RECORRE TU PROPIA AVENTURA

Análisis de una ficción sonora geolocalizada



Brenda Belén Bruselario
Charo Quiroga

Tesis de grado para la Licenciatura en Comunicación Social
Facultad de Ciencias de la Educación
Universidad Nacional de Entre Ríos

Directora: Mg. Lea Lvovich

Diciembre de 2025

Fotografía: Lucas Cooper (2021)

Resumen

En la siguiente tesis de investigación se realiza un estudio de las narrativas radiofónicas geolocalizadas a partir del caso *¿Quién mató a H. García Martínez?*. Se trata de una producción de elaboración propia realizada en el marco de las prácticas curriculares de la Licenciatura en Comunicación Social de la Facultad de Ciencias de la Educación, Universidad Nacional de Entre Ríos.

El objetivo de este trabajo es identificar y reflexionar sobre las particularidades de una ficción sonora que requiere que se transite por lugares específicos para acceder a la misma. Para ello se llevó a cabo una recapitulación del proceso de realización, poniendo el foco en las diferencias con un producto comunicacional no georreferenciado. Se realizó un análisis de la narrativa en sí misma, prestando especial atención al tratamiento del lenguaje radiofónico, las implicancias de la geolocalización y las interferencias propias de una producción de este tipo. Además se indagó en las experiencias de oyentes a través de entrevistas semiestructuradas, un cuestionario abierto y observación participante.

Palabras clave: NARRATIVA LOCATIVA, GEOLOCALIZACIÓN, FICCIÓN SONORA, LENGUAJE RADIOFÓNICO, EXPERIENCIA DE OYENTES.

Agradecimientos

A nuestras familias y amigues por estar siempre, por ser conejillos de Indias fundamentales para esta investigación y escuchar nuestras explicaciones infinitas sobre narrativas locativas —ojalá hayamos sido claras—.

A Lea Lvovich, por la generosidad, la dedicación y la confianza. Por escuchar nuestras propuestas ridículas y animarnos a llevarlas a cabo. Por bancar nuestra intensidad y saber encauzarla por un buen camino.

A Fede Vimberg y Leo Mare por las horas interminables en el Laboratorio de Audio, por la paciencia y el cariño. Gracias por tanto, perdón por tan poco.

A Regi Righelato por ser sostén incondicional.

A nuestra querida FCEdu. A sus trabajadores docentes y PAyS que la sostienen a pesar del desfinanciamiento. En especial a cada docente que con convicción y amor a la educación pública fue parte de nuestro paso por esta casa de estudios.

A la Universidad pública por cambiarnos para siempre, porque no somos las mismas que ingresaron allá por el 2016 y 2017.

Por último y no menos importante, nos queremos agradecer mutuamente. Por el sostén, los desacuerdos, los chistes y las horas eternas de producción y escritura bordeando el delirio, pero sobre todo por el disfrute. La mejor elección de compañía para esta última etapa de la carrera.

Índice

Estás a punto de comenzar una aventura diferente **4**

¿Será que deberías averiguar algo más antes de aceptar el caso? **8**

Aceptaste la invitación de García Martínez **12**

Lenguaje radiofónico: sus elementos, limitaciones y posibilidades

Narrativas geolocalizadas

Narrativa locativa sonora

La verdad es que... suena tentadora la idea de jugar unas partidas, pero tenés trabajo que hacer **20**

Proceso de producción de ¿Quién mató a H. García Martínez?

Entrá al edificio, subí las escaleras y dirigite hacia el hall **31**

Inmersión

Curva de aprendizaje

Dimensión tecnológica

Planos sonoros y paneos

Tiempo

Fases del proceso de producción

Ingresan a la sala de música, vos te acomodás en un sillón **48**

Limitaciones y posibilidades del lenguaje radiofónico

Elementos del lenguaje radiofónico

Es deprimente, nada te disgusta tanto como no resolver un caso **62**

Llegaste al final... pero hay otros caminos esperándote **66**

Referencias bibliográficas **69**

Anexos **74**



ESTÁS A PUNTO DE COMENZAR UNA AVENTURA DIFERENTE

Fotografía: FCEdu, UNER (2022)

Asistimos a un contexto de convergencia tecnológica y multimedial en el que todos los medios tradicionales son accesibles desde un mismo dispositivo y conviven con diversas plataformas, aplicaciones y tecnologías integradas. La computadora personal dejó de ser una mera herramienta de trabajo para participar también en otros ámbitos de lo cotidiano. Más tarde, el teléfono móvil pasó de cumplir funciones exclusivamente comunicativas a intervenir en prácticamente todos los aspectos de nuestras vidas. En muy pocos años y, sobre todo con la conectividad a internet, los smartphones se han vuelto casi imprescindibles en ámbitos laborales, educativos, recreativos e incluso vinculares y afectivos.

Este escenario ha hecho posible que la radio, la televisión, el cine y los periódicos sean accesibles desde una misma pantalla. La convivencia de los medios tradicionales en y con las nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación (TICs) ha abierto un abanico de posibilidades y desafíos en los modos de comunicar y producir piezas artísticas. En el caso particular de la radio, su lenguaje ha excedido al medio en sí. En las últimas décadas se multiplicaron los formatos que existen por fuera del dial, lo que nos lleva a hablar ya no de medio, sino de lenguaje radiofónico. Son múltiples las oportunidades narrativas que se presentan a partir del uso de este lenguaje en los nuevos escenarios habilitados por las TICs.

Es en este contexto que llevamos a cabo nuestras prácticas curriculares de la Licenciatura en Comunicación Social[1]. En dicho trabajo nos propusimos experimentar con las potencialidades del lenguaje sonoro a partir de la adaptación del libro *¿Quién mató a H. Thrombey?* de Edward Packard, de la colección Elige tu Propia Aventura, a una narrativa radiofónica geolocalizada e interactiva. Nos interesó explorar cómo se conjuga una ficción sonora con el sitio desde el cual es escuchada, qué sentidos se reconfiguran cuando la persona oyente es protagonista, toma decisiones y su presencia corporal forma parte de la narración.

La presente tesis surge de nuestra práctica curricular y pretende investigar este tipo de experiencias en las que una pieza radiofónica se encuentra anclada a un lugar físico e interactúa con él. Trabajaremos a partir del análisis de una producción propia: la narrativa sonora *¿Quién mató a H. García Martínez?*[2], geolocalizada en la ciudad de Paraná.

---

[1] Tituladas *Recorre tu propia aventura: una narrativa sonora geolocalizada*.

[2] Dejamos en este enlace un breve audio explicativo sobre cómo acceder a *¿Quién mató a H. García Martínez?*: https://www.ivoox.com/player_ej_139963381_6_1.html?c1=30243d
La producción está pensada para ser escuchada donde está geolocalizada —el interior de la FCEdu y cuadras aledañas—, para ello se debe descargar en el celular la aplicación izi.TRAVEL. Se puede reproducir la narrativa desde cualquier lugar, sin embargo la experiencia no será la misma. Se encuentra en el siguiente link:

Esta investigación se propone indagar en torno a los siguientes interrogantes: ¿Qué particularidades tiene una producción sonora ficcional y geolocalizada en relación con una que no está georreferenciada? ¿Cómo se modifica la experiencia de les oyentes cuando la historia transcurre en un espacio específico y requiere que se transite por él? ¿Qué tiene de distintivo el proceso de producción de una ficción sonora cuando está pensada para ser geolocalizada?

Con este fin, este estudio pretende analizar las particularidades de una ficción sonora geolocalizada a partir del caso *¿Quién mató a H. García Martínez?*. Para ello, nos proponemos indagar qué sucede con las limitaciones y las potencialidades del lenguaje radiofónico en una ficción que es geolocalizada; explorar las particularidades del uso de la palabra, la música, los efectos de sonido y el silencio en una pieza comunicacional de estas características; analizar la experiencia de las personas oyentes y realizar un análisis del proceso de producción.

Esta investigación es de tipo cualitativa y ronda en un estudio de caso. Consta de dos instancias de análisis: de producción y de recepción. Para llevar a cabo la primera, hicimos un estudio crítico y reflexivo de la producción en sí misma y de su proceso de realización. Por su parte, para el análisis de recepción acudimos a técnicas como encuesta abierta, entrevistas semiestructuradas y observación participante. Aunque el corpus de recepción es reducido, ofrece insumos suficientes para formular interpretaciones relevantes para el caso, las cuales no buscarán ser taxativamente concluyentes al estudio de las narrativas locativas.

Estamos constantemente rodeades de historias (en publicidades, en nuestras conversaciones personales, en nuestros consumos culturales, en las noticias). Las nuevas TICs nos presentan la oportunidad de contarlas de otros modos. Las narrativas sonoras geolocalizadas nos permiten revalorizar los lugares que transitamos habitualmente así como conocer aquellos que nos son desconocidos, ya que el espacio geográfico se convierte en el escenario sobre el que transcurren las historias. Este tipo de experiencias tiene una gran potencia inmersiva y nos permite aprovechar la fuerza expresiva del lenguaje radiofónico.

Para concluir queremos explicitar que, en pos de contemplar la diversidad de lectores posibles, en el presente trabajo se utilizará el lenguaje inclusivo. Consideramos al mismo como una apuesta política contra el falogocentrismo, es decir, contra la representación del

---

https://izi.travel/es/browse/432bf10a-c36e-4e2e-b029-586607e30bff/es#/browse/585965dd-a422-4b10-a5d1-161733523347/es__432bf10a-c36e-4e2e-b029-586607e30bff

falo, en tanto ordenamiento simbólico, como centro del logos (Gasparri, 2020). El uso de la «e» deja en evidencia el heterosexismo codificado en la gramática en la forma del masculino genérico y, por lo tanto, la violencia simbólica que este reproduce. El inclusivo rompe con la estructura del binomio femenino/masculino y permite visibilizar, también, a quienes no se identifican con los universales que el lenguaje establece: lesbianas, travestis, intersex y no binaries, por nombrar algunos ejemplos (Universidad Nacional de Rosario, 2022).



Fotografía: FCEdu, UNER (2020)

Cuando comenzamos a indagar en el estado del arte, nos encontramos con escasos antecedentes de producciones que reuniesen las características de radiofónica, ficcional y geolocalizada. A su vez, también fueron pocas las investigaciones que hallamos sobre este tipo de formato comunicacional.

En relación a nuestro objeto de estudio, en habla hispana encontramos mayormente artículos que analizan producciones sonoras geolocalizadas de no-ficción o dramatizaciones de hechos reales. Sin embargo, han significado un gran aporte para esta investigación.

Clara Boj y Diego Díaz (2013), doctores en Bellas Artes, hablan de narrativas espaciales como un formato que ha emergido a partir del desarrollo de los medios locativos. Nos proponen elementos para el análisis a la vez que identifican y ejemplifican cuatro géneros de narraciones espaciales, de los cuales solo uno es ficcional.

Hernán Risso Patrón (2016), docente y productor audiovisual y radiofónico, escribe sobre narraciones locativas o geolocalizadas exclusivamente sonoras, centrándose en producciones de no-ficción. Su análisis hace foco en la dimensión del lenguaje radiofónico en este tipo de formato y cabe destacar que es el único antecedente de los que encontramos que profundiza particularmente en este aspecto.

Les investigadores españoles Teresa Piñeiro-Otero, Xabier Martínez-Rolán y Rocío Mihura López (2023) entienden al sonido como un elemento cultural e identitario de un lugar-comunidad específico y desarrollan cómo las narrativas sonoras geolocalizadas pueden visibilizar el patrimonio cultural inmaterial, utilizando los dispositivos móviles como herramientas de mediación y creación. En este sentido, les autores destacan las experiencias pioneras de Storywalker[3] y Dramawalker[4]. Estos proyectos se propusieron captar la memoria viva de determinados barrios, produciendo narraciones localizadas. En un proceso participativo y comunitario, las personas vecinas recuperaron diversas historias de la comunidad que fueron llevadas a escena por dramaturgos y elencos de actores locales, para luego ser geolocalizadas en los espacios donde tuvieron lugar. Por su parte, Cristina Luque (2018), doctora y docente de la Universidad CEU San Pablo, también recupera la experiencia

[3] Storywalker se estrenó en 2014 en Madrid, haciendo visibles historias de la comunidad china del barrio Usera. En los años siguientes se realizaron proyectos similares en otras ciudades de Europa.

[4] Dramawalker nace en 2021 en España. Las historias que se cuentan son de barrios de Barcelona, Madrid y Santiago de Compostela.

de Storywalker en un estudio de caso que versa sobre ficción radiofónica geolocalizada a partir de aplicaciones móviles.

En cuanto a tesis, hallamos pocas que traten una temática similar. Los dos trabajos de nuestra casa de estudios que más se aproximan son el de las licenciadas en Comunicación Social Zulema Alegre y María Virginia Scoreanzi (2021) y el de Romina Marichal (2024). Ambas son tesis de producción y relacionan productos radiofónicos con las nuevas TICs. La de Alegre y Scoreanzi (2021) se trata de la creación de una audioguía para la muestra permanente de Cesáreo Bernaldo de Quirós del Museo Provincial de Bellas Artes de Paraná, a la cual se puede acceder a través de códigos QR. La tesis de Marichal (2024) se basó en la realización de audioguías para el hall de entrada y las salas permanentes uno y dos del Museo y Archivo Histórico Santa Elena. En este caso también se utilizó tecnología QR.

Decidimos expandir el relevamiento del estado del arte buscando también artículos en inglés. Allí encontramos antecedentes más cercanos a nuestra investigación, es decir, análisis de producciones sonoras, ficcionales y geolocalizadas.

Chiara Rossitto, Louise Barkhuus y Arvid Engström (2016), investigadores de la Universidad de Estocolmo, Suecia, describen un audio drama basado en la locación llamado *Maryam*, una adaptación de una obra de teatro con el mismo nombre. Además, dan cuenta de las opiniones de les usuaries de la app que crearon para montarla y las conclusiones a las que llegan tras analizar la producción y los testimonios.

Frank Allan Hansen, Karen Johanne Kortbek y Kaj Grønbæk (2012), pertenecientes a la Universidad Aarhus de Dinamarca, analizan una serie de experiencias geolocalizadas que son en gran parte sonoras pero también incluyen imágenes, texto, llamadas telefónicas, mensajes y encuentros con actores durante el recorrido. Por otro lado, hicieron un gran aporte a nuestra investigación con su noción de *mobile urban drama.*

Josephine Reid, Erik Geelhoed, Richard Hull, Kirsten Cater y Ben Clayton (2005), especialistas en Ciencias de la Computación y relaciones tecnología-persona, analizan una ficción histórica geolocalizada basada en las revueltas llevadas a cabo en Inglaterra en 1831. Detallan el proceso de producción y la experiencia de les usuaries a través de entrevistas y encuestas. Basado en los mismos hechos históricos, hallamos el trabajo de les investigadores de Reino Unido Elizabeth FitzGerald, Claire Taylor y Michael Craven (2013), que compara la experiencia de hacer un recorrido siguiendo a un guía, con una narrativa sonora mediante una app.

En suma, no hemos encontrado antecedentes de investigaciones teóricas que analicen ficciones sonoras geolocalizadas poniendo el foco en el empleo del lenguaje radiofónico en este tipo de producciones. Consideramos necesario este trabajo ya que estudiar las particularidades que aún no han sido exploradas, puede resultar un aporte significativo al campo.



ACEPTASTE LA INVITACIÓN DE GARCÍA MARTÍNEZ

Fotografía: FCEdu, UNER (2022)

Lenguaje radiofónico: sus elementos, limitaciones y posibilidades

El oído comienza a desarrollarse desde que estamos en el vientre materno. Hacia la semana 25 de gestación ya es funcional, siendo uno de los primeros sentidos en detectar estímulos. Esto significa que comenzamos a conocer el mundo exterior incluso antes de nacer. Desde pequeñes creamos una biblioteca de efectos sonoros, cada uno con sus respectivos significados, que nos acompaña toda la vida. Cada vez que detectamos un sonido, nuestro cerebro nos devuelve una memoria y una emoción asociada al mismo. José Ignacio López Vigil (1997), reconocido autor y productor radiofónico, se ha atrevido a asegurar que el oído es el sentido de la intimidad.

Casi un siglo atrás, asistiendo al nacimiento de la radiodifusión, el dramaturgo alemán Bertolt Brecht (1981) escribía una serie de sugerencias en donde planteaba cómo debería ser la radio. Allí, sostenía que «por más que el mirar quede eliminado, esto no quiere decir que no se vea nada, sino precisamente que se ve tan bien que se ven una infinidad de cosas, tantas "como se quiera"» (Brecht, 1981, p. 53). En el mismo sentido, Orson Welles la apodó la pantalla más grande del mundo. Lo que lleva a estos autores a hablar de la radio en estos términos, es una de sus más distintivas particularidades: la capacidad de estimular la imaginación de quien la escucha, a partir de las llamadas imágenes acústicas o auditivas.

El referente latinoamericano en radio educativa, Mario Kaplún (1978), sostiene que en todo medio de comunicación el mensaje es afectado por las características del medio transmisor. En el caso de la radio, la misma puede condicionar el mensaje desde lo negativo o restrictivo, o bien de manera positiva. De este modo, el autor desarrolla lo que él denomina limitaciones y posibilidades de la radio.

En lo que respecta a las limitaciones, podemos mencionar la unisensorialidad, que implica que el mensaje se percibe por un solo sentido, el oído. La unidireccionalidad, por su parte, supone que el mensaje se transmite en una sola dirección, es decir, hay ausencia de interlocutor. Ciertos autores relativizan la imposibilidad de la audiencia de participar, argumentando que pueden comunicarse a través de mensajes y llamadas, interviniendo así en la construcción del texto radiofónico. Sin embargo, la estructura de la emisión seguirá siendo una decisión de la producción, por lo que el medio no deja de ser unidireccional (Lvovich, 2009). Otra limitación es la fugacidad, pues «el mensaje radiofónico es efímero, se inscribe en el tiempo» (Kaplún, 1978, p. 62). Finalmente, el auditorio condicionado supone

que la persona oyente está condicionada por su hábito de *oír* distraídamente y no *escuchar* radio, ya que se suele tener como sonido de fondo (Kaplún, 1978).

Entre las posibilidades de la radio encontramos el poder de sugestión, que hace referencia a la capacidad de alimentar la imaginación con imágenes auditivas. Por otro lado, la comunicación afectiva remite a la posibilidad de transmitir un mensaje de manera emotiva, apelando a la cercanía que tiene el sentido auditivo con las vivencias afectivas de quien escucha. La empatía hace referencia a la capacidad de quien comunica de considerar la realidad y vivencias del público, además de prever las posibles reacciones y respuestas del mismo. Otra posibilidad de la radio es la de generar una relación de identificación en la audiencia, para lo cual se pone en juego la empatía de la emisión radiofónica.

Kaplún escribe *Producción de Programas de Radio* en 1978, refiriéndose a la radio en tanto medio de comunicación. Actualmente, el escenario de convergencia ha modificado fuertemente los formatos y los modos de producción y consumo. Risso Patrón retoma a Sebastián Ackerman para pensar los medios clásicos en convivencia con las plataformas digitales. Ackerman (s.f. como se citó en Risso Patrón, 2016) plantea que «los medios son aquellos que ya han desarrollado un lenguaje propio» (p. 188). En lo que respecta a la radio, en su relación con las nuevas TICs, ya no hablamos de medio radiofónico sino de lenguaje. En este sentido, Ricardo Haye (2016, como se citó en Risso Patrón, 2016) habla de una radio que «va perdiendo su corporalidad para ramificarse en la forma de su lenguaje» (p. 188).

El lenguaje radiofónico está compuesto de cuatro elementos: palabra, música, efectos sonoros y silencios. Una adecuada elección y combinación de los mismos nos permite sortear las limitaciones y aprovechar «todas las posibilidades expresivas del medio que, puestas al servicio de una buena idea, pueden originar un producto con la suficiente fuerza creativa para suscitar imágenes visuales y provocar estados emocionales que garanticen la atención del oyente» (Rodero Antón, 2005, p. 45).

Si el objetivo es captar la atención de las personas oyentes, se deben considerar las interferencias que pueden surgir en la comunicación radiofónica. Pilar Vitoria (1998), autora y productora radial, propone una clasificación de los ruidos radiofónicos. El técnico y mecánico, se refiere a aquellos que se pueden originar por el incorrecto uso de los equipos. El fisiológico es el único que no puede ser controlado por quien comunica, ya que se produce a partir de la dificultad fisiológica en la escucha por parte de le oyente. El ruido semántico se produce cuando se usa un lenguaje o vocabulario inaccesible para la audiencia. El estructural

es el que se genera cuando se hace un uso inadecuado del formato o los recursos para transmitir un mensaje.

Narrativas geolocalizadas

«El término anglosajón más común para referirse a esta forma de contar historias es Location Based Storytelling» (Boj y Díaz, 2013, p. 133), que podemos traducir como narrativas basadas en la locación. En el contexto hispanohablante hay distintas maneras de llamarlas, tales como narraciones locativas o geolocalizadas, o narrativas espaciales. Boj y Díaz (2013) utilizan esta última expresión para referirse a:

> Todas aquellas prácticas en las que se desarrolla una historia a partir de los vínculos reales con el espacio físico, es decir, el relato se construye y se desarrolla en relación a lugares físicos por los que tenemos que transitar para poder acceder a las distintas partes de la historia. (p. 133)

Boj y Díaz (2013) explican que las narrativas que interactúan de manera directa con la ciudad y el espacio público tienen larga trayectoria dentro de la historia del arte. Les autores sitúan los orígenes de estas relaciones en el siglo XIX, con la aparición de la figura del *flâneur*. También podemos encontrar otras experiencias que retoman la idea de sumergirse en el espacio urbano, como las de les surrealistas en el siglo XX y el colectivo de les situacionistas en los años 60 —y otres artistas que posteriormente han recogido sus ideas y prácticas—. Ninguno de estos antecedentes puede considerarse el inicio de las narraciones locativas pero son piezas fundamentales en la historia de las mismas. Dentro de la historiografía de las narrativas espaciales también es importante mencionar la creación de audioguías para museos, recorridos en colectivo con relatos sonoros para conocer una localidad y guías turísticas a las que se podía acceder a través de una llamada telefónica o descargándolas a través de una página web. Particularmente en el campo del arte, la canadiense Janet Cardiff es considerada como la artista precursora del *location based storytelling*. Ya en los años 90, Cardiff construyó audio-paseos con ficciones sonoras pensadas para ser escuchadas durante los recorridos realizados por las personas espectadoras de sus exposiciones (Boj y Díaz, 2013).

Es así que han existido experiencias de narraciones locativas incluso antes de que la tecnología GPS sea incorporada a los dispositivos portables. Pero es «a partir de la

popularización de los teléfonos móviles inteligentes que incorporan tecnologías de geo-localización cuando se desarrollan de una manera más intensa y variada dando paso a un territorio creativo con entidad y denominación propia» (Boj y Díaz, 2013, p. 133). En este sentido, Gemma San Cornelio (2008), catedrática de la Universidad Abierta de Cataluña, se refiere a las «tecnologías de la comunicación que implican localización o, lo que es lo mismo, que proporcionan un vínculo o información relativa a un lugar concreto mediante dispositivos de tipo GPS, teléfonos móviles, PDA, así como ordenadores portátiles o redes inalámbricas» (p. 1), conceptualizándolas bajo el término medios locativos. Es decir, las narrativas espaciales ya existían previo al desarrollo de los medios locativos, pero es a partir de la masificación y la estandarización de los mismos que se diversifican y amplían sus posibilidades de producción.

Fernando Irigaray (2022), docente e investigador referente en narrativas transmedia, en su investigación en torno a las narrativas espaciales, introduce el concepto de territorialidad expandida. Para esto, retoma la noción de posterritorialidad de Massimo Di Felice. «A los territorios urbanos les corresponden los territorios digitales que amplían la práctica habitativa proporcionando más información. Más que una geografía ficticia, dicha forma de digitalización parece ensanchar y extender de modo virtual los espacios urbanos» (Di Felice, 2012, como se citó en Irigaray, 2022, p. 77). En la territorialidad expandida se multiplican las posibilidades narrativas de las historias en base a sus interacciones en el posterritorio. Esto genera una experiencia inmersiva donde el territorio actúa como plataforma y el espacio público urbano deviene en tablero de desarrollo (Irigaray, 2022).

Narrativa locativa sonora

En el actual ecosistema multimedial y convergente, conviven en un mismo dispositivo diferentes lenguajes (audiovisual, gráfico, escrito, radiofónico, entre otros). En el caso de las narrativas geolocalizadas, es innegable el potencial narrativo y expresivo del lenguaje radiofónico. El sonido favorece una mayor inmersión en el relato, ya que la persona oyente se introduce en la atmósfera sonora de la historia al mismo tiempo que recibe estímulos del entorno real (Boj y Díaz, 2013). Distinto sería si apeláramos al lenguaje visual pues en este caso competiría por el sentido de la vista con el espacio físico. En cambio, lo sonoro se

complementa con lo visual, sin interferirlo, lo que resulta conveniente para estas producciones.

Risso Patrón (2016) plantea que en este tipo de experiencias las relaciones que se establecen entre les oyentes y el espacio no solo ocurren en el plano de lo simbólico sino también en lo físico y lo tangible. A partir de esto, «los lugares dejan de ser solo espacios físicos para nutrirse de emociones y vivencias» (Moores, 2003; 2007, como se citó en Risso Patrón, 2016, p. 193). En este sentido, Isobel Anderson (2013, como se citó en Risso Patrón, 2016) aporta el concepto de escucha productiva para pensar la posibilidad que tiene quien escucha «de establecer nuevos significados y relaciones con el entorno» (p. 196).

Boj y Díaz (2013) explican que cuando recorremos una narrativa espacial, entramos en un «espacio de ambigüedad entre la historia en sí misma, con su desarrollo y estructura propias, y los eventos, imágenes, sonidos y sensaciones que nos aporta el espacio físico por el que transitamos» (p. 134). Este tipo de eventos y estímulos que pueden surgir son propios del azar y no podemos controlarlos, hay un grado de imprevisibilidad que se nos escapa.

Reid et al. (2005) estudian la inmersión en experiencias basadas en la locación. Les autores proponen un modelo de diseño y análisis partiendo de la premisa de que es un estado transitorio (Figura 1). Plantean que no es posible mantener un estado de inmersión constante durante toda la experiencia. Hay variables que se pueden manejar desde la producción para determinar los momentos donde le usuarie entra y sale de la historia, pero hay factores externos que le sacan de la experiencia sin que podamos evitarlo. En suma, la inmersión en las experiencias basadas en la locación no es continua, se ve necesariamente interrumpida, a veces de manera controlada y a veces no.

