

ANÁLISIS COMPARATIVO DE 'PODCASTS' Y SERIES TELEVISIVAS DE FICCIÓN. ESTUDIO DE CASOS EN ESPAÑA Y ESTADOS UNIDOS

COMPARATIVE ANALYSIS OF PODCASTS AND TV FICTION SERIES. CASE
STUDIES IN SPAIN AND THE UNITED STATES

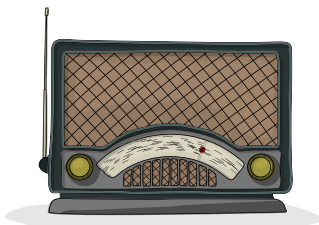
Silvia Olmedo-Salar

silviaolmedo@uma.es  <https://orcid.org/0000-0001-7193-3009>

Paloma López-Villafranca

pallopvil@uma.es  <https://orcid.org/0000-0003-4193-1365>

Universidad de Málaga



Para citar este trabajo: Olmedo-Salar, S. y López-Villafranca, P. (2019). Análisis comparativo de *podcasts* y series televisivas de ficción. Estudio de casos en España y Estados Unidos. *index.comunicación*, 9(2), 183-213

Resumen: La ficción sonora se impone tras la irrupción de producciones norteamericanas como *Serial* en el año 2014 y cuyo éxito impulsó su emisión en otros medios como la serie del mismo nombre ofrecida por la plataforma HBO. En España, todavía no se ha producido el fenómeno de la conversión de *podcast* a serie televisiva, pero sí *podcasts* que derivan de las series de televisión, concretamente, en la plataforma de RTVE. El objetivo de este trabajo es realizar un análisis comparativo formal y de contenido de los *podcasts* y las series de plataformas televisivas en España y Estados Unidos aplicado a la primera temporada de las siguientes ficciones: los *podcasts* *Homecoming* (Gimlet, 2016) y *Dirty John* (Wondery, 2017), emitidos como series en Amazon y en Netflix en Estados Unidos. En España, analizamos el *podcast* *Carlos de Gante* (rtve.es, 2015), comparándolo con la serie *Carlos, Rey Emperador* (TVE, 2015) y el *podcast* *Bienvenido a la Pasarela* (rtve.es, 2017) y la serie *Estoy Vivo* (TVE, 2017). En EE.UU., lo sonoro adquiere una nueva dimensión en su adaptación en el formato televisivo y como unidad independiente mientras que en España, aunque es un complemento del universo transmedia, goza de una calidad y una proyección que augura un redescubrimiento del formato sonoro. **Palabras clave:** ficción sonora; series; televisión; radio; transmedia; *podcast*.

Abstract: Sound fiction genre takes a relevant position after the irruption of American productions such as *Serial* in the year 2014, whose success boosted its emission in other media as a series with the same title offered by HBO. In Spain, the conversion from podcast to television series hasn't been produced yet, but we do have on stream podcasts that derive from television series, specifically, on RTVE platform. The objective of this work is to perform a formal comparative analysis and content of podcasts and series of television platforms in Spain and the United States applied to the first season of the following fictions: *Homecoming* and *Dirty John* podcasts, both of them broadcasted as series on Amazon and Netflix in the USA. In Spain, we analyze the podcast *Carlos de Gante* podcast comparing it with the series *Carlos, el Emperador*, and the podcast *Bienvenido a la Pasarela* with the TV series *Estoy Vivo*, on RTVE web platform. In the US, the sound acquires a new dimension both in its adaptation to the television format as an independent unit while in Spain, although it is a complement to the transmedia universe, it enjoys a quality and a projection that announces a rediscovery of the sound format. **Keywords:** Sound Fiction; Series; Television; Radio; Transmedia; Podcast.

1. Introducción

La génesis del éxito del *podcast* de ficción se produce en Estados Unidos en 2014 con la irrupción de *Serial*, cuyo objetivo era reabrir la investigación de un crimen ocurrido quince años atrás de una adolescente de origen surcoreano en Baltimore. Linares y Neira (2017: 75) sostienen que «la fuerza de su debut radicó, precisamente, en tratar sobre un hecho real dramático, pero narrativamente imperfecto, de ahí la ausencia de recursos para conseguir la suspensión de incredulidad». Este éxito sonoro se ha replicado en un documental seriado que se proyecta en el año 2019 en la plataforma HBO.

El *podcast* en Estados Unidos vive un periodo clave para su desarrollo de contenidos, con el lanzamiento de la ficción sonora como forma de documentar hechos noticiosos o de contar historias que se nutren de una ficción. La industria televisiva, en concreto las plataformas de vídeo como HBO, Netflix o Amazon, han mostrado su interés por adaptar *podcasts* al formato televisivo por el atractivo de sus historias con fieles seguidores y altas posibilidades de lograr éxito.

En España, el ente público RTVE ha sido la referencia en la revitalización del radioteatro, la ficción sonora y del fenómeno transmedia. Desde 2005, en el campo radiofónico, el espacio *Ficción Sonora* de RNE se dedicó a ofrecer piezas principalmente de terror como *El Exorcista* (2010) o *Psicosis* (2010), que habían logrado gran éxito en pantalla. Sin duda, un salto cualitativo se produjo en 2012 cuando hizo una adaptación radiofónica de la aclamada ficción *La Vida de Brian*, que se representó con un elenco de 16 actores en la Casa Encendida de Madrid. Propuestas que han continuado con piezas como *A sangre fría* (2018).

El transmedia surge en RTVE con la serie *Águila Roja* (TVE, 2009-2016) que abarca además de la serie y la película, «un videojuego *online*, libros, cómics (en papel y digital), aplicaciones para *tablet*, juegos de mesa (cartas, puzzle, tablero), sitios web (el oficial de TVE y el de *miaguilaroja.com*, redes sociales, diversos tipos de eventos e inclusive disfraces» (Costa Sánchez y Piñeiro Otero, 2012: 118). Sin embargo, no incluye el *podcast* sonoro hasta que aparecen *El Ministerio del Tiempo* (TVE, 2015-2016 y Netflix, 2016-) y *Carlos, Rey Emperador*.

Otra fecha clave en el campo sonoro español tiene lugar el 7 de junio de 2016 con el nacimiento de Podium Podcast, una plataforma especializada que se enfoca a la producción y distribución de forma exclusiva en Internet centrada en cuatro parcelas: ficción, periodismo, entretenimiento y otros espacios denominados

esenciales. Un modelo de negocio de PRISA Radio que ofrece espacios a la carta en todas sus emisoras: en Colombia, en México, en Chile, en Argentina y en España (Cazalla, 2017).

Hay que destacar que el fenómeno del *podcasting* en Estados Unidos y España es diferente, identificándose dos caminos: por un lado, es un producto seriado de ficción, basado en novelas o ideas originales y, por otra parte, planteado como un producto complementario dentro del transmedia. En este sentido, el *podcast* en Estados Unidos surge como un producto sonoro independiente, con una repercusión y éxito que posibilita la adaptación al formato televisivo. En el caso de España, el *podcast* forma parte del universo transmedia y es un producto complementario. Por lo tanto, los *podcasts* y las series televisivas de ambos países parten de origen con distintas funciones y de fenómenos totalmente diferentes, por lo que afecta a la capacidad comparativa y de interrelación.

2. La versión televisiva del 'podcast' de ficción

El fenómeno del *podcasting* goza de gran salud en Norteamérica, prueba de ello es el número de seguidores. Según datos obtenidos en Edison Research (2018), 180 millones de estadounidenses mayores de 12 años han escuchado algún *podcast* en 2018¹. En particular, el *podcast* de ficción ha logrado el interés de diversas plataformas de vídeo como HBO o Channel 4, que emitieron la versión animada del programa radiofónico y *podcast* *The Ricky Gervais Show* en 2009². Este espacio es pionero en el transmedia; ya Sellas (2007) resaltó la importancia de este *podcast* semanal que se ofrecía a través de la versión *online* del periódico *The Guardian* y que logró en su primer mes de emisión la cifra de más de 261.000 suscripciones con el objetivo de llegar a un público más joven.

Hennig (2017: 36) señala otros casos interesantes de *podcasts* que se han convertido en *shows* televisivos de éxito, como *Limetown* (TBC), que protagonizará Jessica Biel y cuenta la historia ficticia de la desaparición de más de 300 personas en un centro de investigación de neurociencia de Tennessee y que se emitirá en Facebook Watch³. *Lore* (TBC), que se estrenó en octubre de 2017 en Amazon, es una antología de terror que versiona el *podcast* estadounidense que comienza a emitirse en 2015. Se trata de historias de terror arraigadas en la cultura popular de

¹ <https://www.edisonresearch.com/podcast-consumer-2018/>

² <https://fueradeseries.com/5-mejores-podcasts-adaptaciones-series-tv-db110ee32a8f>

³ <https://www.facebook.com/limetownstories/>

cuarenta minutos de duración que mezclan animación e imágenes de archivo (vídeo y fotos). Destacamos *StartUp* (ABC), que estrenó ABC a finales de marzo de 2018 y Alex Inc., protagonizada por Zach Braff.

