



Universidad de Valladolid

Facultad de Filosofía y Letras

Grado en Periodismo

Análisis comparativo de los podcast de música
electrónica “Atmósfera”, “El laberinto” y
“Paralelo3”

Carolina Ángel Blasco Prego

Tutora: Mercedes Miguel Borrás

Departamento de Historia Moderna, Contemporánea, de América y
Periodismo

Curso: 2022-2023

ANÁLISIS COMPARATIVO DE LOS PODCAST DE MÚSICA ELECTRÓNICA: ATMÓSFERA, EL LABERINTO Y PARALELO3

AUTOR

Carolina Ángel Blasco Prego

RESUMEN

Los podcast han alcanzado gran renombre en los últimos años, una de las principales razones es que al producirse para el medio digital se tiene un fácil acceso por móvil, tablet o PC, lo cual permite adherirse a ellos en cualquier lugar y momento.

Este Trabajo Final de Grado tiene como propósito realizar un análisis comparativo entre los podcast de música electrónica de RTVE Play Radio 3: *Atmósfera*, *Paralelo3* y *El laberinto*, conocer sus características, estructura y el rol de los conductores para desentrañar los innovadores planteamientos formales que los han hecho tan populares.

Una Metodología cualitativa, mediante un análisis de contenido nos permite descubrir en ellos novedades en cuanto a la creación de estilos en la radio digital actual y si es mejor el programa en radio o en podcast, si hay algún cambio en su estructura, o las preferencias del radioyente.

Palabras clave: Podcast, medio digital, Atmósfera, Paralelo3, El laberinto, innovadores planteamientos formales, análisis de contenido.

COMPARATIVE ANALYSIS OF ELECTRONIC MUSIC PODCASTS: ATMÓSFERA, EL LABERINTO Y PARALELO3

AUTOR

Carolina Ángel Blasco Prego

ABSTRACT

Podcasts have become very popular in recent years, one of the main reasons being that they are produced for the digital medium and can be easily accessed on mobile phones, tablets, or PCs, which makes it possible to listen to them anywhere and at any time.

The purpose of this Final Degree Project is to carry out a comparative analysis of the RTVE Play Radio 3 electronic music podcasts: *Atmósfera*, *Paralelo3*, and *El laberinto*, to learn about their characteristics, structure and the role of the hosts to unravel the innovative formal approaches that have made them so popular.

Through a content analysis, a qualitative methodology allows us to discover novelties in the creation of styles in today's digital radio, whether the program is better on the radio or in the podcast, whether there are any changes in its structure, or the listener's preferences.

Keywords: Podcasts, digital medium, *Atmósfera*, *Paralelo3*, *El laberinto*, innovative formal approaches, content analysis.

ÍNDICE

1. Introducción	4
1.1. Objetivos e Hipótesis	6
2. Estado de la cuestión	7
2.1. Los podcast: historia, estructura, tipología y alcances	7
2.1.1. Breve historia del podcasting en España	7
2.1.2. Origen de las plataformas	10
2.1.3. Tipología	10
2.1.4. Estructura	12
2.2. La música electrónica: género musical de avanzada	12
2.3. Los podcast de música electrónica en España	14
2.3.1. Atmósfera	14
2.3.2. El laberinto	15
2.3.3. Paralelo3	15
3. Fuentes y Metodología	16
3.1. Fuentes	16
4. Resultados	20
4.1. Análisis comparativo de la estructura de los programas	20
5. Conclusiones	29
6. Referencias bibliográficas	35

1. Introducción

La radio se ha adaptado al ciberespacio adecuando sus formatos a las plataformas digitales. Internet también ha modificado la relación entre consumidores oyentes y quienes trabajan para crear y producir la programación en este medio. Una de esas nuevas formas de relación es el podcast, un archivo de audio que se creó para que las emisoras difundieran su programación en diferido (McHugh, 2020). Sin embargo, después de que apareciera el primer podcast en español, la transformación de la base del podcast, es decir, la plataforma, los objetivos, la temática y el estilo, lo ha consolidado entre los consumidores habituales de la radio.

Los podcasts aumentan su popularidad en todo el mundo hasta alcanzar una cifra estimada de 410 millones oyentes (Mena, 2023). En España, según un estudio realizado entre octubre y diciembre de 2022, la tasa de oyentes que dedican al menos una hora diaria a la escucha de programas en formato podcast está cercana al 4% (Orús, 2023). Este hecho ha causado que surjan una gran variedad de propuestas temáticas para este formato entre los cuales se encuentra: comedia, deportes, historia, salud, noticias, arte, tecnología, música, debido a que cada uno de ellos tienen su audiencia.

De la lista de los 100 podcasts más populares publicada en abril de 2023 por el portal digital Podtail¹ la comedia, la historia, los deportes y la salud son los más escuchados en España con el cambio a las plataformas de podcasts se produjeron en el año 2022 casi 300 títulos originales (Pedrero, 2023). El contenido sonoro es el de mayor consumo porque se adecua al ritmo de los consumidores actuales que buscan mejorar eficazmente el tiempo que dedican al entretenimiento.

En esta lista de popularidad la música no aparece entre lo más escuchado, quizás, una de las principales razones sean las leyes que protegen la propiedad intelectual alrededor de la industria musical. Las emisoras de radio deben pagar el registro a las empresas que lo administran, pero los productores y creadores de un podcast no manejan esas sumas para poder usar e incluir canciones en sus programas.

Ahora bien, precisamente, en la búsqueda de llegar a más oyentes, Radio 3, emisora de radio adscrita a Radio Nacional de España, ha diversificado su parrilla en otras plataformas y otros formatos; su contenido se centra en géneros musicales alejados de las tendencias como la música electrónica o el rock alternativo.

¹ <https://podtail.com/es/>

Tres de sus programas de radio con más años, aprovechando la popularidad del formato podcast, también editan sus emisiones semanales para producir de esta forma: *Atmósfera* (2002), *Paralelo3* (2013) y *El laberinto* (2014). Estos tres programas conducidos por los periodistas Elena Gómez, Carles Novellas y Henry Saiz, respectivamente, especializados en música, centran su contenido en un estilo unido fuertemente a los avances digitales: la música electrónica. Un género que evoluciona con el desarrollo de las nuevas tecnologías, con más creadores, más oyentes y más difusión. Si se une el avance del género al hecho de que un 54% de los consumidores españoles prefieren escuchar música en formato podcast (Interactive Advertising Bureau Spain, 2023), es necesario comprender las características especiales de dichos programas en este formato.

La causa de que la música electrónica sea el género de estos programas, como se ha comentado anteriormente, está ligado a los avances de la tecnología: “La música electrónica pura ha sido por lo general compuesta hasta la fecha en bien equipados estudios establecidos por instituciones académicas, estaciones de radio estatales y fabricantes de equipos electrónicos como Philips, RCA, etc” (De La Vega, 1965, p.31). Por otro lado, el hecho que se usen los ordenadores para su composición digital hace de este género, el líder de la innovación musical (Anton, 2001, p.88).

En la actualidad cualquiera puede ser un podcaster amateur de música electrónica, con sólo un buen ordenador, micrófonos, competencias de comunicador, la facilidad para grabar y, por supuesto, una narrativa qué contar en su programa. No obstante, los programas con más reproducciones son aquellos realizados por periodistas más mediáticos o con reconocidos programas en la radio abierta.

1.1. Objetivos e Hipótesis

Tomando en cuenta lo antes descrito este Trabajo Final de Grado tiene como propósito realizar un análisis comparativo entre los podcast de música electrónica de RTVE Play Radio 3: *Atmósfera*, *Paralelo3* y *El laberinto*, para así conocer sus características, estructura y el rol de los conductores y establecer una comparativa. Este planteamiento nos permite formular la siguiente hipótesis:

La radio digital ha introducido de forma generalizada los podcast que permiten a *Atmósfera*, *Paralelo3* y *El laberinto*, innovar en sus planteamientos formales.

- Objetivo General: Analizar comparativamente los formatos de música electrónica en formato podcast de la plataforma RTVE Play Radio 3: *Atmósfera*, *Paralelo3* y *El laberinto*.
- Objetivos Específicos:
 1. Describir los elementos del formato podcast de música.
 2. Conceptualizar la importancia de la música electrónica.
 3. Identificar la estructura de los *podcats* Paralelo3, El laberinto y Atmósfera.
 4. Comparar los formatos de los tres programas y sus diferencias.

Esta investigación pretende conocer la estructura y formato de estos programas con la finalidad de descubrir en ellos novedades en cuanto a la creación de estilos en la radio digital actual y si es mejor el programa en radio o en podcast, si hay algún cambio en su estructura o las preferencias del radioyente.