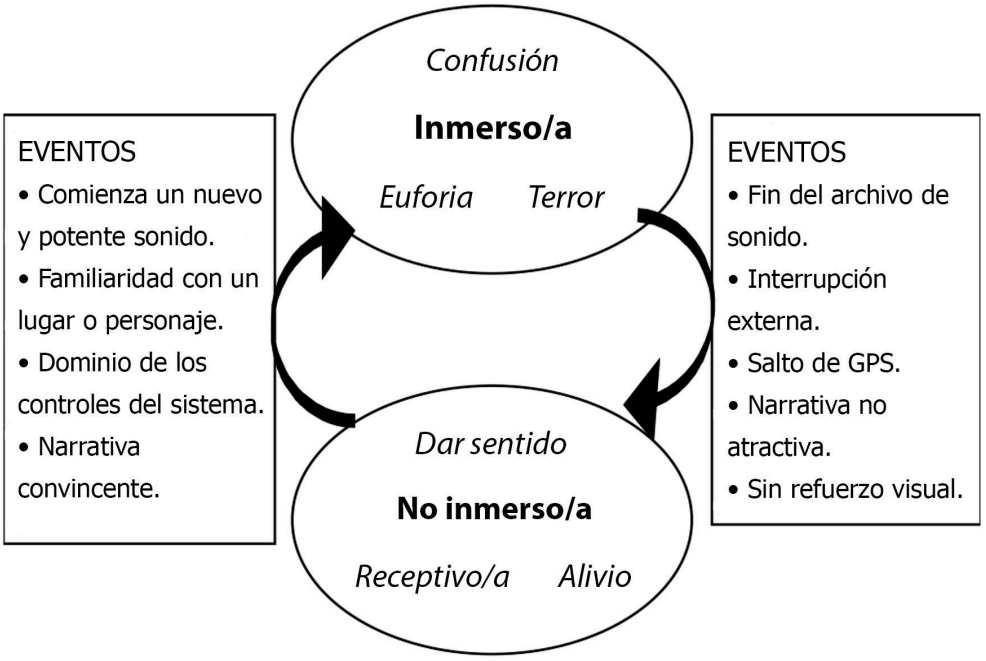


Figura 1. Fuente: Reid, Geelhoed, Hull, Cater y Clayton (2005).[5]

Piñeiro-Otero, Martínez-Rolán y Mihura López (2023) sostienen que, a partir del surgimiento de los dispositivos portátiles, los radioteatros y los radiodramas clásicos se han resignificado con la aparición de los audiodramas. Particularmente a los audiodramas localizados se los ha denominado como mobile urban drama (Hansen et al., 2008), producciones que «se enriquecen con la vivencia del entorno, también auditiva, para la construcción de experiencias inmersivas capaces de suscitar imágenes mentales de gran intensidad» (Piñeiro-Otero, Martínez-Rolán y Mihura López, 2023).

Hansen, Kortbek y Grønbæk (2012) introducen la noción de mobile urban drama «para describir obras de audio interactivas que le permiten a le usuarie ser el personaje principal de una obra donde el paisaje urbano real (posiblemente responsivo)[6] se convierte en la escenografía»[7] (p. 1). Para acceder a las mismas, se debe utilizar teléfonos móviles y tecnología basada en la locación como GPS o códigos QR. Esto permite que, al recorrer determinado espacio físico, se activen diferentes escenas de la obra. Les autores suman a su definición la posibilidad de que les usuaries reciban mensajes o llamadas telefónicas, incluso que se encuentren con actores y actrices reales a lo largo del camino, el cual está predefinido y puede ramificarse.

[5] Traducción propia.
[6] El texto original dice *possibly responsive*, haciendo referencia a que ese paisaje urbano puede responder o interactuar.
[7] Traducción propia.

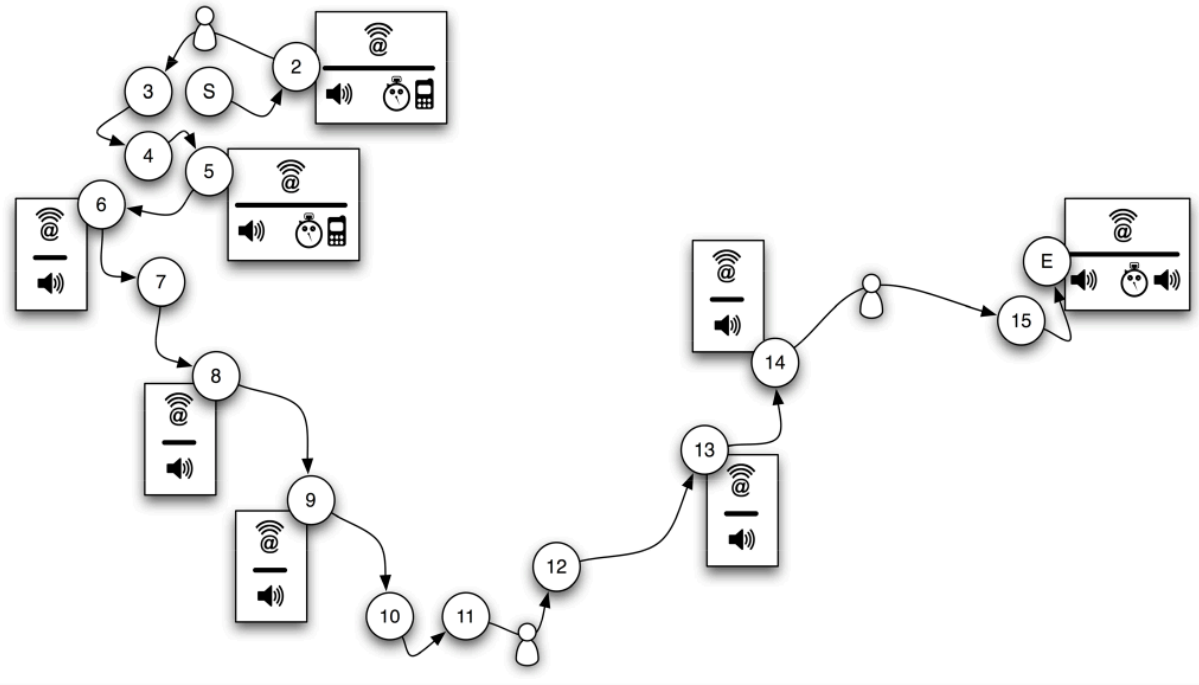
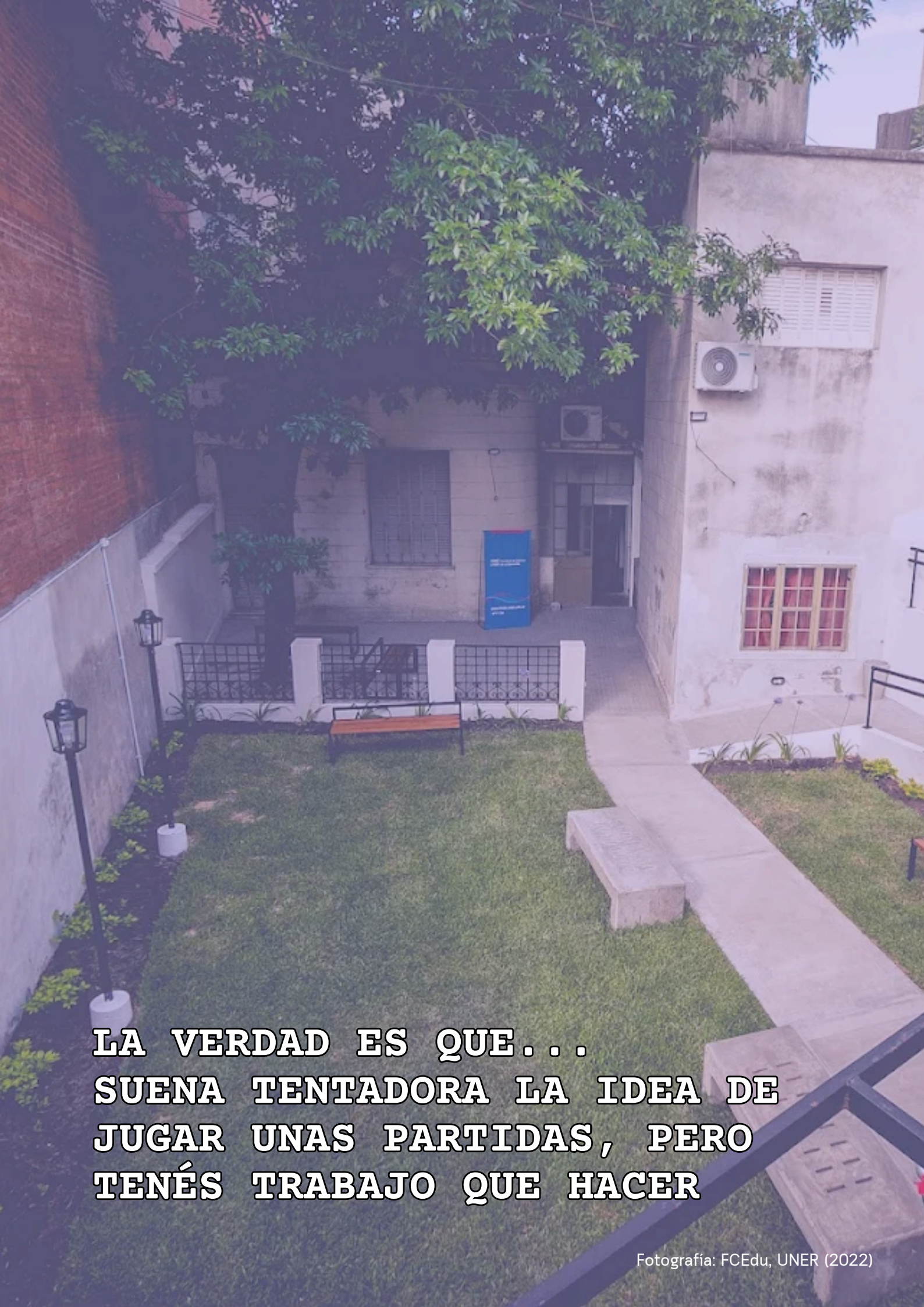


Figura 2. Fuente: Hansen, Kortbek y Grønbæk (2008).

Les autores proponen un modelo gráfico para representar los mobile urban drama. En la Figura 2 observamos el recorrido de *Corridor*, una producción que se analiza a modo de ejemplo. Las flechas marcan el camino a seguir. Cada círculo numerado hace referencia a determinado evento. La S indica el comienzo (start) y la E, el final (end). Los íconos de persona señalan que allí le usuarie se cruza con un actor o actriz. A su vez, cada recuadro nos muestra mediante qué tecnología se activa la escena —parte superior— y de qué naturaleza es el evento que se desencadena —parte inferior—.



LA VERDAD ES QUE...
SUENA TENTADORA LA IDEA DE JUGAR UNAS PARTIDAS, PERO TENÉS TRABAJO QUE HACER

Fotografía: FCEdu, UNER (2022)

Como mencionamos anteriormente, este estudio se propone investigar las experiencias en las que una pieza radiofónica de ficción se relaciona con el espacio físico en el que se encuentra montada. Trabajamos a partir del caso *¿Quién mató a H. García Martínez?*, una producción geolocalizada en la ciudad de Paraná. Se trata de la adaptación del libro *¿Quién mató a H. Thrombey?* de Edward Packard, de la colección Elige tu Propia Aventura, a una narrativa locativa sonora e interactiva. Nos referimos a una producción anclada a lugares físicos, que interactúa con estos y que requiere que se transite por ellos para seguir avanzando con la historia. Es decir, la narración se construye y desarrolla a partir de su vínculo con los espacios geográficos. En este capítulo retomaremos el trabajo realizado para llevar a cabo esta pieza comunicacional.

En esta producción, elaborada en el marco de nuestras prácticas curriculares de la Licenciatura en Comunicación Social, buscábamos generar una experiencia en la que le oyente pueda tomar decisiones que determinen su recorrido. Es por esto que decidimos adaptar un libro de Elige tu Propia Aventura, ya que son un ejemplo clásico de la interacción de lectores con historias[8]. Particularmente seleccionamos *¿Quién mató a H. Thrombey?* porque, de toda la colección, consideramos era el que más fácil se podía adaptar a la ciudad de Paraná, donde residimos. Los escenarios, los personajes y la trama bien podrían existir aquí, ya que no tiene marcas geográficas de una localidad en particular y puede dialogar con espacios comunes a cualquier ciudad (una casa, una comisaría, una plaza o la calle).

El argumento de la historia original es la siguiente: les lectores interpretan el papel de un detective contratado por un hombre rico que presiente que alguien lo quiere matar. El asesinato toma lugar y la lista de sospechoses incluye a todos los miembros de su familia cercana, además de algunas personas sin relación aparente. Es el trabajo de quien lee descubrir al culpable.

Proceso de producción de ¿Quién mató a H. García Martínez?

Para llevar a cabo el proyecto, definimos una serie de tareas a realizar. En primer lugar, fue necesario hacer un diagrama de las diferentes rutas posibles del libro.

[8] Los libros de Elige tu Propia Aventura son no-lineales e interactivos, ya que al final de cada página se presentan opciones para decidir cómo continuar la historia. Simplemente se tiene que elegir una e ir hasta la página que se indica. Los libros tienen múltiples desarrollos y finales.

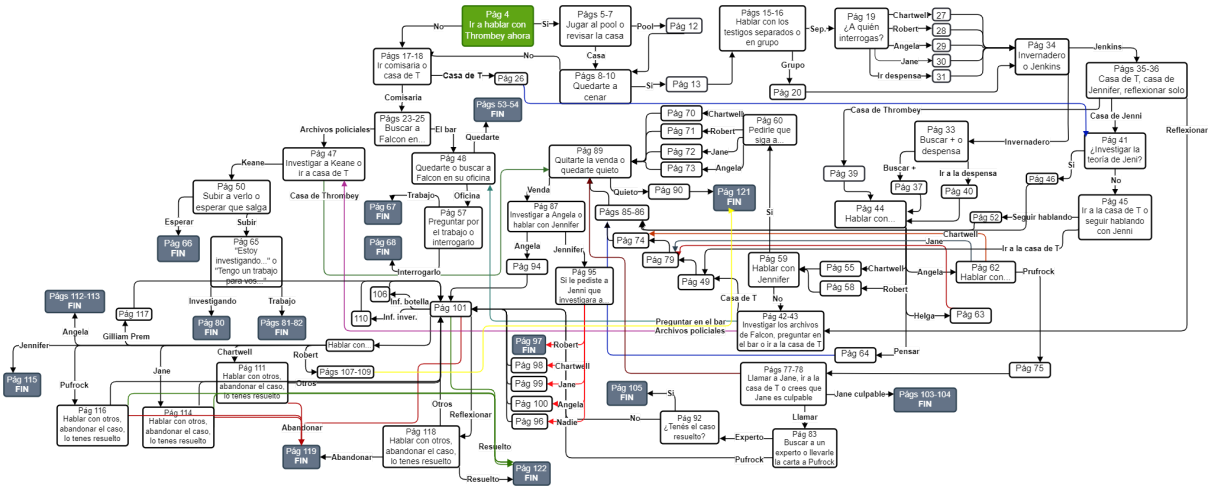


Figura 3. Fuente: Producción propia.

La Figura 3 corresponde al diagrama de la historia completa en versión digital, realizado con la página Diagrams.net. El rectángulo verde indica el comienzo de la historia, los rectángulos blancos remiten a puntos de la narración en los que se debe tomar una decisión y los azules son los finales. Luego de visualizar e identificar los distintos caminos, fue necesario seleccionar las partes del libro que serían adaptadas y geolocalizadas. Sabíamos que no podríamos abarcar la obra en su totalidad debido a su extensión. Prescindimos de las escenas, finales y personajes que se alejaban de los hechos centrales. Luego se acortaron las decisiones que le oyente puede tomar, ya que más de la mitad fueron eliminadas y otras se unieron en una sola para reducir el número de puntos geográficos específicos a utilizar. Así fue que llegamos a la versión definitiva del diagrama que luego adaptaríamos (Figura 4). Como se puede observar, hay una gran cantidad de caminos que se descartaron. La historia original tiene 14 finales posibles y, en *¿Quién mató a H. García Martínez?*, solo hay 6.

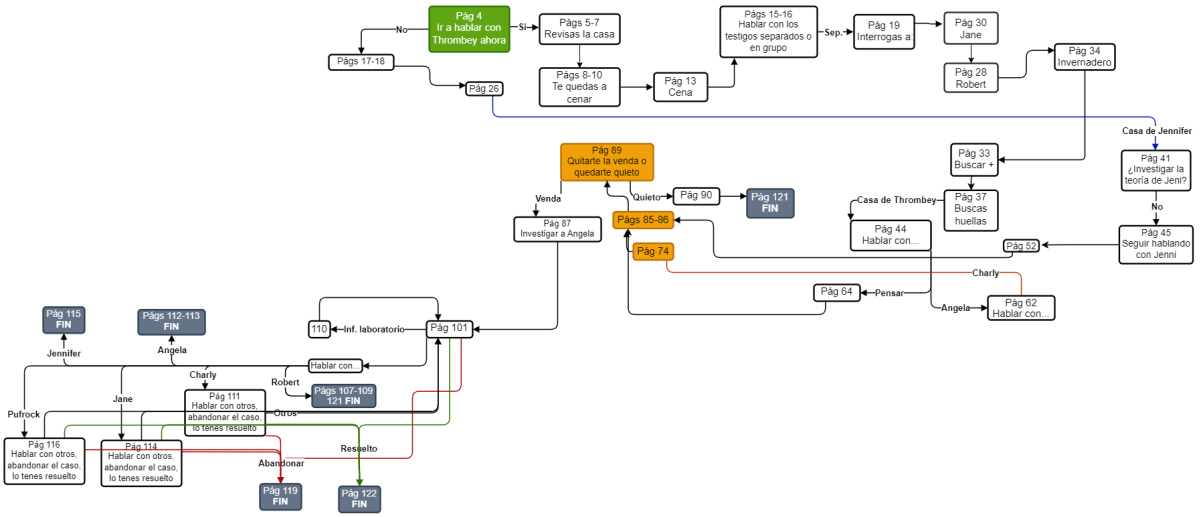


Figura 4. Fuente: Producción propia.

El paso siguiente fue definir el espacio físico en donde transcurriría la narrativa. Había muchos aspectos a tener en cuenta a la hora de realizar esta tarea. El primero era que el lugar se asemeje a una casa, ya que gran parte de la historia se desarrolla en el hogar de H. Thrombey, la víctima del crimen. Algunas de las opciones que se barajaron fueron: la Casa de la Cultura de Entre Ríos, el Centro Cultural y de Convenciones La Vieja Usina, la Escuela N° 1 del Centenario y nuestra casa de estudios, la Facultad de Ciencias de la Educación (FCEdu) de la UNER. Otro punto clave a tener en cuenta era el acceso al lugar. Al tratarse de instituciones tanto culturales como educativas iba a ser necesario pedir permiso para montar el proyecto allí. Además, cualquier persona que quisiera recorrer la narrativa iba a depender de varios factores como que el edificio esté abierto, que se le permita ingresar sin restricciones, entre otros.

Teniendo todo esto en cuenta se optó por las instalaciones de la FCEdu. Considerando que el público destinatario al que se aspira es aquel que transita por dicha casa de estudios, las posibilidades de acceso serían mayores comparándola con una escuela o un centro cultural.

La facultad, en tanto institución educativa, es transitada cotidianamente. Esto nos suscitó algunos interrogantes: ¿Qué pasa si la persona, mientras recorre la narrativa, se cruza con algune amigue o conocide que irrumpe en la experiencia? ¿Cómo afecta esto a la inmersión? Boj y Díaz (2013) hacen referencia a la ambigüedad entre la historia y los eventos propios del lugar donde transcurre la narrativa. Entendemos que les oyentes están expuestes a diversas situaciones y posibles interrupciones que no podemos evitar. El hecho de recorrer un espacio público implica factores propios del azar, hay un grado de imprevisibilidad que se nos escapa. Sin embargo, «este efecto de mezcla, de reencuentro, de cruce entre la realidad y el relato que se disuelve en el espacio real es quizá el mayor atractivo de las narrativas espaciales» (Boj y Díaz, 2013, p. 134).

Otra de las inquietudes que nos surgió a partir de la elección de la locación fue en relación al vínculo previo entre el público y la FCEdu. Al pensar el proyecto para ser escuchado principalmente por estudiantes, docentes y personal perteneciente a la institución, nos preguntamos si esta relación podría dificultar la inmersión en la historia. Boj y Díaz (2013) afirman que dichas «asociaciones de carácter simbólico, las vivencias, emociones y memorias personales vinculadas a los lugares [...] son también factores no

predeterminados del relato que juegan un papel fundamental en la construcción del escenario de ambigüedad propio de las narrativas espaciales» (p. 134).

Tras definir el espacio físico en donde transcurriría la narrativa, elegimos cuál sería el soporte tecnológico que utilizaríamos para geolocalizarla. Desde un principio consideramos que debería ser el teléfono móvil por dos grandes motivos. En primer lugar, se trata de un artefacto de uso cotidiano que casi todas las personas tenemos incorporado. A su vez, la mayoría de teléfonos móviles incluyen acceso a una conexión de datos o red wifi, lo que permite fácilmente recibir, distribuir y descargar la producción (Boj y Díaz, 2013).

Encontramos una aplicación que parecía ideal para nuestro proyecto, ya que permite crear historias, recorridos y juegos interactivos pero tuvimos que descartarla debido a que solo funciona en dispositivos iOS, el sistema operativo de Apple. Esto limita en gran medida el acceso ya que la mayoría de las personas de Paraná usamos dispositivos Android. Entendemos que el sistema operativo en este caso afecta tanto al desarrollo como a la distribución de la narrativa y, por lo tanto, al potencial número de oyentes de la misma.

No encontramos una aplicación semejante para Android y optamos por izi.TRAVEL, ya que permite crear recorridos georreferenciando archivos (texto, video, imagen, audio) a los que se accede a medida que se transita una ruta establecida. Los elementos se cargan en la aplicación y se les asigna un radio de activación. Cuando les usuaries pasan por alguna de esas zonas, el GPS de sus dispositivos móviles la detecta y reproduce de manera automática los archivos. Izi.TRAVEL está pensada para hacer audioguías turísticas geolocalizadas, por lo que presenta limitaciones a la hora de pensar un recorrido no lineal. Sin embargo, era lo que más se acercaba a nuestras necesidades y posibilidades, por lo que adaptarnos y sortear su poca versatilidad ha sido un desafío al que tuvimos que enfrentarnos. En este sentido, es innegable cómo las plataformas de software «que permiten construir narrativas espaciales para teléfonos móviles sin tener conocimientos profundos de programación» (Boj y Díaz, 2013, p. 140) determinan fuertemente la estructura de la narración.

A la par que seleccionamos las partes del libro que iban a ser adaptadas y geolocalizadas —y luego de elegir la locación y el soporte tecnológico— nos ocupamos de definir los puntos geográficos específicos en los que se anclarían las piezas de audio. Esto implicó determinar la geolocalización de cada track, pero también la extensión de los mismos. Es decir, qué fragmentos de la historia irían en uno y cuáles en otro. La distribución en el espacio también es un factor determinante a la hora de planificar la estructura

narrativa de este tipo de producciones. El resultado de este proceso fue la diagramación total de la historia en 19 tracks, que se encuentran distribuidos en el interior de las instalaciones de la FCEdu y en cuadras aledañas (Figura 5).

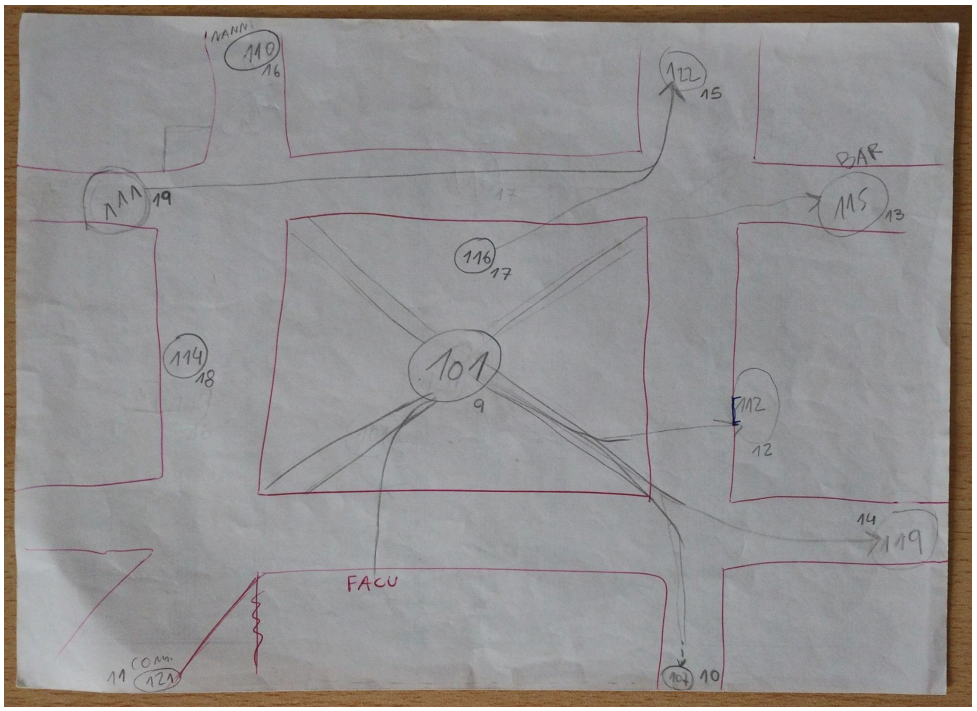


Figura 5. Fuente: Producción propia.

La siguiente tarea fue escribir el guion radiofónico, pero antes de comenzar era necesario elaborar un resumen de lo que ocurriría en cada pieza de audio. Debido a la extensión del libro, tuvimos que hacer múltiples recortes y esto nos obligó a revisar varios puntos del argumento para mantener la coherencia de la historia.

El hecho de que sea una adaptación geolocalizada implicó modificaciones en el guion, ya que el propósito era que la narrativa se resignifique a partir del diálogo permanente con los espacios físicos. Por otro lado, también hicimos los cambios que nos resultaron pertinentes en pos de lograr una mayor empatía con quien escucha. El libro *¿Quién mató a H. Thrombey?* fue publicado a principios de la década de los 80 en Estados Unidos. Esto implica una distancia con nuestro contexto ya que la escritura tiene marcas de época, pero también sesgos de clase, de género, entre otros. Esta situación ameritó un abordaje a la hora de escribir el guion, que nos permitiera acercarnos a los contextos socioculturales de nuestres oyentes e ir en busca de una mayor relación de identificación con les mismes.

El proceso de guionado fue arduo y extenso. Elaboramos un guion por cada track, por ende, un total de 19. Utilizamos los cuatro elementos del lenguaje radiofónico: palabra, música, efectos de sonido y silencios.

La palabra fue el elemento que más trabajamos. Apelamos a la figura de una narradora para guiar y acompañar a la persona: en cada pieza de audio, le indica cuándo tiene que desplazarse, a dónde debe dirigirse, si debe ingresar a una habitación, etc. Al tratarse de la adaptación de un libro de Elige tu Propia Aventura, la narrativa además de locativa, es interactiva. Es decir, le oyente toma decisiones que condicionan el curso de la historia y es un personaje más de la misma —en este caso, le detective que tiene que resolver el crimen—. Vive el relato en primera persona, es por eso que tanto los personajes como la narradora le hablan en segunda persona del singular. En este sentido, en pos de establecer una mayor relación de identificación —y por ende, propiciar una mejor inmersión—, evitamos las marcas pronominales para referirnos a quien escucha, ya que no tenemos manera de saber cuál es su identidad sexo-genérica. Además, el personaje que representa no habla en ningún momento con su propia voz, precisamente para evitar las marcas de género. Se comunica con el resto de las personas a través de la narradora y, en determinados puntos de la narrativa, sus ideas se mezclan y se funden. Es decir, buscamos que a medida que avanza la historia, la narradora represente los pensamientos mismos de le oyente.

Por otro lado, utilizamos la figura de un metanarrador, que se encarga de dar las indicaciones técnicas sobre el funcionamiento de la aplicación al comienzo de la experiencia y, al finalizar cada track, dice las opciones entre las cuales se puede elegir. Este personaje forma parte de la producción, pero está por fuera de la historia.

Si la palabra impulsa la acción y lleva el relato hacia adelante, los efectos de sonido y la música tienen la tarea de potenciar la inmersión afectando el estado emocional de la audiencia, estimulando su imaginación para crear imágenes auditivas y reforzando la verosimilitud de los hechos. Para este fin, la mayoría de efectos fueron descargados de bancos de sonidos luego de una exhaustiva búsqueda. Aun así, algunos fueron grabados de manera casera, debido a que en ciertos casos no encontramos que sonaran como necesitábamos, teniendo en cuenta el material o espacio en el que se escuchan. Por ejemplo: la caída de Horacio cuando es envenenado, algunos pasos en el hall y en las escaleras de la facultad, el sonido de revolver papeles, llaves, entre otros.