Pero el punto de inflexión lo marcó *Serial* (2014, Fox 21), que también se ha transformado en formato televisivo. Berry (2015) subraya la viralidad de este *podcast*, con cinco millones de descargas en iTunes en un tiempo récord, complementado por su impacto en redes sociales como Twitter e inspirada en la serie de ficción *True Detective* (HBO, 2014-). Puso el acento en la historia de Adnan Syed, arrestado y encarcelado por el crimen de su exnovia, Hae Min Lee, el 13 de enero de 1999. Según el autor, la temática de *Serial* fue muy debatida en entornos sociales, en medios tradicionales y en meta *podcasts*, (*podcasts* sobre el *podcast*), en la que se ofrecían distintos puntos de vista y respuestas a cada episodio.

Nuestro objeto de estudio se centra en el análisis del *podcast Dirty John* (2018), de Wondery, y su adaptación televisiva con el mismo nombre. Su trama está basada en hechos reales sobre la vida del criminal John Meehan, apodado Dirty John⁴ y cuya ficción televisiva se emite en Netflix desde 2018 como producción original. Analizamos, además, la serie *Homecoming* (Amazon, 2018-) de Gimlet Media, *thriller* político y psicológico que se centra en la historia de una trabajadora social y sus sesiones con un veterano de guerra que pretende adecuarse a la vida civil⁵. La adaptación en serie televisiva es una de las grandes apuestas de Amazon, que protagoniza Julia Roberts, productora ejecutiva, y dirige Sam Esmail, director de una de las series con mayor éxito de los últimos tiempos, *Mr. Robot* (USA Network, 2015-). Esta serie es objeto de estudio como un intento de hacer frente a los traumas de la guerra desde el punto de vista del entretenimiento (Benedek *et al.*, 2017).

3. La versión radiofónica de la ficción televisiva

La corriente de retroalimentación del *podcast* a la televisión todavía no ha llegado al continente europeo, donde el fenómeno de sinergias entre ambos se enmarca en la revitalización del audiodrama y en las nuevas narrativas transmedia, que implica «la integración de experiencias de entretenimiento a través de un rango de diferentes plataformas de medios» (Jenkins, 2010: 948). Abre un escenario de grandes oportunidades para el formato radiofónico y también para el televisivo, que puede

⁴ <https://www.filmaffinity.com/es/film906946.html>

⁵ https://elpais.com/elpais/2018/11/26/dias_de_vino_y_podcasts/1543250303_508728.html

sumar nuevas audiencias del universo sonoro. Si bien es cierto que la narrativa transmedia lleva aparejada otras dimensiones, como el llevar incorporada una lógica racional de intensificación y prolongación del compromiso del público, tanto por razones creativas como comerciales (Jenkins *et al.*, 2013: 132-148).

En el apartado del radioteatro, un recurso habitual ha sido la adaptación de obras clásicas de la literatura como el caso de *Don Quijote* adaptado por la BBC en 1947 (Ayuso, 2017). En el plano de la narrativa transmedia, el *podcast* ha cobrado un papel complementario al ser un recurso más de las series de éxito televisivo. Edmond (2014) trata de explicar la existencia de pocos trabajos centrados en la expansión de contenidos de radio en otras plataformas. Entre las razones que plantea está la ‘invisibilidad’ de la radio en los estudios sobre medios así como la poca importancia que ha tenido la radio en los ejemplos más exitosos de «franquicias transmedia» como *Batman* y *Harry Potter*. Sin embargo, apunta que esta tendencia está cambiando en los últimos años a medida que las prácticas transmedia son cada vez más adoptadas por los productores de medios interesados más en «el cambio social y en las agendas de interés público», que en las experiencias de entretenimiento comercial.

En España, la serie *El Ministerio del Tiempo* es un referente en el fenómeno *fandom* y ofrece un *podcast* complementario denominado *Tiempo de valientes*, que «no sólo tiene la utilidad de anticipar la narrativa de la serie, también supone una exploración de elementos temáticos muy importantes» (Carcajosa y Molina, 2017: 127). Este radiodrama narra las aventuras de uno de los personajes principales, Julián Martínez, que cuenta sus experiencias, reflexiones y recuerdos que complementan la trama principal de la serie televisiva (López Villafranca, 2019).

Otro de los casos de éxito transmedia y que incluye ficción sonora es la serie *Carlos, Rey Emperador*, dirigida por Oriol Ferrer, y su *podcast Carlos de Gante*, que son objeto de estudio de esta investigación. Son productos con un fin no sólo narrativo sino didáctico, como muestra la investigación de Marfil-Carmona (2018: 286) en la que se resalta la veracidad de este tipo de producciones. Y, finalmente, analizamos la serie *Estoy Vivo*, dirigida por Daniel Écija, que cuenta con un *podcast* transmedia denominado *Bienvenido a la Pasarela*. El ente público RTVE ha emitido y difundido tanto los *podcasts* como las series señaladas.

4. Objetivos

El objetivo de esta investigación es conocer la relación entre el *podcast* de ficción y las series televisivas a través del análisis de casos en España y Estados Unidos. Los objetivos secundarios son los siguientes:

1. Analizar las variables formales y de contenido de los *podcasts* y series que son objeto de estudio.
2. Detectar las similitudes y diferencias entre los *podcasts* y las series de plataformas televisivas.
3. Comparar el fenómeno de adaptación de ficción sonora y serie televisiva en España y Estados Unidos a través de la muestra.

5. Metodología

El enfoque metodológico de este trabajo es cualitativo y cuantitativo, pretendiendo alcanzar conclusiones mediante lógica inductiva a través de los datos obtenidos tras la escucha y visualización de dichas producciones.

La técnica empleada es el análisis de contenido en plataformas o páginas web en las que se encuentran alojados *podcasts* y series de ficción audiovisuales de España y Estados Unidos. Examinamos el contenido teniendo en cuenta las variables de la narrativa audiovisual (Moreno, 2003) y del lenguaje radiofónico (Balsebre, 1994), que utiliza Muela Molina (2012) en su análisis de la ficción en las cuñas publicitarias. Además de otras variables que son de utilidad para llevar a cabo el análisis comparativo, como las de distribución propuestas por Martínez-Costa (2015: 186) o la tipología de estructura narrativa de Gordillo (2008).

Las variables aplicadas para el análisis son las siguientes:

- a) Temática: social, ciencia ficción, misterio, histórica, otras.
- b) Duración: menos de 5 minutos, entre 5 y 15, más de 15 minutos.
- c) Personajes: narrador según la tipología de Genette; autodiegético o que relata sus experiencias; homodiegético o personaje que cuenta la historia sin ser el personaje central y narrador heterodiegético que cuenta la historia sin implicarse (García Jiménez, 1993: 117), actor que representa a personajes reales, monólogo del narrador y diálogo de actores. Se analizan los arquetipos de Vogler (2002): el héroe; el mentor o maestro; el guardián: que actúa como freno para que el héroe no consiga

el objetivo; la figura cambiante: cambian de aspecto, humor, talante; el embaucador: bufones, payasos o secuaces que acompañan al héroe y los aliados: acompañan al héroe y lo ayudan para conseguir su objetivo.

d) Tipos de voces (Romo Gil, 1987):

- Estentórea o de trueno: voz grave y recia para personajes negativos.
- De campana: majestuosa y enérgica, firme.
- Aventureros: hombres de mundo, mujeres maduras y con personalidad.
- Argentada: joven y alegre. Héroe o heroína, galán.
- Dulce: suave, baja, denota ingenuidad, para personajes tímidos o buenos.
- Cascada: temblorosa, insegura, para ancianos.
- Aguardentosa: ronca, sin armonía, para crápulas y personajes de mal vivir.
- Atiplada: chillona, para afeminados, niñas o cotillas. Blanca: infantil o

femenina. Clara y aguda.

e) Contexto: lugares reales, ficticios, sin escenario definido.

f) Música: ambiental o descriptiva (recrea un escenario), anímica (estado de ánimo), sin música.

g) Función de los efectos de sonido (Guarinos, 2009). Realista: describen una realidad objetiva. Simbólico: localiza la acción en un espacio visual o representa un objeto visual. Función expresiva o estado de conciencia de los personajes, sentimientos. Descriptivos: como el paso del tiempo, ejemplo un tic-tac o el amanecer-canto del gallo.

g) Lenguaje utilizado: sonoro, visual, audiovisual, textual, multimedia.

h) Estructura narrativa: lineal simple, lineal intercalada, *in media res*, paralela, de contrapunto, inclusiva, de inversión temporal (Gordillo, 2008).

i) Distribución: soporte tradicional (radio, televisión, prensa, revistas); soporte digital (web, aplicaciones); y soporte interactivo (selección de redes sociales apropiadas) (Martínez-Costa, 2015).