Esta investigación se enfoca en la descripción, análisis y exploración de un fenómeno particular como lo es analizar comparativamente los formatos de música electrónica en formato podcast de la plataforma RTVE Play Radio 3: *Atmósfera*, *Paralelo3* y *El laberinto*; con el fin de definir, detallar y comparar las muestras; asimismo se utilizarán los métodos de observación y estudio de casos para el análisis de contenido.

2. Estado de la cuestión

2.1. Los podcast: historia, estructura, tipología y alcances

2.1.1. Breve historia del podcasting en España

El podcast es un archivo de audio digital al cual se pueden acceder desde diferentes canales de distribución y escuchar en cualquier momento, cuando y donde se desee, a través de cualquier dispositivo; se distribuye a través de suscripción basado en la redifusión Really Simple Syndication (RSS) (Pascual, 2020). El término se deriva del inglés, de la abreviatura de *Public On Demand* a la sigla POD y el término *broadcast* (transmisión). En otras palabras, transmisión a la demanda del público. El término fue acuñado por el periodista Ben Hammersley, en el año 2004, en un escrito para el diario británico *The Guardian*, utilizó el término para referirse a la “revolución del audio” (Parlatore et al, 2020, p.7)

Obviamente, el podcast mantiene una relación directa con la radio debido a su sonoridad: “Su naturaleza sonora lo coloca en clara conexión con la radio, el gran medio sonoro del siglo XX, con la que mantiene una relación de discontinuidad que hace de los podcasts un fenómeno comunicativo independiente y con identidad propia” (García Marín, 2019, p.182). El crecimiento hasta llegar al podcasting de la radio ha sido de manera progresiva: en un primer momento, a finales de la década de 1990 que permitía a los usuarios suscribirse y descargar archivos de audio automáticamente a través de la web, Internet era repetidora de los contenidos de la radio; en un segundo momento en el año 2004, esas mismas plataformas completan en contenido de la radio con elementos no sonoros como animaciones en 3D e infografías, dando una identidad visual a la radio por internet.

Pero el verdadero cambio llegó con la descarga a la carta de forma asíncrona, el contenido de la radio. Entonces, los oyentes con mayor interés, diseñaron su propia programación de escucha: “La radio digital a la carta ofrece también la posibilidad de consumir contenidos sin necesidad de conexión a la Red mediante la descarga de programas para su almacenamiento en los dispositivos de reproducción disponibles en el mercado” (García Marín, 2019, p.182). Con esta acción, también se creó la suscripción a las plataformas de podcast para así descargar automáticamente y, sin la necesidad de estar conectada, cualquier programa.

Otra gran contribución en los inicios del podcasting fue cuando en junio de 2005, la empresa norteamericana Apple dio el gran salto al distribuir la versión 4.9 de la aplicación iTunes; que podía reproducir música en los ordenadores con Windows y Mac después de sincronizar el iPod, además, permitía el acceso a la tienda iTunes Music Store.

En España fue José Antonio Gelado quien en 2004 dio el salto de la radio al podcasting en España. Descubrió cómo crear su propio RSS a través de los motores de sindicación, es decir, el formato XML ² necesario para distribuir su podcast *Comunicando*. El periodista que provenía de la radio y que ya escribía en la red un blog, quería más libertad al momento de producir contenidos, por lo que pensó que si podía hacer radio desde casa con un audio por suscripción, la encontraría. Como muchos otros, ya tenía conocimiento sobre la experiencia en los Estados Unidos al principio de ese mismo año, por lo que después de una ardua investigación que lo llevó a, inclusive, escribirles a Adam Curry y Dave Winner, considerados padres del podcasting.

² El formato XLM (Extensible Markup Language) es un lenguaje de marcado similar al HTML que se utiliza para almacenar y transportar datos de manera estructurada.

A pesar de que no existía literatura en español relacionada con los podcast para el momento y de la fallida comunicación con estos pioneros estadounidenses, logró después de varios meses de estudio, traducción y análisis, hallar el código para fabricar los motores de sindicación necesarios para elaborar el RSS (García Marín, 2019, p. 196).

Para Gelado el podcasting estaba separado del ejercicio de la radio: “No se trataba de hacer radio ni de hacer blogs con audio, esto era otra forma de entender la comunicación que, de hecho, ha tenido una evolución distinta” (García Marín, 2019, p. 196). En sus principios, recibió la colaboración de especialistas en programación, quienes le ayudaron a corregir errores de los primeros archivos de audio. El ecosistema digital naciente de los archivos de audio estaba integrado por profesionales de la tecnología que buscaban difundir sus conocimientos, lo que también abrió la cultura de la colaboración: profesionales de la comunicación y profesionales digitales. El atractivo medio sonoro brindó, desde un principio, nuevas formas de abordar temas que eran silenciados en los medios tradicionales, además, de sumar miembros novatos a esta comunidad. De igual manera, también obligó a la audiencia a la participación activa, no sólo de oyentes, sino también, de creadores de contenidos. El crecimiento del podcasting en España se ha hecho en varias etapas, tal como refleja la siguiente tabla:

Tabla 1: Evolución del podcasting en España.

Etapa	Años	Acciones
I etapa.	2004-2005	Mientras se construía la RSS, todo se publicaba en los blogs.
II etapa	2006-2010	Con la primera reunión en Málaga de creadores de podcast se inicia una nueva etapa. Los medios convencionales iniciaron también los primeros acercamientos. Ivoox la plataforma de podcasting en español nace en el 2008
III etapa	2010-2015	La radio convencional diversifica algunos de sus programas al podcast. Pero, aún más, en los Estados Unidos muchas figuras conocidas de la radio deciden ser independientes y financiarse mediante <i>crowdfunding</i> . Lo que le dió un nuevo enfoque comercial muy productivo al modelo. Se crea la Asociación nacional de podcasting.

IV Etapa	2015-2020	A partir del éxito de los podcast se crean las plataformas que aglutinan a varios programas. Las radios convencionales hacen alianzas para crear espacios digitales para la reproducción en formato podcast de sus programación: Podium Podcast (2016) Cuonda (2016) Spotify (2019)
IV Etapa	2020-2023	Estas plataformas nacientes se sumaron a la existente ofreciendo podcast Podimo (2020) Audible (2020) Amazon Music (2021) Sonora (2022) Si bien RTVE play ya ofrecía podcast fue en 2021 cuando inició su período a la carta.

Fuente: Elaboración propia.

2.1.2. Origen de las plataformas

Estos tres últimos años, (poner los años exactos) se pueden catalogar como el período de las plataformas digitales que aglutina variados podcast en donde el género musical sólo ocupa un 6%. Las plataformas de pago Sonora, Podimo y Audible son las que más generaron podcast en el año 2022, un 68%, mientras que las plataformas libres, sólo un 32% (Pedrero, 2023).

Con respecto a las plataformas hay que hablar de RTVE Play, el servicio de transmisión por Internet de la radio y la televisión pertenecientes a RTVE. Aunque sus inicios datan desde el 2008, no fue hasta el 2019, cuando ofrecieron una oferta original de contenidos diseñados en podcast. La producción y distribución digital de contenidos está a cargo de la emisora Radio 3, que si bien, ha creado nuevos programas solo para este formato, también produce sus formatos de “streaming” en podcast. La plataforma a pesar de que tiene un costo mensual permite descargar los programas de radio en este formato de forma gratuita.

Esta expansión de este formato en la radio pública española, que busca también ofrecer alternativas a los oyentes, muestra las ganas de adaptarse y permanecer: “La radio pública también necesita encontrar caminos alternativos para seguir ofreciendo contenidos de calidad, diversos y representativos de sus culturas a través de las nuevas formas que reclama el entorno digital” (Martínez et al, 2020, p.56).

2.1.3. Tipología

El podcast transmite de manera asíncrona sus contenidos para que sea consumido de acuerdo a la demanda de un oyente selectivo que sólo quiere escuchar lo que es de su interés; un modo sencillo y más económico de aumentar la oferta y las audiencias. Un podcast responde, como un medio de expresión, a lo que se quiere transmitir, de allí la variedad de tipos de programa o el género; asociado también a la locución, al ritmo y a la estructura. Podemos establecer diferentes tipologías:

- **Según su aspecto tecnológico**, hay tres tipos diferentes de formatos para los podcast:
 - **Podcast de audio** que se almacenan en formato universal de MP3 porque es reconocido por cualquier reproductor de variados dispositivos.
 - **Podcast de vídeo** que utilizan también el formato MP4 o el m4v.
 - **Screencast** es una variante de los podcast de vídeo en donde se usa la pantalla del ordenador para tutoriales o completar tareas (Pascual, 2020).
- **De acuerdo a su formato**: de entrevista, de comentarios, individuales o monólogos, el panel o debate con invitados, narrativos ficcionales y no, híbridos (Rivadeneira-Olcese, 2022, p.7).
- **Según su sistema de producción**: Otra tipología propuesta por Orrantia (2019) es a profesionales, medios de comunicación, empresas de comunicación, empresariales, emisoras de radio, universitarios/educativos, independientes/amateurs, del marketing y productos transmedia (citado por Rivadeneira-Olcese, 2022, p. 7).