Desde el comienzo el objetivo fue lograr que la narrativa tenga una identidad y una estética musical propia. En la historia original del libro, hay una obra que es de relevancia para la trama: *Sonata Claro de Luna* de Beethoven. Fue por esto que se decidió comenzar la

búsqueda siguiendo esa pista. Esta sonata pertenece al Romanticismo, un movimiento artístico que surgió en Reino Unido y Alemania y luego se trasladó al resto de los países europeos. A nivel musical, se extendió entre los años 1810 y la primera década del siglo XX.

Se nos ocurrió que utilizar composiciones exclusivamente de este movimiento para todo el proyecto sería una manera de lograr aquella identidad musical que nos proponíamos. El personaje de Julia, la esposa de Horacio, es pianista profesional y toca música clásica. Desde lo simbólico también le encontrábamos sentido pues la música erudita o académica occidental suele asociarse de manera estereotípica a cierta élite, y en el libro *¿Quién mató a H. Thrombey?* la familia protagonista de la historia es una de las más adineradas de la ciudad.

El siguiente paso fue retomar el guion, repasar track por track y elaborar una lista con cada uno de los momentos en los que debía sonar música, describiendo la escena y las emociones que queríamos transmitir con la pieza musical, por ejemplo: tensión, misterio, miedo, confusión, serenidad, alegría, etcétera. Hicimos una búsqueda exhaustiva y, cuando escuchábamos una pieza que nos remitía a cierta escena, anotábamos su nombre. A la hora de editar, definiríamos qué música usar a partir de estas opciones.

Hay una serie de composiciones que no pertenecen al Romanticismo y son las que acompañan las intervenciones del metanarrador que, como mencionamos anteriormente, no es un personaje que intervenga en los hechos. Se trata de piezas digitales, hechas principalmente con sintetizadores. La intención fue precisamente marcar con la música ese adentro y afuera de la historia.

Cuando el guion estaba en un estado bastante avanzado, llevamos adelante el casting. Hicimos una convocatoria por redes sociales y tanto la prueba de las actrices y actores como la grabación final y posterior edición, se llevaron a cabo en el Laboratorio de Audio del Centro de Producción en Comunicación y Educación (CePCE) de la FCEdu.

Con los diálogos ya grabados y la música y efectos seleccionados, empezamos la edición. Comenzamos acomodando los diálogos en el orden correspondiente, esto funcionó como base sobre la cual construir cada track. A medida que agregábamos los recursos sonoros, fuimos definiendo una estética, unos criterios que se repetirían en todas las piezas de la historia.

Una vez finalizado el proceso de edición, restaba definir la portada del proyecto. Recurrimos al Área Gráfica del CePCE para que diseñe una ilustración inspirada en elementos representativos de la historia, con un estilo similar al de las novelas de detectives clásicas

—como las de Arthur Conan Doyle o Agatha Christie—. Luego de unas semanas, el Área Gráfica nos presentó avances. Se hicieron sugerencias y el resultado final fue el siguiente:

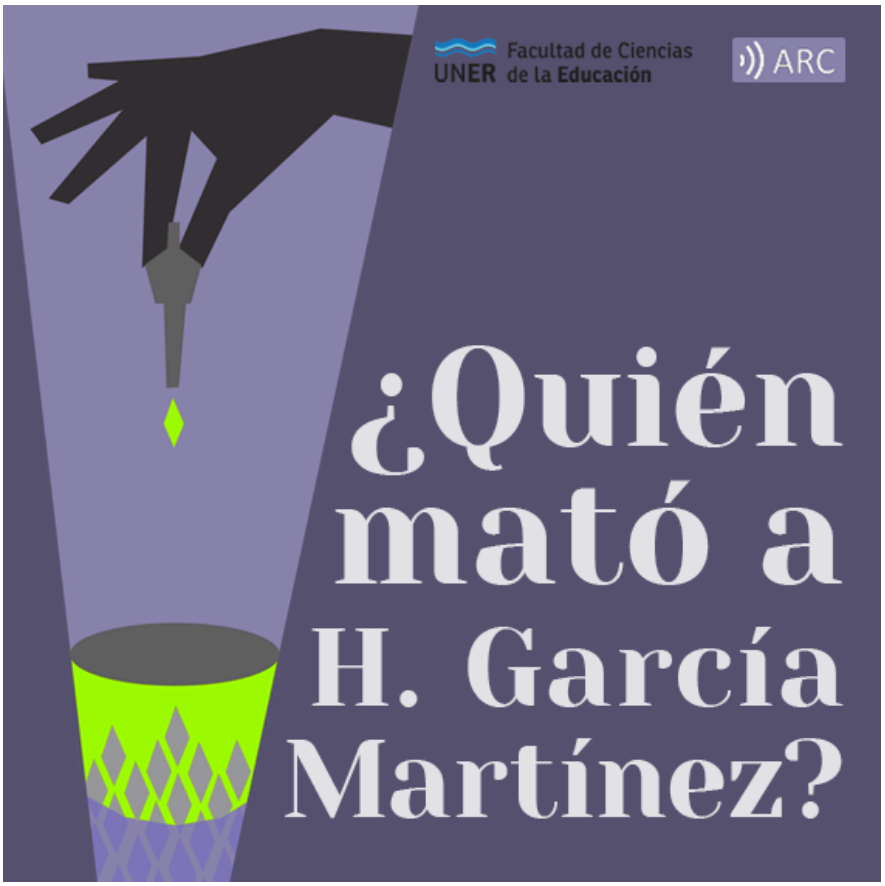


Figura 6. Fuente: Producción del Área Gráfica del CePCE - FCEdu.

Luego cargamos toda la producción sonora en el soporte tecnológico elegido (Figura 7) e hicimos una prueba. Vivenciar la narrativa en la calle, con el ruido propio del ambiente de fondo que inevitablemente se cuela por los auriculares, era una experiencia que necesitábamos atravesar para ver cómo funcionaba la historia en su contexto definitivo.

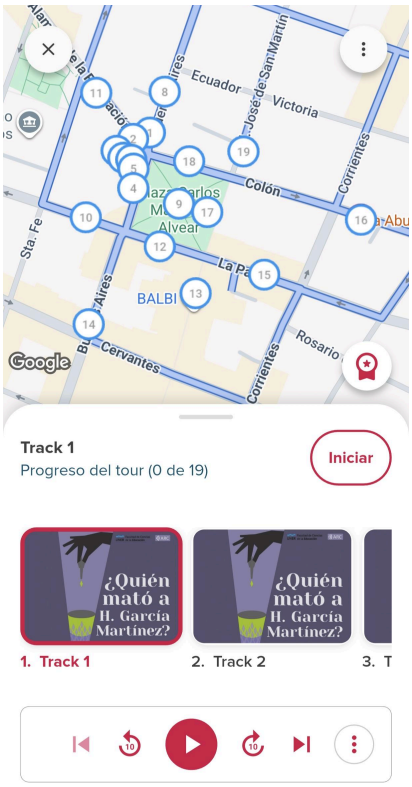


Figura 7. Fuente: Producción propia.

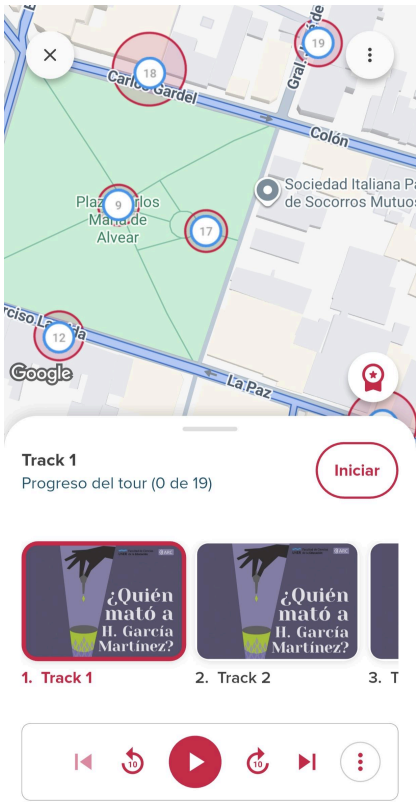


Figura 8. Fuente: Producción propia.

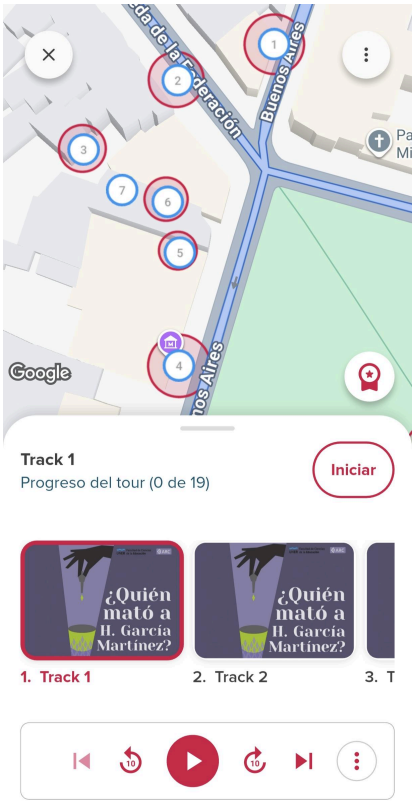


Figura 9. Fuente: Producción propia.

Notamos que había que hacer algunas modificaciones, como por ejemplo calibrar el volumen de algunos efectos sonoros, corregir ciertos intervalos para que le oyente tenga el tiempo suficiente para desplazarse de un punto a otro, etcétera. En lo que respecta a la geolocalización, concluimos que debíamos mover un poco la ubicación de algunos tracks y modificar los radios de escucha de otros (Figuras 8 y 9), debido a que se activaban donde no debían y esto interfería en la fluidez y continuidad de la historia. La geolocalización de los dispositivos y de la app tiene cierto margen de error con el que es inevitable lidiar. Para finalizar el proceso de producción, cargamos en izi.TRAVEL la ilustración que acompaña la narrativa, que es la identidad visual del proyecto.



ENTRÁ AL EDIFICIO, SUBÍ LAS ESCALERAS Y DIRIGITE HACIA EL HALL

Fotografía: FCEdu, UNER (2022)

En este capítulo nos adentraremos en el análisis de nuestro caso de estudio con el propósito de reflexionar acerca de las particularidades de una narrativa sonora de ficción que está geolocalizada.

Anteriormente hemos definido las narrativas locativas como producciones que, a partir de vínculos con el espacio físico real, desarrollan una historia. Boj y Díaz (2013) explican que podemos llamarlas de distintas formas, pero el punto en común es que requieren que transitemos un lugar específico para experimentar la narración. Irigaray (2022) retoma esta definición y los aportes de Massimo Di Felice sobre posterritorio y nos propone pensar la noción de territorialidad expandida, según la cual el territorio es considerado como plataforma y el espacio público de la ciudad su tablero de desarrollo.

¿Quién mató a H. García Martinez? transcurre en y se relaciona con distintos edificios de la FCEdu, la plaza Alvear, Nanni Laboratorios, la División de Paraná de la Policía Federal y otros puntos cercanos. Durante la escritura y producción, tuvimos en cuenta estos lugares para lograr una mayor inmersión en la historia, usamos una parte de la ciudad como tablero sobre el que montamos la experiencia. Empleamos el lenguaje radiofónico para generar atmósferas sonoras que se complementen y trabajen junto a los estímulos visuales que les oyentes reciben del entorno.

Quizás aquí sea donde resida la mayor potencia de este formato. La narrativa se construye en la conjunción entre lo que le oyente escucha y lo que ve, lo que siente al estar presente en el lugar. No está exclusivamente en una dimensión ni en la otra, sino en la yuxtaposición de ambas, en lo que Di Felice llama posterritorio, el cual ensancha y extiende de modo virtual los espacios urbanos (Irigaray, 2022).

Jason Farman (2015), profesor de Diseño de Medios Inmersivos en la Universidad de Maryland, habla de una «interacción dinámica entre virtualidad y materialidad»[9] (p. 107). En los proyectos locativos, los datos virtuales y el mundo material se nutren mutuamente con un efecto de capas profundamente entrelazadas e interactúan de forma significativa y encarnada o corporeizada (*embodied*) (Farman, 2015). En su texto, Farman teoriza sobre la corporeidad en la era digital y sostiene que «el cuerpo se produce mediante la interacción entre lo virtual y lo material. En lugar de existir como ámbitos separados entre los que el

[9] Traducción propia.

cuerpo debe trabajar, lo virtual y lo material son espacios colaborativos que producen encarnación» (p. 105).[10]

En el caso de *¿Quién mató a H. García Martínez?*, lo material es el espacio físico, los objetos, edificaciones y personas con los que interactuamos mientras hacemos el recorrido. Lo virtual es lo que no existe en el mundo real, es una historia ficcional que se escucha a través de unos auriculares. La información y los estímulos que ambas dimensiones nos proporcionan se nutren mutuamente y le permiten a le oyente asistir a una experiencia corporeizada a través de una narrativa sonora geolocalizada. En términos de Farman (2015), una experiencia sensorial de superposición.

Como hemos mencionado anteriormente, el lenguaje radiofónico tiene la capacidad de crear imágenes acústicas. En una producción geolocalizada, las mismas están ancladas a un espacio físico concreto. Resulta entonces que la imaginación ahora está determinada por las locaciones. Necesariamente tenemos que imaginar con los ojos abiertos, prestando atención a los detalles del lugar que completarán lo que estamos escuchando, ya que la historia reside en esa superposición. Algunes oyentes destacaron lo innovador de tener que visualizar los hechos *in situ*, F.M. Baloni (comunicación personal, 1 de octubre de 2024) comentó: «Me parece súper original estar en las escenas. Eso es lo novedoso, estar en el lugar, ir imaginándote en el lugar». También agregó que «parece que estás viviendo una historia casi real en la ciudad, y el hecho de andar así es como que también te sentís un poco que estás adentro de la investigación, como que sos parte» (comunicación personal, 1 de octubre de 2024).

Las narraciones espaciales, sean de ficción o no-ficción, dan lugar a una resignificación del espacio, imprimiéndole nuevas capas de sentido. Para les oyentes que ya frecuentaban algunas de las ubicaciones donde suenan los tracks, la narrativa les brinda nuevas experiencias y recuerdos asociados a esos lugares ya conocidos, incluso puede hacerles ver detalles que no habían notado previamente, o apreciar con nuevos ojos espacios a los que estaban acostumbrades. También les permite sentir emociones que no habían experimentado allí, como miedo a que te disparen, presenciar un crimen, incertidumbre sobre quién puede ser el culpable, etc.

M.R. Righelato (comunicación personal, 2025) expresó su opinión sobre este tema. A los lugares que ya conocía y a los que tenía asociados una gran cantidad de memorias, la

[10] Traducción propia.

narrativa se le sumó como una menor. Cuando volvió a pasar por allí, recordó de manera pasajera la presencia de algunos de los tracks. Es decir, las vivencias y sentidos previos que fueron más significativos para ella tuvieron un mayor peso en su mente. Distinto fue el caso de aquellos lugares que no había transitado antes de realizar el recorrido. Cuando revisitó estas locaciones, los recuerdos de las escenas de la narrativa cobraron más relevancia. Entendemos que, en el primer caso, la nueva capa de sentido que la narrativa geolocalizada le aportó compite con muchas otras y se diferencia de los lugares nuevos, a los cuales previamente no les había atribuido emociones o vivencias.

En el proceso de producción nos preguntamos qué pasaría si le oyente se cruza con alguna persona conocida que interrumpe su experiencia. A partir de las entrevistas, la encuesta y observación participante de algunos recorridos, comprobamos que esto efectivamente ocurrió. Incluso se dieron otros eventos propios del azar, por ejemplo, cerró Peñón del Águila, un pub al que se hace referencia en las indicaciones; intervinieron factores climáticos que dificultaron o imposibilitaron hacer la experiencia; algunas personas se cruzaron con desconocides que les interrumpieron, pidiendo indicaciones o haciendo preguntas.

Entendemos que es esperable que sucedan estas situaciones, por el hecho de que la narrativa se encuentra montada en el espacio público. Además de los que mencionamos anteriormente, imaginamos que puede haber otros acontecimientos imprevisibles como que la facultad se encuentre cerrada, que estén arreglando o remodelando los espacios y esto dificulte la circulación, que haya eventos en alguno de los lugares, como una feria en la plaza o una movilización en la calle.

Todas estas situaciones que ocurrieron o tienen posibilidad de ocurrir se pueden categorizar dentro de una definición que ya hemos mencionado anteriormente: el escenario de ambigüedad, explicado por Boj y Díaz (2013). En este sentido, Rossitto, Barkhuus y Engström (2016) plantean que, en los audiodramas basados en la locación, la experiencia del paisaje urbano se convierte en la escenografía en vivo de la obra. Sería interesante pensar también en una escenografía viva, sobre la cual nunca tenemos un control total.

Esta idea de Rossitto et al. (2016) surge de un artículo donde analizan el audiodrama basado en la locación *Maryam*. En esta producción las relaciones entre la historia y los lugares donde está geolocalizada son vagas, imprecisas, sin referencias directas. Esas conexiones sueltas requieren de la creatividad de les usuaries para unir la producción digital

con el entorno físico en el que está ubicada. Esta concepción de ambigüedad difiere de la propuesta por Boj y Díaz (2013). Rossitto et al. (2016) explican que las interpretaciones libres en *Maryam* son una parte fundamental para estimular la imaginación de la audiencia y que hagan sus propias interpretaciones sobre la relación entre lo que escuchan y lo que ven y sienten. Les autores sostienen que esta ambigüedad entre las locaciones y las partes de la historia, es un recurso para que la audiencia le dé sentido a la obra y se mantenga inmersa en ella. En el caso de *¿Quién mató a H. García Martínez?*, se tuvo una clara intención de que los hechos tengan la mayor correlación posible con las ubicaciones físicas, diferente al modelo de interpretación libre propuesto por Rossitto et al. (2016). Entendemos que no hay una sola forma de concebir esta interrelación entre los elementos del lugar y los de la narración, sino que se trata de decisiones de producción.

Anteriormente hemos definido el concepto de mobile urban drama de Hansen, Kortbek y Grønbæk (2012) como historias de audio que transcurren en el paisaje urbano donde le oyente es el personaje principal y utiliza tecnología basada en la locación para recorrerlas. Siguiendo el planteo de los autores consideramos que *¿Quién mató a H. García Martínez?* es un mobile urban drama.

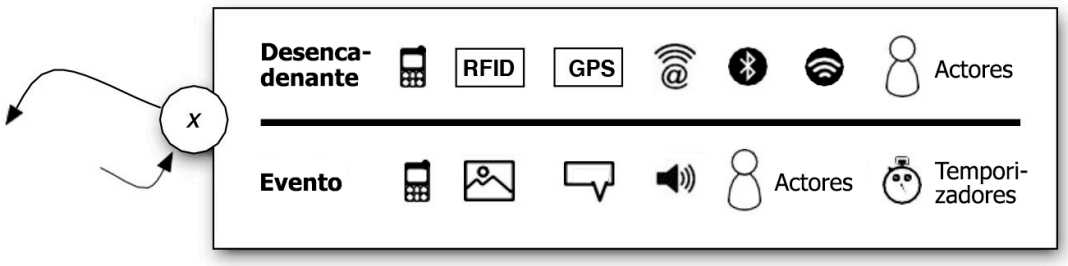


Figura 10. Fuente: Hansen, Kortbek y Grønbæk (2012).[11]

En este tipo de producciones, les usuaries pueden acceder a las escenas de la historia a través de distintos desencadenantes (inputs), los cuales hacen uso de diferentes tecnologías. A su vez, los eventos (outputs) también pueden ser de diversos formatos y lenguajes. Como se ve en la Figura 10, entre los inputs tenemos llamadas telefónicas, Identificación por Radiofrecuencia, GPS, códigos QR o Semacode, Bluetooth, Wi-Fi y encuentros con actores. Los outputs pueden ser llamadas telefónicas, imágenes, texto o mensajes, audios, encuentros con actores y eventos cronometrados.

[11] Traducción propia.

En *¿Quién mató a H. García Martínez?*, los inputs son de tecnología GPS ya que los tracks están georreferenciados, o bien, le oyente puede reproducirlos manualmente. Los outputs son audios y un pequeño texto que detalla las decisiones a tomar y hacia dónde dirigirse para continuar la historia. Si bien en este caso la persona no recibe mensajes, llamadas telefónicas ni se cruza con actores en vivo, estos eventos están planteados por Hansen et al. (2012) como una posibilidad y no como una condición excluyente para que la producción sea considerada como un mobile urban drama.

Inmersión

La inmersión es un fenómeno poderoso que frecuentemente es citado como medida del éxito de los juegos y las experiencias de realidad virtual. Tiene una fuerte afinidad con el concepto de fluidez, donde se pierde la noción del tiempo y del yo, y la atención se centra por completo en la actividad actual. (Reid et al., 2005, p. 1733)[12]

A su vez, Green y Brock (2002, como se citó en Risso Patrón, 2016) plantean que, en una narración, las condiciones inmersivas son las que «favorecen en un individuo la pérdida de noción de la realidad física inmediata, y simultáneamente, una focalización de la atención en el relato y en la realidad que describe el mismo» (p. 198).

Resulta pertinente destacar que, en el caso de las narrativas geolocalizadas, si bien es necesario que la persona pierda la noción de la realidad física inmediata, no debe abstraerse del todo de su entorno, ya que el mismo forma parte de la historia y le está brindando estímulos e información que completan la experiencia. En el caso de nuestra producción es necesario que le oyente prescinda de la idea de que está en una institución educativa, sin embargo debe estar atente al espacio que transita. Tiene que imaginarse que un aula es una sala de música y en vez de bancos, hay un piano, por poner un ejemplo.

Reid et al. (2005) explican que, en las experiencias basadas en la locación, la inmersión no es constante. Hay eventos que hacen que les oyentes entren en ese estado y otros que, inevitablemente, les sacan. Algunos de estos eventos pueden controlarse y otros no.

[12] Traducción propia.

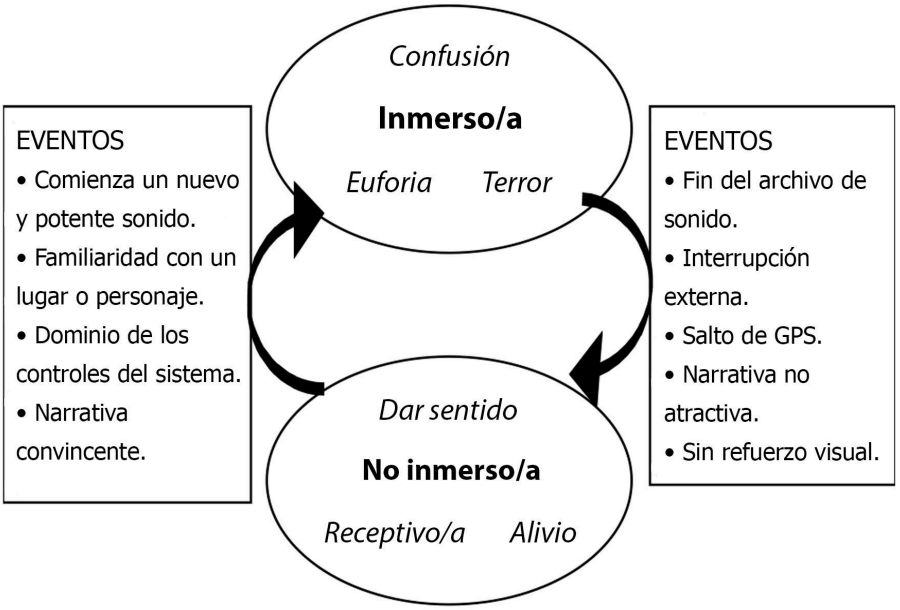


Figura 11. Fuente: Reid, Geelhoed, Hull, Cater y Clayton (2005).[13]

Reid et al. (2005) propusieron este modelo (Figura 11) a partir de la realización de una experiencia basada en la locación. Se trata de una ficción histórica inspirada en las revueltas de 1831 en Bristol, Inglaterra, a partir de que la Cámara de los Lores rechazaran un proyecto de ley que buscaba reformar el sistema electoral y ampliar el sufragio. El proyecto se montó sobre Queen Square y utilizó tecnología GPS para que, al recorrer la plaza, se activaran audios cortos con distintas escenas de las revueltas.

Les autores explican que en el estado de inmersión se pueden experimentar una gama de sensaciones. Se puede lograr un sentimiento de euforia cuando les usuaries no se sienten desorientades por la experiencia inmersiva y la transición hacia la misma es fluida. Se puede sentir terror a partir de una aparente situación de peligro. La sensación más frecuente ha sido la confusión, generada a partir de los sonidos que buscan representar el caos de los disturbios.

Al estado de inmersión se le contrapone la no inmersión, donde cada sentimiento antes mencionado tiene su contraparte. La euforia da lugar a que les visitantes estén receptives, el terror se convierte en alivio al saberse a salvo y la confusión da paso a un momento de reflexión para dar sentido a lo que se acaba de escuchar.

Este paso entre estados se da a partir de ciertos eventos. Una persona puede entrar en un estado de inmersión tras escuchar el comienzo de un nuevo audio, al sentir

[13] Traducción propia.

familiaridad con un lugar o personaje de la historia, al resultarle atractiva y al comprender y utilizar con facilidad la tecnología empleada en la experiencia.

Por el otro lado, hay eventos —planeados y azarosos— que suspenden el estado de inmersión, como que el audio llegue a su fin, que haya alguna interrupción externa, que falle el GPS, que la narrativa no sea interesante o que se requiera un refuerzo visual que conecte lo que se escucha con lo que se ve en el mundo físico.

El modelo de Reid et al. (2005) es propuesto a partir de un proyecto de ficción histórica, por lo que tiene ciertas diferencias con *¿Quién mató a H. García Martínez?*. Sin embargo, sus aportes en relación al estado transitorio de la inmersión resuenan con nuestra narrativa locativa.

Durante el proceso de producción estimamos que, por diversos factores, les oyentes podrían distraerse y desviar su atención de la historia. A partir de las entrevistas y observaciones de los recorridos de las distintas personas, logramos comprobarlo. El estado pleno de inmersión es lo deseado, sin embargo fuimos descubriendo que en una producción geolocalizada es difícil alcanzarlo por los múltiples factores que intervienen, muchos de ellos de forma inevitable. En este sentido, los aportes de Reid et al. (2005) nos permitieron confirmar que, efectivamente, la inmersión es transitoria especialmente en las experiencias basadas en locaciones ya que la prominencia del entorno real lleva a que las personas continuamente se estén moviendo entre los mundos paralelos de lo digital y lo físico.

En el capítulo *Es deprimente, nada te disgusta tanto como no resolver un caso,* desarrollaremos una sistematización de los distintos eventos que pueden interrumpir el estado de inmersión en una narrativa sonora geolocalizada, a partir de nuestra experiencia.

Curva de aprendizaje

Cuando comenzamos un juego nuevo, debemos aprender sus reglas. Mientras las vamos conociendo, es muy probable que sus mecánicas nos resulten familiares por experiencias previas: tirar un dado y avanzar un número de casilleros, juntar cartas según números o íconos, etc. En los videojuegos, esta primera etapa de acostumbramiento a las reglas y lógica interna se llama curva de aprendizaje. Está diseñada para que sea más o menos compleja y su dificultad puede variar para cada persona dependiendo lo que haya jugado previamente.

¿Quién mató a H. García Martínez? es sin dudas una experiencia lúdica. Al momento de escribir el guion, sabíamos que posiblemente sería la primera ficción sonora geolocalizada que les oyentes harían, es por eso que al comienzo de la misma se brinda de manera detallada una explicación sobre el funcionamiento de la app y cómo se desarrolla el recorrido.

Luego de observar los recorridos de les oyentes y entrevistarles, nos dimos cuenta de que el hecho de estar proponiéndoles un formato completamente nuevo implica una gran complejidad para el desarrollo fluido de la experiencia. Más allá de las indicaciones previas, era la primera vez que accedían a un producto donde se conjuga una narrativa radiofónica ficcional con el desplazamiento por el espacio. Algunes estaban acostumbrades a las historias contadas con lenguaje radiofónico por haber escuchado podcasts e incluso elles tuvieron dificultades.