Para el estudio analítico se ha determinado aplicar el conjunto de las variables indicadas de igual forma para los *podcasts* y para las series televisivas, únicamente alterándose para las series televisivas la categoría de lenguaje y aspectos formales, ya que se modifican los recursos del lenguaje audiovisual. En este sentido, para las series se ha considerado incorporar las siguientes variables de López Gutiérrez y Nicolás Gavilán (2016) diseñada para las series televisivas:

a) Códigos icónicos: la distinción de planos como una decisión de quien estructura el relato y que cumple una función comunicativa, pero el valor expresivo del plano también constituye un estímulo emotivo.

b) Códigos sonoros: estaría presente en los efectos sonoros y voces.

c) Códigos gráficos: se refieren a las variantes de textos y otras imágenes superpuestas en la pantalla, desde los créditos cuyo diseño tiene correspondencia con la personalidad de la serie, los indicadores de tiempo o lugar, textos narrativos que contextualizan o completan la historia.

d) Códigos sintácticos: los recursos de montaje que arman el discurso y permiten la secuencia narrativa y la construcción del tiempo y espacio audiovisual.

La selección de la muestra de EE.UU. se realiza atendiendo a criterios de éxito en su adaptación e interés por parte de las plataformas de vídeo, Amazon y Netflix. Mientras que en España responde a dos de las producciones de mayor éxito en la creación transmedia realizada por la Radiotelevisión Española (RTVE).

El objeto de análisis al que se aplicará la herramienta metodológica descrita es la primera temporada de las series televisivas españolas *Carlos, Rey Emperador* y la serie *Estoy Vivo* y los *podcasts* de ficción: *Carlos de Gante* y *Bienvenido a la Pasarela*, propuestas todas ellas emitidas por RTVE. Por otra parte, analizamos la primera temporada de los *podcasts* estadounidenses *Homecoming* y *Dirty John* y de sus respectivas adaptaciones televisivas en las plataformas Amazon y Netflix en Estados Unidos.

Tabla 1. Periodo de análisis de las series sonoras.

Serie	Capítulos / Fecha	Plataforma de distribución
<i>Carlos de Gante</i>	5 capítulos / 2015	Radiotelevisión española
<i>Bienvenido a la Pasarela</i>	7 capítulos / 2017	Radiotelevisión española
<i>Homecoming</i>	6 capítulos / 2016	Gimlet
<i>Dirty John</i>	6 capítulos / 2017	Wondery

Fuente: elaboración propia.

Tabla 2. Periodo de análisis de las series televisivas.

Serie	Capítulos / Fecha	Plataforma de distribución
<i>Carlos, Rey Emperador</i>	17 capítulos / 2015	Radiotelevisión española
<i>Estoy Vivo</i>	13 capítulos / 2017	Radiotelevisión española
<i>Homecoming</i>	10 capítulos / 2018	Amazon
<i>Dirty John</i>	8 capítulos / 2019	Netflix

Fuente: elaboración propia.

7. Resultados

El análisis realizado pone de manifiesto las diferencias entre los géneros estudiados, tanto de los *podcasts* como de las series españolas y norteamericanas, particularidades que se reflejan desde la duración y función de los *podcasts* hasta la trama de las series televisivas. Estas últimas adoptan narrativas y rasgos audiovisuales vinculados a esquemas culturales y sociales de interés y de tendencias específicas en cada uno de los contextos geográficos estudiados. La presentación de los resultados atiende al criterio de la antigüedad de las creaciones, por lo que en el caso español el análisis de las series va a anteceder al de los *podcasts*. Se produce a la inversa en los resultados de los productos norteamericanos, ya que los *podcasts* son previos a las producciones audiovisuales.

7.1 Análisis de series españolas y 'podcasts'

La serie de *Carlos, Rey Emperador* consta de una única temporada de 17 capítulos, cuya duración oscila entre los 70 minutos del capítulo quinto y los 79 del primero. Se trata de una serie de recreación histórica que narra la llegada de Carlos V a España y las tramas y vicisitudes con las que tuvo que lidiar para el gobierno de su imperio, repartido entre el germánico, las coronas de Castilla y Aragón, además de sus posesiones borgoñonas y austriacas. Los diálogos construyen la historia sin la mediación de ningún narrador, recorriendo las cuatro décadas del gobierno de Carlos V hasta su muerte en el Monasterio de Yuste.

Tabla 3. Episodios y duración de la serie de TV *Carlos, Rey Emperador* (temporada 1).

<i>Carlos, Rey Emperador</i> -TVE 1			
Capítulos	Duración	Capítulos	Duración
1. <i>El extranjero</i>	79'	10. <i>El apestado</i>	75'
2. <i>La rapiña</i>	78'	11. <i>Todos debemos ser uno</i>	75'
3. <i>O César o nada</i>	75'	12. <i>Los demonios</i>	78'
4. <i>El imperio a subasta</i>	75'	13. <i>De amor y muerte</i>	77'
5. <i>El reino en llamas</i>	70'	14. <i>Educando a Felipe</i>	77'
6. <i>La herejía y la guerra</i>	76'	15. <i>La sucesión</i>	75'
7. <i>El arduo camino hacia la victoria</i>	76'	16. <i>Deseo de ser nadie</i>	77'
8. <i>La prisión de un Rey</i>	76'	17. <i>Padre</i>	74'
9. <i>Una larga luna de miel</i>	75'		

Fuente: elaboración propia.

El elenco de personajes se ajusta a los arquetipos clásicos teniendo en cuenta la trama de poder, traiciones, venganzas, celos y amores, cuyo eje central gira en torno a la figura del emperador que es el héroe de la historia. Alrededor de él desfilan un amplio grupo de personalidades, entre los que se encuentra su hermano Fernando I, quien adopta el papel del gran aliado, a pesar de los intentos de los consejeros de ponerlo en contra de Carlos V. También como sostén del héroe están Isabel de Portugal, la única esposa que tuvo Carlos V, y su amante, Germana de Foix, que aparece como una mujer de gran personalidad y carisma. Los mentores están representados, principalmente, en el señor de Chièvres, del que se sirvieron los cortesanos flamencos para ocupar posiciones relevantes en la corte, y de Adriano de Utrecht, que fue papa y apoyó a Carlos de Austria en contra de Francia. Todo héroe tiene su enemigo que en esta trama está presente en la figura de Francisco I de Francia, con el que Carlos V rivalizó por el control de los territorios y alianzas dinásticas.

Las voces se muestran en la serie acordes con los personajes que representan, de igual forma que en el *podcast*. En este sentido, el emperador, interpretado por Álvaro Cervantes, tiene una voz argentada mientras que los consejeros y Francisco I muestran una tipología más ligada a la de campana y estentórea. Los personajes femeninos oscilan entre la de campana, en el caso de Germana de Foix, y la blanca,

correspondiente a Isabel de Portugal, así como a Leonor y Catalina, hermanas de Carlos V.

La música tiene un papel muy relevante en la recreación ambiental de la trama y se caracteriza por el uso reiterado de tipología sacra, a tono con la religiosidad católica imperante en la época y del protagonismo de la Iglesia en la historia. Suele aparecer en momentos álgidos de tensión del relato y relacionados con personajes de la Iglesia, como el Cardenal Cisneros. También suena la música clásica para acompañar ciertas escenas o efectuar el tránsito entre las mismas. Se recurre al juego de los planos sonoros para autentificar los escenarios del relato con la presencia de relinchos y trotes de caballo en lugares exteriores, pasos acelerados de mensajeros en la Corte o murmullos en las comidas.

Los efectos sonoros tienen un marcado valor narrativo utilizando la superposición como en el caso de los herreros o al desvainar las espadas, pero también proliferan los descriptivos de los lugares para remarcar aspectos de la naturaleza como el canto de los pájaros.

En la utilización de los códigos iconográficos destaca la proliferación de planos medios largos, dada la relevancia de los personajes y sus diálogos para poder seguir la narración, así como la abundancia de planos generales en las escenas de exterior, que permiten ver la fuerza de los diferentes líderes. En los códigos gráficos cabe mencionar la particularidad de hacer el resumen del capítulo anterior con los créditos de la serie antes de la introducción de su cabecera. Otra característica —dada la complejidad territorial implicada en la historia— es la aparición de códigos indicadores de lugar que facilitan la comprensión de los hechos y las relaciones entre todos los personajes. Desde un punto de vista sintáctico, se combinan montajes paralelos y alternados para mantener la tensión del relato y jugar con los espacios y el tiempo.

Cuenta con una estructura lineal paralela temporal que apoya el discurrir narrativo y la comprensión de las relaciones de la trama y variabilidad de puntos geográficos.

La distribución se realiza a través de la web de la serie en RTVE, donde se alojan los capítulos con la transcripción simultánea completa, acompañados de forma destacable por un álbum de rodaje, que recoge explicaciones y momentos gráficos de la filmación; un apartado interactivo de los personajes con el perfil de cada uno de ellos y el árbol genealógico, el *podcast Carlos de Gante* e incluso un juego para descargar a través de una aplicación.