Julie Shapiro (s. f.), a través de su productora de *podcast* Julie Shapiro, propuso una tipología en base al contenido:

- CRIMEcast: narración de misterios sin resolver.
- CHUMcast: o lo que es lo mismo “muy sencillo de producir”.
- PALcast o la CHATcast: dos amigos, sin importar la calidad, se graban hablando de cualquier tema.
- BACKcast: difusión de datos, encuestas, estadísticas.
- HOWTOcast: el que explica cómo arreglar una dificultad, un instructivo o tutorial.
- FICTIONcast: narración de ficción.
- DAILYcast: narración de noticias (Rivadeneira-Olcese, 2022, p.8).

Se destacan, por ejemplo, el *Gabfest* o conversación de los podcasts de noticias, o los de formato documental, narraciones que indaga sobre un hecho y que refleja una mayor producción. El formato de entrevista que por sí solo es un programa o el de *magazine* que recopila noticias sobre un tema en específico y cuyo conductor es una figura periodística.

Existe también el formato explicativo que está relacionado con el tratamiento del tema y los locales cuyo enfoque está centrado en un lugar determinado (Rivadeneira-Olcese, 2022, p.8). Aún surgen otras dinámicas en cuanto a tipología, por ejemplo, de comedia o de música, cuyas formas de organizar el programa parece variar de acuerdo a la profesionalidad de los productores o de la música; al igual que en la radio, en este último, prima la música por encima de la locución.

2.1.4. Estructura

En cuanto a la estructura básica de un programa en *podcast* está establecida de acuerdo un orden lógico de planteamiento, desarrollo y desenlace que es la estructura clásica de 3 actos.

- Careta: sintonía o eslogan que identifica al programa. Debe quedar claro Planteamiento, Nudo y Desenlace
- Introducción: bienvenida, saludos, sumario.
- Secciones o bloques: formas de organizar la información de acuerdo al tiempo de duración.
- Pausas o intermedios: en este tipo de programas de más de 30 minutos una pausa con el resumen de lo escuchado permite la orientación del oyente.
- Recapitulación: el valor del programa, de lo ofrecido a la audiencia. Es un breve discurso sobre el mismo programa y sus aportes.
- Cierre: con una llamada de acción se invita a la audiencia para los próximos capítulos.

2.2. La música electrónica: género musical de avanzada

La música electrónica es un género musical que se originó a mediados del siglo XX, y que se distingue por el uso de instrumentos electrónicos y tecnología de producción musical para crear y manipular sonidos. La música electrónica es un género muy amplio que incluye una gran variedad de subgéneros, como el techno, house, trance, drum and bass, entre otros.

La música electrónica ha sido llamada un género musical de avanzada debido a su uso pionero de tecnología para crear y manipular sonidos. Los productores y diskjockeys (dj's) de música electrónica han sido algunos de los primeros en adoptar y utilizar nuevas tecnologías para crear y mezclar música, incluyendo sintetizadores, samplers, cajas de ritmo, software de producción musical, entre otros.

Además, la música electrónica a menudo se ha asociado con la cultura de club y la música de baile, y ha sido un género muy influyente en la cultura juvenil, la moda y en la música popular en general, tanto que ha sido incorporada en muchos otros géneros musicales.

La música electrónica es un género musical que se originó a mediados del siglo XX, y que se distingue por el uso de instrumentos electrónicos y tecnología de producción musical para crear y manipular sonidos, es un género muy amplio que incluye una gran variedad de subgéneros, como el techno, house, trance, drum and bass, entre otros. “La Música Electrónica es uno de los logros del siglo XX ya que las posibilidades de hacer música utilizando medios electrónicos llegaron y se desarrollaron durante la centuria recientemente concluida, y afectaron a la creación musical de distintas maneras”. (Anton, 2001, p.87)

La música electrónica es un género musical de avanzada debido a su uso pionero de tecnología para crear y manipular sonidos. Ha sido muy influyente en la cultura juvenil y la música popular en general, y ha abierto nuevas posibilidades para la producción y creación musical.

Hay muchos subgéneros de la música electrónica, y algunos de los más populares incluyen:

- Techno: un género de música electrónica que se caracteriza por su ritmo repetitivo y su uso de sonidos sintetizados. Es uno de los subgéneros más antiguos de la música electrónica y se originó en Detroit en la década de 1980.
- House: un género de música electrónica que se originó en Chicago en la década de 1980. Se caracteriza por su ritmo 4/4 y su uso de sintetizadores y samples de disco.
- Trance: un subgénero de música electrónica que se caracteriza por su uso de melodías y armonías épicas y emotivas. El trance es conocido por sus largas progresiones y sus cambios de intensidad.
- Drum and bass: un subgénero de música electrónica que se caracteriza por su rápido tempo y su uso de líneas de bajo pesadas y complejas. Es relativamente nuevo se originó en el Reino Unido a mediados de la década de 1990.

- Dubstep: un subgénero de música electrónica que se caracteriza por su uso de bajos pesados y oscuros y su ritmo sincopado. Se originó en el Reino Unido a principios del siglo XXI y se ha vuelto muy popular en todo el mundo.

Estos son solo algunos de los subgéneros más populares de la música electrónica, pero hay muchos otros, incluyendo el ambient, el minimal, el acid house, el electro, el IDM (intelligent dance music). Entre los principales representantes de la música electrónica encontramos: Kraftwerk, Daft Punk, Aphex Twin, Tiesto, Deadmau5, Jean-Michel Jarre.

Otros artistas influyentes en el género, como Underworld, The Chemical Brothers, Carl Cox, Armin van Buuren.

2.3. Los podcast de música electrónica en España

Los podcasts de música electrónica en España surgieron en la década de 2000, cuando internet y las tecnologías digitales empezaron a cambiar la forma en que se consume y se produce música. En aquel entonces, los podcasts no eran muy conocidos y apenas se utilizaban en España, pero la creciente popularidad de la música electrónica y la facilidad para distribuir contenidos en línea hizo que algunos productores y dj's comenzaran a experimentar con este formato.

Uno de los primeros podcasts de música electrónica en España fue *Música para la NASA*, que se lanzó en 2005 y se centraba en la música electrónica experimental y vanguardista. Este podcast fue creado por el dj y productor Cristian Vogel, quien se trasladó a Barcelona desde el Reino Unido en la década de 1990 y se convirtió en una figura clave en la escena electrónica local.

A partir de ahí, otros productores y dj's empezaron a crear sus propios podcasts, utilizando plataformas como Soundcloud o Mixcloud para compartir sus mixes y sesiones. Con el tiempo, algunos de estos podcasts se convirtieron en referentes en la escena electrónica española y llegaron a tener una gran cantidad de seguidores.

Hoy en día, los podcasts de música electrónica son muy populares en España y se han convertido en una forma importante de promocionar y descubrir nueva música, especialmente para aquellos que no pueden asistir a eventos en vivo o que prefieren escuchar la música en casa o en movimiento. Además, los podcasts han permitido a muchos DJs y productores españoles llegar a audiencias internacionales y expandir su presencia en la escena electrónica global.

Hay varios podcasts de música electrónica en España que son muy populares entre los amantes de este género musical. Algunos de los más destacados son: *ClubbingSpain Podcast*, *In Sessions by Insane*, *Factomania Radioshow*, *WeAreEquals Radio* y los que serán aquí analizados *Atmósfera*, *El laberinto* y *Paralelo3*.

2.3.1. Atmósfera

Conducido por Elena Gómez, es una propuesta arriesgada que apuesta por un formato renovador dentro del panorama Radiofónico español. La música electrónica-experimental es la que vertebra el programa, cimentado en una concepción futurista dentro de los campos de la música, el arte y la tecnología aplicada a la creatividad. Cada episodio presenta una selección de canciones de diferentes géneros de la música electrónica, incluyendo techno, house, deep house, progressive y más. Además de la música, también presenta entrevistas con artistas y profesionales de la industria de la música electrónica, quienes comparten sus experiencias y perspectivas sobre la cultura del club y la industria musical en general.

Es una excelente manera de descubrir nuevos artistas y canciones, y de mantenerse actualizado sobre las tendencias y novedades en la escena de la música electrónica.

