. (2021). Radio, music and podcast in the consumption agenda of Colombian adolescents and youth in the digital sonosphere. *Communication y Society*, 34(3), 31-46. <https://doi.org/10.15581/003.34.3.31-46>
- Bonini, T. (2020). A segunda era do podcasting: reenquadrando o podcasting como um novo meio digital massivo. *Radiofonias. Revista de Estudos em Mídia Sonora*, 11(1), 13-32. <https://periodicos.ufop.br/radiofonias/article/view/4315>
- Cárdenas-Soler, R. N. y Martínez-Chaparro, D. (2015). El paisaje sonoro. Una aproximación teórica desde la semiótica. *Revista de Investigación, Desarrollo e Innovación*, 5(2), 129-140. <https://doi.org/10.19053/20278306.3717>
- Casetti, F. y de Chio, F. (1991). Cómo analizar un film. Paidós.
- Cautín-Epifani, V. (2013). Enfoque cognitivo para la comprensión de narraciones: una mirada desde la psicología discursiva y el modelo de indexación de eventos. *Literatura y Lingüística*, 29, 271-292. <http://dx.doi.org/10.4067/S0716-58112014000100015>
- Cestero, A. M. (2017). La comunicación no verbal. En: Cestero Mancera, A. M. y Penadés Martínez, I. (Eds.), *Manual del profesor de ELE*. Servicio de Publicaciones de la Universidad de Alcalá. https://www.researchgate.net/publication/320547342_Manual_del_profesor_de_ELE

³ Como puede comprobarse en la audición del relato *El país donde no nieva*, de Marisa Felices, adaptada por Diego Hidalgo. <https://radio.us.es/episodio/ficcion-lab-episodio-08x01-sin-palabras-el-pais-donde-no-nieva/>

- 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*, 50, 127-152. <https://doi.org/10.18682/cdc.vi50.1372>
- Díez-Maglioni, N. y Ochoa-Galeano, L. (2017). *La comunicación no verbal. Un aspecto de una comunicación efectiva para generar ventajas competitivas en procesos de negociación* [tesis doctoral, Universidad EAFIT]. <https://repository.eafit.edu.co/handle/10784/11914>
- Duero, D. (2019). La narrativa como modalidad básica de cognición. Aportes narratológicos a la ciencia psicológica. *Límite. Revista Interdisciplinaria de Filosofía y Psicología*, 14(11), 1-15.
- Faste, T. y Faste, H. (2012). *Demystifying "Design Research": Design is not Research, Research is Design*. Industrial Designers Society of America Education Symposium. <https://www.idsa.org/sites/default/files/Faste.pdf>
- García-Jiménez, A., Tur-Viñes, V. y Pastor-Ruiz, Y. (2018). Consumo mediático de adolescentes y jóvenes. Noticias, contenidos audiovisuales y medición de audiencias. *Icono 14*, 16(1), 22-46. <https://doi.org/10.7195/ri14.v16i1.1101>
- González-Conde, J. (2017). El sonido de la imagen. La clave para seguir despiertos en la radio multimedia. *Revista de la Asociación Española de Investigadores en Comunicación*, 4(7), 68-76.
- Guarinos, V. (1999). *Géneros radiofónicos ficcionales*. MAD.
- Guarinos, V. (2009). Microrrelatos y microformas. La narración audiovisual mínima. *Admira*, 1, 33-53.
- Guarinos, V. (2011). Géneros ficcionales en la radio de la web. En: Ortiz Sobrino, M. A. y López Vidales, N. (Eds.), *Radio 3.0. Una nueva radio para una nueva era. La democratización de los contenidos*. Fragua.
- Guarinos, V. (2019). El arco de la investigación científica actual de los mundos sonoros en comunicación: del silencio al grito. *Disertaciones. Anuario electrónico de Estudios en Comunicación Social*, 12(2), 9-19. <https://revistas.urosario.edu.co/index.php/disertaciones/article/view/6844>
- Hergueta, E. (2015). ¿Cómo medir la intermetodología? Creación del cuestionario de impacto intermetodológico. En: Peinado, F. (Ed.), *Formación, perfil profesional y consumo de medios de los alumnos en Comunicación*. Cuadernos Artesanos de Comunicación, 47, La Laguna Latina. <http://www.cuadernosartesanos.org/2015/cac77.pdf>
- Karathanasopoulou, E. (2019). Atmosphere in radio and architecture: Using The Revenge radio play in interdisciplinary teaching as a means to understand notions of abstraction and the tensions between materiality and immateriality in building physical and imagined spaces. *Radio Journal*, 17(1), 113-129. <https://core.ac.uk/download/pdf/187078814.pdf>
- Kischinhevsky, Marcelo, López, D. y Benzecry, L. (2020). Podcasting tensiona categorizações e ganha, enfim, destaque como objeto de estudos. *Radiofonias. Revista de Estudos em Mídia Sonora*, 11(1), 6-12. <https://periodicos.ufop.br/radiofonias/article/view/4333>
-