En una confrontación narrativa, el *podcast* se presenta con un relato y ritmo más pausado que la serie, vinculado a un repaso vital que elude la complejidad en la construcción de la trama y de los personajes, que sí se produce en la serie televisiva. Por otra parte, existe una adecuación a cada uno de los soportes que se evidencia, por ejemplo, en la utilización de una narradora heterodiegética para situar en espacio y tiempo el relato del *podcast* mientras que en la serie televisiva se recurre a códigos indicadores de lugar.

Por su parte, *Carlos de Gante* (2015) es una ficción sonora de cinco capítulos que recrea una conversación entre el emperador Carlos V y Francisco de Borja en 1557 en su retiro del Monasterio de Yuste tras abdicar en favor de su hijo Felipe II. El relato rememora los recuerdos de la infancia y primera juventud del emperador, uno de los reyes más importantes y sobresalientes de la historia de España.

Esta producción histórica está basada en la serie de TVE *Carlos, Rey Emperador*, y realiza un recorrido cronológico por los 17 primeros años de vida de la figura real (1500-1517), con una duración de sus episodios que oscila entre los seis y siete minutos. Los personajes principales son el emperador Carlos y Francisco de Borja y Aragón, fiel consejero, que se convirtió en 1565 en el Padre General de la Orden de los Jesuitas.

Tabla 4. Episodios y duración de los *podcasts* de *Carlos de Gante* (temporada 1).

<i>Carlos de Gante</i> – rve.es	
Capítulos	Duración
1. <i>Hijo de rey</i>	07':29"
2. <i>Mujeres en el poder</i>	06':41"
3. <i>Matar al padre</i>	05':56"
4. <i>Príncipe y caballero</i>	07':21"
5. <i>El tablero de Europa</i>	06':07"

Fuente: elaboración propia.

El relato de Carlos combina el recuerdo de momentos memorables de su vida así como el legado de las personas que le acompañaron en esta etapa, su tía Margarita de Austria, la reina Isabel, Guillermo de Croy, señor de Chièvres, pero también se intercalan los recuerdos vitales de Borja, complementando la historia propia y de España.

En esta narración no se identifica un amplio elenco de personajes arquetípicos que implica una trama, ya que este recorrido vital ilustra el proceso de crecimiento

del personaje, aunque prevalecen dos figuras predominantes, como son el héroe y el mentor, representados en Carlos y Francisco de Borja. Ambos tienen unas voces de campana, con rasgos de rotundidad, pero armoniosas y que ilustran de forma adecuada la correspondencia con las edades y transmisión de las personalidades de los personajes.

Existe la presencia de una narradora heterodiegética que sitúa al oyente en las fechas y lugares concretos a los que hace referencia la narración. El contexto en el que tiene lugar la conversación es real, específicamente el Monasterio de Yuste, y Flandes, donde transcurre la infancia del emperador. La música tiene una función anímica y descriptiva, ya que intenta reflejar la gloria de los momentos históricos y se escuchan cánticos y coros religiosos propios del entorno donde se desarrolla la acción.

Los efectos son descriptivos, como el crepitar de llamas, pasos, relinches y cabalgar de caballos, combinados con una función narrativa al acompañar la construcción del relato, como por ejemplo, las risas de los niños cuando Carlos empieza a recordar su niñez y sus juegos. El lenguaje es sonoro; es un producto creado para ser escuchado, dando más importancia a la palabra que a los planos sonoros que recrean visualmente las escenas de los *podcasts*. La estructura narrativa es inclusiva, ya que la conversación entre ellos contiene otras historias relacionadas con el pasado de los personajes y dan soporte a explicar el presente de los protagonistas.

La distribución es a través de la web de RTVE, donde además se puede consultar el árbol genealógico de los protagonistas, sus biografías, y relacionarlas con los personajes de la serie televisiva. Es preciso añadir que la navegación es muy atractiva con imágenes de la serie de fondo de pantalla, con resúmenes del contenido de los *podcasts* y de la propia vida del emperador.

Por otro lado, la serie *Estoy Vivo* cuenta con dos temporadas, de 13 capítulos cada una de ellas, y con una duración media que ronda los 75 minutos, duración muy superior a los *podcasts* de *Bienvenido a la Pasarela*. Es una serie de intriga que combina el género policíaco con tintes de comedia y que narra las aventuras y desventuras de Andrés Vargas, un inspector de policía que fallece persiguiendo a un asesino llamado ‘el Carnicero de medianoche’. Tras cinco años, Vargas regresa del más allá en el cuerpo de otro agente policial, Manuel Márquez, y tiene como misión detener al Carnicero. En esta nueva faceta contará con el personaje sobrenatural del ‘Enlace DH65’ —Iago en la serie— que le guiará para poder desenvolverse entre los

dos mundos, y que pasa de un papel de protagonista en el *podcast* a coprotagonista en la serie.

Tabla 5. Episodios y duración de la serie *Estoy Vivo* (temporada 1).

<i>Estoy Vivo</i> -TVE 1			
Capítulos	Duración	Capítulos	Duración
1. <i>La oportunidad</i>	75'	8. <i>Un cielo sin colores</i>	75'
2. <i>No es humano</i>	75'	9. <i>No me olvides</i>	75'
3. <i>De mito a hombre</i>	75'	10. <i>Lo que debemos hacer</i>	75'
4. <i>Hoy ya es ayer</i>	75'	11. <i>Por última vez</i>	75'
5. <i>Más cerca que nunca</i>	75'	12. <i>Tengo algo que decirte</i>	75'
6. <i>La vida sigue</i>	75'	13. <i>Cuestión de sangre</i>	75'
7. <i>Te echo de menos</i>	75'		

Fuente: elaboración propia.

El tándem héroe-villano arquetípico de las narraciones épicas está claramente reflejado en la serie; el primero, en la figura del policía Márquez, anterior Andrés Vargas; y el segundo, en el asesino, el Carnicero de medianoche. Como mentor está el Enlace, cuyos consejos son esenciales para que Márquez no desaproveche la oportunidad de estar en la tierra, mientras que sus aliados están presentes en el papel de Sebas, el que fuera amigo inseparable de Vargas y que dejó el cuerpo policial tras el asesinato de su amigo; Santos, su amigo fiel que sufre la pena de la culpa por estar borracho el día del asesinato de Vargas y no acudir a su ayuda, y la que fuera su mujer, Laura, que se enamora nuevamente de él, pero ya en el cuerpo de Márquez. Su hija rebelde sufre un proceso de cambio, ya que en el primer capítulo se evidencian las desavenencias entre padre e hija, pero en la nueva etapa Susana, su hija, es una policía responsable que estará a su lado y será su compañera de patrulla. Otro personaje de contrapunto al apoyo es David, el inspector jefe de la Comisaría, que está enamorado de Susana y mantiene una relación con Márquez plagada de enfrentamientos.

Las voces mantienen registros que otorgan realismo a la trama y se ajustan a los papeles interpretados, característica que también ocurre en el *podcast*. Además, existe una correspondencia de voces entre el personaje del Enlace en la serie y en el *podcast*, ya que es el mismo actor, Alejo Sauras, proporcionándole el valor de la

continuidad y complementariedad de la experiencia transmedia. Susana tiene una voz argentada marcada por un ritmo ligero y dulce propio de una joven dinámica y resuelta como es el personaje. Frente a esta tipología, se encuentra la voz de trueno y sobrenatural de la directora de la pasarela y, entre ambas, la voz de campana de Laura; mientras que Bea, hija de Laura y hermana de Susana, hace gala de su juventud con una voz atiplada y blanca, produciéndose una polifonía de voces femeninas diferenciadas.

En el elenco masculino, predominan voces rotundas y graves ligadas a las voces de campana con diferentes tonalidades, como la Márquez y Sebas. En esta línea, pero con un matiz argentado, se presentan las voces de David y del Enlace, en correspondencia con sus edades y estilo de personajes jóvenes y vitales, pero la de David tiene un rasgo de contundencia y rotundidad, que supera a la del Enlace. Por su parte, Santos denota una voz aguantentosa, que refleja muy bien su adicción a la bebida.