2.3.2. El laberinto

Lo conduce Henry Saiz. Este podcast se centra en la música electrónica experimental y cuenta con una gran variedad de estilos que van desde el ambient hasta el techno más vanguardista. En cada episodio se presentan mixes y sesiones de dj's y productores españoles e internacionales. En *El Laberinto* hay un acercamiento a todas aquellas historias imposibles que parten de testimonios reales. Siempre con un enfoque periodístico, crítico y respetuoso con sus protagonistas. Se habla de misterio, ufología, casas encantadas, criminología, ciencia, conspiraciones, historia, geopolítica, entre otros temas para todo el mundo pero centrándose en Canarias.

2.3.3. Paralelo3

Su conductor es Carles Novellas y está centrado en las corrientes más interesantes de la electrónica, la música de baile y el pop sintético con los productores jóvenes e innovadores.

Se presta especial atención a la escena nacional y a los que hacen avanzar una tradición que se remonta a los tiempos de *Stockhausen* y *Silver Apples* y también se mira puntualmente hacia atrás para establecer los puntos de conexión entre diferentes escenas y épocas. Exploran un tema histórico específico desde la historia antigua hasta la contemporánea, y ha cubierto temas como la Revolución Francesa, la Guerra Fría, la Segunda Guerra Mundial, la cultura celta y la religión en México, desde múltiples perspectivas, comparando y contrastando diferentes momentos históricos y culturas para crear un relato completo y detallado. Los episodios suelen ser bastante largos, con una duración promedio de una hora y media. Los anfitriones son muy conocedores y apasionados en su enfoque, y suelen proporcionar un contexto histórico detallado y un análisis exhaustivo de los eventos y temas que cubren.

3. Fuentes y Metodología

3.1. Fuentes

Para llevar a cabo la elaboración de este Trabajo de Fin de Grado (TFG), se ha optado por un realizar una investigación basada en un estudio documental, para ello se ha llevado a cabo la lectura y recopilación de información relevante sobre el campo de estudio tomando como referencia diversas fuentes en su mayoría de carácter bibliográfico.

Para el tema del podcast se utilizó a Nuez García (2010), Pedrero (2023), McHugh. (2020), García-Marín (2019), Mena (2023), Martínez, M. et al (2020), Orús (2023), Parlatore et al (2020) y Rivadeneyra-Olcese (2022); sus escritos aportan la información sobre el origen, tipología y estructura del podcast.

Respecto a la música electrónica fueron utilizados Anton (2001) y De la Vega (1965) para conocer su historia, géneros, subgéneros y representantes, esta teoría se ha completado con datos extraídos de los TFG elaborados por Fez Gómez (2020) y González (2019). [E](#)

Para realizar el análisis de los podcasts se utilizaron los TFG Vilcapoma, (2018) y Villanueva (2021) los cuáles proporcionan las categorías para analizar podcast.

Este Trabajo Fin de Grado sigue la línea de investigación documental para la revisión de libros, revistas, diarios, trabajos finales de grado, entre otros; con la finalidad de describir y conceptualizar las dos primeras variables: el *podcast* y la música electrónica. Para Rus (2020) “La investigación documental es aquella que obtiene la información de la recopilación, organización y análisis de fuentes documentales escritas, habladas o audiovisuales”

3.2 Metodología

Con el fin de cumplir los objetivos establecidos, la metodología utilizada se ha centrado en una técnica de investigación cualitativa y un análisis de contenido de los programas seleccionados. El análisis de contenido Kerlinger (1988) es una técnica de investigación social que se utiliza para analizar el contenido de los textos, ya sean escritos, grabados, pintados, filmados, etc., u otra forma diferente donde puedan existir toda clase de registros de datos, transcripción de entrevistas, discursos, protocolos de observación, documentos, videos y otros. El denominador común de todos estos materiales es su capacidad para albergar un contenido que leído e interpretado adecuadamente abre las puertas al conocimiento de diversos aspectos y fenómenos de la vida social.

Esta técnica se utiliza para identificar patrones y temas en el contenido de los textos, y para evaluar cuantitativamente su frecuencia y relevancia. Se utiliza a menudo en la investigación social y en la comunicación para comprender mejor el contenido de los mensajes que se envían y recibir. Esta técnica selecciona un conjunto de textos y analiza el contenido de estos textos para identificar patrones y temas recurrentes. Utiliza una serie de categorías previamente definidas, llamadas “categorías de análisis” para clasificar el contenido del texto en diferentes temas y subtemas e identificar la frecuencia con la que aparecen estos temas en los textos.

El análisis de contenido de Kerlinger (1988) se basa en el principio de que la comunicación es una forma de comportamiento social y, por lo tanto, puede ser analizada de la misma manera que otros tipos de comportamiento social. Su objetivo es descubrir patrones y tendencias en la comunicación que puedan ser útiles para entender mejor los procesos sociales y culturales.

Es un método de observación y medición que en lugar de observar el comportamiento de las personas en forma directa, o de pedirles que respondan a escalas, o aun de entrevistarlas, el investigador toma las comunicaciones que la gente ha producido y pregunta acerca de dichas comunicaciones (p. 543, citado en Fernández, 2002, p. 37).

Un proceso basado en el registro de datos en nuestro caso, sólo cualitativos de productos comunicativos como textos, mensajes o discursos que pueden ser escritos, grabados, filmados... con el fin de extraer información relevante, y que a simple vista está oculta, para llevar a cabo una interpretación aportando un nuevo conocimiento (Piñuel y Gaitán, 1995).

La Metodología elegida de esta investigación para la definición y descripción de los podcast es la descriptiva con el fin de definir, detallar y comparar las muestras; asimismo, los métodos de observación y estudio de casos para el análisis de contenido.

El objetivo general de este TFG como se dijo en la introducción, es analizar comparativamente tres programas en formato podcast de música electrónica *Paralelo3*, *El laberinto* y *Atmósfera*, de la plataforma RTVE Play Radio 3. Para ello, se plantean cuatro objetivos específicos: (1) Describir los elementos del formato podcast de música; (2) Conceptualizar la importancia de la música electrónica; (3) Identificar la estructura de los podcasts *Paralelo3*, *El laberinto* y *Atmósfera* y (4) comparar los formatos de los tres programas.

Para alcanzar los objetivos propuestos en este TFG se aplica un estudio de casos. Esta técnica de investigación cualitativa es una herramienta de exploración que se utiliza para examinar un fenómeno complejo en profundidad, utilizando diferentes técnicas de recolección de datos y análisis detallado para identificar patrones y tendencias. Permite estudiar los podcasts a mayor profundidad para, entonces, elaborar teoría o hipótesis e interpretar sus acciones. Razón por la cual, la selección de la muestra fue intencional basándose en el hecho que los tres programas según la App de *Podcast PlayerFM* están entre los cinco mejores de música en España y los tres forman parte de la plataforma de RTVE Play Radio 3. Otras de las razones para la selección fue el tiempo que estos llevan al aire a través de la radio, formato original: *Atmósfera* desde 2002, *El laberinto* desde el 2014 y *Paralelo3* desde el 2013.

La metodología de esta investigación para la definición y descripción de los podcast elegida será la descriptiva con el fin de definir, detallar y comparar las muestras; asimismo, los métodos de observación y estudio de casos para el análisis de contenido.

Una vez seleccionada la muestra y para cumplir con los objetivos tres y cuatro se realizará el método de observación cualitativa. Este método se utiliza para obtener información detallada sobre un fenómeno social, cultural o psicológico. En la observación cualitativa, el investigador observa y registra los comportamientos, interacciones y situaciones de un grupo de personas o de un individuo. Para recopilar los datos necesarios a partir de una ficha que identifica la estructura convencional.

La clasificación de las categorías se realiza subdividiendo cada una de ellas en variables que son como una limitación dentro de lo ya limitado. Si se va a realizar alguna medición pueden establecerse indicadores. Este proceso se llama categorización y consiste en desarrollar los fenómenos, acontecimientos, sucesos, objetos y acciones o interacciones similares en su naturaleza establecer sus semejanzas y diferencias es lo que permite diferenciarlos, separarlos y clasificarlos. Korn (1973, p.16) señala que: “La categorización más básica de una variable es la que distingue entre la presencia y la ausencia de la propiedad que ella enuncia”. Para realizar esto se debe enumerar magnitudes de una propiedad (o de un concepto), luego enumerar las distintas propiedades del concepto, lo cual serían las variables y finalmente precisar los elementos que definen esa propiedad, que serían los indicadores.