Sabemos que cada lenguaje tiene un código, una lógica compartida que hace posible la comunicación, lo que permite que determinado mensaje sea codificado por quien lo emite y decodificado por quien lo recibe. Consideramos que, en el caso de este formato, faltaron claves en común que faciliten la comprensión de las mecánicas propias de este tipo de producción y, por ende, su acceso.

Si bien les oyentes comprendieron rápidamente que al final de cada track debían tomar una decisión y desplazarse a la siguiente locación, algunes tuvieron dificultades para darse cuenta que, dentro de un mismo track, también tenían que dirigirse a diferentes habitaciones o direcciones. En este sentido, un oyente acostumbrado a escuchar podcasts, manifestó:

> Es como que no termino de relacionar eso de que lo estoy escuchando, pero a la vez lo tengo que hacer. Es como que me dije, lo estoy escuchando nomás, ¿entendés? Como que la historia me llevaba sonoramente a las habitaciones y eso, pero no sabía que tenía que ir físicamente. (M.J. Sonderegger, comunicación personal, 25 de septiembre de 2024)

Luego expresó que le hubiera gustado saber de antemano que debía moverse mientras escuchaba la narrativa.

Por lo general, al comienzo de un videojuego se presenta un tutorial en el que se van introduciendo las dinámicas básicas de funcionamiento: las flechas del teclado se usan para mover al personaje, aceleras en una carrera apretando la X, arrastrás con el dedo un objeto

para formar una línea de 3 similares, etc. En casi todos los casos, la curva de aprendizaje de los comandos es suave y accesible para la mayor cantidad de jugadores posible. Hay diferentes formas de lograr esto, pero el objetivo es siempre el mismo: que quede claro cómo se juega en los primeros minutos para luego ir aumentando la complejidad o dificultad. Nos surgen entonces las siguientes preguntas: ¿Quizás la curva de aprendizaje de *¿Quién mató a H. García Martínez?* fue muy abrupta? ¿Debería haber sido más gradual y no solo al comienzo? ¿Deberíamos haber intervenido más en los primeros tracks, haciendo que el metanarrador brinde indicaciones más puntuales en distintos momentos? Sin dudas, será una cuestión a considerar en futuras producciones geolocalizadas.

Dimensión tecnológica

Un punto importante a la hora de llevar a cabo una producción geolocalizada es definir el soporte tecnológico sobre el cual se montará la narrativa. En este caso, consideramos que el teléfono móvil sería el medio adecuado por el cual les oyentes accedan a la historia. La mayoría de las personas tenemos un smartphone y estamos acostumbrades al funcionamiento de muchos de los elementos necesarios para recorrer la experiencia. A saber, la reproducción de un audio, la visualización de un mapa, entre otros. Por supuesto no ignoramos el hecho de que no todes tenemos el mismo nivel de alfabetización digital, pero es cierto que, entre las posibilidades, el teléfono móvil es el dispositivo que está más a mano de cada quien.

Otro aspecto fundamental es que los smartphones ya vienen con tecnología GPS integrada, además de la posibilidad de conectarse a internet vía wifi o datos móviles, lo que hace posible la distribución, descarga y geolocalización de información (Boj y Díaz, 2013). A su vez, existen diferentes aplicaciones gratuitas que permiten georreferenciar archivos y suelen utilizarse para distribuir audioguías. Como ya hemos mencionado, elegimos izi.TRAVEL debido a su compatibilidad con sistemas tanto iOS como Android.

En suma, el smartphone es el dispositivo tecnológico con el que más estamos familiarizades. Gracias a la convergencia de funciones, lo utilizamos para la mayoría de las acciones y actividades que realizamos. Boj y Díaz (2013) plantean que:

> La interfaz del teléfono móvil es reconocida por la mayoría de usuarios gracias a lo cual cuando experimentan con un proyecto de narrativa espacial mediante teléfono

> móvil la relación con el dispositivo se desdibuja y tiende a desaparecer lo que permite que la acción se centre en la propia narrativa y el funcionamiento del dispositivo no actúe como obstáculo o interferencia. (p. 137)

Por su parte, siguiendo el desarrollo teórico de Heidegger, Farman (2015) explica que cuando un dispositivo tecnológico se rompe o deja de funcionar, recién ahí es cuando lo percibimos. Cuando una tecnología que está presente en nuestra cotidianidad falla, la vemos desde una perspectiva diferente, porque está diseñada para ser usada de manera tal que no pensemos en cómo funciona y en el prominente lugar que tiene en nuestras vidas. «Hay un desplazamiento de la invisibilidad del uso cotidiano a la visibilidad de cuánto se había integrado el dispositivo en las prácticas rutinarias»[14] (Farman, 2015, p. 108). El autor hace referencia específicamente a los dispositivos móviles y el momento en el que se vuelven visibles: cuando no registran señal, se agota la batería, alguna función falla o simplemente se caen y se rompen. A tal movimiento, Robert Ling (2012, como se citó en Farman, 2015) lo llama el paso del sentido común de lo «dado por sentado» (*taken-for-grantedness*) a la «visibilidad evidente» (*glaring visibility*) de las infraestructuras y su integración en nuestro día a día.

A partir de la experiencia de les oyentes al recorrer *¿Quién mató a H. García Martínez?* notamos que el dispositivo tecnológico elegido en algunas ocasiones provocó una interrupción en el estado de inmersión, por diferentes motivos. El principal problema fue la imprecisión del GPS. También sucedió que algunas personas, mientras hacían el recorrido, recibieron un mensaje que las distrajo. Retomaremos y profundizaremos esta cuestión en el capítulo *Es deprimente, nada te disgusta tanto como no resolver un caso.*

En el momento de definir qué tecnología de geolocalización emplear, una opción fue usar códigos QR. En tal caso, no hubiéramos tenido el inconveniente de la imprecisión del GPS. Sin embargo, los descartamos debido a que resultaba difícil asegurar su permanencia en el espacio público. De haber usado códigos QR, hubiéramos podido dividir la historia en más tracks, poner más de uno en una misma habitación o utilizar los distintos pisos de los edificios, algo que no es posible con izi.TRAVEL. La aplicación requiere una zona de activación para cada elemento que se coloca en el recorrido y si los radios de algunas están demasiado cerca o se superponen, la reproducción de los archivos falla. Esto implicó tener especial cuidado a la hora de ubicar cada track y definir cómo repartir la historia entre las locaciones.

[14] Traducción propia.

En este sentido es importante notar que las 19 piezas de audio que componen la narrativa *¿Quién mató a H. García Martínez?* duran, en promedio, 4 minutos y medio. El Track 2 tiene una duración notablemente mayor —un poco más de 20 minutos— porque se trata de la escena que transcurre dentro de la casona. Dicha locación de Alameda de la Federación 109 cuenta con pocos metros cuadrados, lo que imposibilita georreferenciar allí más de un archivo. De haber utilizado códigos QR, habríamos dividido esos veinte minutos en varios tracks más cortos, repartidos por el espacio. Las plataformas que permiten producir experiencias geolocalizadas «por la manera en la que están diseñadas ofrecen una serie de recursos a los autores que en muchas ocasiones determinan la estructura de la narración» (Boj y Díaz, 2013, p. 140).

Izi.TRAVEL es una aplicación pensada para recorridos turísticos, lineales y con bastante espacio entre un punto de reproducción y el siguiente. Aunque no está diseñada para una experiencia interactiva como la que proponemos, logramos adaptar los audios a las posibilidades que ofrecía, dando orientaciones a les oyentes sobre cómo usar la app. Algo que también vale la pena mencionar es que, con el proceso de producción ya casi finalizado, la aplicación se actualizó, modificando por completo su interfaz. Esto nos obligó a reescribir algunas partes del guion y regrabar las indicaciones.

A pesar de las dificultades y limitaciones que hemos mencionado, izi.TRAVEL cumple con las características más importantes que requerimos para nuestro proyecto: utiliza tecnología GPS, de momento es gratuita y funciona tanto en dispositivos con sistema operativo iOS como Android. Nos interesaba que la narrativa pueda ser recorrida fácilmente por les oyentes, sea accesible para la mayor cantidad de personas posibles y se mantenga así durante todo el tiempo que se pueda.

Planos sonoros y paneos

El trabajo de edición de este proyecto implicó ciertas consideraciones, diferentes a las de la radio o un podcast, debido a que la narrativa transcurre en un lugar físico y, por lo tanto, debe denotar dicha espacialidad.

Lo primero a tener en cuenta es el manejo de los planos sonoros, la distancia que existe entre una fuente que emana sonido y quien lo escucha.

> En todo trabajo radiofónico no solo tiene importancia, para la expresión, qué suena, sino desde dónde suena. Es decir, el lugar del que procede el sonido. Y también, caso de que el sonido proceda de varios lugares a la vez, la distancia o el espacio que existe entre ellos. (Arnheim, 1980, p. 38)

Los planos sonoros le dan profundidad tridimensional al relato y ubican a la audiencia en el mismo. En el caso de las narrativas locativas, la espacialidad está dada por el lugar donde se encuentra geolocalizada (por ejemplo una plaza, una casa o la calle). Sucede entonces que los planos sonoros de las piezas de audio tendrán que acompañar las distancias reales entre le oyente y aquello que suena. Esto supone estimar aunque sea de manera aproximada, dónde estará ubicada la persona en cada momento de escucha, teniendo en cuenta que está presente en el lugar y además se desplaza por el mismo. «El oyente, al desplazarse, va a cambiar el punto de escucha. [...] Es necesario articular los procesos y técnicas pertinentes para lograr la sensación más real posible» (Risso Patrón, 2016, p. 201).

Un ejemplo es la escena del Track 2 (min. 6:47)[15], cuando quien escucha está en el sillón de la casona y Julia llega por la puerta pequeña que está en la pared opuesta, al lado del baño. A nivel de plano sonoro, la edición tiene que acompañar este movimiento para que se entienda que la mujer ingresa por allí y no por la otra entrada que, en este caso, la persona tiene a su izquierda (la puerta que da a la calle y se encuentra más cerca del sillón).

Otro ejemplo ilustrativo está en el Track 2 (min. 3:46), cuando le oyente se dirige a la cocina donde Jésica y María están cocinando y hablando. Al principio, se escucha la conversación desde afuera y luego dentro de la cocina. En este caso también fue necesario hacer un trabajo de edición particular con los planos sonoros para dar cuenta del cambio de ubicación relativa de la persona respecto de la fuente de sonido, donde pasan a cobrar más protagonismo los electrodomésticos de la cocina y las voces de las mujeres.

Así como los planos sonoros dan una sensación de profundidad, los paneos denotan movimiento. En las narrativas locativas, hacen que la experiencia sea más inmersiva y ubican a le oyente en relación a otro elemento que se mueve, o bien, indican que la persona se

[15] Para visualizar la barra de reproducción con los minutos y segundos exactos de cada track, se debe utilizar la versión web de izi.TRAVEL ya que desde la app no se muestran. Repetimos el link: https://izi.travel/es/browse/432bf10a-c36e-4e2e-b029-586607e30bff/es#/browse/585965dd-a422-4b10-a5d1-161733523347/es__432bf10a-c36e-4e2e-b029-586607e30bff

desplaza con respecto a una fuente de sonido fija. En ambos casos hay un cambio de posición, ya sea de la fuente o de quien escucha.

Los paneos son complejos de usar en este tipo de producciones porque no sabemos de manera exacta en qué dirección va a estar mirando la persona, por lo tanto, no sabemos si el sonido debería moverse de izquierda a derecha o viceversa. Podemos suponer cuál será su ubicación según el camino que debería estar recorriendo pero siempre hay un grado de imprevisibilidad. En algunas locaciones, estamos más seguras de hacia dónde va a estar mirando y usamos paneos para determinados elementos que llegan o se van en la historia. Esto se puede ver claramente en dos escenas. La primera es en el Track 4 (min. 0:15), cuando quien escucha está yendo desde el edificio de Buenos Aires 389 hacia el Automóvil Club Argentino (ACA). Jésica llega por detrás, le rebasa y sigue en la misma dirección, hacia calle Laprida. La segunda escena donde usamos un paneo es en el Track 6 (min. 1:16). Le oyente está dentro del edificio de la facultad, mirando en dirección a la calle cuando un patrullero arranca a la izquierda de su posición y se va hacia la derecha hasta perderse.

El empleo de los planos sonoros y los paneos en las producciones radiofónicas geolocalizadas sin dudas favorecen el estado de inmersión. Sin embargo, para hacer un uso correcto de los mismos tenemos que estimar dónde estará ubicada la persona en cada momento de escucha y hacia qué dirección estará mirando. De lo contrario corremos el riesgo de lograr un efecto contrario, por ejemplo, generar la sensación de que un auto está yendo a contramano o que un personaje se dirige hacia una dirección equivocada.

Tiempo

Como mencionamos anteriormente, *¿Quién mató a H. García Martínez?* es una narrativa interactiva con múltiples finales. Es decir, hay varias rutas posibles. El tiempo que le lleve a cada oyente recorrer la experiencia depende de varios factores: las decisiones que tome, cuánto tarde en desplazarse de un track a otro o si tiene que pausar la experiencia por alguna interrupción, por nombrar algunas variables que pueden intervenir. Entonces, podemos afirmar que en este tipo de producciones el tiempo es un factor que no podemos preestablecer de manera exacta y «quien determina el inicio y el final de la narración es el recorrido que establece el usuario» (Risso Patrón, 2016, p. 202). Muy distinto al caso de la radio tradicional o el cine, donde «el tiempo es quien determina el inicio y el final de la

narración: se inicia en el momento 0 y termina en el momento X, y la narración es lo que se desarrolla entre ambos puntos temporales» (Risso Patrón, 2016, p. 202).

Al no tener control sobre los tiempos que separan un área de escucha de otra, un track de otro, se pueden generar lo que en cine se conocen como tiempos muertos. En nuestro caso no lo asumimos como un error, pues estos momentos sirven como espacios de contemplación y reflexión (Risso Patrón, 2016).

Algunas partes de la historia requieren que la persona se traslade para cambiar de escena, mientras sigue escuchando la misma pista (Track 3 y 8). Es por esto que cronometramos el tiempo que nos llevó caminar entre los puntos específicos de estos tracks para poder editar los silencios acordes. Sabemos que es difícil determinarlo con precisión porque la velocidad de caminata de cada oyente varía, pero el resultado deseado es que se llegue al lugar explicitado en el momento en el que comienza la siguiente escena.

En el Track 8 (min. 6:13), la persona tiene que dirigirse a la casa de Jésica. En la instancia de producción medimos el tiempo estimado de desplazamiento —1 minuto y 19 segundos—. Recuperando algunas experiencias de les oyentes, N.O. Sarli Olivero (comunicación personal, 25 de septiembre de 2024) nos comentó que llegó antes de lo calculado. A su vez, F.M Baloni (comunicación personal, 1 de octubre de 2024) dijo que llegó justo cuando comenzaba la escena. En el Track 3, M.J. Sonderegger (comunicación personal, 25 de septiembre de 2024) tardó en darse cuenta que tenía que caminar para llegar a la siguiente escena, sin embargo llegó bien porque su velocidad de desplazamiento es rápida.

Mientras que N.O. Sarli Olivero tuvo que esperar frente a la casa de Jésica, F.M Baloni experimentó una transición fluida entre escenas y esto se dio por la caminata particular de cada une. En el tercer caso, M.J. Sonderegger compensó su arranque tardío con velocidad. Sus experiencias fueron singulares porque tienen diferencias en el andar. En este tipo de producciones la duración es definida, en parte, por les propies oyentes.

Frases del proceso de producción

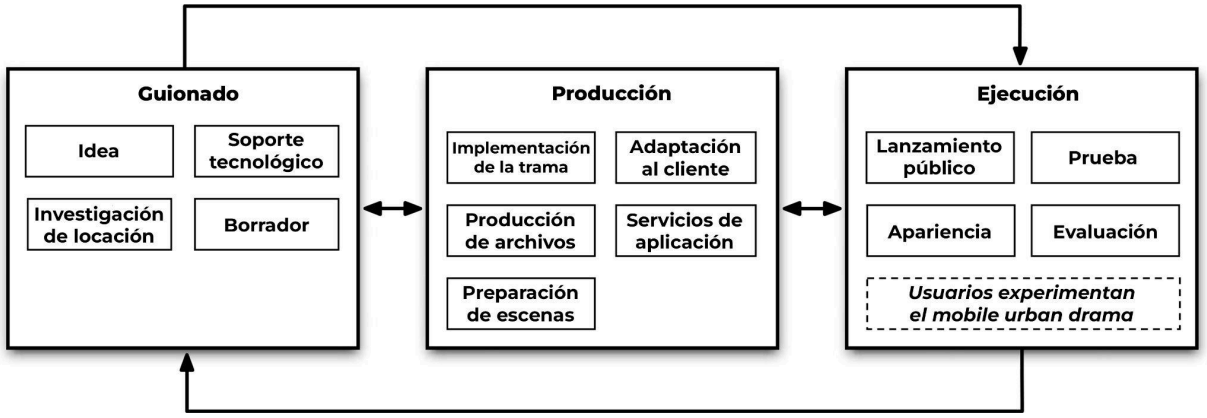


Figura 12. Fuente: Hansen, Kortbek y Grønbæk (2012).[16]

Hansen et al. (2012) se basan en sus experiencias como creadores para mostrar el proceso de producción de un mobile urban drama, desde su concepción hasta que está disponible para les usuaries (Figura 12). Una vez elegida la idea de la narrativa, se procede a buscar una locación con una historia que contar o que esté relacionada con el tema que deseen abordar. Luego se define la tecnología a utilizar y cómo implementarla, y se escribe un borrador. Les autores denominan a esta fase como etapa de guionado.

Este grupo diseña y crea sus propias aplicaciones para cada mobile urban drama que realiza, por lo que su fase de producción, además de tener un desarrollo de la trama y la elaboración de archivos, incluye implementar a medida los servicios web específicos para cada proyecto y la instalación del hardware a utilizar en las locaciones. También, en el caso de trabajar a pedido, se adapta y corrige según las indicaciones del cliente.

«Finalmente, en la fase de ejecución, la producción se prueba, se evalúa y se hace pública»[17] (Hansen et al., 2012, p. 16). El objetivo final es que les usuaries experimenten el mobile urban drama. A pesar de que se muestran en orden cronológico, las distintas fases se realizan simultáneamente ya que todas están interrelacionadas y la modificación de algún punto del proceso implica cambios en otros.

Se trata de un trabajo circular, donde cada fase se relaciona con la otra y se retroalimentan. El proceso de producción de *¿Quién mató a H. García Martínez?* se condice con el modelo propuesto por Hansen et al. (2012). Para empezar, la diagramación de todas las rutas posibles de *¿Quién mató a H. Thrombey?* de Edward Packard estuvo acompañada

[16] Traducción propia.
[17] Traducción propia.

de la selección de las partes que finalmente serían adaptadas al lenguaje radiofónico. Esta última, a su vez, fue condicionada por la definición del espacio físico. Es decir, la elección de los caminos y finales del libro que tomaríamos dependía de las características de la locación: si cuenta con espacios abiertos, cerrados, si dispone de una edificación que se asemeje a una casa, etc. Al mismo tiempo, la definición del lugar dependía de lo que sucede en la historia y las escenas que la componen.

La escritura del guion y la selección de los puntos geográficos específicos donde sonarían los tracks fueron procesos necesariamente simultáneos. Debíamos establecer en cuántas piezas de audio dividir la historia y dónde sería narrada cada una, la distribución de la obra en el espacio público urbano, el cual deviene en tablero de desarrollo (Irigaray, 2022). Esto implicaba elegir las ubicaciones a la par que elaborábamos el guion, teniendo en cuenta además que el GPS nos impide georreferenciar un track muy cerca del otro. A su vez, fue en esta instancia que terminamos de delimitar los caminos y los finales que luego adaptaríamos, algo que intentamos establecer al comienzo del proceso de producción pero recién en este momento logramos definir, ya que estaba sujeto a las locaciones disponibles. En este caso, además de la tecnología, el espacio físico también nos determina la estructura de la narración.

La grabación de los diálogos y la búsqueda de música y efectos de sonido se dieron a la par. Incluso mientras estábamos editando, seguimos buscando recursos sonoros porque se nos ocurrían nuevas ideas o lo que ya teníamos seleccionado no nos conformaba. Luego cargamos y acomodamos toda la producción en izi.TRAVEL mientras el Área Gráfica del CePCE diseñaba la imagen de portada.

Solo nos quedaba probar todo el recorrido y corregir lo que fuera necesario. Para eso, hicimos pruebas con algunes oyentes, cuyas devoluciones nos llevaron a ajustar la ubicación y el radio de varios tracks.



INGRESAN A LA SALA DE MÚSICA, VOS TE ACOMODÁS EN UN SILLÓN

Fotografía: FCEdu, UNER (2020)

Limitaciones y posibilidades del lenguaje radiofónico

En *Producción de programas de radio* (1978), Kaplún sostiene que el mensaje está condicionado por las características del medio donde se transmite, y sistematiza las limitaciones y las posibilidades de la radio. En este capítulo, tomaremos estos aportes para indagar qué sucede con el lenguaje radiofónico en una ficción que es geolocalizada a partir del análisis de nuestro caso de estudio, teniendo en cuenta que en el contexto de las nuevas TICs, ya no hablamos de medio sino de lenguaje radiofónico.

Limitaciones

Kaplún (1978) identifica cuatro limitaciones: fugacidad, unisensorialidad, unidireccionalidad y oyente condicionado. Nos centraremos en las primeras dos ya que, a pesar de que estas definiciones siguen vigentes en las producciones sonoras actuales de una forma u otra, no todas nos permiten realizar un análisis en profundidad sobre *¿Quién mató a H. García Martínez?*.

Como en todo medio masivo, el mensaje de la radio es unidireccional y, a lo largo de los años, se ha generado un debate al respecto. Algunes autores sostienen que la audiencia puede comunicarse a través de mensajes y llamadas y esto supone que la unidireccionalidad puede ser sorteada como limitación. En nuestro caso, el mensaje tiene una sola dirección.

Cuando la radio está de fondo y se oye de manera distraída, hay una escucha pasiva por parte de le oyente. En las narrativas geolocalizadas, se espera que la persona se predisponga a hacer el recorrido, ya que será un momento que estará dedicado a vivir la experiencia, como cuando se va al cine o al teatro. Es decir, se prevé una actitud activa de parte del público.

En cuanto a la fugacidad, Kaplún (1978) plantea que «el mensaje radiofónico es efímero, se inscribe en el tiempo» (p. 62). Si extrapolamos esta característica propia de la radio para pensar el lenguaje radiofónico en una ficción sonora geolocalizada, podríamos decir que el mensaje continúa siendo efímero. Si bien es cierto que quien hace el recorrido puede pausar la reproducción y retroceder las veces que lo desee, el sonido continúa inscrito en el tiempo. A su vez, esperamos que no sea necesario repetir la escucha de una parte de la producción, ya que la experiencia se vería interrumpida. Según Kaplún (1978), la naturaleza fugaz del mensaje radiofónico «impone la necesidad de ser muy reiterativos», ya que «está

sujeto en alto grado a lo que en comunicación se llama “ley de la redundancia”» (p. 63). Es decir, el mensaje radiofónico «exige un alto grado de redundancia para asegurar que los conceptos que se desea comunicar sean percibidos y retenidos» (Kaplún, 1978, p. 63). Entendemos que, en este caso, redundar no significa simplemente repetir con las mismas palabras, sino que implica poner en juego estrategias creativas para poder reiterar algo (una idea, un concepto, información) de una manera distinta.

En este sentido, durante la elaboración del guion de *¿Quién mató a H. García Martínez?*, procuramos tener esto presente y redundar la información más importante. Un ejemplo es la referencia a los personajes involucrados en la historia. Necesitábamos que la persona oyente pueda identificar y recordar quién es quién, sin confundirles. Buscamos reforzar la información haciendo foco en sus parentescos y profesiones, además de los nombres. Por ejemplo, redundamos bastante en que Carlos y Ángela son los sobrinos de Horacio y Roberto Galanti es un doctor amigo de ella, a quien el resto de los personajes confunde con su novio. En el Track 8 se presenta, a través de tres conversaciones distintas, la información de lo que ocurrió la noche del asesinato de Horacio García Martínez. Se repite y redunda en el orden de los hechos, los invitados a la cena y sus relaciones con la víctima. Sin embargo, algunas personas expresaron que les costó seguir la historia en los Tracks 2 y 8, porque se presentan varios personajes y se brinda mucha información en una sola pieza. Por otro lado, cuando le oyente debe tomar una decisión que le trasladará a otra locación al final de un track, procuramos que el siguiente comience explicitando dónde se encuentra, recordándole su elección.

La aplicación permite escribir texto en las piezas de audio así que usamos esta función para que se puedan visualizar las opciones, con sus respectivas locaciones y números de track. Elegimos hacerlo así considerando la fugacidad del sonido y que, en algunos casos, la persona tiene que decidir entre muchas alternativas y no le sería fácil recordar las indicaciones de cada una.

La última de las limitaciones es la unisensorialidad debido a que el mensaje radiofónico se percibe solo por el oído. Entendemos que en las producciones geolocalizadas es necesario generar imágenes acústicas para estimular la imaginación del público, pero no es imprescindible crear la totalidad del escenario a partir de sonidos. En el caso de una ficción sonora geolocalizada, esas imágenes acústicas están ancladas en una locación específica donde se encuentra la persona oyente, de modo que no solo escuchará la historia

por los auriculares sino que recibirá otros estímulos propios del lugar donde suceden los hechos. Estará viéndolo, sentirá sus olores, sus texturas, su temperatura, también sus sonidos, sentirá con todo su cuerpo el habitar ese lugar. Esto quiere decir que esas imágenes acústicas ahora estarán albergadas en un espacio específico, por lo que no es necesario describirlo o crearlo sonoramente pero sí representarlo adecuadamente. Si el piso es de piedra, el techo es alto o hay una ventana que da a una calle muy transitada, se debe dar cuenta de estas cosas.

La historia y los personajes no están presentes, por lo que sus diálogos y acciones deben crearse a través del sonido y ser verosímiles con el lugar donde transcurre la narrativa. La distancia con respecto a quien escucha y el eco de la habitación deben parecer verdaderos para que pueda imaginarse, por ejemplo, aquella cena del Track 2: la mesa y los comensales, sus ropas, sus rasgos, todo dentro del hall de la casona. De este modo se busca generar una interrelación entre la historia sonora y el espacio físico, donde ambos aportan información sensorial a la experiencia.

En este sentido, Farman (2015) investiga cómo interactúan los cuerpos en la cultura computacional pervasiva y busca formular una teoría sobre la encarnación o corporeidad (embodiment) en los espacios virtuales, preguntándose cómo se produce el cuerpo en esta época. Farman (2015) sostiene que, en la cultura digital en la que vivimos, «los dispositivos móviles se centran menos en producir simulaciones digitales que reemplacen el mundo material y, en cambio, están más interesados en producir formas en las que lo virtual y lo material interactúan de formas significativas y encarnadas»[18] (p. 107). El autor introduce la noción de corporeidad, la cual se basa en las experiencias sensoriales de superposición que pueden crear los dispositivos móviles. Lo interesante de las narrativas locativas, y otros proyectos que utilizan tecnología de geolocalización, es que existen más allá de las pantallas de los teléfonos e interactúan de maneras significativas con el espacio que les rodea (Farman, 2015).

En el caso de la producción *¿Quién mató a H. García Martínez?*, podemos afirmar que se trata de una experiencia sensorial de superposición entre lo material y lo virtual. Por un lado está lo que se ve, lo que se toca, lo que se siente al estar presente en el lugar físico donde transcurre la narrativa. Por el otro, está lo mediado por la tecnología que proporciona información sonora, es decir, lo que se escucha a través de la app. Como plantea Farman

[18] Traducción propia.