- Magadán-Díaz, M. y Rivas-García, J. (2020). El audiolibro en España: ¿Industria o modelo de negocio? *El Profesional de la Información*, 29(6). <https://doi.org/10.3145/epi.2020.nov.25>
- Marta-Lazo, C. y Gabelas-Barroso, J. A. (2013). Intermetodología educativa y aprendizaje para la vida. COMeIN. *Revista de los estudios de Ciencias de la Información y Comunicación*, 22. <https://bit.ly/3DIew9l>
- Melgosa, F. (2011). La palabra es acción. En: Fernández, I. (Ed.), *The Radio is Dead. Long Live the Radio*. Universidad del País Vasco.
- Mieszkowski, S. (2021). Hearing Eyes. *Short Fiction In Theory and Practice*, 11(1-2), 3-10. <https://bit.ly/3x0N6YG>
- Narrativa Radial. (2021). *Apreciación y análisis del sonido: Despertar la escucha para poder contar*. Narrativa Radial. <https://www.narrativaradial.com/sitio/apreciacion-y-analisis-del-sonido/>
- Pedrero-Esteban, L. M., Barrios-Rubio, A, y Medina-Ávila, V. (2019a). Adolescentes, smartphones y consumo de audio digital en la era de Spotify. *Comunicar*, 60, 103-112.
- Pedrero-Esteban, L. M., Pérez-Maíllo, A. y Sánchez Serrano, C. (2019b). Experiencias, retos y propuestas para crear una cultura sonora en los jóvenes digitales. *Disertaciones. Anuario Electrónico de Estudios en Comunicación Social*, 12(2), 20-31. <https://revistas.urosario.edu.co/xml/5115/511560299003/html/index.html>
- Perona-Páez, J. J., Barbeito-Veloso, M., & Fajula-Payet, A. (2014). Young people in the digital sonosphere: media digital, media devices and audio consumption habits. *Communication and Society*, 27(1), 205-224. <https://bit.ly/2L3R0FI>
- Piñeiro, T. (2017). Radio Studies in Spain: Authorship and thematic trends in communication journals (1980-2013). En: Gallego, I., Fernández-Sande, M. y Limón, N. (Eds.), *Trends in radio research. Diversity, Innovations and Policies*. Newcastle: Cambridge Scholars Publishing.
- Radio, Sound & Society Journal. (2016). Listen, Watch, Share. The role of listening in a screen-based mediascape. *Radio, Sound & Society Journal*, 2(1). <https://bit.ly/2JjVb3s>
- Ravera, F. (2019). *Los nuevos medios de sonido: Cambios de hábitos en la escucha radial*. Universidad Nacional de Matanzas.
- Roddy, S., & Bridges, B. (2022). Addressing the Mapping Problem in Sonic Information Design through Embodied Image Schemata, Conceptual Metaphors, and Conceptual Blending. *Journal of Sonic Studies*, 17. <https://www.researchcatalogue.net/view/515156/515157>
- Rodero, E. (2018). El peso creciente de la voz y el sonido para comunicar en la era digital: el protagonismo de la oralidad. *Anuario AC-E de Cultura Digital*, 80-94. <https://www.accioncultural.es/es/anuario-cultura-digital>
- Rodero, E. y Soengas, X. (2010). *Ficción radiofónica*. Instituto RTVE.
- Rodríguez-Bravo, Á. (2021). ¿El silencio es un sonido? Diez principios para una teoría expresiva del silencio. *Journal of Sound, Silence, Image and Technology*, 4, 8-25. <https://raco.cat/index.php/JoSSIT/article/view/399154>
-

- Romero, L. (2017). *La dimensión espacial en la ficción sonora: análisis de la creación de imágenes mentales, la atención y la memoria en el oyente*. Universidad CEU Cardenal Herrera.
- Rulicki, S. y Cherny, M. (2012). *Comunicación no verbal. Cómo la inteligencia emocional se expresa a través de los gestos*. Ediciones Granica.
- Song, H., Park, B, Park, H., & Mon, W. (2021). Cognitive and Neural State Dynamics of Narrative Comprehension. *Journal of Neuroscience*, 41(43), 8972-8990. <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC8549535/>
- Stewart, G. (1990). *Reading Voices: Literature and the Phonotext*. Berkeley: University of California Press.
- Taisuke, T. (2019). Narrative Structure in the mind: Translating Genette's narrative discourse theory into a cognitive system. *Cognitive Systems Research*, 58, 342-350. <https://doi.org/10.1016/j.cogsys.2019.08.007>
- Varela, F., Thompson, E., & Rosch, E. (2017). *The Embodied Mind, Revised Edition. Cognitive Science and Human Experience*. The MIT Press.
- Vila, G. (2021). Descubriendo al "Homo Audiens". Guillermo Vila Radio. <https://guillermovilaradio.com/2021/07/22/descubriendo-al-homo-audiens/>
- Woodside, J. (2008). La historicidad del paisaje sonoro y la música popular. *Revista Transcultural de Música*, 12(2), 1-17.
- Zavala, L. (2008). La minificción audiovisual: hacia un nuevo paradigma en los estudios de la minificción. En: Andrés-Suárez, I. y Rivas, A. (Eds.), *La era de la brevedad. El microrrelato hispánico*. Universidad de Neuchâtel.