Las categorías para realizar esta investigación se basan en recursos sonoros. Para Vilcapoma (2018) los recursos sonoros están compuestos por música, efectos sonoros, silencio y voz que unidos logran configurar un mensaje superior a lo que harían como unidad. Villanueva (2021), por su parte, estableció que los recursos sonoros poseen dos categorías sonido e información. En la categoría sonido coincide con Vilcapoma (2018) en que posee cuatro variables para su análisis: música, efectos sonoros, silencio y voz. Mientras que la categoría información está conformada por: presentación, contenido y despedida. En resumen: la categoría sonidos o efectos sonoros posee las siguientes variables:

- Música. Posee las dimensiones: introito, apertura o rúbrica, ráfaga, cortina, puente, sonido de puntuación, golpe y cierre.
- Efectos sonoros se divide en las siguientes: ruidos, atmósfera acústica, sonidos puros y efectos dramáticos.
- La voz se destaca por: tono, timbre e intensidad.
- El silencio está compuesto por el interactivo y el psicolingüístico.

La categoría información cuenta con tres dimensiones: presentación, contenido y despedida.

- Presentación contiene saludo de bienvenida.
- El contenido está compuesto por: informativo, musical, de debate y de entrevista.
- La despedida tuvo las siguientes dimensiones: el feedback y la despedida del podcaster.

Tabla 2: Categorías para analizar podcast

PODCAST	CATEGORÍAS	VARIABLES	DIMENSIONES
	Sonido	Música	Introito Apertura Ráfaga Cortina Puente Sonido De Puntuación Golpe Cierre
		Efectos Sonoros	Ruidos Atmósfera Acústica Sonidos Puros Efectos Dramáticos.
		Silencio	Interactivo Psicolingüístico
	Información	Presentación	
		Contenido	Informativo, Musical De Debate De Entrevista.
		Despedida	Feedback Despedida

Fuente: Elaboración propia.

4. Resultados

4.1. Análisis comparativo de la estructura de los programas

Para realizar el para el análisis de los podcasts de la plataforma de RTVE Play Radio 3: *Atmósfera*, *El Laberinto* y *Paralelo3* se han tomado como referencia las categorías, variables y dimensiones presentadas por Vilcapoma (2018) y Villanueva (2021) y que son mostrados en la Tabla 2.

Atmósfera

El podcast *Atmósfera* inicio sus transmisiones en el año 2002 y es conducido por Elena Gómez y la música electrónica-experimental es el elemento principal del programa, basado en una concepción futurista dentro de los campos de la música, el arte y la tecnología aplicada a la creatividad. Cada episodio presenta una selección de canciones de diferentes géneros de la música electrónica, incluyendo techno, house, deep house, progressive y más. Apuesta por un formato renovador dentro del panorama Radiofónico español. Además de la música, también presenta entrevistas con artistas y profesionales de la industria de la música electrónica, quienes comparten sus experiencias y perspectivas sobre la cultura del club y la industria musical en general.

Es una excelente manera de descubrir nuevos artistas y canciones, y de mantenerse actualizado sobre las tendencias y novedades en la escena de la música electrónica.

De acuerdo a la metodología presentada *Atmósfera* presenta los siguientes elementos:

- Música.
 - Introito: El podcast comienza con una introducción en la que se presenta el programa y se da una breve descripción de lo que se escuchará.
 - Apertura o rúbrica: No se utiliza en este podcast.
 - Ráfaga: No se utiliza en este podcast.
 - Cortina: Se utiliza una cortina musical para separar las diferentes secciones del programa y para dar una sensación de continuidad. La cortina musical es una pieza de música que se reproduce durante unos segundos entre las diferentes secciones del programa.
 - Puente: No se utiliza en este podcast.
 - Sonido de puntuación: No se utiliza en este podcast.
 - Golpe: No se utiliza en este podcast.
 - Cierre: El podcast termina con una despedida y un agradecimiento por haber escuchado el programa.
- Efectos sonoros.
 - Atmósfera acústica: El podcast se enfoca en la música electrónica y ambiental, por lo que la atmósfera acústica se utiliza para crear un ambiente envolvente y relajante que complementa la música.

- Sonidos puros: A veces se utilizan sonidos puros, como el sonido de las olas del mar, el canto de los pájaros o el sonido del viento, para dar una sensación de tranquilidad y relajación. Estos sonidos puros se mezclan con la música para crear una atmósfera única.
- Efectos dramáticos: No se utilizan muchos efectos dramáticos en este podcast. Sin embargo, en algunas ocasiones se pueden utilizar efectos como transiciones suaves entre las diferentes piezas de música, o efectos sutiles para crear texturas y sonidos únicos.
- Ruidos: En general, no se utilizan muchos ruidos en *Atmósfera*. El podcast se enfoca en crear una atmósfera relajante y tranquila, por lo que los ruidos fuertes o estridentes no son comunes
- La voz.
 - Tono. Tiene diferentes tonos, desde tonos graves y profundos hasta tonos agudos y cristalinos.
 - Timbre. Lo utiliza para crear diferentes texturas y efectos sonoros. Por ejemplo, algunos sintetizadores pueden crear un timbre más cálido y suave, mientras que otros pueden crear un timbre más frío y metálico.
 - Intensidad: En *Atmósfera* la intensidad se utiliza para crear diferentes efectos sonoros y para dar énfasis a ciertos elementos de la música. Por ejemplo, en algunas piezas de música, la intensidad puede aumentar gradualmente para crear un efecto de construcción, mientras que en otras la intensidad puede disminuir para crear una sensación de calma y relajación.
- El silencio.
 - Silencio interactivo. Lo utiliza para crear diferentes efectos sonoros y para dar énfasis a ciertos elementos de la música. Por ejemplo, en algunas piezas de música, el silencio puede utilizarse para crear una pausa dramática antes de que comience un nuevo elemento de la música.
 - Silencio psicolingüístico. No se utiliza ya que este podcast

- La información en el podcast *Atmósfera* se utiliza eficazmente. La presentación, el contenido y la despedida para crear una experiencia auditiva envolvente y emocional para el oyente: La presentación establece la temática del episodio y capta la atención del oyente, el contenido utiliza efectos de sonido y música para crear una atmósfera adecuada para cada historia, y la despedida da una sensación de cierre y satisfacción al oyente. Todo esto contribuye a la creación de un ambiente emocional y envolvente que hace que el oyente se sienta involucrado y conectado con las historias que se presentan en el podcast.
 - Presentación: En la presentación de cada episodio, se utiliza una voz enérgica y emotiva para captar la atención del oyente y establecer la temática del episodio. También incluye música de entrada que crea un espacio adecuado para el contenido que se va a presentar.
 - Contenido: es principalmente narrativo y utiliza efectos de sonido y música para crear una atmósfera adecuada para cada historia. La narración es suave y emotiva, lo que permite que el oyente se involucre en la historia y sienta una conexión emocional con los personajes y los eventos que se están presentando. El contenido de *Atmósfera* también incluye entrevistas y conversaciones que añaden una perspectiva personal y emocional a las historias que se presentan.
 - Despedida: En la despedida de cada episodio, se utiliza música de salida y una voz suave y emotiva para dar una sensación de cierre y satisfacción al oyente. Se agradece a los oyentes por escuchar y se invita a seguir escuchando el podcast en episodios futuros.

El laberinto

El laberinto comienza a escucharse en el año 2014 y lo conduce Henry Saiz. Este podcast se centra en la música electrónica experimental y cuenta con una gran variedad de estilos que van desde el ambient hasta el techno. En cada episodio se presentan mixes y sesiones de dj's y productores españoles e internacionales. Hay un acercamiento a todas aquellas historias imposibles que parten de testimonios reales. Siempre con un enfoque periodístico, crítico y respetuoso con sus protagonistas. Se habla de misterio, ufología, casas encantadas, criminología, ciencia, conspiraciones, historia, geopolítica, entre otros temas para todo el mundo pero centrándose en Canarias.