(2015), este tipo de producciones existen más allá de la pantalla del dispositivo móvil. La historia no está exclusivamente en lo virtual o en lo material, sino en la superposición de esas dos dimensiones. La persona oyente recibe estímulos sensoriales de distinto tipo, por lo tanto, podemos conjeturar que las narrativas sonoras geolocalizadas no son estrictamente unisensoriales.

Posibilidades

Hemos mencionado que el mensaje está condicionado por la naturaleza del medio donde se transmite, sin embargo Kaplún (1978) sostiene que estos condicionamientos no son solo restrictivos y negativos, como en el caso de las limitaciones. La radio también puede condicionar al mensaje de manera positiva. En este sentido, el autor desarrolla lo que denomina las posibilidades del medio: el poder de sugestión, la comunicación afectiva, la empatía y la relación de identificación.

El poder de sugestión es la capacidad de alimentar la imaginación de la audiencia con imágenes auditivas. En el caso de las narrativas radiofónicas geolocalizadas, el entorno físico nos proporciona información y estímulos visuales, por lo que ya no es necesario describir sonoramente la totalidad del espacio. Sin embargo, por supuesto que apelamos al poder de sugestión para lograr que la persona se imagine el resto de los elementos narrativos.

En segundo lugar, Kaplún (1978) describe la comunicación afectiva como la posibilidad de transmitir un mensaje de manera emotiva, apelando a la cercanía que tiene el sentido del oído con las vivencias afectivas de quien escucha. Como en la radio, sigue siendo un punto importante a tener en cuenta a la hora de producir una narrativa geolocalizada ya que buscamos despertar distintas emociones en le oyente. Además de los sentimientos que podamos evocar a través del sonido, ¿qué pasa con las emociones que se generan en el cuerpo por el hecho de estar presente en el lugar? Entendemos que recorrer el espacio donde se encuentra la narrativa puede potenciar o resignificar la comunicación afectiva propia de lo radiofónico. En este sentido, recuperamos el testimonio de M.R. Righelato (comunicación personal, 2025): «[Estar en el lugar] me generó más interés o intriga por lo que estaba pasando. Es un poco más fácil empatizar con las emociones de los personajes, es más fácil imaginarlo». También recuerda el momento en el que fue hacia el salón de usos múltiples de la FCEdu, donde se encuentra el depósito de herramientas de la historia (Track 3):

> Me acuerdo que esa escena transcurre de noche y yo justo estaba ahí en un momento que no había sol, y al aula te la podías imaginar como un depósito. Estaba ahí y estaba la puerta y te podías imaginar que era un depósito. (M.R. Righelato, comunicación personal, 2025)

La oyente aclara que esto le pasó en las escenas donde el entorno se condice con lo que se narra en la historia: «Cuando el espacio físico me podía generar una relación con el lugar que se describe» (M.R. Righelato, comunicación personal, 2025).

Kaplún (1978) plantea que, «para comunicarnos, necesitamos desarrollar en nosotros esa capacidad de prever las posibles reacciones y respuestas de nuestro auditorio al mensaje que le estamos dirigiendo» (p. 76). Se trata de la empatía, otra de las posibilidades de la radio, que se basa en la capacidad de imaginar y visualizar el universo mental y sociocultural de nuestre destinatarie. Tener esto en cuenta a la hora de producir nos ayuda a mitigar la unidireccionalidad del medio, la falta de interlocutor.

En el caso de *¿Quién mató a H. García Martínez?*, hicimos el ejercicio de imaginar quiénes podrían recorrer la experiencia y les contemplamos a la hora de escribir el guion. Al tratarse de una producción geolocalizada, es necesario que estén presentes en Paraná para acceder a la misma y esto hace que el público destinatario sea más acotado que el de un podcast o una radio. Teniendo esto en cuenta, estimamos que les oyentes en general serían personas que viven en la ciudad y están familiarizades con las calles y cuadras aledañas a la FCEdu, lugar donde transcurre la narrativa. Si bien en la app se visualiza el mapa, imaginamos que se trataría de gente que sabe, por ejemplo, cuál es la plaza Alvear o dónde está el ACA. Por otro lado, tuvimos en cuenta que quizás no todes conocerían el interior de la facultad, es por esto que intentamos ser lo más precisas posibles a la hora de dar las indicaciones.

Es necesario recordar que se trata de una adaptación del libro *¿Quién mató a H. Thrombey?* de Edward Packard, una obra literaria escrita y ambientada en Estados Unidos a principios de la década de los 80. La traducción al español utiliza modismos del tipo «enhorabuena», adjetivos como «menudo» y otros términos que no se emplean en Argentina o Paraná. Lo mismo pasa con las personas gramaticales, reemplazamos el vosotros/as por ustedes, el tú por el vos y cambiamos los nombres y apellidos de los personajes por otros más comunes en nuestra ciudad. Harlowe Thrombey ahora es Horacio García Martínez, Jane es Julia, Chartwell es Carlos, Helga es María, y así con el resto.

Solemos compartir códigos culturales con les oyentes, «muchas de nuestras experiencias y vivencias son comunes con las suyas. Podemos evocar esas experiencias comunes» (Kaplún, 1978, p. 77). En este sentido, nos basamos en nuestras propias reacciones y sentimientos para elegir la música y los efectos de sonido que utilizamos para crear atmósferas sonoras y despertar emociones. Kaplún (1978) dice que la empatía se logra a través de la observación pero también de la introspección ya que, al fin y al cabo, no somos tan diferentes a las personas que nos escuchan.

Otra posibilidad de la radio según Kaplún (1978) es la de ofrecer al público elementos de identificación, es decir, que logre reconocerse con aquello que escucha. Según el autor, que se establezca una relación positiva de identificación depende de la calidad empática de la emisión radiofónica, «si sabe insertarse en la realidad, en el mundo, en las vivencias y en las aspiraciones» (Kaplún, 1978, p. 84) de las personas destinatarias.

En esta búsqueda de generar una identificación positiva, la figura de la narradora, que guía a quien hace el recorrido, es fundamental ya que le habla en segunda persona del singular, pretende establecer un vínculo cercano y, en algunos momentos, representar sus pensamientos. Ya que no tenemos manera de saber cuál es la identidad sexo-genérica de cada oyente, ningún personaje usa marcas pronominales para referirse a elle, en pos de establecer una mayor relación de identificación. Además, para evitar marcas de género, el personaje que representa a la persona no habla con su propia voz, sino que se comunica con el resto de les personajes a través de la narradora.

Kaplún (1978) explica que las posibilidades de la radio no eliminan las limitaciones del medio pero ayudan a compensarlas, mitigarlas o equilibrarlas en mayor o menor medida. Luego de analizar *¿Quién mató a H. García Martínez?* a la luz de los aportes del autor creemos que, en el caso de las narrativas radiofónicas geolocalizadas, la fugacidad continúa siendo una limitación. No así la unisensorialidad, pues creemos que la historia ya no se percibe a través de un solo sentido. Esto no significa que podamos olvidarnos de ella y dejar de apelar a estrategias para evitar el cansancio o el aburrimiento. Por otro lado, el poder de sugestión, la comunicación afectiva, la empatía y la relación de identificación continúan siendo aspectos clave, solo que ahora se suma el lugar como factor determinante, lo que modifica en ciertos puntos la manera de aprovechar estas posibilidades.

Elementos del lenguaje radiofónico

Efectos de sonido

En este tipo de producciones geolocalizadas, el uso de los efectos de sonido debe ser diferente al de la radio tradicional. Las narrativas locativas transcurren en un espacio físico, el cual ya tiene su propia sonoridad. Boj y Díaz (2013) explican que el ambiente sonoro real puede formar parte de la historia para potenciar el relato, ser silenciado o eludido. Algo que nos preguntamos durante el proceso de producción fue la necesidad de sumar ciertos efectos de sonido cuando ya se encuentran presentes en el lugar. Por ejemplo, cuando la narrativa transcurre en la calle ¿es necesario agregar autos transitando? ¿Habría que darle un pequeño refuerzo en caso de que sus auriculares lo tapen? La persona ya se encuentra allí, puede escuchar las bocinas, los motores y el movimiento de la gente a su alrededor. Risso Patrón (2016) sostiene que, en este caso, «sería redundante incorporar un efecto de sonido con función descriptiva en nuestro sonomontaje. Aunque sí serán de utilidad para "presentificar" en ese espacio real objetos, personajes o locaciones que no se encuentren allí» (p. 199). Si bien es cierto que los sonidos propios del lugar pueden filtrarse por los auriculares, esto dependerá, por ejemplo, del modelo y cuánto aíslen el ruido. En la instancia de edición concluimos que lo mejor sería emplear estos efectos sonoros, aun cuando sepamos que están en el lugar físico, para que funcionen como colchón de fondo y nos aseguremos que le oyente escuchará ese ambiente de calle, ya sea solo por los auriculares —en caso de que logren aislar por completo el ruido externo— o bien proveniente de ambas fuentes de manera superpuesta. Concordamos con Risso Patrón en la redundancia de utilizar sonidos ya presentes en el lugar pero, tras hacer una prueba del recorrido, consideramos pertinente reforzar algunos, principalmente los ambientales.

A diferencia de un podcast o un radioteatro, las narrativas locativas transcurren en un espacio físico real y es de suma importancia tener esto en cuenta a la hora de elegir los efectos. Cada lugar tiene su resonancia, su reverberación. Si contamos una historia que transcurre en las instalaciones de la FCEdu y sus inmediaciones, es necesario que la misma tenga una sonoridad acorde. Por mencionar algunos ejemplos, la escalera de madera de la casona tiene un sonido muy particular, diferente a otros que podamos descargar de internet. Los pasos en el hall de la facultad, debido a las características edilicias de la misma, tienen una resonancia distintiva. Lo mismo sucedió con los pasos de María sobre la rampa que se

encuentra al costado de la cocina en el edificio de Alameda de la Federación 109. Es por esto que grabamos varios de los efectos en la ubicación misma donde se encuentra el track.

No solo la materialidad y la composición edilicia de los espacios hacen a la singularidad de cada sonido, sino también las características culturales y sociales de cada lugar. Por ejemplo, una calle de Paraná suena muy distinta a una avenida en pleno centro de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires.

Retomamos las cuatro funciones de los efectos de sonidos que desarrolla Kaplún (1978) en *Producción de programas de radio* para pensar con más profundidad la implementación de los mismos en las narraciones geolocalizadas, a partir del análisis de nuestra producción.

La primera función es la ambiental o descriptiva. Son aquellos sonidos utilizados con finalidad fotográfica, realista, empleados como fondo de una escena. Por ejemplo, los efectos de gente sentándose en sillas y movimiento de cubiertos y vajilla en la cena del Track 2 (min. 8:57) de nuestro caso de estudio. En esta categoría también podemos poner los distintos timbres y puertas que se abren a lo largo de la narrativa, por mencionar algunos.

La siguiente es la función expresiva, la capacidad de crear una atmósfera emocional por sí solos. Además de retratar una realidad, los efectos de sonido nos pueden transmitir un estado de ánimo. «Balsebre se refiere con el término atmósfera a la creación de un ambiente con una fuerte impronta subjetiva que refleja una condición psicológica del sujeto» (Risso Patrón, 2016, p. 199). Encontramos un ejemplo de esto al comienzo del Track 1 (min. 2:10), cuando un ladrón entra y revuelve cajones sigilosamente en la casa de la tía Rita, muy diferente a cómo Roberto revisa agitado los papeles en el estudio de Horacio al comenzar el Track 7. También en el inicio del Track 9 utilizamos efectos de manera expresiva para dar cuenta del dolor de cabeza que tiene le oyente tras haberse desmayado a raíz de un golpe.

Otra función es la narrativa y hace referencia a que «los sonidos pueden servir de nexo para ligar una escena con otra» (Kaplún, 1978, p. 214). El ejemplo más claro de esto en *¿Quién mató a H. García Martínez?* se encuentra en el Track 3 (min. 2:46 hasta 3:19) donde mostramos la transición de la noche a la mañana a través de grillos, murciélagos, ladridos de perros, un camión de basura, pájaro, autos circulando por la calle y gente caminando.

La última función es la ornamental, donde los efectos son utilizados como «accesorios, añadidos para dar color. No son sonidos imprescindibles, pero bordan, dan vida y sabor a la escena» (Kaplún, 1978, p. 215). El teléfono y una persona tosiendo dentro de la

comisaría durante el Track 11 son buenos ejemplos de esto, así como los ladridos de perros en la noche del Track 3.

En la encuesta, preguntamos cómo afectaron los efectos de sonido a lo que se sintió durante la experiencia y les oyentes destacaron que les ayudaron a compenetrarse más en la historia e imaginar mejor las escenas. En particular, uno contestó que «afectaron proporcionando imágenes claras de las acciones que se llevaban a cabo y los objetos que se involucraban».

En suma, luego de revisar el uso de los efectos de sonido en *¿Quién mató a H. García Martínez?*, siguiendo lo propuesto por Kaplún (1978), consideramos que las funciones expresiva, narrativa y ornamental fueron implementadas de igual modo que en una producción no geolocalizada. Sin embargo, la función ambiental o descriptiva de los efectos de sonido requiere un tratamiento particular en las narrativas locativas. Como hemos explicado, resulta importante tener en cuenta la materialidad de lo que suena, es decir, no da igual qué efecto de sonido utilicemos ya que deberá tener coherencia con lo que se ve en el lugar. Lo que se escucha debe sonar como uno esperaría según el objeto del que se trate y el espacio donde se ubica. Si la escalera que estoy subiendo es de madera, tendría que dar esa impresión. De igual manera, resulta necesario considerar las características culturales y sociales del lugar donde se encuentra la narrativa, a fin de que los efectos de sonido contribuyan a lograr un estado de inmersión en la persona oyente.

<u>Música</u>

A continuación retomamos las cinco funciones de la música que desarrolla Kaplún (1978) para pensar el uso de la misma en nuestro caso de análisis.

La primera función es la gramatical, es la que se utiliza como signo de puntuación. Sirve para distinguir secciones, para pasar de un asunto a otro. En los radiodramas, cumple la función de separar escenas, marca los traslados de lugar y/o las transiciones de tiempo. Actúa como el telón en el teatro entre un acto y otro. En la producción *¿Quién mató a H. García Martínez?* identificamos el uso de la música en función gramatical cuando, al final de cada track, comienza a sonar *Mole Hunt* de Igor Dvorkin y Ellie Kidd, que indica que ya finalizó la escena y ahora se escuchará al metanarrador, el cual dirá las posibles decisiones a tomar.

La siguiente es la función expresiva, se da cuando la música contribuye a suscitar un estado de ánimo, un clima emocional, ya sea de una situación o de un personaje. En la narrativa geolocalizada que estamos analizando, la mayoría de las piezas musicales utilizadas durante la dramatización de la historia cumplen una función expresiva. El clima emocional depende de la escena, hay momentos de suspenso, misterio, sensación de victoria, agitación, caos, entre otros.

Otra función es la reflexiva, que sirve para que el público «tenga tiempo de recapitular lo que acaba de escuchar y de reflexionar sobre ello, antes de continuar escuchando la historia» (Kaplún, 1978, 200). En nuestro caso de estudio encontramos música con esta función en el Track 8 (min. 6:12 hasta 7:30). Cuando la persona oyente debe desplazarse de un lugar a otro, suena el *Segundo Movimiento de la 7ma Sinfonía* de Beethoven para acompañar la caminata e invitar a la reflexión.

Por otro lado, la función ambiental está presente cuando utilizamos cierta pieza musical «porque la escena real que estamos reproduciendo la contiene» (Kaplún, 1978, 200). También es conocida como música diegética. Tal es el caso de la *Sonata Claro de Luna* de Beethoven o *Raindrop* de Chopin en el Track 2 (min. 12:14 hasta 13:18), las cuales son interpretadas por el personaje de Julia en el piano.

Por último, la función descriptiva nos describe un paisaje. Nos remite a cierto lugar y/o época, nos sitúa. No hemos utilizado música con esta función en la producción, pero es común encontrarla en narrativas geolocalizadas de no-ficción pues retoman la sonoridad del lugar donde se ubican o buscan retratar un momento histórico de ese espacio.[19]

Notamos que, al menos en *¿Quién mató a H. García Martínez?*, el uso de la música no difiere al de una pieza radiofónica no geolocalizada. Es decir, el hecho de que la producción esté anclada a un lugar no implicó consideraciones particulares. En relación a cómo influyó la música en lo que sintieron durante la experiencia, quienes contestaron la encuesta señalaron que contribuyó en la inmersión y en la atención que debían prestarle a ciertos eventos importantes. También agregaron que les ayudó a entender mejor lo que querían transmitir las escenas. Consideramos que las funciones de la música en la radio siguen vigentes y se

[19] Tal es el caso de *Paraná Afro* —una producción en la que participamos—, la cual pone en valor a la comunidad afro en Paraná, redimensionando la presencia de sujetos de la diáspora africana en el espacio urbano y su rol activo como agentes sociales. Es una colaboración de la Agencia Radiofónica de Comunicación de la FCEdu y la asociación civil EntreAfros. Está disponible en la app izi.TRAVEL. Para más información: https://www.fcedu.uner.edu.ar/parana-afro-una-narrativa-sonora-geolocalizada

usan de manera similar en los productos sonoros incluso cuando ya no se transmitan por el dispositivo clásico. Aún es el elemento que más se utiliza para transmitir estados emocionales o ubicar rápidamente en tiempo y espacio una producción.

Kaplún (1978) también describe distintos tipos de inserciones musicales, como la característica, la introducción o apertura, la cortina musical, el puente musical, la ráfaga, el golpe musical, la transición y el fundido o mezcla. Nos vamos a centrar en las inserciones utilizadas en nuestra narrativa.

El tema musical es una melodía o parte de una obra que caracteriza a un personaje o situación. Se usa como un *leitmotiv*, un elemento que aparece de forma recurrente en una pieza artística para ser asociado con una idea, lugar, sentimiento, etc. Este es un recurso que utilizamos a través de una frase musical para denotar sospecha o misterio, que aparece en momentos donde distintos personajes ofrecen pistas que pueden ser clave para resolver el asesinato. Se trata de un fragmento de pocos segundos de la obra *Totentanz (Dance of the Dead)* de Franz Liszt.

Otra inserción es el fondo musical, que refiere a la música que suena mientras el narrador o los personajes hablan. Se utiliza cuando se quiere destacar un diálogo extenso, para dar emoción a una situación dramática o como música diegética. Muchas de las obras empleadas en el caso que estamos analizando son insertadas de esta manera.

Por su parte, el cierre musical describe la composición con la que termina la emisión. «Es como el punto final de un escrito, como la bajada de telón sobre el final de la pieza, como la palabra 'fin' al terminar la película» (Kaplún, 1978, p. 201). Ejemplo de esto es *Destroyed Forensics* de Dvorkin y Kidd, que suena al término del track cuando se llega a uno de los 6 finales posibles de la historia.

Cuando Kaplún (1978) propone los distintos tipos de inserciones musicales, está pensando en la producción de programas de radio. Si bien no retomamos todas, notamos que el tema, el fondo y el cierre musical —por lo menos en el caso que analizamos— no requieren un uso particular por el hecho de formar parte de una pieza geolocalizada.

Palabra

¿Quién mató a H. García Martínez? es una adaptación de un libro, por lo que retomamos muchos de los diálogos, pero también modificamos otros para que tengan sentido en el lugar donde geolocalizamos la historia. Cambiamos nombres, expresiones y palabras para

acercarlos a la forma de hablar de Paraná, manteniendo ciertas marcas de cada personaje que denotan su personalidad y trasfondo.

Una cuestión importante a tener en cuenta a la hora de redactar para radio es que difiere bastante de otros tipos de escritura pensadas para ser leídas. Las sugerencias más comunes para escribir un guion radiofónico son: que las oraciones no sean muy largas, que tengan una estructura simple y fácil de comprender al escucharlas, que cada oración tenga una sola idea y que no haya subordinadas, referencias pronominales o repeticiones de palabras que generen cacofonía, por nombrar algunas. Nos guiamos por estas recomendaciones para escribir el guion de la narrativa geolocalizada pero, al ser una ficción, buscamos un balance entre que sea radiofónico —que se comprenda solo con escucharla— y que sea verosímil —que conserve algo de la oralidad de conversaciones que tendrían personas de este tiempo y ciudad—. Es por esto que ignoramos algunas de las sugerencias de redacción, especialmente en los diálogos. A la hora de grabar, les pedimos a las actrices y actores que se apropien del texto y, de ser necesario, modifiquen ligeramente sus diálogos para que les sea más cómodo y natural.

En el caso del metanarrador, al estar por fuera de la ficción y tener que dar indicaciones precisas sobre cómo continuar la historia, la escritura de sus intervenciones se ajustó de manera más estricta a las reglas de redacción radiofónica.

Silencios

El cuarto elemento del lenguaje, el silencio, es más que un mero factor no-verbal. El mismo permite cierta distancia que puede invitar a la reflexión, obligando así al público a adoptar una actitud activa para llenar ese vacío (Balsebre, 1994). La investigadora abocada a la radio, Emma Rodero Antón (2005) recupera la distinción que Terrón (1991) hace entre varios tipos de silencio:

- Vacíos sonoros gramaticales: Aquellos silencios que surgen como consecuencia del desarrollo del discurso.
- Silencios: Entendidos como la ausencia voluntaria de sonido de más de 3 segundos con una elevada capacidad de significación. Son aquellos elementos que pueden cumplir dos funciones diferenciadas: generar tensión o invitar a la reflexión.
- Pausas: Toda ausencia de sonido de menos de 3 segundos que cumple funciones respiratorias y gramaticales. (pp. 92-93)

Es decir, si duran más de 3 segundos son voluntarios; las pausas y los vacíos sonoros gramaticales, no. En *¿Quién mató a H. García Martínez?* recurrimos a este recurso en el minuto 14:49 del Track 2, momento en el que Horacio muere, dejando un silencio que permite reflexionar y procesar lo que acaba de suceder. Esta ausencia voluntaria de sonido también cumple otras funciones, sirve como un respiro de la escena cargada emocional y sonoramente que viene transcurriendo, y le da mayor impacto a la siguiente intervención de la narradora que declara «Horacio García Martínez está muerto». En este sentido, el silencio no solo influye en el mensaje que lo antecede sino también en el que sigue a continuación. «El silencio aporta un matiz de intriga que suspende al oyente en la expectativa» (Merayo Pérez, 2003, como se citó en Rodero Antón, 2005, p. 92).

En las producciones radiofónicas geolocalizadas se dan también otros momentos de silencio, cuando le oyente se tiene que desplazar de un track a otro. No los consideramos baches vacíos de sentido ya que mientras camina, puede seguir reflexionando sobre la historia y, en este caso, atando pistas para resolver el crimen. Incluso entendemos que estos silencios son necesarios, teniendo en cuenta que se trata de una producción extensa y que la persona recibe mucha información que debe procesar.



ES DEPRIMENTE,
NADA TE DISGUSTA TANTO
COMO NO RESOLVER UN CASO

Las producciones radiofónicas, como sucede con todas las comunicaciones, pueden fallar por distintos motivos, lo que lleva a que el mensaje no sea transmitido de manera correcta o deseada. A esto lo llamamos ruido y Vitoria (1998) desarrolla una clasificación basada en la radiofonía, donde distingue el técnico y mecánico, el fisiológico, el semántico y el estructural.

En las producciones geolocalizadas se pueden dar determinadas situaciones no deseadas —propias de este tipo de formato—, por fuera de las que encontramos en la radio. Sistematizamos los ruidos posibles en las narrativas locativas en base a nuestras observaciones y testimonios de oyentes.

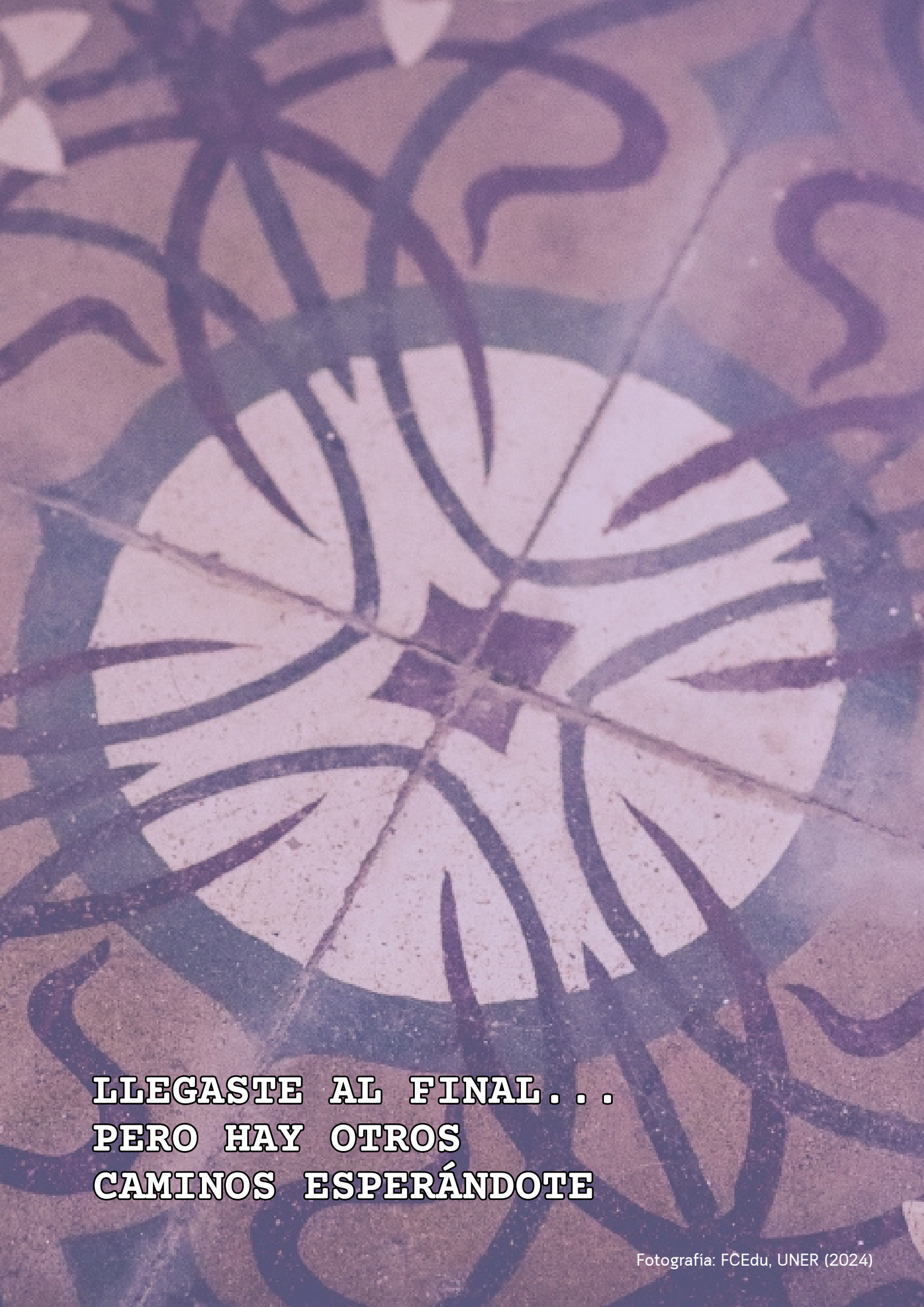
- Ruido visual: Teniendo en cuenta que la historia está anclada a lugares específicos y dialoga con los mismos, esto puede generar distracciones. Es necesario prestar atención al entorno para hacer el recorrido, ya que se reciben indicaciones a partir de calles, edificios u objetos que se encuentran allí. En ciertos momentos, puede que la persona que hace la experiencia se concentre más en lo que ve que en lo oye. Por ejemplo, durante la observación del recorrido de una oyente, notamos que se distrajo viendo una muestra fotográfica que se estaba exhibiendo en el hall de la FCEdu y tuvo que volver a reproducir una parte del track que estaba escuchando.
- Ruido escenográfico: A la necesidad de crear imágenes acústicas —como en la radio—, se suma la dificultad de convencer a quien escucha de que hay objetos y personajes en el lugar, que no están realmente allí. Incluso las locaciones, muchas veces, tampoco concuerdan con lo que narra la historia y requerimos de la imaginación de la persona para completar los huecos entre la realidad y la ficción. Una encuestada dijo: «Me resultó confuso cuando tuve que dar la vuelta por el ingreso de calle Bs. As. El ambiente del hall de la facu no da la impresión de “casa” como la parte de Alameda». Otres oyentes expresaron un sentimiento similar: la casona de Alameda de la Federación definitivamente tiene apariencia de vivienda pero no así el edificio de Buenos Aires. Algunes nunca dejaron de ver este espacio como lo que es, una facultad.