La música está muy presente en la serie, y hace aparición en momentos de gran tensión narrativa, por ejemplo, cuando la policía descubre el *modus operandi* del Carnicero, y cuyo momento se combina con el acecho de éste a una nueva víctima, o una música muy armoniosa de fondo cuando el Enlace le pide una oportunidad a Susana tras romper con David. Su banda sonora, especialmente la canción de cabecera titulada *Humo* (2017), del grupo Jarabe de Palo, ha gozado de una gran popularidad. Dado su éxito, para la segunda temporada realizaron una nueva versión del tema entre el cantante de Jarabe de Palo, Pau Donés, y Anna Castillo, la actriz que da vida a Susana Vargas en la serie. Por lo que existe una marcada diferencia con los *podcasts* de *Bienvenido a la Pasarela*, donde la música está ausente. Asimismo, cobran un gran protagonismo los efectos sonoros que combinan las dos vertientes, la realista y la sobrenatural. La primera ligada al mundo real que otorga tintes de objetividad a la historia: tazas y platos que suenan, murmullo o coches, elementos todos ellos que se dan en el encuentro en un bar entre Márquez, Laura y el suegro de ésta, Arturo. Por otro lado, el mundo sobrenatural y también futurista con sonidos y efectos digitales. De hecho, en cada episodio hay entre 90 y 95 efectos digitales⁶ que dependen de la complejidad de la narración. En esto influye, por

⁶ Dato aportado por Guillermo Vecchio, coordinador de postproducción de la serie. Disponible en <http://www.rtve.es/alacarta/videos/estoy-vivo/asi-se-construyen-efectos-digitales-serie/4308986/>

ejemplo, la aparición de hologramas, un elemento al que recurre el Enlace y que evidencia su naturaleza sobrenatural, acompañados de efectos sonoros alejados de la realidad.

Respecto a los códigos iconográficos, destaca la proliferación de planos conjuntos que recrean los lazos de apoyo de los miembros del cuerpo policial y trabajo en equipo, así como planos medios cortos y largos para poner el foco en las conversaciones, sin dejar atrás los planos detalle de pistolas o gestos de los protagonistas. Utilizan el *travelling* para dinamizar las escenas, especialmente aquellas de persecución, y planos cortos para aumentar la intensidad de la acción muy ligado al género policial.

En los códigos gráficos destaca la cabecera de la serie, que es muy visual con imágenes que combinan las nubes y cuestiones de la realidad más cotidiana como el tráfico y un policía nacional uniformado, aludiendo directamente a la trama de la serie. Hace la transición en cortinas horizontales de donde surgen los créditos, para cerrar con una pareja mirando el atardecer con la canción *Humo*, que es un canto a la vida. En cuanto a los códigos sintácticos, los *flashbacks* permiten resituar y enriquecer la historia en el contexto espacio-temporal presente.

Cuenta con una estructura lineal predominante, pero juega con la lineal intercalada. Este aspecto tiene su lógica ya que el protagonismo de las vidas de Márquez y el Enlace se fortalecen por la conexión con sus vidas pasadas y su actual naturaleza sobrenatural.

En lo que respecta a la distribución hace uso de la propia web ofrecida por la cadena pública RTVE, de la aplicación móvil de RTVE y la segunda temporada se ha ofrecido en Amazon Prime, a tenor del acuerdo del gigante tecnológico con el ente público.

En España, en los casos analizados se evidencia que los *podcasts* tienen una función de complementariedad a las series sin que cobren una relevancia por sí mismos. Es decir, nacen al albor de un producto ya consolidado, adecuando su contenido a un momento o personaje muy concreto. Las series muestran similitudes en cuanto a la calidad, aunque la diferencia de estilos marca una utilización diferente de los recursos del lenguaje audiovisual. En este sentido, por ejemplo, el cambio de ritmo mediante los planos difiere sustancialmente entre la serie histórica de *Carlos, Rey Emperador* y *Estoy Vivo*, cuya trama, más actual, se ofrece con un ritmo vigoroso.

Bienvenido a la Pasarela (2017) es una ficción sonora de siete capítulos que narra la vida anterior del Enlace DH65, personaje paranormal de la serie *Estoy Vivo*, antes de ser guía de Andrés Vargas, un inspector de policía que fallece persiguiendo a un asesino en serie. Tras su muerte, Vargas regresará cinco años después en el cuerpo de otro agente policial y tendrá como misión detener al asesino. Enlace tendrá como cometido guiar a Vargas entre los dos mundos, el sobrenatural y el real. Se han emitido dos temporadas de *Estoy Vivo* en TVE1 y se ha firmado una tercera.

Tabla 5. Episodios y duración de los podcasts de *Bienvenido a la Pasarela*.

<i>Bienvenido a la Pasarela</i> - rtve.es	
Capítulos	Duración
1. <i>Un nuevo comienzo</i>	06':12"
2. <i>Confíen en mí</i>	04':58"
3. <i>La prueba</i>	05':03"
4. <i>La Consejera tiene razón</i>	04':07"
5. <i>No hay tiempo para el amor</i>	04':51"
6. <i>Tengo que despedirme</i>	05':09"
7. <i>Adiós, pasarela</i>	04':07"

Fuente: elaboración propia.

Los podcasts de *Bienvenido a la Pasarela* tienen como misión profundizar en el perfil del Enlace como papel protagonista y de complementariedad a la serie *Estoy Vivo*, donde la carga protagónica la encabeza el inspector policial. Se trata de una temática de ficción, en un contexto irreal que se sitúa en el tránsito entre la vida y la muerte sin fecha exacta.

La duración media de los episodios está entre los cuatro y los seis minutos en los que el Enlace muestra sus virtudes para mantener el orden dimensional, actuando como héroe en la historia, y de Olivia, una joven fallecida sabedora de que no está viva, que tiene que decidir si asume un papel de enlace con la otra dimensión y con un rol de aliada en la construcción de la trama. La figura de la Consejera tiene también un destacado protagonismo con un papel de mentora para guiar en el control entre las fuerzas del bien y del mal.

No hay narrador y son los diálogos de los personajes los que construyen la narración, siendo la música un elemento que contribuye a la atmósfera de suspense con numerosos efectos narrativos a través de sonidos de puerta, copas y ráfagas continuas.

Las voces de los protagonistas se ajustan al papel que están representando. Enlace hace gala de una voz argentada vinculada a su figura de héroe mientras que Olivia vislumbra una blanca, caracteriza por un timbre agudo y femenino. Por su parte, la Consejera hace uso de una voz de campana que realza el personaje, otorgándole autoridad.

La estructura narrativa es lineal paralela y facilita un seguimiento lógico en el espacio temporal, lo que refleja cómo suceden los acontecimientos. El apoyo del lenguaje sonoro con música y efectos, de forma equilibrada, ayuda y refuerza la intensidad del relato sin sobrecargarlo. La palabra cobra un peso sustancial, y deja rezagados el resto de planos sonoros. La distribución del *podcast* se efectúa en la propia web oficial de la serie *Estoy Vivo*, así como en la web de los *podcasts* de *Bienvenido a la Pasarela*, ambas alojadas en la plataforma de RTVE y en el espacio del mismo ente, *Ficción Sonora*.

Tanto la serie como el *podcast* han incorporado elementos sonoros que recrean el universo simbólico sobrenatural; y existe un correlato entre las dos creaciones, si bien la serie potencia más lo visual y alenta la espectacularización de los fenómenos sin que altere en demasía la trama que pretende que esté ligada a la realidad.

7.2. Análisis de 'podcasts' y series estadounidenses

Homecoming (2016) es una ficción sonora de seis capítulos de suspense psicológico sobre una asistente social, Heidi Bergman, que trabaja para una entidad privada que se dedica a ayudar a soldados a reintegrarse en la vida civil. Es un *thriller* psicológico, idea original de Gimlet que posteriormente adapta Amazon como serie televisiva. Los seis capítulos de la primera temporada tienen una duración entre los 24 y 31 minutos. La narración se establece mediante el diálogo de los actores y separan las escenas tanto los efectos especiales como la música a modo de ráfagas o, especialmente, en momentos de suspense.

Tabla 7. Episodios y duración de los *podcasts* de *Homecoming* (temporada 1).

<i>Homecoming</i> -Gimlet			
Capítulos	Duración	Capítulos	Duración
1. <i>Mandatory</i>	24':09"	4. <i>Stop Helping</i>	24':46"
2. <i>Pineapple</i>	26':49"	5. <i>Hysterical</i>	29':51"
3. <i>Phony</i>	31':37"	6. <i>Optymists</i>	28':20"

Fuente: elaboración propia.

La función de los efectos describe realidades objetivas. Se juega con los efectos para cambiar de registro con el sonido filtrado de las conversaciones telefónicas de Heidi con el jefe, Colin Belfast, o el ruido de platos y murmullos en la cafetería o tráfico en el exterior donde trabaja Heidi. La ambientación en los distintos lugares se establece por medio de los efectos y la calidad del sonido.

Destacamos los efectos sonoros descriptivos que caracterizan el momento en que Heidi realiza las sesiones terapéuticas, como el sonido de una pecera o un pájaro que es el sonido que identifica a este centro, *Homecoming*. Por otra parte, también existe una función simbólica: cuando los soldados hablan entre ellos en el comedor o la habitación están en un segundo plano, un poco más alejados con sonido ambiente de calle o lugares con mucho bullicio.