De acuerdo a la metodología presentada *Laberinto* presenta los siguientes elementos:

- Música.
 - Introito: El podcast comienza con una introducción en la que se presenta el programa y se da una breve descripción de los temas que se tratarán en el episodio.
 - Apertura o rúbrica: No se utiliza en este podcast.
 - Ráfaga: Se utiliza una ráfaga de sonido para separar la introducción del cuerpo del episodio. Esta ráfaga suele ser una pieza musical breve y dinámica que se utiliza para crear una transición entre la introducción y el resto del episodio.
 - Cortina: Se utiliza una cortina musical para separar las diferentes secciones del programa. Esta cortina suele ser una pieza musical que se utiliza para dar una sensación de continuidad entre las diferentes secciones del episodio.
 - Puente: Se utilizan puentes sonoros para hacer transiciones entre diferentes temas o secciones del episodio. Estos puentes sonoros pueden ser piezas musicales o efectos sonoros que se utilizan para crear una transición suave entre diferentes elementos del episodio.
 - Sonido de puntuación: No se utiliza en este podcast.
 - Golpe: No se utiliza en este podcast.
 - Cierre: El podcast termina con una despedida y un agradecimiento por haber escuchado el programa. También se puede incluir una cortina musical para dar una sensación de cierre
- Efectos sonoros.
 - Ruidos: En este podcast se utilizan ruidos ambientales para crear una sensación de inmersión y realismo en las noticias y reportajes. Por ejemplo, se pueden escuchar grabaciones de manifestaciones, de entrevistas en la calle o de eventos públicos para que el oyente tenga una mejor idea del ambiente que rodea la noticia.
 - Atmósfera acústica: se utiliza para crear una sensación de continuidad y coherencia en el episodio. Se utilizan efectos de sonido como la reverberación o el eco para crear la sensación de estar en diferentes lugares y para dar énfasis a ciertas partes del episodio.
 - Sonidos puros: En *El laberinto*, los sonidos puros se utilizan para enfatizar algunos detalles de la noticia, como una grabación de una declaración, una grabación de un discurso o un sonido específico que tenga relación con la noticia.

- Efectos dramáticos: son utilizados para enfatizar partes importantes de la noticia o para crear un ambiente de tensión. Por ejemplo, se pueden utilizar efectos sonoros como el sonido de un reloj o de una sirena para crear una sensación de urgencia en el oyente.
- La voz.
 - Tono: El tono de la voz puede variar dependiendo del tema que se esté tratando. Por ejemplo, si se está hablando de una noticia triste o grave, el tono puede ser más serio y pausado. Si se trata de una noticia más ligera o entretenida, el tono puede ser más animado y jovial.
 - Timbre: El timbre de la voz también puede variar entre diferentes presentadores o entrevistados. Algunas voces pueden tener un timbre más grave y profundo, mientras que otras pueden tener un timbre más agudo y brillante. El timbre se utiliza para dar una sensación de personalidad y para diferenciar las voces de los diferentes participantes en el episodio.
 - Intensidad: La intensidad de la voz se utiliza para enfatizar ciertas palabras o frases importantes. Si se quiere dar énfasis a una palabra, la intensidad de la voz puede aumentar en ese momento. También se puede utilizar la intensidad de la voz para crear una sensación de emoción, como la ira, la tristeza o la felicidad.
- El silencio.
 - Silencio interactivo: El silencio interactivo se utiliza en *El laberinto* para crear una pausa dramática antes de dar una noticia importante o para enfatizar un momento de tensión. Por ejemplo, si se está hablando de un tema delicado o controvertido, se puede utilizar una pausa dramática para que el oyente preste más atención a la información que se va a dar a continuación.
 - Silencio psicolingüístico: El silencio psicolingüístico se utiliza en *El laberinto* de manera selectiva para enfatizar ciertas partes de la información. Por ejemplo, se puede utilizar una pausa entre dos frases para que el oyente preste más atención a la segunda frase, o para crear una sensación de suspense antes de dar una información importante.

- La información en el podcast *El laberinto* se utiliza eficazmente. La presentación, el contenido y la despedida intentan crear una experiencia auditiva envolvente y emocional para el oyente. La presentación establece la temática del episodio y capta la atención del oyente, el contenido utiliza efectos de sonido y música para crear una atmósfera adecuada para cada historia, y la despedida da una sensación de cierre y satisfacción al oyente. Todo esto contribuye a la creación de una atmósfera emocional y envolvente que hace que el oyente se sienta involucrado y conectado con las historias que se presentan en el podcast.
 - Presentación: En la presentación de cada episodio, se utiliza una voz energética y emotiva para captar la atención del oyente y establecer la temática del episodio. También incluye música de entrada que crea una atmósfera adecuada para el contenido que se va a presentar.
 - Contenido: es principalmente narrativo y utiliza efectos de sonido y música para crear una atmósfera adecuada para cada historia. La narración es suave y emotiva, lo que permite que el oyente se involucre en la historia y sienta una conexión emocional con los personajes y los eventos que se están presentando. El contenido de *El Laberinto* posee también entrevistas y conversaciones que añaden una perspectiva personal y emocional a las historias que se presentan.
 - Despedida: En la despedida de cada episodio, se utiliza música de salida y una voz suave y emotiva para dar una sensación de cierre y satisfacción al oyente. Se agradece a los oyentes por escuchar y se invita a seguir escuchando el podcast en episodios futuros.

Paralelo3

Paralelo3 nace en 2013 y su conductor es Carles Novellas, se centra en las corrientes más interesantes de la música electrónica, la música de baile y el pop sintético con productores jóvenes e innovadores. Se presta especial atención a la escena nacional y a los que hacen avanzar una tradición que se remonta a los tiempos de *Stockhausen* y *Silver Apples* y también se mira puntualmente hacia atrás para establecer los puntos de conexión entre diferentes escenas y épocas.

Exploran un tema histórico específico desde la historia antigua hasta la contemporánea, y ha cubierto temas como la Revolución Francesa, la Guerra Fría, la Segunda Guerra Mundial, la cultura celta y la religión en México, desde múltiples perspectivas, comparando y contrastando diferentes momentos históricos y culturas para crear un relato completo y detallado. Los episodios suelen ser bastante largos, con una duración promedio de una hora y media. Los anfitriones son muy conocedores y apasionados en su enfoque, y suelen proporcionar un contexto histórico detallado y un análisis exhaustivo de los eventos y temas que cubren.

De acuerdo a la metodología presentada Atmósfera presenta los siguientes elementos:

Música.

- **Introito:** El podcast comienza con una introducción en la que se presenta el programa y se da una breve descripción de los temas que se tratarán en el episodio.
- **Apertura o rúbrica:** No se utiliza en este podcast.
- **Ráfaga:** Se utiliza una ráfaga de sonido para separar la introducción del cuerpo del episodio. Esta ráfaga suele ser una pieza musical breve y dinámica que se utiliza para crear una transición entre la introducción y el resto del episodio.
- **Cortina:** Se utiliza una cortina musical para separar las diferentes secciones del programa. Esta cortina suele ser una pieza musical que se utiliza para dar una sensación de continuidad entre las diferentes secciones del episodio.
- **Puente:** Se utilizan puentes sonoros para hacer transiciones entre diferentes temas o secciones del episodio. Estos puentes sonoros pueden ser piezas musicales o efectos sonoros que se utilizan para crear una transición suave entre diferentes elementos del episodio.
- **Sonido de puntuación:** No se utiliza en este podcast.
- **Golpe:** No se utiliza en este podcast.
- **Cierre:** El podcast termina con una despedida y un agradecimiento por haber escuchado el programa. También se puede incluir una cortina musical para dar una sensación de cierre

- Efectos sonoros.
 - Ruidos: En este podcast se utilizan ruidos ambientales para crear una sensación de inmersión y realismo en las noticias y reportajes. Por ejemplo, se pueden escuchar grabaciones de manifestaciones, de entrevistas en la calle o de eventos públicos para que el oyente tenga una mejor idea del ambiente que rodea la noticia.
 - Atmósfera acústica: se utiliza para crear una sensación de continuidad y coherencia en el episodio. Se utilizan efectos de sonido como la reverberación o el eco para crear la sensación de estar en diferentes lugares y para dar énfasis a ciertas partes del episodio.
 - Sonidos puros: En *Paralelo3*, los sonidos puros se utilizan para enfatizar algunos detalles de la noticia, como una grabación de una declaración, una grabación de un discurso o un sonido específico que tenga relación con la noticia.
 - Efectos dramáticos: son utilizados para enfatizar partes importantes de la noticia o para crear un ambiente de tensión. Por ejemplo, se pueden utilizar efectos sonoros como el sonido de un reloj o de una sirena para crear una sensación de urgencia en el oyente.
- La voz.
 - Tono: El tono de la voz puede variar dependiendo del tema que se esté tratando. Por ejemplo, si se está hablando de una noticia triste o grave, el tono puede ser más serio y pausado. Si se trata de una noticia más ligera o entretenida, el tono puede ser más animado y jovial.
 - Timbre: El timbre de la voz también puede variar entre diferentes presentadores o entrevistados. Algunas voces pueden tener un timbre más grave y profundo, mientras que otras pueden tener un timbre más agudo y brillante. El timbre se utiliza para dar una sensación de personalidad y para diferenciar las voces de los diferentes participantes en el episodio.
 - Intensidad: La intensidad de la voz se utiliza para enfatizar ciertas palabras o frases importantes. Si se quiere dar énfasis a una palabra, la intensidad de la voz puede aumentar en ese momento. También se puede utilizar la intensidad de la voz para crear una sensación de emoción, como la ira, la tristeza o la felicidad.