Este tipo de ruido es propio de este formato ya que, por ejemplo en un podcast, la totalidad del ambiente estará en la imaginación de la persona, no está recibiendo información visual que pueda contradecir lo que escucha. En el teatro o en el cine, por otro lado, se dispone de un montaje escenográfico. En las narrativas geolocalizadas es le oyente quien tendrá que hacer el esfuerzo de sortear esas incongruencias.

- Ruido social: Para acceder a este tipo de experiencias, la persona necesariamente debe estar en el lugar y recorrerlo. Esto implica que pueda cruzarse con alguien conocide que interrumpa su estado de inmersión o con personas desconocidas que le distraigan. Durante su recorrido, una oyente —docente de la FCEdu— se encontró con varias personas con quienes intercambió algunas palabras (ordenanzas, estudiantes, otras docentes). M.R. Righelato (comunicación personal, 2025) nos contó que cuando estaba en el interior de la facultad, la frenaron para preguntarle la ubicación de un aula en particular. En el mismo sentido, un encuestado expresó que, al momento de realizar el recorrido, le «costó un poco la inmersión por haber un flujo constante de personas».
- Ruido tecnológico: Los dispositivos necesarios para hacer el recorrido pueden fallar por diversos motivos: se les acaba la batería, no reciben señal, se quedan sin datos móviles, entre otros. El componente con el que les oyentes suelen tener mayores problemas es el GPS. Cada dispositivo marca una ubicación ligeramente diferente, lo que dificulta el comienzo automático de los tracks cuando su radio de activación es pequeño. En algunas ocasiones, una persona está parada en una determinada vereda y su teléfono indica que está en la de enfrente, o a metros de distancia. También suele suceder que la ubicación cambia abruptamente, como si saltara de un punto a otro en el mapa.

Muches de les oyentes señalaron tener problemas con el GPS de sus teléfonos, al punto de no reproducir algunos tracks automáticamente a pesar de estar en el lugar correcto, o reproducir otro track cercano. En estos casos, las personas no tuvieron más opción que darle play manualmente, lo que interrumpió su inmersión en la historia. Hemos observado que, por lo general, cuando ven que el GPS no funciona de forma correcta, rápidamente reproducen los audios por su cuenta. Es la solución que se les indica para estos casos en la introducción sobre cómo funciona la aplicación, en el Track 1. Sin embargo esto conlleva un problema notable en la experiencia. Lo explicamos con un ejemplo que le sucedió a una mujer: izi.TRAVEL no le reprodujo el Track 3 —ubicado junto al SUM del patio interno de la FCEdu— así que lo hizo ella misma. Saliendo a la vereda, aún escuchando el audio, su dispositivo detectó el radio del Track 6 y comenzó a reproducirlo automáticamente, interrumpiendo el anterior. Esto ha sido un problema frecuente y es que, cuando se da play manualmente a un audio, si durante el mismo se pasa por el radio de escucha de otro, el segundo comienza a sonar frenando el primero. Esto no sucede cuando el track es tomado de forma automática por el GPS.

- Ruido convergente: El teléfono móvil es uno de los mejores soportes para este tipo de producciones ya que la mayoría de las personas poseemos un smartphone y estamos acostumbrades a tenerlo siempre a mano. La convergencia de herramientas en estos dispositivos implica que, al recibir un mensaje o notificación de cualquier aplicación, nuestra atención se desvíe. Cuando recibimos una llamada, se corta el audio de lo que estamos reproduciendo y se interrumpe el recorrido. Esto también ocurre al entrar una notificación cuando el teléfono está en modo sonido o vibrador. Por ejemplo, a F.M. Baloni (comunicación personal, 1 de octubre de 2024) le llegó un mensaje: «cuando me entró el WhatsApp se me cortó la historia y bueno, después volvió».
- Ruido de formato: Para la mayoría de las personas las narrativas sonoras geolocalizadas son un formato al que no suelen estar habituadas. Como mencionamos anteriormente, requieren un desplazamiento por el lugar siguiendo la guía de une narradore. A partir de la observación de los recorridos de les oyentes, notamos que en algunos casos esto no sucedió. Por ejemplo, en el Track 2 (min. 6:11), escena ubicada en la entrada de Alameda de la Federación 109, se indica: «Seguís al resto por una pequeña escalera a la derecha del garaje [...] Entran al living. Te sentás en el sillón». Varias de las personas no parecieron sentirse interpeladas, no comprendieron que debían dirigirse al interior de la casona y se quedaron en el mismo lugar mientras transcurría el resto del track. Algo parecido sucedió en el Track 8 (min. 6:10), cuando la narradora indica que hay que caminar una cuadra hacia la casa de Jésica. Una oyente no comprendió esta pauta y escuchó la siguiente escena en el mismo punto donde comenzó. Al darse esta situación, se pierden las referencias visuales que anclan la historia al lugar y, por consecuencia, una parte importante de la experiencia.
- Ruido de alfabetización digital: Posiblemente les resulte difícil acceder a este tipo de experiencias a aquellas personas que no están familiarizadas con el uso de smartphones. Ya sea por motivos generacionales, falta de alfabetización digital u otros, si no se cuenta con el manejo de esta tecnología, se les complicará realizar la narrativa.



LLEGASTE AL FINAL...
PERO HAY OTROS
CAMINOS ESPERÁNDOTE

Fotografía: FCEdu, UNER (2024)

A partir del análisis de *¿Quién mató a H. García Martínez?*, podemos decir que en una ficción sonora geolocalizada se ponen en juego otros sentidos, más allá del auditivo. La presencia del cuerpo en el lugar permite disfrutar la historia de una manera más vívida, recibiendo estímulos visuales del entorno además de sentir sus olores y texturas. La ciudad se vuelve el escenario donde transcurren los hechos, lo que provoca una nueva apreciación de los lugares que recorremos cotidianamente. Se trata de un escenario vivo, dinámico, sobre el que tenemos poco control, sobre todo si hablamos de un espacio público. Es por esto que en este tipo de producciones intervienen nuevas variables que las complejizan.

Una de las mayores particularidades de las narrativas radiofónicas geolocalizadas es que las historias que se cuentan no transcurren exclusivamente en la materialidad de los lugares, ni en la virtualidad de las pantallas, sino en la superposición que se da entre ambas dimensiones. No está en una o en la otra, sino entre ambas. Esto posibilita crear experiencias altamente inmersivas pero también conlleva nuevos factores que pueden interrumpir ese estado de inmersión.

En tanto estudiantes de Comunicación Social con orientación en Audio, hemos producido distintas piezas radiofónicas pero *¿Quién mató a H. García Martínez?* fue la primera geolocalizada. Durante la instancia de realización, lo más importante fue tener en cuenta en todo momento la naturaleza misma del producto: sonoro y geolocalizado. Tomamos cada decisión con el propósito de generar una experiencia que se inscriba en los espacios geográficos, interactúe con ellos y atienda a todos los sentidos que le oyente pone a disposición a la hora de recorrerla. Es por esto que el tratamiento de la palabra, la música, los efectos de sonido y los silencios implicó consideraciones particulares. En este sentido, las limitaciones y las posibilidades del lenguaje radiofónico también se resignifican en este formato.

Varies de nuestres oyentes acostumbran a escuchar podcasts y a pesar de tener una relación previa con ficciones sonoras, señalaron que nunca habían interactuado con una producción similar. Se trata de un formato poco conocido, quizás lo más cercano para la mayoría de elles sean las audioguías. A la hora de dar los primeros pasos de esta investigación, corroboramos que es un tipo de producción poco explorado. Encontramos escasos antecedentes y poco desarrollo teórico sobre narrativas sonoras geolocalizadas que sean ficcionales, puesto que la mayoría eran de no-ficción.

Consideramos que es un formato que sin dudas tiene mucho potencial para contar historias de forma innovadora. Con la popularización de la realidad virtual, quizás esta sea una apuesta a revalorizar y resignificar el espacio público, que dispute qué y cómo miramos. Puede ser, también, una oportunidad para conocer lugares nuevos, para detenernos en esa esquina por la que pasamos siempre y nunca observamos en detalle, para conectar con nuestro entorno de una forma diferente.

Esperamos que esta investigación sea un aporte que enriquezca futuras producciones de este tipo y posibilite seguir reflexionando sobre nuevas estrategias para experimentar con el lenguaje radiofónico de manera creativa. Porque, como dijo nuestra directora de tesis, «la radio no está muerta, está de parranda».

Para comenzar esta aventura de nuevo y tomar otras decisiones, reiniciá el recorrido. Pensá bien cada elección y buena suerte.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS



Fotografía: FCEdu, UNER (2020)

ALEGRE Zulema y SCOREANZI Ma. Virginia. (2021). *Contame un cuadro… Audioguía para la Sala Permanente Cesáreo Bernaldo de Quirós del Museo Provincial de Bellas Artes "Dr. Pedro E. Martínez".* [Tesis de grado, Facultad de Ciencias de la Educación, Universidad Nacional de Entre Ríos].

ARNHEIM, Rudolf. (1980). *Estética radiofónica*. Barcelona, Editorial Gustavo Gili.

BALSEBRE, Armand. (1994). *El lenguaje radiofónico*. Madrid, Cátedra.

BOJ, Clara y DÍAZ, Diego. (2013). Ciudad, narrativa y medios locativos: Aproximación a una teoría de los géneros en la narrativa espacial a partir del análisis de cuatro propuestas. *Arte y políticas de identidad, vol. 9*, 129-147. España, Universidad de Murcia.

COOPER, Lucas. (2021) [Fotografía]. Google Maps https://maps.app.goo.gl/pkEwmk9bt93PisbQA

BRECHT, Bertolt. (1981). Teoría de la Radio (1927-1932). *De las ondas rojas a las radios libres, vol. 6*, 48-61. Barcelona, Edit. Gustavo Gili.

Facultad de Ciencias de la Educación, Universidad Nacional de Entre Ríos. (2020). [Fotografía]. Google Maps https://maps.app.goo.gl/3a96q2WuDarypCLB9

Facultad de Ciencias de la Educación, Universidad Nacional de Entre Ríos. (2020). [Fotografía]. Google Maps https://maps.app.goo.gl/NBfavSvVnhBTjL4N9

Facultad de Ciencias de la Educación, Universidad Nacional de Entre Ríos. (2022). [Fotografía]. *Conocer la Facultad*, portal de la FCEdu. https://www.fcedu.uner.edu.ar/conocer-la-facultad/

Facultad de Ciencias de la Educación, Universidad Nacional de Entre Ríos. (2022). [Fotografía]. *Dónde estamos*, portal de la FCEdu. https://www.fcedu.uner.edu.ar/donde-estamos/

Facultad de Ciencias de la Educación, Universidad Nacional de Entre Ríos. (2022). [Fotografía]. *Dónde estamos*, portal de la FCEdu. https://www.fcedu.uner.edu.ar/donde-estamos/

Facultad de Ciencias de la Educación, Universidad Nacional de Entre Ríos. (2022). [Fotografía]. Google Maps https://maps.app.goo.gl/FTpSSVEVHVa1A32z5

Facultad de Ciencias de la Educación, Universidad Nacional de Entre Ríos. (2022). [Fotografía]. Google Maps https://maps.app.goo.gl/qAJ3UtiLEZbcXMoj6

Facultad de Ciencias de la Educación, Universidad Nacional de Entre Ríos. (2023). [Fotografía]. *Iniciaron las obras en Buenos Aires 389*, portal de la FCEdu. https://www.fcedu.uner.edu.ar/inicio-de-obras-en-buenos-aires-389/

Facultad de Ciencias de la Educación, Universidad Nacional de Entre Ríos. (2024). [Fotografía]. *Nuevo capítulo de la ARC sobre vejez y calidad de vida*, portal de la FCEdu. https://www.fcedu.uner.edu.ar/nuevo-capitulo-de-la-arc-sobre-vejez-y-calidad-de-vida/

FARMAN, Jason. (2015). Stories, spaces, and bodies: The production of embodied space through mobile media storytelling. *Communication Research and Practice vol. 1* (2), 101-116. http://dx.doi.org/10.1080/22041451.2015.1047941

FITZGERALD, Elizabeth; TAYLOR, Claire y CRAVEN, Michael (2013). To the Castle! A comparison of two audio guides to enable public discovery of historical events. *Personal and Ubiquitous Computing, vol. 17* (4), 749–760. https://doi.org/10.1007/s00779-012-0624-0

GASPARRI, Javier. (2020). Acerca del lenguaje inclusivo: cuestiones teóricas, razones políticas. *Apuntes sobre Lenguaje no sexista e inclusivo*, 31-67. Rosario, Editorial de la Universidad Nacional de Rosario.

HANSEN, Frank; KORTBEK, Karen Johanne y GRØNBÆK, Kaj. (2008). Mobile Urban Drama – Setting the Stage with Location Based Technologies. *Proceedings of 1st Joint International Conference on Interactive Digital Storytelling*, Springer Verlag. DOI: 20-31. 10.1007/978-3-540-89454-4_4.

HANSEN, Frank; KORTBEK, Karen Johanne y GRØNBÆK, Kaj. (2012). Mobile Urban Drama: Interactive storytelling in real world environments. *New Review of Hypermedia and Multimedia, vol. 18* (1–2), 63–89. https://doi.org/10.1080/13614568.2012.617842

IRIGARAY, Fernando. (2022). Narrativas expandidas por la ciudad. Habitar los relatos en el posterritorio. En Ortiz, C. (Org.), *Convergências da comunicação. Novas perspectivas e visões (vol. 7)* 76-106. Aveiro, Portugal, RIA Editorial.

KAPLÚN, Mario. (1978). *Producción de programas de radio. El guion. La realización.* Quito, Quipus.

LÓPEZ VIGIL, José Ignacio. (1997). *Manual urgente para radialistas apasionados.* Quito, edición colectiva.

LUQUE, Cristina. (2018). Apps y ficción radiofónica: El caso de Storywalker. *Revista de la Asociación Española de Investigación de la Comunicación, vol. 5* (9), 94-103.

LVOVICH, Lea. (2009). *Lo radiofónico: Aportes al estudio de sus potencialidades.* [Tesis de maestría, Escuela de Comunicación Social, Universidad Nacional de Rosario]. https://bibliotecas.unr.edu.ar

MARICHAL, Romina. (2024). *Un patrimonio para escuchar: Audioguías para el Museo y Archivo Histórico Santa Elena.* [Tesis de grado, Facultad de Ciencias de la Educación, Universidad Nacional de Entre Ríos].

PACKARD, Edward. (1983). *Elige tu propia aventura N° 5 ¿Quién mató a H. Thrombey?*. Barcelona, Timun Mas.

PIÑEIRO-OTERO, Teresa; MARTÍNEZ-ROLÁN, Xabier y MIHURA LÓPEZ, Rocío. (2023). Audio geolocalizado. El móvil como mediador de experiencias del patrimonio inmaterial. *Anuario Electrónico de Estudios en Comunicación Social "Disertaciones", vol. 16* (1), 1-22. Doi: https://doi.org/10.12804/revistas.urosario.edu.co/disertaciones/a.11864

REID, Josephine; GEELHOED, Erik; HULL, Richard; CATER, Kirsten y CLAYTON, Ben. (2005). Parallel Worlds: Immersion in location-based experiences. En van der Veer GC., Gale C. (Eds) *Proceedings of CHI '05: Extended Abstracts on Human factors in Computing Systems (CHI '05)* (1733-1736). Portland, Oregon, Estados Unidos, IADIS Press. http://doi.acm.org/10.1145/1056808.1057009

RISSO PATRÓN, Hernán. (2016). Un nuevo escenario para el lenguaje radiofónico: el desafío de las narraciones geolocalizadas. En R. Haye y O. Bosetti (Comps.), *Radio, Comunicación y Nuevas Tecnologías. Encrucijadas del nuevo milenio* (pp. 187-208). Buenos Aires, Undav Ediciones.

RODERO ANTÓN, Emma. (2005). El lenguaje radiofónico: composición sonora de la producción radiofónica. *Producción radiofónica*. Cátedra, Madrid.

ROSSITTO, Chiara; BARKHUUS, Louise y ENGSTRÖM, Arvid. (2016). Interweaving place and story in a location-based audio drama. *Personal and Ubiquitous Computing*, *vol 20* (2), 245-260. https://doi.org/10.1007/s00779-016-0908-x

SAN CORNELIO, Gemma (coord.). (2008). Locative media y práctica artística: exploraciones sobre el terreno. *Artnodes: revista de arte, ciencia y tecnología*, *(8)*, 1–4. https://doi.org/10.7238/a.v0i8.768

Universidad Nacional de Rosario. (2022) *Recomendaciones para el uso del lenguaje no sexista e inclusivo en el área administrativa.* https://unr.edu.ar/wp-content/uploads/2022/07/Recomendaciones-Lenguaje-no-sexista-e-inclusivo.pdf

VITORIA, Pilar. (1998). *Producción radiofónica. Técnicas básicas.* México, Trillas.

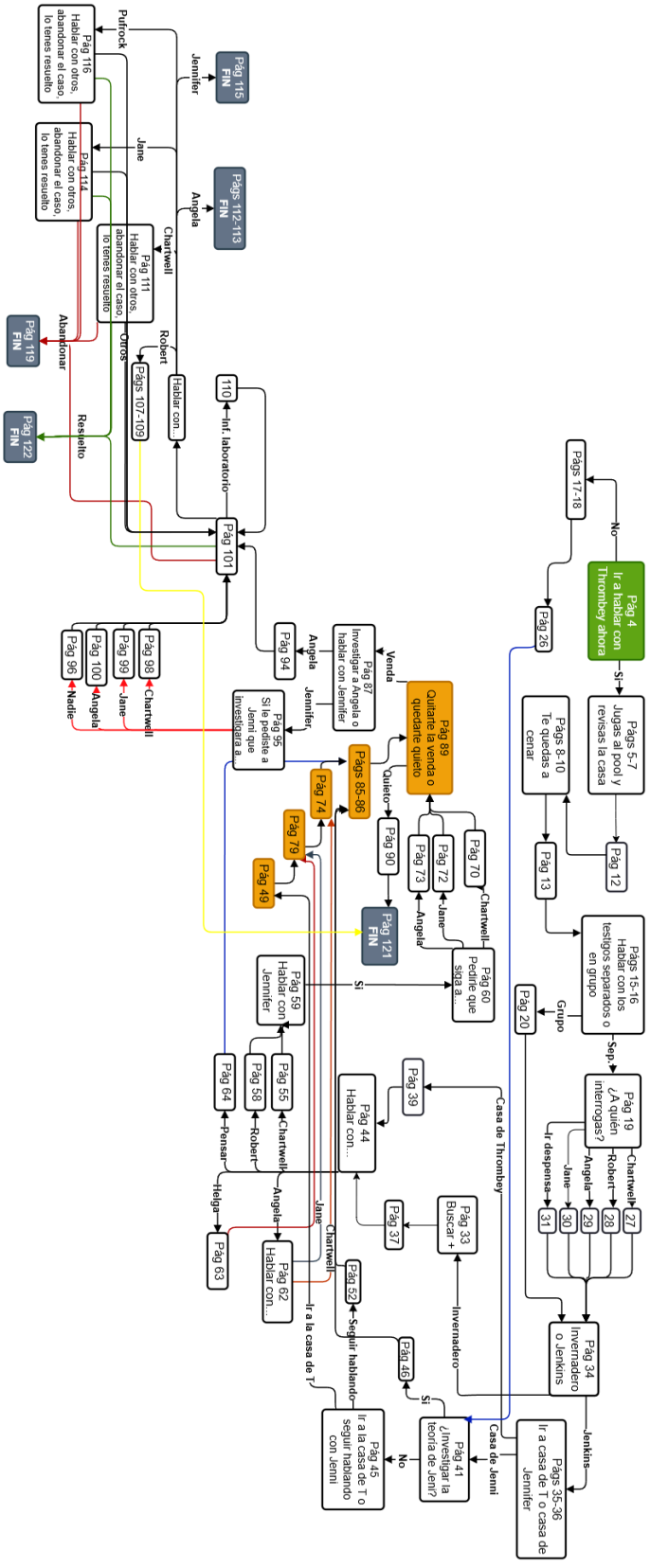


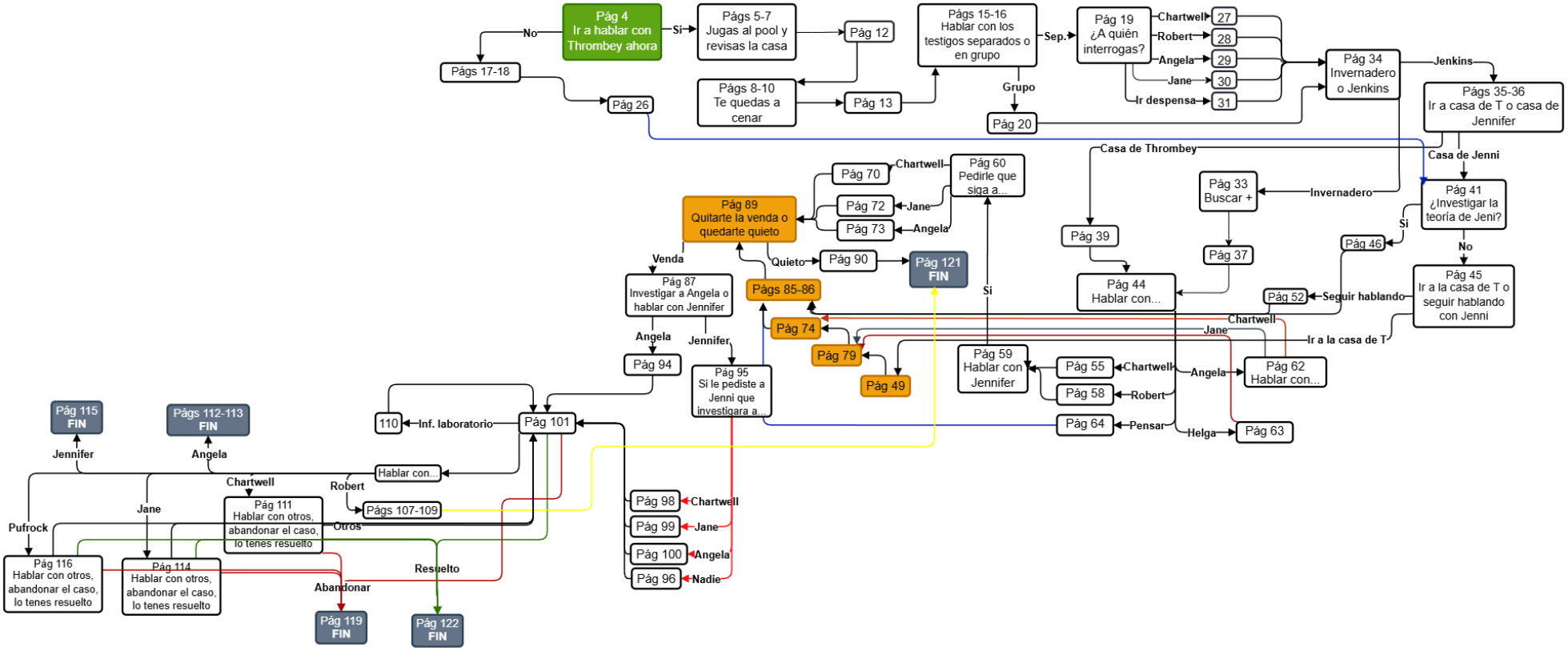
ANEXOS

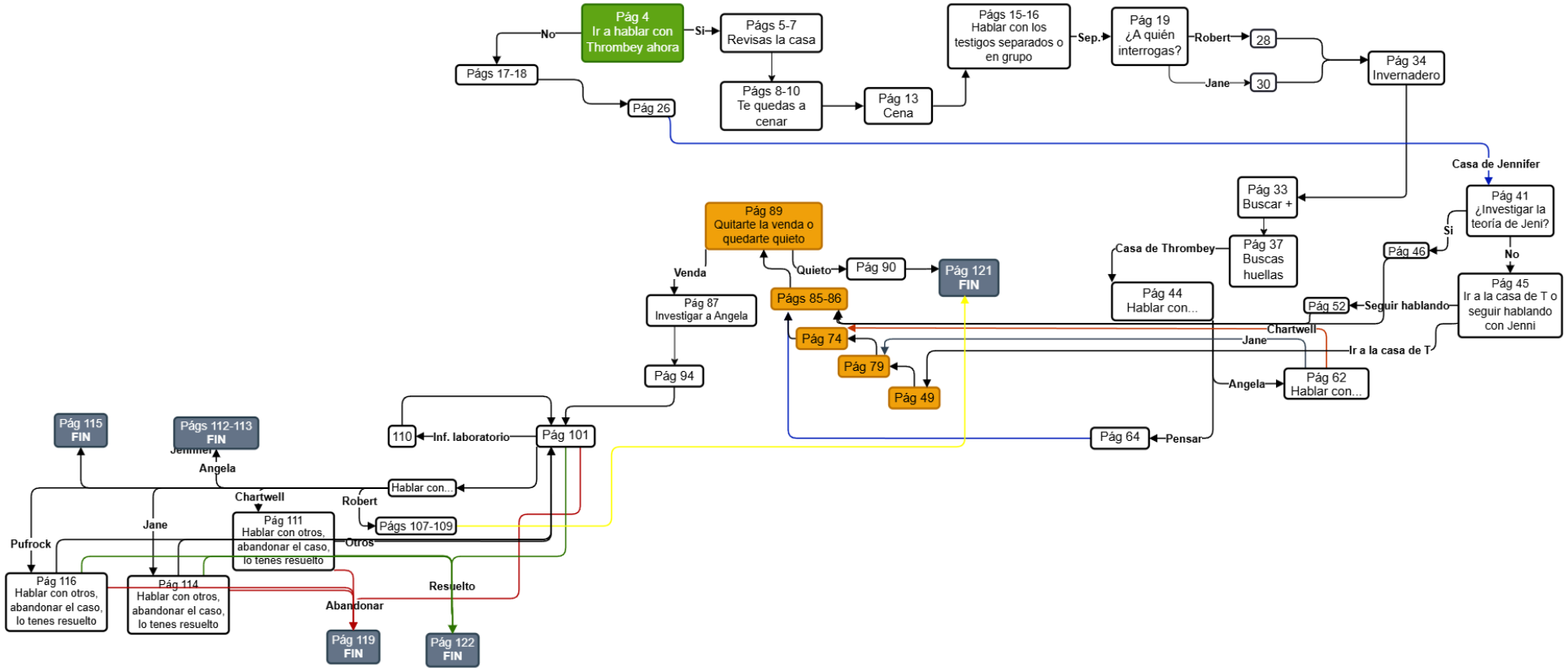
Fotografía: FCEdu, UNER (2023)