AUTOR/ES:

Virginia Guarinos

Doctora en Comunicación Audiovisual y en Ciencias del Espectáculo por la Universidad de Sevilla y profesora titular de Comunicación Audiovisual y Publicidad desde 1999. Directora del equipo de investigación consolidado ADMIRA (SEJ496, Junta de Andalucía), en análisis de medios, imágenes y relatos audiovisuales para el cambio social. Imparte Narrativa Audiovisual, Guion Audiovisual en el grado en Comunicación Audiovisual y en el doble grado en Periodismo y Comunicación Audiovisual, así como Categorías Narrativas en el Máster Oficial en Guion, Narrativa y Creatividad Audiovisual y Escritura dramática y adaptación de guion en el Máster Oficial en Artes del Espectáculo Vivo, todas enseñanzas de la Universidad de Sevilla. Es autora, en referencia al tema sobre el que trata este artículo, del *Manual de Narrativa Radiofónica* (Síntesis, 2009) o *Géneros ficcionales radiofónicos* (MAD, 1999).

guarinos@us.es

Índice H: 18

Orcid ID: <https://orcid.org/0000-0002-7270-0087>

Scopus ID: <https://www.scopus.com/authid/detail.uri?authorId=56273005000>

Google Scholar: <https://scholar.google.com/citations?user=RBE5gGgAAAAJyhl=es>

ResearchGate: <https://www.researchgate.net/profile/Virginia-Guarinos>

Academia.edu: <https://us.academia.edu/VirginiaGuarinos>
Dialnet: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/autor?codigo=744159>

Mar Ramírez-Alvarado

Doctora en Ciencias de la Información por la Universidad de Sevilla. Actualmente es Consejera del Consejo Audiovisual de Andalucía, dependiente de la Presidencia del Gobierno Autónomo Andaluz, legislatura 2022/2026. Es profesora Titular del área de Comunicación Audiovisual y Publicidad adscrita a la Facultad de Comunicación de la Universidad de Sevilla, de la que ha sido decana durante dos legislaturas consecutivas hasta junio de 2022. Dirige el equipo de investigación IMAGO, grupo de investigación en Imagen, Medios Audiovisuales e Historia de la Comunicación, HUM1070 de la Junta de Andalucía.

delmar@us.es

Índice H: 13

Orcid ID: <https://orcid.org/0000-0002-0810-7879>

Google Scholar: <https://scholar.google.com/citations?hl=es&user=GnbGM9AAAAAJ>

ResearchGate: <https://www.researchgate.net/profile/Maria-Del-Mar-Ramirez-Alvarado>

Academia.edu: <https://us.academia.edu/Mar%C3%ADadelMarRam%C3%ADrez>

Dialnet: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/autor?codigo=799129>

Daniel Martín-Pena

Doctor en Comunicación por la Universidad de Huelva (España) y Máster en Comunicación y Educación Audiovisual por esa misma Universidad. Licenciado en Comunicación Audiovisual por la Universidad de Extremadura (España). Profesor Contratado Doctor de la Universidad de Extremadura. Impartiendo docencia a tiempo completo en los grados de Comunicación Audiovisual, Periodismo e Información y Documentación. Miembro del Grupo de Investigación Educación transformadora para una sociedad global y digital (EduTransforma-T).

danielmartin@unex.es

Índice H: 16

Orcid ID: <https://orcid.org/0000-0003-2676-5821>

Google Scholar: <https://scholar.google.com/citations?hl=es&user=c3neDSYAAAAJ>

ResearchGate: <https://www.researchgate.net/profile/Daniel-Martin-Pena>

Dialnet: <https://dialnet.unirioja.es/metricas/investigadores/3357101>

ANEXOS

Anexo 1. Plantilla para creación

GUION MICRORRELATO DE FICCIÓN SONORA

TÍTULO
AUTOR
NOMBRE Y APELLIDOS
EDAD
FORMACIÓN
EMAIL
ARGUMENTO (en cinco líneas)