- El silencio.
 - Silencio interactivo: El silencio interactivo se utiliza en *Paralelo3* para crear una pausa dramática antes de dar una noticia importante o para enfatizar un momento de tensión. Por ejemplo, si se está hablando de un tema delicado o controvertido, se puede utilizar una pausa dramática para que el oyente preste más atención a la información que se va a dar a continuación.
 - Silencio psicolingüístico: El silencio psicolingüístico se utiliza en *Paralelo3* de manera selectiva para enfatizar ciertas partes de la información. Por ejemplo, se puede utilizar una pausa entre dos frases para que el oyente preste más atención a la segunda frase, o para crear una sensación de suspense antes de dar una información importante.

- La información en el podcast *Paralelo3* se utiliza eficazmente. La presentación, el contenido y la despedida intentan crear una experiencia auditiva envolvente y emocional para el oyente. La presentación establece la temática del episodio y capta la atención del oyente, el contenido utiliza efectos de sonido y música para crear una atmósfera adecuada para cada historia, y la despedida da una sensación de cierre y satisfacción al oyente. Todo esto contribuye a la creación de una atmósfera emocional y envolvente que hace que el oyente se sienta involucrado y conectado con las historias que se presentan en el podcast.
 - Presentación: En la presentación de cada episodio, se utiliza una voz enérgica y emotiva para captar la atención del oyente y establecer la temática del episodio. También incluye música de entrada que crea una atmósfera adecuada para el contenido que se va a presentar.
 - Contenido: es principalmente narrativo y utiliza efectos de sonido y música para crear una atmósfera adecuada para cada historia. La narración es suave y emotiva, lo que permite que el oyente se involucre en la historia y sienta una conexión emocional con los personajes y los eventos que se están presentando. El contenido de *Paralelo3* también incluye entrevistas y conversaciones que añaden una perspectiva personal y emocional a las historias que se presentan.
 - Despedida: En la despedida de cada episodio, se utiliza música de salida y una voz suave y emotiva para dar una sensación de cierre y satisfacción al oyente. Se agradece a los oyentes por escuchar y se invita a seguir escuchando el podcast en episodios futuros.

5. Conclusiones

Una vez realizada la investigación sobre los podcasts de la plataforma de RTVE Play Radio 3: *Atmósfera*, *El laberinto* y *Paralelo3* se procede a comprobar que los objetivos planteados al comienzo del trabajo se han cumplido.

Objetivo General: Analizar comparativamente los formatos de música electrónica en formato podcast de la plataforma RTVE Play Radio 3: *Atmósfera*, *Paralelo3* y *El Laberinto*.

Se establecieron las categorías sonido e información.

La categoría sonido posee las variables: música, efectos sonoros y el silencio cada una con sus respectivas dimensiones anteriormente mencionadas. La categoría información posee las variables: presentación, contenido y despedida, también con las respectivas dimensiones antes mencionadas.

- Los podcasts utilizan los elementos de producción sonora para estructurar el episodio y crear una identidad sonora distintiva, crear una identidad sonora distintiva y enfatizar partes importantes de la información. Cada uno de estos elementos se utiliza de manera selectiva para crear una experiencia agradable y atractiva para el oyente.
- Los podcasts manejan la información con la mayor eficiencia posible. La presentación, el contenido y la despedida crean una experiencia auditiva envolvente e informativa para el oyente.

Los objetivos específicos fueron realizados en distintas partes de este trabajo y se puede constatar que se han cumplido:

Se han descrito los elementos del formato podcast de música, su estructura y formato

Una vez comprobados los objetivos, se está en condición de establecer que la hipótesis planteada se verifica:

La radio digital ha introducido de forma generalizada los podcast que permiten a *Atmósfera*, *Paralelo3* y *El Laberinto*, innovar en sus planteamientos formales.

Dado que se trata de una hipótesis descriptiva se definen las variables incluidas en ella (Hernández, 2006, p.127). Consideradas las categorías propuestas por Vilcapona (2018) y Villanueva (2021) para su estudio que son los recursos sonoros y la información, que según Hernández y otros (Hernández, 2006, p.127) “se utiliza a veces en estudios descriptivos, para intentar predecir un dato o valor en una o más variables que se van a medir u observar.” Al formular una hipótesis, es indispensable definir las variables incluidas en ella. En este caso las variables son las que se desprenden de las categorías mencionadas recursos sonoros e información: música, efectos sonoros, silencio, presentación, contenido y despedida que se presentan a continuación:

Variable música

- En el podcats *Atmósfera* se presenta de la siguiente forma: el introito es una introducción en la que se presenta el programa y se da una breve descripción de lo que se escuchará. La cortina se utiliza para separar las diferentes secciones del programa y para dar una sensación de continuidad. La apertura, la ráfaga, el puente, el golpe y el sonido de puntuación no son utilizadas en este podcast. El cierre es una despedida y un agradecimiento por haber escuchado el programa.
- En el podcast *El laberinto*: el introito es una introducción en la que se presenta el programa y se da una breve descripción de los temas que se tratarán en el episodio. Se utiliza una ráfaga de sonido para separar la introducción del cuerpo del episodio. Esta ráfaga suele ser una pieza musical breve y dinámica que se utiliza para crear una transición entre la introducción y el resto del episodio. La cortina musical es utilizada para separar las diferentes secciones del programa y da una sensación de continuidad entre las diferentes secciones del episodio. Se utilizan puentes sonoros para hacer transiciones entre diferentes temas o secciones del episodio. La rúbrica, el sonido de puntuación y el golpe no son utilizados por este podcast. El programa termina con una despedida y un agradecimiento por haber escuchado el programa. También puede incluir una cortina musical para dar una sensación de cierre.

- En el podcast *Paralelo3* el introito es la presentación del programa y se da una breve descripción de los temas que se tratarán en el episodio. Se utiliza una ráfaga de sonido para separar la introducción del cuerpo del episodio. La cortina musical es utilizada para separar las diferentes secciones del programa y da una sensación de continuidad entre las diferentes secciones del episodio. Los puentes sonoros son empleados para hacer transiciones entre diferentes temas o secciones del episodio. La rúbrica, el sonido de puntuación y el golpe no son utilizados. El podcast termina con una despedida y un agradecimiento por haber escuchado el programa.

Variable efectos sonoros

- En el *podcats* *Atmósfera*. La Atmósfera acústica se enfoca en la música electrónica y para crear un ambiente envolvente y relajante que complementa la música, los sonidos puros se utilizan a veces como el sonido de las olas del mar, el canto de los pájaros o el sonido del viento, para dar una sensación de tranquilidad y relajación. Estos sonidos puros se mezclan con la música para crear una atmósfera única. Los efectos dramáticos no se utilizan mucho en este podcast. Sin embargo, en algunas ocasiones se pueden utilizar efectos como transiciones suaves entre las diferentes piezas de música, o efectos sutiles para crear texturas y sonidos únicos. Los ruidos en general no se utilizan mucho en *Atmósfera*. El podcast se enfoca en crear una atmósfera relajante y tranquila, por lo que los ruidos fuertes o estridentes no son comunes.
- En el podcast *El Laberinto* el ruido es ambiental crea una sensación de inmersión y realismo en las noticias y reportajes. La atmósfera acústica se utiliza para crear una sensación de continuidad y coherencia en el episodio. Se utilizan efectos de sonido como la reverberación o el eco para crear la sensación de estar en diferentes lugares y para dar énfasis a ciertas partes del episodio. Los sonidos puros se utilizan para enfatizar algunos detalles de la noticia, como una grabación de una declaración, una grabación de un discurso o un sonido específico que tenga relación con la noticia y los efectos dramáticos son utilizados para enfatizar partes importantes de la noticia o para crear un ambiente de tensión.

Por ejemplo, se pueden utilizar efectos sonoros como el sonido de un reloj o de una sirena para crear una sensación de urgencia en el oyente.

- En *Paralelo3*. El ruido ambiental crea una sensación de inmersión y realismo en las noticias y reportajes. La atmósfera acústica crea una sensación de continuidad y coherencia en el episodio. Se utilizan efectos de sonido como la reverberación o el eco para crear la sensación de estar en diferentes lugares y para dar énfasis a ciertas partes del episodio. Los sonidos puros enfatizan algunos detalles de la noticia y los efectos dramáticos son utilizados para enfatizar partes importantes de la noticia o para crear un ambiente de tensión.