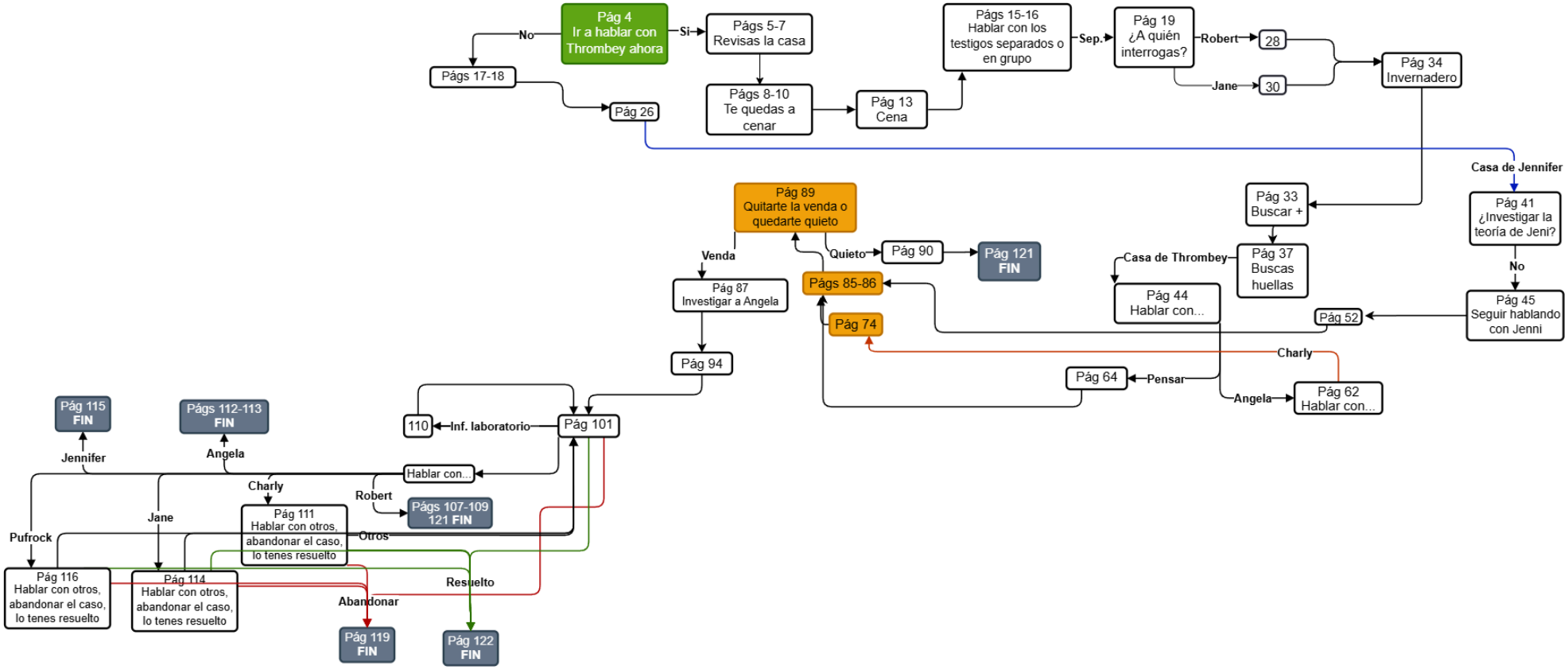
Diagramas

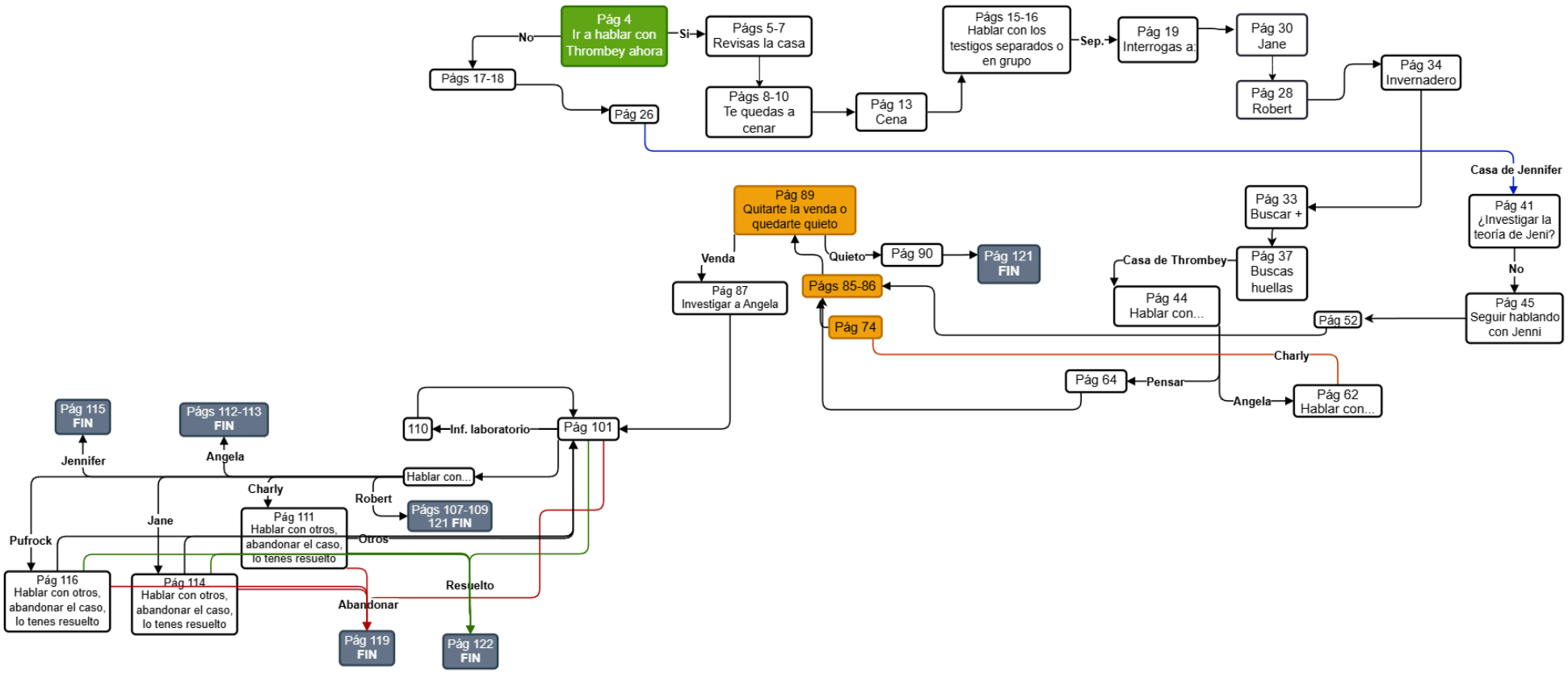
Los siguientes diagramas representan el proceso de adaptación del libro *¿Quién mató a H. Thrombey?* de Edward Packard a la versión radiofónica geolocalizada *¿Quién mató a H. García Martínez?*.




Pág 4
Ir a hablar con Thrombey ahora
No
Si
Págs 17-18
Pág 26
Págs 5-7
Jugas al pool y revisas la casa
Pág 12
Págs 8-10
Te quedas a cenar
Pág 13
Págs 15-16
Hablar con los testigos separados o en grupo
Sep.
Grupo
Pág 20
Pág 19
¿A quién interrogas?
Chartwell
Robert
Angela
Jane
Ir despensa
27
28
29
30
31
Pág 34
Invernadero o Jenkins
Jenkins
Págs 35-36
Ir a casa de T o casa de Jennifer
Casa de Jenni
Casa de Thrombey
Pág 41
¿Investigar la teoría de Jeni?
Si
No
Pág 33
Buscar +
Invernadero
Pág 39
Pág 37
Pág 46
Pág 45
Ir a la casa de T o seguir hablando con Jenni
Pág 44
Hablar con...
Pág 52
Seguir hablando
Chartwell
Jane
Ir a la casa de T
Pág 70
Chartwell
Pág 60
Pedirle que siga a...
Pág 72
Jane
Pág 73
Angela
Pág 89
Quitarte la venda o quedarte quieto
Venda
Quieto
Pág 90
Pág 121
FIN
Pág 87
Investigar a Angela o hablar con Jennifer
Págs 85-86
Pág 74
Pág 79
Pág 49
Si
Angela
Jennifer
Pág 94
Pág 95
Si le pediste a Jenni que investigara a...
Pág 59
Hablar con Jennifer
Pág 55
Chartwell
Pág 58
Robert
Pág 64
Pensar
Angela
Pág 62
Hablar con...
Helga
Pág 63
Pág 115
FIN
Jennifer
Págs 112-113
FIN
Angela
110
Inf. laboratorio
Pág 101
Hablar con...
Chartwell
Robert
Jane
Pufrock
Pág 111
Hablar con otros, abandonar el caso, lo tenes resuelto
Págs 107-109
Otros
Pág 116
Hablar con otros, abandonar el caso, lo tenes resuelto
Pág 114
Hablar con otros, abandonar el caso, lo tenes resuelto
Resuelto
Abandonar
Pág 119
FIN
Pág 122
FIN
Pág 98
Chartwell
Pág 99
Jane
Pág 100
Angela
Pág 96
Nadie


Pág 4
Ir a hablar con Thrombey ahora
No
Si
Págs 17-18
Pág 26
Págs 5-7
Revisas la casa
Págs 8-10
Te quedas a cenar
Pág 13
Cena
Págs 15-16
Hablar con los testigos separados o en grupo
Sep.
Pág 19
¿A quién interrogas?
Robert
28
Jane
30
Pág 34
Invernadero
Casa de Jennifer
Pág 33
Buscar +
Pág 41
¿Investigar la teoría de Jeni?
Si
No
Pág 46
Pág 45
Ir a la casa de T o seguir hablando con Jenni
Pág 89
Quitarte la venda o quedarte quieto
Venda
Quieto
Pág 90
Pág 121
FIN
Pág 87
Investigar a Angela
Págs 85-86
Pág 74
Pág 79
Pág 49
Pág 94
Casa de Thrombey
Pág 37
Buscas huellas
Pág 44
Hablar con...
Pág 52
Seguir hablando
Chartwell
Jane
Ir a la casa de T
Angela
Pág 62
Hablar con...
Pág 64
Pensar
Pág 115
FIN
Págs 112-113
FIN
Jennifer
Angela
110
Inf. laboratorio
Pág 101
Hablar con...
Chartwell
Robert
Jane
Pufrock
Pág 111
Hablar con otros, abandonar el caso, lo tenes resuelto
Págs 107-109
Otros
Pág 116
Hablar con otros, abandonar el caso, lo tenes resuelto
Pág 114
Hablar con otros, abandonar el caso, lo tenes resuelto
Resuelto
Abandonar
Pág 119
FIN
Pág 122
FIN


Pág 4
Ir a hablar con Thrombey ahora
No
Si
Págs 17-18
Pág 26
Págs 5-7
Revisas la casa
Págs 8-10
Te quedas a cenar
Pág 13
Cena
Págs 15-16
Hablar con los testigos separados o en grupo
Sep.
Pág 19
¿A quién interrogas?
Robert
28
Jane
30
Pág 34
Invernadero
Casa de Jennifer
Pág 41
¿Investigar la teoría de Jeni?
No
Pág 45
Seguir hablando con Jenni
Pág 52
Pág 33
Buscar +
Pág 37
Buscas huellas
Casa de Thrombey
Pág 44
Hablar con...
Pág 89
Quitarte la venda o quedarte quieto
Venda
Quieto
Pág 90
Pág 121
FIN
Pág 87
Investigar a Angela
Págs 85-86
Pág 74
Pág 94
Charly
Pág 64
Pensar
Angela
Pág 62
Hablar con...
Pág 115
FIN
Jennifer
Págs 112-113
FIN
Angela
110
Inf. laboratorio
Pág 101
Hablar con...
Charly
Robert
Págs 107-109
121 FIN
Jane
Pág 111
Hablar con otros, abandonar el caso, lo tenes resuelto
Otros
Pufrock
Pág 116
Hablar con otros, abandonar el caso, lo tenes resuelto
Pág 114
Hablar con otros, abandonar el caso, lo tenes resuelto
Resuelto
Abandonar
Pág 119
FIN
Pág 122
FIN


Pág 4
Ir a hablar con Thrombey ahora
No
Sí
Págs 5-7
Revisas la casa
Págs 17-18
Pág 26
Págs 8-10
Te quedas a cenar
Pág 13
Cena
Págs 15-16
Hablar con los testigos separados o en grupo
Sep.
Pág 19
Interrogas a:
Pág 30
Jane
Pág 28
Robert
Pág 34
Invernadero
Casa de Jennifer
Pág 41
¿Investigar la teoría de Jeni?
No
Pág 45
Seguir hablando con Jenni
Pág 52
Pág 33
Buscar +
Pág 37
Buscas huellas
Casa de Thrombey
Pág 44
Hablar con...
Pág 89
Quitarte la venda o quedarte quieto
Venda
Quieto
Pág 90
Pág 121
FIN
Pág 87
Investigar a Angela
Págs 85-86
Pág 74
Charly
Pág 64
Pensar
Angela
Pág 62
Hablar con...
Pág 115
FIN
Págs 112-113
FIN
Jennifer
Angela
110
Inf. laboratorio
Pág 101
Hablar con...
Charly
Robert
Págs 107-109
121 FIN
Jane
Pág 111
Hablar con otros, abandonar el caso, lo tenes resuelto
Otros
Pufrock
Pág 116
Hablar con otros, abandonar el caso, lo tenes resuelto
Pág 114
Hablar con otros, abandonar el caso, lo tenes resuelto
Resuelto
Abandonar
Pág 119
FIN
Pág 122
FIN

Entrevista 1

Entrevista realizada el 25 de septiembre de 2024, en el hall de la FCEdu. Los entrevistados son N.O. Sarli Olivero (N) y M.J. Sonderegger (S). La entrevistadora es Charo Quiroga (C).

C: Bueno, quiero saber primero qué recorrido hicieron. ¿Vos fuiste al track...? ¿Vos fuiste a la casa de Jesi? Al track 8 sería.

N: Track 1, track 8, track 6, track 9.

C: ¿El 9? Okey.

N: Y siento que hay alguno más, pero no sé si me está cargando. Sino fueron todos.

C: Bueno, en el 9 viste que tenés como varias opciones.

N: Si, de ahí me fui a Nanni. De ahí volví a hablar con Julia, de ahí a hablar con el coso y ya después...

C: ¿A dónde? ¿Qué coso?

N: Fui hasta el mástil.

C: Sí, con Acosta, con Juanqui Izaguirre.

N: Con Acosta y de ahí ya me fui a calle La Paz porque más o menos por como se daban las cosas había asumido quién era [el asesino].

C: [S], ¿vos qué track hiciste?

S: Track 2, 3, 4, 5...

C: ¿El 3?

S: Pará. Es que eso no estoy seguro porque hay uno que eran dos decisiones que salteaba un número, ponele pasaba del 2 al 4 o del 2 al 3, ¿no?

C: El 2 va al 3 directamente.

S: Yo quería hacer el que salteaba el número y se me empezó a reproducir solo el que seguía, entonces me lo marca como hecho, por eso no estoy seguro cuál era. Me lo marca como hecho pero...

C: ¿Qué hiciste?

S: Y el 7. Que no me lo marca hecho, no sé por qué.

N: La aplicación anda mal, ¿sabés? Por si las dudas. Le costó volver a entrar ahora.

S: Hice ponele el 1, 2, 3, 4, 5 y 7.

C: ¿Hiciste el 2? O sea ¿fuiste adentro de la casona, todo?

S: Sí, fui adentro de la casona, fui al patio.

C: Bien. Entonces hiciste el 3. El 4 y el 5 no deberías haber podido hacer los dos, pero bueno, puede que alguno te haya saltado.

S: Capaz ese es de los que yo te digo que fui a uno... O sea, quería hacer el que lo salteaba y se me reprodujo el 4 ponele. Yo quería hacer el 5, pero lo pausé [al track 4] e hice el 5 igual, a eso voy. Que por eso aparece como hecho, pero no lo hice.

C: Y después tendría que haber sido el 6 y el 7. El 6 es en el que apareces vos.

S: Sí, me morí de risa. Yo hice, mirá, me comí el de 20 minutos que estuve en la casona, fui al patio, salí, vine acá y ahí me decía si quería entrar o irme al ACA. Me fui al ACA y volví. Volví enseguida, tenía que volver enseguida.

C: Y se te reprodujo el 5 entonces por accidente.

S: Y bueno, no me acuerdo cuál era cuál.

C: No te estoy corrigiendo, es para que quede registro acá.

S: Sí, sí, pero ponele, vos sabrás.

C: Sí, si te fuiste al ACA y después tenés marcado el 5, es que se te produjo el 4 y cuando habrás vuelto o entraste empezó a reproducirse el 5. Okey, sin problema.

N: Yo hice lo siguiente. Hice el 1, de ahí me fui al 8, de ahí vine para acá.

C: Sí, al 6.

N: De acá me fui a la plaza, a la fuente, de ahí me fui a Nanni.

C: El 16, sí.

N: De ahí me fui a la iglesia.

C: ¿Qué iglesia?

N: La San Miguel. Tenés un track que te marca que está ahí por si las dudas. Donde tengo que hablar con Julia.

C: Ahhh sí, sí, sí, es verdad. Es a la altura de la San Miguel. Pensamos que era un poco más contra el museo pero sí, está bien.

N: Me metí hasta el museo igual, no se arrancó la reproducción, te aviso. Eso después te explico. De ahí me fui al mástil de la plaza y después me fui a La Paz. Todos esos tracks escuché. Pero acá me está marcando que escuché cuatro nomás, así que debe estar mal la app.

C: Si los reprodujiste vos manualmente a veces no te los marca como escuchados, simplemente te los marca cuando están...

N: Eso hablaba con [S]. Acá se me reprodujo bien el primero. El otro que dice que tengo que ir a Ecuador y Buenos Aires, antes de llegar a la esquina ya se estaba reproduciendo, bastante antes. Un buen par de metros antes. No había llegado a la esquina antes de que se reprodujera.

C: O sea el de Jesi, la casa de Jesi, ¿no?

N: Sí.

C: Eso está bien, le decimos que arranquen para Ecuador y Buenos Aires pero sí, es antes.

N: Ah, okey. Bueno, de ahí me tengo que mover yo. No hay track, es todo el mismo track. Te diría que reduzcan el tiempo porque la distancia es muy corta.

C: Okey.

N: A ver, si te soy sincero, te diría que lo corten. Pero entiendo que es mucho más trabajo. Pero con que reduzcan el tiempo me parece que está bien.

C: Mira, lo probamos varias veces Brenda y yo. Vos caminás más rápido.

S: De eso yo no me di cuenta, de que me tenía que mover y me vino re bien que tenga tanto tiempo porque yo estaba tipo «ah, me tengo que mover».

C: En el 3.

S: Empecé y, literal, iba doblando en la esquina y me decía «doblás por el Peñón del Águila».

C: Dejamos bastante tiempo también para gente que no camina tan rápido y gente como [S] que queda ahí colgada. Pero bueno, todo lo que nos digan nos sirve.

N: Otro tema que yo le decía a él, hasta ahí la reproducción todo bien. Vine acá, acá di vuelta por varios pedazos de hall y no me reprodujo nunca. No sé dónde está el punto activador.

C: ¿Cuál, el 6?

N: El que tenía que venir después de la casa de Jésica.

C: El 6, sí.

N: Bueno, después de acá me fui al de la plaza. El de la plaza sí se activó solo. El de Nanni, me metí por todos lados, no pude hacer que se active. Estuve literalmente arriba del punto y no pude hacer que se active. El del mástil tampoco, pero bueno, en el mástil tampoco lo busqué tanto porque había alguien de un lado del mástil, no iba a andar pateando para ver si me activaba el coso.

C: *risas* Okey, okey.

N: Llegué al mástil, lo reproduje. El que vos decís que está cerca del museo, no hubo chance. Me metí a la puertita del museo, me acerqué más para el lado de la plaza, más para el lado de la pared, no pude hacer que se active tampoco. Y el de La Paz estuve también arriba del punto y tampoco pude hacer que se active. Pero puede ser que el celular haya estado medio medio porque a [S] no le pasó, se le activaron. Pero a muchos los tuve que activar. La mitad lo tuve que activar manual, más o menos.

S: Una cosa así me pasó en el ACA, por ejemplo. Ya iba por acá, por el museo, y ya se estaba reproduciendo.

C: Es que empieza a reproducirse antes del ACA. Cómo que te mandamos al ACA pero empieza a sonar antes, porque la historia es que vos querés ir hasta allá, pero te...

S: Te la cruzas a Jesi.

C: Y volvés.

S: Sí, me moría de la risa por eso, porque me quise hacer el misterioso, dije «no voy a ir derecho, me voy al ACA». Dos segundos después ya estaba caminando de vuelta para acá.

C: ¿Qué les pareció la experiencia, así en general?

S: Otra cosa en el 2, que le contaba [N]. No sé si se puede acomodar igual, no sé si tiene sentido que te lo diga, pero no entendía para dónde tenía que agarrar porque yo entré por el garage.

C: Sí, se entra por el garage.

S: Por lo de la tercera edad, ¿viste? Y bueno, pero después las indicaciones escritas no las entendía porque me decía «bajá por una escalera», no sé qué, hasta que me ubiqué que tenía que subir por la rampa de la cocina. Pero bueno, en vez de decir «seguí derecho» me decía «agarrá la derecha», después no sé qué, no sé qué cuánto.

N: O sea, no sé condecía lo que tenía que hacer con las indicaciones.

S: Con donde yo estaba parado.

C: Claro pero la pregunta es, ¿vos hiciste lo que iba diciendo el track? Porque la idea es que vos termines adentro de la casona, tipo si querés sentarte en el sillón, ¿entendés? Dónde está la escalera que va al segundo piso.

S: Ahhhhh no, no hice eso.

C: Okey, me parece un tema importante porque...

S: No, no lo hice. Es como que no termino de relacionar eso de que lo estoy escuchando, pero a la vez lo tengo que hacer. Es como que me dije «lo estoy escuchando nomás», ¿entendés? Como que la historia me llevaba sonoramente a las habitaciones y eso, pero no sabía que tenía que ir físicamente.

C: Como que no terminaste de cuajar... Como que estás acostumbrado a sentarte a escuchar podcasts.

S: Exacto, es algo mío.

N: Es que él se mueve sólo cuando hay que tomar decisiones, no sigue los pasos [que le dicen].

C: Claro, el tema es este: en algunos tracks la idea es como que la persona se vaya moviendo por el espacio mismo mientras sigue sonando track. Tipo, vos [N] fuiste del punto donde empezaba el 8 hasta lo de Jesi. O en el 3 que hizo [S], desde el fondo, desde donde está el SUM tiene que salir de nuevo por el garage.

N: Bueno, a eso capaz lo pueden aclarar en las descripciones porque no creo que [S] pueda ser el único que no se dio cuenta.

C: Claro, las descripciones son básicamente las opciones que tenés al final del track.

S: Claro, esto es lo que yo te decía. Ves que dice acá «tenés que cruzar el patio, salí del living por la misma escalera por donde entraste». Yo quedé...

Todes se ríen.

S: Yo seguía en el garage, no seguí las instrucciones.

C: Cualquier cosa que no se haya entendido, que no haya funcionado por fuera de lo que es la aplicación, nosotras lo vamos a manejar lo mejor posible para que la aplicación tipo nos juegue a favor y no en contra. Pero sí hay otras cosas que... Ponele, esto nos sirve para pensar qué tan buena idea es poner las indicaciones de todos los tracks porque [N] fue a hacer ese que está en la plaza, tenés fácil ocho opciones.

N: Sí, eso te iba a decir. Yo te diría que capaz pueden pensar las que pusieron, ver cómo las usan, porque si ya tenés al chabón que te las va diciendo, ¿para que las quiero escritas? Es un poco redundante. Entiendo que la gente... O lo escribiría de una forma más resumida.

C: Okey. No sé, lo vamos a pensar.

N: Ya tomando que tenés el chabón que te lo explica yo pondría así como «tus opciones ahora son lugar tanto, track tanto» en vez de hacer toda la... Porque ahora está como muy escrito en oración, yo lo haría como más punto por punto y de última que te quede espacio para otra cosa, si lo necesitas. Para ustedes lo digo.

C: Sí, sí, okey. Básicamente lo resolvimos así porque le damos muchas opciones. Entonces dijimos «bueno, la persona no va a acordarse de todo esto» y tipo, si escucha hasta el final para decir «tal vez tengo otra opción», como que quiere escuchar todas las opciones posibles, por ahí la que le gustó, que era la primera, se la va a olvidar. Entonces como que el chiste era que lo dejamos escrito para eso, para que no se pierdan.

S: Sí, sí, pero coincido con lo que dice [N], que se haga por ahí como más punteado. Porque básicamente está escrito lo que dice él, ¿no?

C: Sí.

S: Bueno sí, no me parece mal que esté igual.

C: Discutimos mucho eso porque Brenda me decía «esto no es radiofónico» y yo en plan «bueno, no es radiofónico lo que estamos haciendo tampoco».

N: A mí no me preocupa tanto que no sea radiofónico, me parece que lo hace más largo sin sentido.

C: Sí, un poco sí. Pero es como que dejamos las dos formas.

N: ¿Alguna pregunta más?

C: Sí, ¿qué les pareció la experiencia? O sea, después de todas estas cosas que pasaron, ¿qué les pareció la experiencia, así en general?

S: Estuvo bueno, me gustó.

C: Con total sinceridad.

S: No, sí. Me gustó, por ahí me pasó con... Pero eso ya se escapa, con dos personajes, no sé si era la cocinera ¿puede ser? Y no sé quién más, que literal le cambié la velocidad porque no me gustaba, o sea no... Me daba fiaca escucharlo. Pero muy poco, muy poco eso. En general me gustó, estuvo copado, nunca hice algo así. Hasta que entendí que me tenía que mover con lo que me decías vos, cuando le caché la onda estuvo copado. Que fue bastante rápido igual.

N: Hay uno de los tracks, de los que hablé yo, que llamás a la cocinera por teléfono y te cuenta todo lo que hace en el día, que hay una parte que hay un minuto de silencio. Hay un silencio que son 5 o 6 segundos donde como que suena la música y...

C: Ah, sí.

N: ¿Por qué? ¿Qué buscás con eso? Porque está entre medio de lo que ella va hablando, ese fue el problema. Ella va hablando, tenés esos 5 o 6 segundos que sólo hay música y después sigue contando lo que hizo en su día.

C: ¿O sea que corta la conversación de ella, el mismo diálogo de ella?

N: Sí.

C: No debería haber pasado eso, pero bueno, puede que se nos haya escapado algo.

N: Está como a destiempo y ¿qué más?

C: Okey, lo voy a pensar. Ah, no, pará. Sí, okey, creo que sé lo que es. Ay, esto es un spoiler. Bueno. Hay algo que quisimos probar, que es que hay una cierta musiquita, un pianito, o sea literal es una frase musical. Que básicamente es como para decirte «che, mirá, prestá atención, acá hay una pista». Cada vez que tiran algo importante suena eso, como para que...

S: Capaz con los auris no lo llegaste a apreciar.

N: No, no, sí lo llegué a apreciar, es antes de que ella diga que...

C: Después de que diga que no le cae bien el doctor.

N: Claro. Que dice que cómo lo van a encubrir, si... Cómo se van a encubrir entre ellos porque se caen mal y después el doctor es uno de los que lo mató. O sea, yo entendí eso, fue una de las cosas... El doctor estaba sumando muchos puntos, por eso yo concluí que era él, pero digo no se entiende, queda como un bache sonoro.

C: Okey, okey.

N: O sea, yo entendí que estaba diciendo algo importante. Otra cosa, algo que me parece que no sé si te arruina la experiencia pero que no es lo más interesante... A veces me tengo que movilizar, vamos a poner entre comillas «mucho». Por ejemplo, me tuve que ir a hasta Nanni y después llego y tengo un track de cuatro minutos y vos decís «bueno, son cuatro minutos, hay un montón de información». No, porque después tenés dos minutos y medio del chabón describiéndome las opciones…

C: Sí, okey.

N: Yo por eso no seguí investigando porque ya me había cansado de hablar con gente, fue como «creo que es el doctor, me voy para allá».