La serie tiene la misma banda sonora en el *podcast* y su adaptación televisiva. Este *podcast* se basa en la experimentación sonora y crea distintos tipos de ambientes sonoros que nos conectan con las situaciones y los personajes mediante filtros, utilización de primeros planos, ambientación sonora definida por espacios y efectos que sugieren cambios de percepción desde el punto de vista psicológico. Por lo tanto, también está muy presente la función expresiva o anímica.

Es característico tras cada ficción sonora establecer un debate en torno al capítulo. Con lo que la duración de la ficción gira alrededor de los 18 o 20 minutos y, posteriormente, se emite la sección 'The Homecoming after show'. En este espacio se explican ciertos aspectos del *podcast* para que la audiencia entienda la intencionalidad de ciertas escenas, entonaciones, ambientación sonora, entrevista con los actores, neurocientíficos, o el diseñador de sonido. Además, en el *podcast* de *Homecoming* se señala que la historia puede seguirse a través de distintas plataformas de *podcast* y de los capítulos en *ibooks* que comparte Gimlet a través de Apple en la plataforma iTunes.

Las voces recrean la personalidad de los personajes. Heidi tiene voz de campana, majestuosa, de mujer madura, un tanto rasgada. Colin Belfast tiene una voz aguardentosa, sin armonía, de un tipo sin escrúpulos. Walter Cruz tiene una voz argentada, joven, inocente. El auditor del Departamento de Defensa, Thomas Carrasco, una voz dulce, que se corresponde con el arquetipo de aliado.

Con respecto a los arquetipos, la heroína o protagonista es Heidi, que sufre una evolución desde el inicio al final de la serie. Se presentan como aliados tanto la madre de Heidi como el auditor del Departamento de Defensa, Thomas Carrasco,

que realiza la investigación acerca de una denuncia planteada sobre lo que sucedía en *Homecoming*. El guardián y antagonista es Colin Belfast, el jefe de Heidi.

Los lugares que recrean son reales: el despacho de Heidi con el sonido de la pecera; el centro *Homecoming* con murmullos y sonido ambiente; la cafetería con sonidos de cubiertos, cafetera, gente; el interior del coche en el que viaja Heidi; el ambiente de la calle mientras hablan por teléfono; el interior de la residencia de la madre de Heidi con sonido de televisión de fondo.

La estructura narrativa es lineal intercalada, con constantes *flashbacks* acerca de lo que ocurría en las sesiones terapéuticas de Heidi con el soldado Walter Cruz que solía grabar en su grabadora y las instrucciones de Colin Belfast. En contraposición a la situación actual de Heidi, que trabaja como camarera sin parecer recordar lo que sucedía y cuyos recuerdos despiertan tras la visita de Carrasco, el auditor de Defensa del Gobierno.

La distribución se realiza a través de la web de Gimlet⁷, que enlaza con Apple Podcast o Amazon Alexa, donde también se puede escuchar la ficción. Además, en Apple se puede acceder a cada uno de los capítulos de los *ibooks* de esta serie sonora. Los autores de esta serie se caracterizan por la ficción experimental. Con el lanzamiento de la serie televisiva, Gimlet también ha creado un especial de cuatro episodios, un *making of* con los protagonistas, además de la segunda temporada de la serie que puede escucharse en la web de esta productora.

La primera temporada de la adaptación televisiva de *Homecoming* (2018) está compuesta por diez episodios con el mismo hilo argumental que el *podcast*. Son cuatro capítulos más, que tienen una duración entre los 26 y 37 minutos. La duración en televisión es algo mayor al *podcast* y hay que señalar que no incluye espacio de entrevistas. La historia se cuenta a través de los diálogos de los personajes. Podríamos señalar los mismos arquetipos que en la ficción sonora, aunque añadimos la importancia de otros personajes, como la madre de Walter Cruz, que también se presenta como un aliado en la ficción y la jefa del auditor de Defensa, que hace las veces de figura cambiante, ya que al final de esta temporada no se sabe muy bien si está a favor del Ministerio de Defensa o también tiene algo que ver con el centro *Homecoming*.

⁷ <https://www.gimletmedia.com/homecoming>

Tabla 8. Episodios y duración de la serie *Homecoming* (temporada 1).

<i>Homecoming -Amazon</i>			
Capítulos	Duración	Capítulos	Duración
1. <i>Mandatory</i>	26'	6. <i>Toys</i>	32'
2. <i>Pineapple</i>	27'	7. <i>Test</i>	24'
3. <i>Optics</i>	33'	8. <i>Protocol</i>	31'
4. <i>Redwood</i>	31'	9. <i>Work</i>	33'
5. <i>Helping</i>	30'	10. <i>Stop</i>	37'

Fuente: elaboración propia.

La similitud de las voces de la producción audiovisual se corresponde con el *podcast*. El contexto es real y está muy bien conseguido a través de los planos y la realización en la que profundizamos en el apartado de códigos icónicos. En el despacho aparece la pecera, cuyo sonido puede escucharse en la ficción sonora en todo el proceso terapéutico de Heidi con Walter Cruz.

La gran diferencia con respecto al *podcast* la implementa el director, Sam Esmail, que traslada la experimentación sonora a la composición de los encuadres. En la interpretación de los códigos icónicos lo más significativo es el cambio de formato de la imagen para señalar los *flashbacks* y el relato lineal. Los saltos de tiempo en la serie se modifican según la visión de la protagonista. Se utiliza el formato de pantalla completa cuando la protagonista tiene visión de todo lo que acontece y en forma de cuadrado cuando la percepción de la realidad es incierta, ya que la protagonista tiene lagunas mentales que le impiden recordar todos los detalles relacionados con su labor en el centro *Homecoming*. También se utilizan pantallas dinámicas, que ofrecen la visión de los protagonistas en un momento, sus reacciones, llamadas telefónicas y acciones simultáneas en lugares similares.

En los códigos sonoros de la serie el peso de los diálogos también es muy importante, aunque están apoyados por la imagen. Los planos sonoros y efectos marcan la diferencia en el *podcast*, aunque se producen ciertas similitudes en la intencionalidad de los diálogos y la utilización de los filtros de voz para simular las llamadas. La música es anímica en momentos de misterio, tensión, sosiego y tristeza en ambos formatos.

Los códigos gráficos marcan el sello del director, Sam Esmail, que utiliza una tipografía muy específica en sus producciones, así como la utilización de códigos sintácticos que intentan generar en el espectador la misma impresión que el *podcast* sonoro. Para ello, el director utiliza contrapicados, planos muy abiertos, *travellings*

largos y lentos, además de la escenografía y el montaje de las escenas en las que los personajes se mueven por escaleras geométricas o habitaciones con formato de laberinto. La imagen contribuye a crear una serie novedosa también desde el punto de vista sintáctico que genera en el espectador una sensación de paranoia e intriga constante, lo que refuerza el formato.

La estructura es igual en la serie televisiva, lineal intercalada, basada en un relato lineal con secuencias que se alternan; con la diferencia respecto al *podcast* que el estado mental de la protagonista se muestra a través del formato de pantalla completa o cuadrado. Aunque la pantalla completa está relacionada con los *flashbacks* llega un punto en que la protagonista recupera la memoria y la trama continúa en pantalla completa.

Esta serie se puede ver en Amazon Prime Video y se puede escuchar a través de Amazon Alexa, mediante las *skills* de sus altavoces inteligentes.

La ficción sonora en *Homecoming* tiene una excelente calidad en cuanto a la narrativa y utilización de efectos y recursos sonoros, que la serie de Amazon intenta equiparar utilizando una excelente planificación y realización que la distingue de otras producciones. El director de la serie intenta crear el mismo impacto que produce el *podcast* en el oyente y logra producir el efecto de angustia e incertidumbre cuidando los detalles visuales. Sin embargo, el sonido funciona mucho mejor en el *podcast* que en la serie.

En un plano diferente, el *podcast Dirty John* (2017) es una historia sonora de seis capítulos sobre el caso del embaucador de mujeres adineradas John Meehan, apodado Dirty John. Lo relevante de este *podcast* es cómo se cuenta, como si se tratara de una historia de ficción mezclada con hechos reales. Es un *podcast* de misterio o *true crime* —crimen real, como se denomina en Estados Unidos—. Basado en una historia real sobre un personaje oscuro capaz de todo por dinero, sus artimañas se van descubriendo a través del relato del periodista Christopher Goffard del periódico *Los Angeles Times*. La duración de los capítulos oscila entre los 36 y los 47 minutos.

Tabla 9. Episodios y duración de los *podcasts* de *Dirty John* (temporada 1)

Dirty John - WONDERY			
Capítulos	Duración	Capítulos	Duración
1. <i>The Real Thing</i>	40':33"	4. <i>Forgiveness</i>	42':20"
2. <i>Newlyweds</i>	36':09"	5. <i>Escape</i>	47':06"
3. <i>Filthy</i>	46':43"	6. <i>Terra</i>	40':35"

Fuente: elaboración propia.