Variable voz

- El podcast *Atmósfera* tiene diferentes tonos, desde tonos graves y profundos hasta tonos agudos y cristalinos. El timbre es utilizado para crear diferentes texturas y efectos sonoros. Por ejemplo, algunos sintetizadores pueden crear un timbre más cálido y suave, mientras que otros pueden crear un timbre más frío y metálico. La intensidad en *Atmósfera* se utiliza para crear diferentes efectos sonoros y para dar énfasis a ciertos elementos de la música. Por ejemplo, en algunas piezas de música, la intensidad puede aumentar gradualmente para crear un efecto de construcción, mientras que en otras la intensidad puede disminuir para crear una sensación de calma y relajación.
- En el podcast *El laberinto* el tono de la voz puede variar dependiendo del tema que se esté tratando. Por ejemplo, si se está hablando de una noticia triste o grave, el tono puede ser más serio y pausado. Si se trata de una noticia más ligera o entretenida, el tono puede ser más animado y jovial. El timbre de la voz también puede variar entre diferentes presentadores o entrevistados. Algunas voces pueden tener un timbre más grave y profundo, mientras que otras pueden tener un timbre más agudo y brillante. El timbre se utiliza para dar una sensación de personalidad y para diferenciar las voces de los diferentes participantes en el episodio. La intensidad de la voz enfatiza ciertas palabras o frases y para crear una sensación de emoción, como la ira, la tristeza o la felicidad.

- En el podcast *Paralelo3* el tono de la voz puede variar dependiendo del tema que se esté tratando. El timbre de la voz también puede variar entre diferentes presentadores o entrevistados. Algunas voces pueden tener un timbre más grave y profundo, mientras que otras pueden tener un timbre más agudo y brillante. La intensidad de la voz enfatiza ciertas palabras o frases importantes. También se puede utilizar para crear una sensación de emoción, como la ira, la tristeza o la felicidad.

Variable silencio

- *Atmósfera* utiliza el silencio interactivo para crear diferentes efectos sonoros y para dar énfasis a ciertos elementos de la música. Por ejemplo, en algunas piezas de música, el silencio puede utilizarse para crear una pausa dramática antes de que comience un nuevo elemento de la música. No utiliza el silencio psicolingüístico.
- *El Laberinto* utiliza el silencio interactivo para crear una pausa dramática antes de dar una noticia importante o para enfatizar un momento de tensión. Por ejemplo, si se está hablando de un tema delicado o controvertido, se puede utilizar una pausa dramática para que el oyente preste más atención a la información que se va a dar a continuación. Mientras que el silencio psicolingüístico lo utiliza de manera selectiva para enfatizar ciertas partes de la información. Por ejemplo, se puede utilizar una pausa entre dos frases para que el oyente preste más atención a la segunda frase, o para crear una sensación de suspense antes de dar una información importante.
- *Paralelo3* emplea el silencio interactivo se utiliza para crear una pausa dramática antes de dar una noticia importante o para enfatizar un momento de tensión. Por ejemplo, si se está hablando de un tema delicado o controvertido, se puede utilizar una pausa dramática para que el oyente preste más atención a la información que se va a dar a continuación. Silencio psicolingüístico se utiliza en *Paralelo3* de manera selectiva para enfatizar ciertas partes de la información.

Variable presentación

- *Atmósfera* presenta cada episodio con una voz enérgica y emotiva para captar la atención del oyente y establecer la temática del episodio. También incluye música de entrada que crea un espacio adecuado para el contenido que se va a presentar. De igual forma se utiliza en los podcasts *El laberinto* y *Paralelo3*.

Variable contenido

- En *Atmósfera* es principalmente narrativa y utiliza efectos de sonido y música para crear una atmósfera adecuada para cada historia. La narración es suave y emotiva, lo que permite que el oyente se involucre en la historia y sienta una conexión emocional con los personajes y los eventos que se están presentando. El contenido de *Atmósfera* también incluye entrevistas y conversaciones que añaden una perspectiva personal y emocional a las historias que se presentan. Igual ocurre en *El laberinto* y *Paralelo3*

Variable despedida

- En *Atmósfera* de cada episodio, se utiliza música de salida y una voz suave y emotiva para dar una sensación de cierre y satisfacción al oyente. Se agradece a los oyentes por escuchar y se invita a seguir escuchando el podcast en episodios futuros. De esa misma forma es empleada por *El laberinto* y *Paralelo3*.

De esta forma los objetivos de la investigación se cumplen y la hipótesis es verificada.

6. Referencias bibliográficas

- Arcila, C., Barbosa, E. y Cabezuelo, F., (2016). Técnicas big data: análisis de textos a gran escala para la investigación científica y periodística. *El profesional de la información*, 25 (4). 623-631.
- Anton, S. (2001) La música electrónica. *Huellas. Búsquedas en Artes y Diseño*, 1, p.86- 89.
- Costa, A. y Amado, J. (2019) Historial y Definiciones de Análisis de Contenido. <https://es.ludomedia.org/historial-y-definiciones-de-analisis-de-contenido/>
- De la Vega, A. (1965) En torno a la música electrónica. *Revista musical chilena*, Julio, 29-42.
- Fernández, F. (2002) El análisis de contenido como ayuda metodológica para la investigación. *Revista de Ciencias Sociales (Cr)*, vol. II, núm. 96. 35-53.
- Fez Gómez, A. de (2020) Análisis del tratamiento de género en las retransmisiones radiofónicas futbolísticas en España: COPE, Onda Cero y Radio Marca. Universitat Jaume I. TFG.
- García-Marín, D. (2019) La radio en pijama. Origen, evolución y ecosistema del podcasting español. Universidad Nacional de Educación a Distancia.
- González S., V. (2019) Análisis comparativo de los magazines deportivos en radio y televisión: el caso de El Partidazo de COPE y El Chiringuito de Jugones de MEGA. Universidad de Valladolid. TFG.
- Interactive Advertising Bureau Spain (2023) <https://iabspain.es/>
- Nuez García, C. L. (2010). El Podcast: un recurso didáctico para el aula de música. *El Guiniguada* N°19 97-110. <https://ojsspdc.ulpgc.es/ojs/index.php/ElGuiniguada/article/view/425>
- McHugh, S. (2020) El podcats. La radio reinventada. *El Correo de la UNESCO*.
- Hernández, R., Fernández, C y Baptista, P. (2006) Metodología de la investigación McGraw-Hill.

Kerlinger (1988) Investigación del comportamiento. McGraw-Hill.

Mena, M. (2023). Los podcasts siguen ganando adeptos. <https://es.statista.com/grafico/26394/numero-de-oyentes-de-podcast-a-nivel-mundial/>

Martínez, M. et al (2020) La expansión del podcast en la radio pública: estudio comparado de Radio Nacional Argentina y Radio Nacional de España (2019) Hipertext.net (20), 55-67.

Orús, A. (2023) Temáticas más populares entre los oyentes de podcast en España en 2023. <https://es.statista.com/estadisticas/1384629/tematicas-mas-interesantes-para-los-oyentes-de-podcast-en-espana/>

Parlatore et al (2020) El impacto de las plataformas de podcast en redes sociales: Estudio de caso en las cuentas oficiales de iVoox y Anchor en Instagram, Facebook y Twitter. aDResearch ESIC N° 25 Vol 25 92-105

Pascual, D. (2020) Screencast: cómo grabar lo que ves/haces en la pantalla, teclas y ratón para crear videotutoriales en Linux. <https://diocesanos.es/blogs/equipotic/2020/04/02/screencast-como-grabar-lo-que-ves-haces-en-la-pantalla-teclas-y-raton-para-crear-videotutoriales-en-linux/>

Pedrero, J.L. (2023) ¿A qué suenan los podcasts en España? Radiografía de la producción original en las plataformas de audio en 2022. Blog El Periscopio, <https://mip.umh.es/blog/2023/03/07/podcasts-espana-radiografia-produccion-original-plataformas-audio-2022/>

Piñuel, J.L. y Gaitán, J.A. (1995). Metodología general. Conocimiento científico en investigación en la comunicación social. Síntesis.

Rivadeneira-Olcese, C. (2022) El podcasting en el Perú: análisis de un medio nativo digital. Universidad de Lima.

Rus Arias, E. (2020) Tipos de investigación. <https://www.studocu.com/es-mx/document/instituto-tecnologico-y-de-estudios-superiores-de-monterrey/gestion-del-capital-humano-por-competencias/tipos-de-investigacion/51135028>

Schumpeter, J. (1978) Teoría de las innovaciones. Fondo de Cultura Económica.

Vilcapoma, Y. (2018). Análisis comparativo del uso de elementos del lenguaje radiofónico y de la construcción del montaje radiofónico en informes elaborados por Convoca Radio y RPP (febrero 2017 a abril 2018) <http://hdl.handle.net/10757/62506>

Villanueva, J. (2021) Análisis estructural del contenido informativo de podcasts del programa “Música y noticias” de radio libertad. Universidad César Vallejo.