TIPO DE PLANO	DURACIÓN	EFECTOS	MÚSICA	SILENCIO	TIPO DE TRANSACCIÓN

OTRAS ESPECIFICACIONES:
 DIFICULTADES ENCONTRADAS:

Fuente: elaboración propia

Anexo 2. Cuestionario para autores

Nombre	Formación
Dificultad por duración	
Dificultad por uso exclusivo de recursos sonoros	
Dificultad por uso de palabras	
¿Qué categorías narrativas han sido más fáciles de construir (personajes, espacio, tiempo, acción)?	
¿Qué categorías narrativas han sido más difíciles de construir?	
¿Cuántas versiones de guion realizó hasta la definitiva?	
¿Cuántas historias descartó debido al formato obligado?	
¿Qué recurso sonoro le resulta más recurrente para suplir a la palabra?	
¿Se le ocurrió usar animales como protagonistas?	
¿Consideró el uso de sonidos humanos no verbales para la construcción del guion? En caso negativo, ¿por qué no?	
¿Ha reconocido como propio el relato sonoro sin palabras cuyo guion escribió? ¿Por qué?	

Fuente: elaboración propia

Anexo 3. Cuestionario para adaptadores

Nombre	Formación
¿Encontró dificultades de discordancia entre sinopsis y guion sonoro para adaptar?	
¿Tuvo que añadir o eliminar elementos para la sonorización solo con efectos y música?	
¿Por qué? ¿Con qué fin?	
¿Qué recursos sonoros le resultaron imprescindibles para la sonorización sin palabras?	
¿Eliminó elementos sonoros al introducir la figura del narrador en la versión audiodescrita? ¿Cuáles? ¿Por qué?	
¿Eliminó al narrador en la versión dramatizada? ¿Por qué?	
¿Qué punto del proceso de sonorización y doble adaptación resultó más fácil?	
¿Qué punto del proceso le resultó más difícil?	
¿Qué elementos sonoros y recursos utilizó para suplir las carencias sonoras de efectos y música de los guiones originales?	
En el caso de que haya jugado doble papel de guionista y de adaptador, ¿en qué rol se ha sentido más cómodo? ¿Por qué?	
¿Cómo ha construido los personajes sin palabras? ¿Y una vez que ha podido usar la palabra?	

Fuente: elaboración propia

Anexo 4. Cuestionario para oyentes

Nombre	Sexo y edad
Formación	Consumo de productos sonoros de ficción
¿Podría describir en forma de relato qué ha oído (respuesta a la primera audición)?	
¿Sabría identificar si hay presencia humana (personajes)? ¿Cuántos?	
¿Podría identificar espacios? ¿Dónde transcurre la acción?	
¿Sabría si ha transcurrido el tiempo? ¿Cuánto?	
¿Qué ha sucedido? ¿Qué acciones ocurren?	
¿Cómo ha imaginado al o los personajes?	
¿Coincide la historia que ha interpretado con la que acaba de oír? (sobre la versión audiodescrita)	
¿Qué elementos no existían en su primera interpretación: acciones, personajes, objetos...?	
¿Considera que el narrador aporta información imprescindible para interpretar la historia con respecto a la primera versión?	
¿Le ha resultado más fácil o difícil la interpretación de espacios, tiempos, personajes y acción con la presencia del narrador?	
¿Considera completa esta última versión (versión dramatizada)?	
¿Ha variado su percepción de la historia con respecto a la versión anterior?	
Escriba en orden de facilidad de entendimiento de mayor a menos las tres versiones	

Fuente: elaboración propia

Anexo 5. Plantilla de análisis de creaciones sonoras

Análisis de la composición narrativa								
Título				Duración				
Autor/a				Género sonoro				
Estructura narrativa	Por composición diegética			Por composición temporal		Arco argumental		
	Técnica narrativa/tramas maestras							
Focalización	Externa			Omnisciente		Interna		
Construcción temporal	Efectos			Música		Silencio		
Diseño espacial	Efectos			Música		Silencio		
Personajes	Número			Edad		Sexo		
	Persona			Rol		Actante		
	Principal/secundario			Acciones		Efectos constituyentes		
Acciones/sucesos	De origen humano			Reflexivas/transitivas		Individuales		
	De origen no humano			Activas/pasivas		Grupales		
Componentes sonoros y no sonoros (considerada la voz como efecto)								
Efecto	Tipo de plano/duración	Diegético/no diegético	Acción que evoca	Humano/no humano	Natural/artificial	Realista	Metafórico	Función
Silencio	Duración	Punto narrativo	Función	Relativo	Absoluto	Pausa reflexiva	Impás dramático	Signo de puntuación
Música	Tipo de plano/duración	Diegética/no diegética	Función	Estilo musical	Signo de puntuación	Con letra/sin letra	Voz masculina/femenina	Sentido de la letra

Fuente: elaboración propia