El éxito del *podcast* está en el relato del periodista que es un narrador heterodiegético que hila la historia a través de las declaraciones de los protagonistas. Su manera de describir es precisa y realiza el perfil de los personajes: John, Debra, sus hijas, su sobrino, el abogado. Nos evoca imágenes reales. Es un relato que ficciona una realidad, pero se cuenta con testimonios reales.

El personaje guardián es John, que es el personaje oscuro, del que se habla y del que se conoce más a raíz de su muerte. Son protagonistas del *podcast* Debra y su hija pequeña, Terra, que son las heroínas de la trama principal. La hija mayor, Jacqueline, el abogado, Jon Dzialo, y la primera esposa de John, Tonia Sells, resultan aliados en descubrir cuál era la verdadera personalidad de John.

En cuanto a las voces, juega un rol fundamental la voz del narrador, el periodista Christopher Goffard, que tiene una voz de campana, enérgica y que denota seguridad y conocimiento de lo que está narrando. Debra, la protagonista y víctima de John, tiene una voz argentada, dulce e inocente. Terra, la hija menor, una voz blanca, femenina e infantil. La hija mayor tiene una voz atiplada, chillona, propia de un carácter más fuerte. Su sobrino, Shad, tiene una voz dulce, actúa como aliado y a veces como mentor. La exmujer, Tonia Sells, tiene una voz de campana, mujer con personalidad, muy firme en sus declaraciones. La voz de John, que resulta argentada, en ocasiones, difícil de identificar con un ser oscuro y cuando habla con Debra, en grabaciones, es estentórea, grave y recia. La voz se distingue vagamente mediante el sonido de diversos fragmentos de vídeos o conversaciones telefónicas en las que aparece.

Los lugares que recrea son reales: California donde se desarrolla la trama principal; donde estudia; donde vive con Debra y el hospital del condado de Orange en Ohio. La música en el *podcast* es relevante para acentuar la narración, muestra el estado anímico de los personajes y describe situaciones concretas, momentos de enamoramiento, terror e intriga.

El diseño sonoro consigue que el oyente, a través de la música y la narración, se introduzca en la historia y tenga sed de conocer más acerca de este caso misterioso. El periodista es un narrador con un extremado conocimiento de la estructura narrativa, que utiliza la entonación para acentuar la atención. Utiliza primeros planos (PP) y primerísimos primeros planos (PPP). Las declaraciones de los personajes a veces están en un segundo plano, sobre todo cuando narran acontecimientos, y se encuentran en primer plano cuando expresan sus propios sentimientos.

La estructura narrativa es *in media res* porque comienza con el informe de la policía sobre las lesiones que presenta el cuerpo de John Meehan y a continuación nos cuenta cómo comienza la relación de este famoso estafador con Debra Newell. Se intercala el relato de lo que acontece con detalles del pasado de John, que nos hacen conocer más al personaje y sus acciones.

La distribución se realiza a través de la web de Wondery, una red de *podcasts* con contenidos muy populares en Estados Unidos y a través de las plataformas Apple Podcast, Spotify, Stitcher y Tunein.

La adaptación televisiva de *Dirty John* es un *thriller* con elementos propios de la ficción audiovisual que difiere en gran medida del *podcast* sobre Dirty John. Hay dos capítulos más de esta adaptación en Netflix (2018). Son ocho capítulos de 41 a 51 minutos. Aunque la trama es la misma, la forma de contar la historia, a través de la acción, diálogo e imágenes presenta algunos matices. En la serie de Netflix no hay un narrador, todas las acciones se desarrollan mediante los diálogos de los personajes. Hay una variación en la narrativa, ya que no conocemos realmente cómo es el personaje ni qué ocurre hasta el capítulo final.

Tabla 10. Episodios y duración de los capítulos de *Dirty John* (temporada 1).

<i>Dirty John</i> - NETFLIX			
Capítulos	Duración	Capítulos	Duración
1. <i>Approachable Dreams</i>	51'	5. <i>Lord High Executioner</i>	48'
2. <i>Red Flags and Parades</i>	47'	6. <i>One Shoe</i>	41'
3. <i>Remember It Was Me</i>	47'	7. <i>Chivalry</i>	42'
4. <i>Shrapnel</i>	42'	8. <i>This Young Woman Fought Like Hell</i>	42'

Fuente: elaboración propia.

La protagonista en el *podcast* es Debra, la mujer engañada por John. Sin embargo, en la serie es John. Él es el guardián, antagonista a su vez, un personaje oscuro. De la misma forma, se presenta como una figura cambiante, con diferentes

tipos de personalidad según sea su rol con el resto de personajes. Como héroe podemos considerar a Debra, la última relación de John y la hija de Debra, Terra. Su exmujer es otra de las figuras que se presenta como víctima y héroe cuando descubre su oscuro pasado y quiere escapar de él. Los aliados también en la serie televisiva son las hijas de Debra y su sobrino. El mentor es la detective, que orienta y da los datos adecuados para descubrir las malas artes de John. Es un personaje distinto al *podcast*, en el que el abogado era el orientador de la familia.

Los escenarios son reales y recrean tanto las ciudades en las que habitó el verdadero John como el hospital en el que trabajaba, al igual que en el *podcast*.

En el *podcast* lo menos importante es la voz de John, sin embargo en la ficción televisiva John tiene una voz aguardentosa, ronca, que define a un crápula, personaje de mala vida y sin escrúpulos. El resto de voces es similar al *podcast*. Debra tiene una voz dulce e inocente. Su hija Terra tiene una voz blanca. La hija mayor, que en la ficción recibe el nombre de Verónica, muestra una voz atiplada, parecida a la real. Y cambia el personaje de mentora, la detective, con voz acampanada. Tonia Selles también posee una voz similar, de campana como en el *podcast*, mientras que su sobrino, Shad, presenta una voz dulce. La gran diferencia en cuanto a voces la marca el protagonista, John. Por otra parte, no aparece la figura de un narrador que es vital para enganchar en la historia en el *podcast*.

La música y efectos no juegan un papel relevante en esta serie. La música es de acción e intriga en función del contexto. Sin embargo, sí que juegan un papel determinante en la creación de emociones en el formato sonoro.

En los códigos icónicos del relato audiovisual se utiliza el orden lógico de los planos, del plano general al medio, y de éste al primer plano. Lo habitual es el plano medio y medio corto. No es una serie que abunde en detalles y los códigos icónicos no son significativos. La traducción audiovisual del *podcast* no está muy conseguida en este sentido, ya que no logra enganchar a través del relato, que es muy plano y previsible.

En los códigos gráficos se distingue la tipografía, que es la misma que el *podcast*, aunque no se hace uso del imago tipo. Los códigos sintácticos obedecen a un montaje muy estructurado. Se intercalan los planos de la trama principal de la historia, que suelen estar muy iluminados, con planos del pasado con un tono un poco más oscuro, una luz de un tono amarillento y una estética de los años setenta.

En la serie televisiva, la narración es lineal intercalada, (a diferencia de la narración *in media res* del *podcast*), con *flashbacks* de la vida anterior de John y su

relación con su ex mujer, su infancia y la trama principal que muestra la relación de John con la decoradora. La serie realiza un guiño al *podcast* cuando al final Debra hace una llamada al periodista de *LA Times* para contar la historia con el fin de ayudar a que a otras mujeres no les suceda lo mismo.

La distribución se realiza a través de la plataforma Netflix, que junto a Bravo produce esta adaptación del *podcast Dirty John*.

Existe una notable diferencia entre la ficción sonora y la serie televisiva, ya que el *podcast* es un producto sobresaliente tanto por la narrativa, como por la interpretación de los hechos, el relato del narrador, la utilización de los recursos sonoros y la música. La adaptación televisiva no goza del mismo estándar, la estructura narrativa difiere mucho de la ficción sonora original y no funciona en el medio televisivo.

En EEUU, los *podcasts* tienen una gran calidad, incluso superior a sus adaptaciones televisivas. Se produce una enorme diferencia en cuanto al *podcast* de *Homecoming*, cuya adaptación ha contado con la genialidad de un director como Esmail que ha sabido traducir a imagen la sensación provocada por el sonido. Sin embargo, en el caso de *Dirty John* la adaptación televisiva es pobre y el relato del narrador heterodiegético en el formato sonoro es lo que atrae al oyente por encima de la trama que se presenta bastante plana desde el punto de vista narrativo en la adaptación de Netflix.

8. Conclusiones

El *podcast* norteamericano apuesta por una narrativa basada esencialmente en lo sonoro y en la narración juega y se recrea con los planos, la utilización de los efectos y la música, aunque de manera muy diferente en los casos analizados. En *Homecoming* predominan los diálogos que se reproducen fielmente en la serie televisiva, los efectos que describen los lugares y marcan las escenas y la música que tiene una función psicológica evidente. El eje central de *Dirty John* es la narración del periodista, con declaraciones que enriquecen su relato y la música envuelve y crea situaciones de suspense.