S: No, nada, o sea a mí me pasó algo que es personal digamos. Ya es así, va a ser así, no se puede modificar. Pero en el segundo track, o sea, son 20 minutos... Creo que todos los personajes entran ahí, con la chorrera de nombres y voces, me perdí.

N: No es muy radiofónico, digamos.

S: Hasta que se empiezan a repetir, ponele, no sé, la sobrina. El mismo policía que no me acuerdo el nombre.

N: Acosta.

S: Acosta. Los que se empiezan a repetir, sí, este era tal, este era tal. Pero a lo primero, uff, una chorrera de nombres de la nada. Y me perdí un poquito, pero nada. O sea, todo lo que me pasó «malo» entre comillas, no es esa la palabra, fue ahí, en ese primer track, en esa primera decisión. Después ya está, ya entendía cómo iba la cosa.

C: Bien. ¿Vos también te perdiste en algún momento?

N: No, al principio no me acordaba el nombre de la otra que investiga, pero como no me importó lo que decía, la eliminé y me quedé investigando por mi ruta solo, digamos.

S: En mi recorrido fue...

N: ¿Nula su participación? No, en la mía aparece. Te tira un par de datos pero no...

C: Eso es también un poco el chiste, que depende de lo que elijas conoces a tales personajes y a tales no. O sea vos [N] no habrás conocido a Horacio directamente. No lo conociste, te enteraste que se murió y lo escuchás en el primer track cuando te llama. Ahí da pie para que arranque todo. Hay otros que sí habrás conocido y vos [S] sí los conociste a todos.

S: Yo como detective, un ladrón, porque creo que no investigué nada. Más que ir al depósito, creo que es lo único relevante que hacés, ¿no?

N: No, claro, yo la pegué de casualidad igual.

S: Yo fui a un depósito y vi que había como un hueco de tierra, que habían sacado un veneno. Lo único que averigüé, después hicieron todo por mí.

C: Igual, pará, ¿vos llegaste hasta algún final? Que dice «llegaste al final, si querés volver...»

S: Sí, el 7.

C: Cierto.

N: A ver, yo asumí que era el doctor por varias cosas. Primero porque desconfiaba la [cocinera], segundo porque le estaba intentando echar mucho la culpa a la mujer. Tercero por eso de que no se iban a encubrir entre ellos y se encubrieron entre ellos, aunque no sé por qué se encubrieron. Por ejemplo, esa información me falta porque no estaba en la ruta que yo tengo y cuarto porque fue envenenado. Me parece que tenía sentido que sea un doctor el que lo haya envenenado, porque sabe que medida dar para matarlo. Pero fue pura especulación, digamos, podría haber tirado... Roberto era el doctor, ¿no cierto?

C: Sí, estás bien pero hasta ahí, no está completamente bien la respuesta.

N: Ya hablé del final con [S] ya sé que falta alguien más por si las dudas.

C: Bueno, está bien.

S: Pero bueno, eso. Yo en mi final no investigué nada, tipo me secuestraron. Yo decidí no escaparme porque no quería irme hasta la plaza, ya estaba sentado acá. Decidí quedarme en el molde y se resolvió todo solo, literal.

C: En algunas pasa eso, en algunas pasa como con [N], en la que vos tenés que laburar más.

N: O sea, yo tampoco tenía que laburar, pero llegado a un punto ya había hablado con tantos personajes y dado tantas vueltas, fue como «yo creo que es este» digamos. Me escapé del secuestro, todo lo contrario a [S].

C: ¿Qué otra cosa les quería preguntar...? Bueno, un poco ya lo hablamos, pero ¿cómo lo sintieron en cuanto a las diferencias con un podcast, más del corte ficcional? Entre que te pongas a escuchar un radioteatro y esto...

S: Para mí esto que me pasó a mi, de tener que estar en movimiento o saber de antemano que te vas a tener que mover, y no es algo solamente para escuchar y chau.

N: Yo mucho no escucho podcast pero creo que es una cuestión de atención digamos. Porque yo tengo que hacer cosas, como dijo [S]. Esa creo que fue la diferencia clave.

C: ¿Hubo algunos momentos en los que se distrajeron, se fueron de la historia?

N: Sí, varios.

C: Okey, ¿me podés decir más o menos por qué? ¿Te acordás?

N: A veces estaba atento a ver si... Estaba tratando de atar los cabos, me quedaba con la información más importante.

S: Yo solo en el segundo, porque con la cantidad de nombres y gente que se me presentó entré medio en corto. Desvarié, pero no se me ocurre otro momento.

C: ¿Les gustaría probar otros recorridos, jugar de nuevo?

S: Sí.

N: Sí, pero yo te diría que no es una experiencia que haría solo, la haría de forma colectiva. Porque si no, depende de la distancia que tengas que recorrer, si te pasa esto de lo que me quejé, que tenés un track que dura tres minutos, y un minuto y medio son las opciones, caminé cinco cuadras para nada.

C: Si, un poco hicimos a propósito que algunos tracks estén más lejos porque es, bueno, es un juego.

N: Bueno, otra cosa que es extraño pero no sé si es algo malo, es que a veces vos ya pasaste por un lugar y se te repiten las opciones. Por ejemplo, yo cuando fui a Nanni tenía opciones similares a cuando estaba en la plaza.

C: Sí, eso es así porque podes ir en cualquier orden, no hay problema.

N: Ahh por eso te digo, no sé si es un problema.

C: No sé qué tanto tengo que explicar, pero bueno, es como que mentalmente tenemos la historia dividida en dos partes. La primera es todo hasta que llegas al track 6 y a partir de ahí podés irte al track 7 o a track 9. Si te vas al track 9 es la segunda parte, en la que tenés muchos tracks con muchas opciones que son como intercambiables entre ellas y podés ir primero a una y después a otra y no cambia nada.

S: Lo que yo le decía a [N] era eso, que eran como re polares porque yo pensé que me lo iba a cruzar en algún momento, que había decisiones compartidas pero no, son como...

C: Hay, sí.

S: ¿Hay? Porque o sea, justo nosotros hicimos como dos ramas, dos historias re diferentes.

C: Sí, también ahí hay una cuestión: el track dura 2 dura veinte minutos. [N] se fue a hacer el 8 y después volvió, y en lo que él ya volvió, vos todavía seguías en el track 2 o en el 3.

S: Ah, claro, seguramente.

C: Hay puntos en común. La mayor bifurcación es a partir de la decisión del primero. Si te vas al track 2 o al track 8, después tenés que venir sí o sí al 6 en algún punto.

S: O sea, el 6 es en común.

C: Sí, el 6 que está acá en el hall. Y después de ahí bueno, te podés ir para la plaza o te podés quedar acá.

S: O sea que capaz que si yo decidía escaparme, capaz que nos encontrábamos ahí.

C: Se iban a cruzar en algún punto, tal vez, si es que vos no te ibas por otro lado. Tipo [N] se fue para Nanni, si vos te ibas para el track 10, ya no lo cruzabas.

S: Sí, entonces el que elegí yo es como más lineal, ¿puede ser?

C: Sí. O sea si no haces... Si no vas a la plaza...

S: Claro, es lo único que me cambiaría radicalmente.

C: Sí, es como que corta bastante el tiempo.

S: Yo quise probar justamente eso yéndome al ACA y me salió mal. Yo dije «bueno, me voy a ir al ACA» como para no hacerlo tan directo, hacerme el misterioso y no valió nada dentro de la historia.

C: ¿Fue fácil de seguir la historia?

N: Sí, lo mio fue fácil porque tenía pocos personajes.

S: Sí, por ejemplo, yo esto que te decía de la cocinera, que después no apareció más o por lo menos yo no me di cuenta. Te das cuenta rápido quiénes son los relevantes. Es como que se hace más llevadero, más fácil prestarle atención.

C: Claro. Bueno, ¿algo que no les haya preguntado que quieran decir, que quieran aportar?

N: No, creo que estamos. Por mi parte por lo menos.

C: Bueno, ¿la pasaron bien?

N: Sí.

S: Sí, estuve parado 20 minutos, pero sí.

todes se ríen

C: No había necesidad, podías entrar en la casa y sentarte.

S: Después me senté allá, en el fondo pero...

C: Okey, o sea, puede ser una cuestión de que es muy al principio para que la gente termine de entender.

S: Eso me pareció copado, los efectos de sonido, hay muchos muy buenos. Qué sé yo, lo de la radio de la policía, lo del sofá que yo no me senté, pero sonó copado. Hay sonidos muy copados.

C: Brenda se encargó de los efectos de sonido, yo busqué la música.

S: Muy copados.

C: Ah, eso ¿les pareció largo? Vos particularmente quisiste el track de 20 minutos.

S: Yo me asusté con ese, yo dije «uy, si van a ser todas las decisiones de 20, estoy hasta las 6 [de la tarde]». No, pero no me pareció largo.

N: Yo no diría largo, sí podría comentar como problema los saltos de trompicones entre lo que dura un track y lo que dura otro, porque a veces es muy agresivo.

S: Es más, me sorprendió que bueno, el mío terminó de golpe básicamente, yo dije «ah, mirá». Terminó así, medio abrupto.

C: ¿Se quedaron con ganas de ver otras opciones, de ver los otros tracks o las otras cosas que pueden sacar o medio como que si lo hacen es por probar otro?

S: Sí, sí. Si no lo hubiera hablado con [N], sí, lo hubiera hecho. Aunque sea quieto, pero lo hubiera hecho como para ver.

N: Yo lo volvería a hacer, pero no solo. Invitaría a alguien para hacerlo en conjunto, creo que sería la experiencia más divertida, mientras que un podcast yo prefería escucharlo solo, ponele.

C: Bueno, tenemos a dos personas que me parece que lo van a hacer juntas así que vamos a ver qué onda esa experiencia en conjunto pero sí, está más pensado para una cuestión individual.

N: Tenés que ser muy podcastero para que sea una cuestión individual.

C: ¿Muy qué?

N: Tenés que escuchar mucho podcast.

C: Ah, sí, eso puede ser.

N: Yo no... Es difícil que me enganchen los podcasts, digamos.

C: Okey. Bueno, creo que estaríamos. No tengo más preguntas.

Entrevista 2

Entrevista realizada el 1 de octubre de 2024, en el hall de la FCEDU. Las entrevistadas son M.F. Baloni (MF) y M.F. Righelato (FR). La entrevistadora es Brenda Bruselario (B).

B: Bueno, escuchen. Primero, antes que nada, antes de hacerle preguntas concisas, quiero que me digan sus primeras apreciaciones en general. Lo que se les ocurra de la experiencia en sí, digamos.

MF: Está muy buena, me gustó.

FR: Por ahí se me hace que son un poco largos los audios, cuando estás afuera más que nada.

MF: Sí, eso es un poco largo. Podría ser más breve.

FR: En los espacios donde nadie habla, por ejemplo cuando te dice de ir a la casa de Jesica, qué [MF] se perdió.

MF: Es que me mandé para allá.

FR: Capaz que eso no es fácil, que nadie habla. Hacerlo más corto.

B: Sí, lo que pasó ahí es que la casa de Jesi estaba media cuadra más para allá. Ese tiempo está estipulado para que ustedes lleguen caminando.

MF: Pero igual estuvo bien porque yo fui para allá y de allá me mandó para acá, no es que me mandó a cualquier lado. Y lo que dijo era coherente con la historia. No estaba desenganchado.

B: ¿Algo más así en general, antes que pase a alguna pregunta?

MF: Está bueno digamos, la historia en sí.

B: Bien. Otra pregunta, va por ese lado. ¿Pudieron seguir la historia o en algún momento se perdieron o se distrajeron con algo?

FR: No, yo la seguí bastante bien.

MF: Sí. Bien, bien.

B: ¿En algún momento les pasó que se les confundiera algún personaje? ¿O saltó alguien y dijeran «¿Este quién es?» o...?

FR: Sí, pero volvía 10 segundos para atrás y...

B: ¿Te acordás en qué momento te pasó?

FR: Creo que en el track 6 cuando ya entra el detective, el inspector, que vienen un montón de personajes. Está la prima... ¿O en el 7 es? Creo que es el 7. Está la prima, la esposa, Roberto...

B: El cierre final decís vos.

FR: Sí, con mucha gente.

MF: Es más, a mí me resultó... Como, yo me iba imaginando las escenas.

B: ¿Pudieron visualizarlo digamos?

MF: Sí, sí.

FR: Sí.

B: Bien. Distracciones. Por ejemplo, vos me mencionabas que te entró un WhatsApp en el medio.

MF: Sí, sí.

B: Y lo de la moto. Cuéntenme cómo fue eso. Si hubo algo que las sacó de la historia.

MF: Cuando me entró el WhatsApp se me cortó la historia y bueno, después volvió. Y después cuando pasó la moto tan fuerte, ahí me perdí con la historia, tuve que volver.

B: ¿Pudiste volver para atrás y enganchaste bien?

MF: No, no enganché bien, me saltaron otros tracks que no eran...

B: Vos renegaste con el WhatsApp.

MF: Que no eran los de la historia que estaba, el 6.

FR: Me distraje cuando vinieron ustedes acá y a ella justo se le cortó y empezó... Se le cambiaron los tracks y te llamó para pedir ayuda y yo justo estaba acá al lado.

B: Te saliste.

FR: Y ahí me fui y tuve que volver.

B: ¿Pero alguna otra situación de distracción?

FR y MF niegan con la cabeza

B: Entonces pudieron como... Me interesa preguntarles lo siguiente, porque es una historia que no es como un podcast, que yo lo puedo escuchar en mi casa o en cualquier lugar. O sea como que la historia está anclada a un lugar, si yo te digo «subí la escalera», vos tenés que subir. Bueno, ustedes por ejemplo no llegaron a la casa de Jesi pero hay referencias. Ponele yo te digo «Jesi está sentada en un banco» y en esa casa hay un banco.

FR: Claro.

MF: Sí, a mí me lo dijo pero yo no miré para adentro.

B: Claro. Lo que les quería preguntar es si el hecho que ustedes tengan que haber recorrido corporalmente la historia, ¿les ayudó en que se metan más en la historia o como que sienten que podrían haber escuchado todo de cero sentadas acá y era lo mismo? ¿Se entiende la pregunta?

FR: Podría haber escuchado todo acá sentada pero es mejor así, es como más didáctico. Es algo nuevo, innovador. Me dan más ganas de seguir viendo las otras historias.

MF: Sí, a mi me pasó lo mismo. Podría haberlo escuchado perfectamente pero me parece súper original estar en las escenas, eso es lo novedoso.

B: En el lugar.

MF: Sí, ir imaginándote en el lugar y bueno, sí, me quedé con ganas de ir a las demás opciones.

B: Claro porque, qué sé yo, cuando estaban acá, qué Acosta se está yendo, Acosta baja las escaleras y esas escaleras suenan, por ejemplo. La idea es como que vos puedas conectar lo que estás viendo con lo que está sonando. ¿El tema de la música y los efectos de sonido, cómo lo vieron? O sea, ¿sintieron que como ese laburo de edición les ayudó a imaginarse más, a meterse más?

FR: Sí, sí.

MF: Sí, sí. Está muy bueno.

B: Bien. O sea, ¿hubo alguna escena que les generó alguna sensación o alguna emoción particular que les parezca destacable?

FR: No, o sea, como que todo en sí te mete en la historia.

MF: Sí, todo te va metiendo en la historia.

B: Bien. Escuchen y ¿qué les parece que...? Está bien, bueno, ustedes escucharon un recorrido, la idea es que después en otro día con más tiempo hagan más recorridos, pero ¿qué les parece que si yo les preguntara qué tiene de diferente esta experiencia a que si hubieran simplemente leído el libro de *Elige tu propia aventura*?

MF: Que vos parece que estás viviendo una historia real, casi real en la ciudad y el hecho de andar así es como que también te sentís un poco que estás adentro de la investigación, como que sos parte.

B: Como que es más inmersivo, capaz.

FR: Es más interactivo y bueno, yo tengo ganas de seguir la historia con mis amigas de acá. Eso me da ganas de hacerlo en grupo también.

B: Bien, genial. Bueno, eso, gracias.

Encuesta[20]

Encuesta realizada a oyentes luego de recorrer *¿Quién mató a H. García Martínez?.*

¿Qué te pareció la experiencia? Por favor, explayate todo lo que quieras.

- Muy interesante la propuesta. Conocer el lugar y dónde tenés que desplazarte te ayuda mucho para sentirte más inmerso en el relato.
- La experiencia bien, en mi caso la preferiría colectiva y fue llevadera. A veces hay demasiada información y me falló la app pero me gustó.
- Original, bien actuada. Los efectos de sonido estaban muy bien también. El gps se me complicó por ahí y tuve que darle play manualmente a un par de tracks.
- La experiencia me resultó satisfactoria. La calidad excelente de los efectos de sonido hizo que me metiera en la historia muy rápido.

¿Qué recorrido/s hiciste? Podés escribir los números de los tracks, qué decisiones tomaste o qué pasó en la historia.

- No recuerdo los tracks. Pero cuando sospechaba de una mujer y puse en dudas si sabía tocar el piano me mató.
- Fui a varios lugares, elegía mientras más lejos mejor. En mi caso, no fui a ver al fiambre, me secuestraron y fui al hospital, de ahí junté muestras y por deducción descubrí a uno de los asesinos.
- 1 -> 2 -> 3 -> 6 -> 9 -> 18 -> 19 -> 12 -> 10 -> 11
- Al principio de mi recorrido elegí el track 2 donde luego pasé al fondo de la casa de H. García Martínez donde se descubre que falta un envase de veneno. Desde ahí me fui hacia el ACA. Volví al hall de la facultad después de cruzarme a la otra investigadora. Desde ahí elegí permanecer en el mismo hall finalizando así el recorrido.

Tener que involucrar todo el cuerpo para conocer la historia, ¿cómo crees que influyó en la experiencia?

- Mucho más realista.
- Me gustó mucho. Para variar esta bueno, por ahí creo que por eso sería más divertido colectivamente.
- Fue distinto a algo que pude haber hecho en mi casa, tiene más relación con el entorno.
- Comprender que tenía que involucrar todo el cuerpo para conocer la historia me influyó a tener que prestar mayor atención al narrador y mantener una escucha activa por así decirlo.

[20] Adjuntamos el link a la encuesta: https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSc-KYmXOorW7hbU1u16A31kUQHgdq55iFYhmWSqkSxx71JDfg/viewform?usp=sharing&ouid=106360704511095514314

Estar en el lugar de los hechos, ¿te distrajo o te ayudó a meterte más en la historia? ¿Sentiste que estabas en la casa de Horacio o nunca dejaste de pensar que estabas en la facultad?

- Nunca logré sentirme que estaba en la casa. Porque al principio el relato comenzaba antes de llegar al lugar y me perdía un poco y me quedaba escuchando en el lugar donde comenzó el relato.
- Me dio lo mismo, no sentí la casa. En otros espacios sí sentí más semejante al lugar.
- Me resultó confuso cuando tuve que dar la vuelta por el ingreso de calle Bs. As. El ambiente del hall de la facu no da la impresión de "casa" como la parte de Alameda. Y una señora nos preguntó si íbamos a inglés.
- En ese sentido me costó un poco la inmersión por haber un flujo constante de personas en el momento en que realicé la experiencia. Sin embargo, como mencioné antes, los efectos de sonido y las cortinas musicales ayudaron muchísimo.

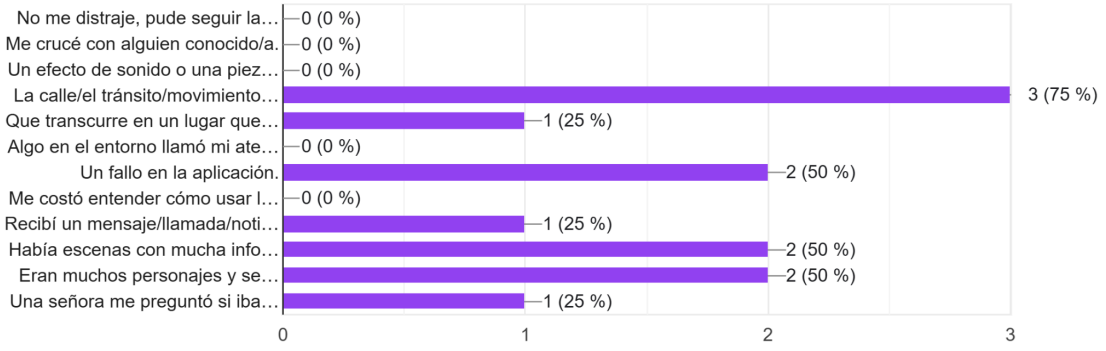
¿Lograste imaginar a los personajes en el lugar? Si la respuesta es afirmativa, ¿cuáles fueron más fáciles y cuáles más difíciles?

- No.
- No, no pude porque no me cayó bien ninguno. Pude distinguir sus voces.
- No me hice una imagen específica, me concentré más en las voces. Pero me fue más fácil pensar en cómo serían los personajes femeninos en general (eran bastante distintos entre sí) y a Horacio.
- Logré imaginar algunos personajes en el lugar. El peso que tienen algunos personajes sobre otros en cuanto a importancia en la historia me hizo recordar e imaginar más fácil varias de sus características por ejemplo: el inspector y el propio H. García Martínez.

¿Lograste imaginar los objetos mencionados por la narradora en los distintos espacios? Si la respuesta es afirmativa, ¿cuáles fueron más fáciles y cuáles más difíciles?

- Más o menos.
- Sí, sobre todo con la escena de la muestra. Me fue difícil en la parte del secuestro.
- No todos. El frasco de veneno, la mesa de pool y los vasos sí.
- Todos los objetos mencionados me resultaron fáciles de imaginar.

¿Hubo momentos en los que te distrajiste? ¿Cuál fue el motivo? Marcá todas las opciones que correspondan:



Si querés, contanos un poco más sobre las opciones que marcaste en la pregunta anterior.

- No conocía las calles. Entonces no sabía para dónde tenía que ir. Para encontrar el lugar me distraía bastante.
- Me falló muchas veces la app. Demasiado, incluso con mapa actualizado.
- Ya lo dije antes.

¿Tuviste dificultades para usar la aplicación? Si es así, ¿cuál/es?

- No.
- No.
- Sí, el GPS de la app se enloqueció, después se arregló.
- La única dificultad que tuve fue que la app me reprodujo un track que no era la opción que yo había elegido.

¿Cómo influyó la música a lo que sentiste durante la experiencia?

- Le aporta cierto grado de intriga.
- La música está bien, la sentí escasa.
- Me ayudó a entender lo que quería transmitir la escena.
- Influyó en la inmersión y en la importancia y atención que le prestaba a ciertos eventos.

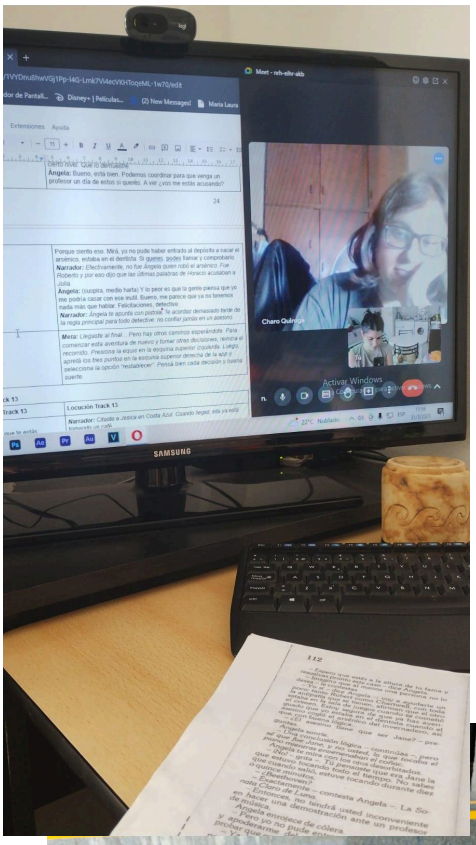
¿Cómo afectaron los efectos de sonido a lo que sentiste durante la experiencia?

- Ayuda a compenetrarse en la historia.
- Esos los sentí bien, aunque escasos en mi memoria.
- Me ayudaron a imaginar mejor la escena.
- Afectaron proporcionando imágenes claras de las acciones que se llevaban a cabo y los objetos que se involucraban.

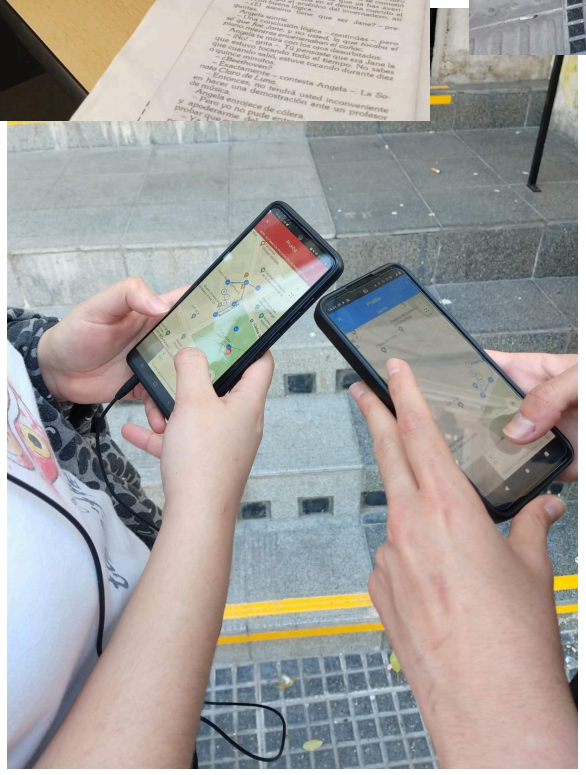
¿Algún otro comentario o apreciación que quieras hacer?

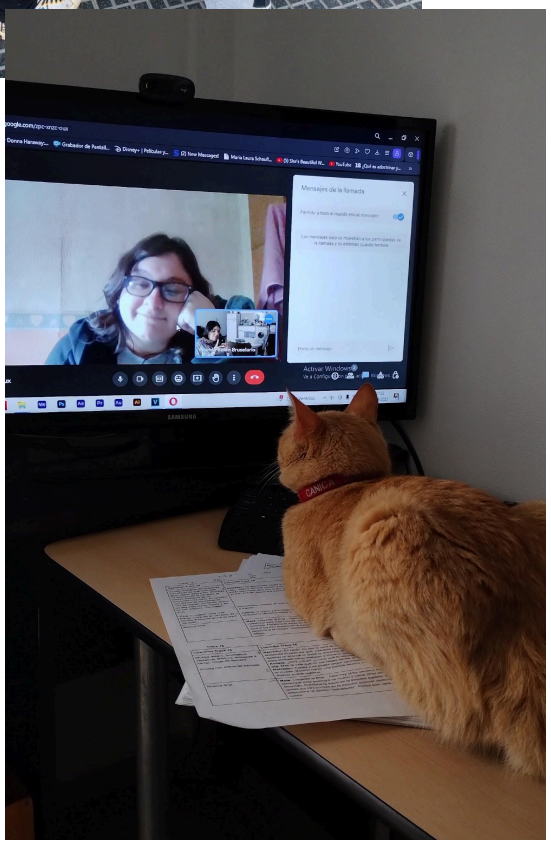
- Los tracks muy juntos, se mezclan cuando uno iba para un lado o el otro. En la plaza anduvo muy bien.
- Ojalá les pagaran por esto.
- 🧐
- Hermoso trabajo 👏

Instantáneas del proceso de producción






















¡Hoy!
Traete los auris
Facultad de Ciencias
UNER de la Educación
PRESENTACIÓN
Recorre tu propia aventura: una narrativa sonora geolocalizada
Una producción en el marco de las prácticas curriculares en Comunicación Social de Brenda Bruselario y Charo Quiroga
Miércoles 23 de octubre a las 18:00
Hall de Buenos Aires 389
Actividad libre y gratuita
Es importante concurrir con el celular cargado y auriculares.
@fcedu.uner




cortás y