Destacamos las similitudes del *podcast* de *Homecoming* y su serie televisiva en los diálogos y la trama. Lo más original de la serie es cómo intenta crear el mismo impacto psicológico que genera la ficción sonora a través de los planos, la escenografía y el montaje. En el caso de *Dirty John* las diferencias son muy evidentes; mientras que el *podcast* obedece al género de crimen real con un tono

documental ficcionado a través de la narración, la serie televisiva es una ficción con elementos que no responden completamente a los hechos y una estructura totalmente distinta. En la serie televisiva no hay narrador, que es fundamental en el *podcast*, y no se conoce qué sucede con John hasta que finaliza, mientras que en el *podcast* desde el principio el oyente es consciente de la muerte de John y las protagonistas son sus víctimas e intervienen mediante un relato de los hechos conducidos por el periodista Christopher Goffard.

Las series televisivas españolas son el núcleo central del que parte el *podcast*, que se presenta como complemento y en un segundo plano dentro del universo transmedia. El relato propio del documento sonoro se concreta en aportar elementos que fortalecen el perfil de ciertos personajes, como el caso del Enlace en *Bienvenido a la Pasarela*, o una etapa clave de la trama seriada, la infancia y juventud de Carlos V, a raíz de la conversación entre el propio emperador y Francisco de Borja en 1557.

La complementariedad de los *podcasts* españoles no desmerece su puesta en escena, dotados de una gran calidad sonora y creativa que invita a su consumo. Algo que se pone de manifiesto igualmente en las series con webs muy atractivas, que facilitan la navegación por las entrañas de los personajes, de su realización y en las que se insertan los *podcasts* para promover una completa experiencia transmedia, acompañada con la posibilidad de descargar juegos.

Las plataformas de vídeo Netflix y Amazon son las que apuestan por la adaptación televisiva en Estados Unidos. De hecho, Amazon cuenta con herramientas específicas en sus altavoces inteligentes. Mientras que en España es la radiotelevisión pública, RTVE, la que está innovando en la difusión de contenidos transmedia realizando una clara apuesta por lo sonoro en su plataforma web. En la búsqueda de la proyección de su trabajo, también ha llegado a un acuerdo con Amazon para distribuir *Estoy Vivo* y *Carlos, Rey Emperador*, lo que implica la cesión de los derechos sobre dichas producciones.

Asimismo, este trabajo pone de relieve que las grandes plataformas audiovisuales y el conjunto de los medios están tomando nota de que la creación sonora de ficción tiene proyección futura ante audiencias ávidas de consumir creaciones que susciten experiencias que activen otros sentidos, más allá del visual. Y en este proceso, la profesionalización de los productos, con su consiguiente calidad, y las sinergias de las creaciones estimulan la seducción de la audiencia.

Lo sonoro adquiere una nueva dimensión que nos invita a pensar que se está produciendo un cambio de tendencia en España con la creación de *podcasts* de ficción, como ya está haciendo la plataforma Podium Podcast y como ocurre en Estados Unidos. La apuesta por lo sonoro como complemento de las series de éxito es un primer paso a la recuperación del audiodrama en la radio española, como ya está sucediendo en la radiotelevisión pública. El transmedia es el primer paso para captar a un público acostumbrado a la ficción televisiva que redescubre un formato que había caído en el olvido por falta de interés de los medios y las administraciones (Gamarra, 2015), y que los oyentes pueden consumir en la actualidad en múltiples pantallas.

9. Referencias

- AYUSO, E. (2017). *Don Quijote en la radio dramática. El caso de la BBC en el IV centenario del nacimiento de Cervantes (1947)*. Madrid: Servicio de Publicaciones Universidad de Alcalá.
- BENEDEK, D. M.; WYNN, G. H. y URSANO, R. J. (2017). Homecoming-The Podcast. *Jama*, 317(14), 1.398-1.399.
- BERRY, R. (2015). A golden age of podcasting? Evaluating *Serial* in the context of podcast histories. *Journal of Radio and Audio Media*, 22(2), 170-178.
- CARREÑO VILLADA, J. L. (2016). Narrativas transmedia en la era de la sociedad móvil. *Carlos, Rey Emperador. Fonseca, Journal of Communication*, 12(12), 79-95.
- CASCAJOSA VIRINO, C. y MOLINA CAÑABATE, J. P. (2017). Narrativas expandidas entre la tradición y la innovación: construyendo el universo transmedial de *El Ministerio del Tiempo*. *Tropelias: Revista de teoría de la literatura y literatura comparada*, (27), 120-135.
- CAZALLA, L. M. (2017). Podium Podcast, cuando el *podcasting* tiene acento español. *Prisma Social: revista de investigación social*, (18), 334-364.
- COSTA SÁNCHEZ, C. y PIÑEIRO OTERO, T. (2012). Nuevas narrativas audiovisuales: multiplataforma, crossmedia y transmedia. El caso de *Águila Roja* (RTVE). *Revista ICONO14 Revista Científica De Comunicación y Tecnologías Emergentes*, 10(2), 102-125. Doi: <https://doi.org/10.7195/ri14.v10i2.156>

- EDMOND, M. (2015). All platforms considered: Contemporary radio and transmedia engagement. *New Media & Society*, 17 (9), 1.566-1.582.
- GARCÍA JIMÉNEZ, J. (1993). *Narrativa audiovisual*. Madrid: Cátedra.
- GORDILLO ÁLVAREZ, I. (2008). El cine de senderos bifurcados: propuesta metodológica para el análisis narrativo del discurso de historias múltiples. *Guiónactualidad*, pp.11. Recuperado en marzo 10, 2019, desde: <https://bit.ly/2JH8hIj>
- GAMARRA, L. (2015, 16 de abril). El radioteatro quiere volver a las ondas. *El Mundo*. Recuperado en mayo 20, 2019, desde: <https://bit.ly/2YLUYdl>
- GUARINOS, V. (2009). *Manual de Narrativa Radiofónica*. Madrid: Síntesis.
- HENNIG, N. (2017). Podcasts in Context. *Library Technology Reports*, 53(2), 30-38.
- JENKINS, H. (2010). Transmedia Storytelling and Entertainment. *An annotated syllabus*, *Continuum*, 24(6), 943-958.
- LINARES PALOMAR, R. y NEIRA BORRAJO, E. (2017). *Serial*, el programa radiofónico que resucitó el *podcasting* / *Serial*, the Radio Programme that Brought Podcasting Back to Life. *Area Abierta*, 17(1), 73- 82.
- LÓPEZ GUTIÉRREZ, M. L. y NICOLÁS GAVILÁN, M. T. (2016). El análisis de series de televisión: construcción de un modelo interdisciplinario. *ComHumanitas, Revista Científica de Comunicación*, 6(1), 22-39.
- LÓPEZ VILAFRANCA, P. (2019). Estudio de casos de la ficción sonora en la radio pública, RNE, y en la plataforma de *podcast* del Grupo Prisa en España. *Anuario Electrónico de Estudios en Comunicación Social Disertaciones*, 12(2), (en prensa).
- MARFIL-CARMONA, R. (2018). Historia de España y series de televisión. Posibilidades didácticas de *Isabel*, *Carlos*, *Rey Emperador* y *El Ministerio del Tiempo*. En R. MARFIL-CARMONA; S. OSUNA-ACEDO y P. GONZÁLEZ-ALDEA (eds.). *Innovación y esfuerzo investigador en la Educación Mediática contemporánea* (pp. 275-292). Sevilla: Egregius y Grupo de Investigación GICID de la Universidad de Zaragoza. Recuperado desde: <http://hdl.handle.net/10481/51362>

- MARTÍNEZ COSTA, M. D. (2015). Radio y nuevas narrativas: de la crossradio a la transradio. *Radio, Sound and Internet*, 168-187.
- MORENO, I. (2003). *Narrativa audiovisual publicitaria*. Barcelona: Paidós.
- MUELA MOLINA, C. (2012). La representación de la ficción en la cuña publicitaria. Personajes, contextos y otros elementos narrativos. *Área Abierta. Revista de Comunicación Audiovisual y Publicitaria*, 12(1), 1-15.
- RODRÍGUEZ PALLARÉS, M. (2017). Reutilización de la ficción sonora en la Cadena Ser. El caso de Podium Podcast/Reusing of Radio Drama in Cadena Ser. The Case of Podium Podcast. *Área Abierta*, 17(1), 83.
- ROMO GIL, M. C. (1987). *Introducción al conocimiento y práctica de la radio*. México: Editorial Diana.
- SELLAS GÜELL, T. (2007). ¿Revoluciona el podcasting la comunicación? *Blogs y periodismo en la red* (pp. 459-469). Fragua. Barcelona: Universidad Internacional de Cataluña.
- VOGLER, C. (2002). *El viaje del escritor*. Ediciones Robinbook.



Para citar este trabajo: Olmedo-Salar, S. y López-Villafranca, P. (2019). Análisis comparativo de *podcasts* y series televisivas de ficción. Estudio de casos en España y Estados Unidos. *index.comunicación*, 9(2), 183-213.