

**HISTORIAS PARA SOÑAR DESPIERTO: CREACIÓN DE EXPERIENCIAS SONORAS
Y VISUALES A PARTIR DE ESCRITURA Y SONIFICACIÓN DE TEXTOS.
(DAYDREAMING TALES)**

Por:

Edisson Acevedo Tangarife

edissonacevedo265504@correo.itm.edu.co

Artículo académico presentado para optar al título de

Facultad de Artes y Humanidades

Artes de la Grabación y Producción Musical



Institución Universitaria

Medellín, Colombia

2025

HISTORIAS PARA SOÑAR DESPIERTO: CREACIÓN DE EXPERIENCIAS SONORAS Y VISUALES A PARTIR DE ESCRITURA Y SONIFICACIÓN DE TEXTOS¹

El presente proyecto aborda el desarrollo de un podcast en formato de monólogo basado en narraciones de terror y suspenso. Parte del diseño sonoro del presente proyecto se basa en procesos de sonificación, en el que textos de autoría propia son el punto de partida para la construcción de elementos musicales y sonoros que acompañan la narración.

Cada episodio contiene la narración presentada como monólogo o lectura, la sonificación del texto y arte generativo, realizando esta integración mediante herramientas de programación.

La sonificación se lleva a cabo con el uso de Processing, en combinación con el software Reaper. El procedimiento consiste en insertar el texto seleccionado en el código de Processing y configurar los elementos necesarios para generar audio y visuales. Finalmente, se concluye con una experiencia

audiovisual basada en el código que representa visualmente en pantalla los textos escritos, reproduce los audios del podcast y generan un paisaje sonoro, como convergencia del arte generativo, la sonificación y la narración de historias.

En el proceso de creación, inicialmente se escribieron cinco textos, de los cuales dos fueron seleccionados. Luego se comenzó a desarrollar dos softwares, teniendo como punto de partida algunos referentes investigados. En estos, se implementaron los textos y mediante estrategias de sonificación y arte generativo se exploraron experiencias visuales y sonoras mediante comunicación MIDI y OSC. Luego se realizó la composición sonora para cada uno de ellos y se procedió con la mezcla y masterización, para finalmente capturar pantalla durante la ejecución de ambos programas.

Términos clave: Sonificación, diseño sonoro, paisaje sonoro, Video podcast

STORIES FOR DAYDREAMING: CREATION OF SONIC AND VISUAL

Musical. Institución Universitaria ITM. Departamento de Artes y Humanidades. Medellín, año. Asesor: José Julián Cadavid Sierra

¹ Artículo académico presentado para optar al título de Profesional en Artes de la Grabación y Producción

EXPERIENCES THROUGH WRITING AND TEXT SONIFICATION²

This project focuses on the development of a podcast in monologue format based on horror and suspense narratives. Part of the sound design of this project is based on sonification processes, in which original texts serve as the starting point for the construction of musical and sound elements that accompany the narration.

Each episode features the narration presented as a monologue or reading, the sonification of the text, and generative art, integrating these elements through programming tools.

The sonification is carried out using Processing in combination with Reaper software. The procedure involves inserting the selected text into the Processing code and configuring the necessary elements to generate audio and visuals. The result is an

audiovisual experience based on code that visually represents the written texts on screen, plays the podcast audio, and creates a soundscape—a convergence of generative art, sonification, and storytelling.

During the creation process, five texts were initially written, of which two were selected. The development of two software programs then began, using researched references as a starting point. These programs implemented the texts and explored visual and auditory experiences through sonification and generative art strategies, using MIDI and OSC communication. Afterward, the sound composition for each piece was created, followed by mixing and mastering, and finally, screen capture was performed during the execution of both programs.

Key terms: Sonification, Sound design, Soundscape, Video podcast

² Academic article submitted in partial fulfillment of the requirements for the undergraduate degree of Professional in Recording Arts and Music Production.

INTRODUCCIÓN

Este proyecto nace de un interés personal por la lectoescritura y la exploración de géneros literarios como el terror y el suspenso. Desde temprana edad, la lectura de relatos de suspenso fue una fascinación por las narrativas que combinan lo misterioso y lo inquietante. A través de estas creaciones, este proyecto busca transmitir historias personales, las cuales por medio de herramientas tecnológicas y artísticas busco generar experiencias audiovisuales.

En mi infancia, tuve acceso a los cuentos de Océano, ilustrados por María Pascual (Pascual, 2015), que incluían audios narrados y acompañados de imágenes. Esta experiencia despertó mi interés por la interacción entre la lectura y los medios tecnológicos, impulsando mi deseo de experimentar con formas alternativas de narración.

Los productos de este proyecto, convergen dentro del videopodcast, el cual es una versión grabada en video de un podcast y que puede contar con formatos con imagen fija, grabación en estudio, entre otros, y puede ser distribuido en plataformas como YouTube o redes sociales por lo que su alcance puede ser mayor al podcast, ya que los algoritmos de dichas plataformas favorecen los contenidos en video, además que el material visual también permite compartir y reutilizar fragmentos del material en otros canales de comunicación (Spreaker, 2022). Por lo anterior, con la estrategia del videopodcast, busco compartir los productos del presente proyecto, ya que se encuentran relacionados con experiencias personales paranormales y metafísicas para que estas tengan un alcance diferente al podcast.

“la rareza más deslumbrante de la literatura hispánica es el fenómeno de la décima popular. Cualquier acción poética o participación preformativa que se presuma como acto innovador tiene en este ejercicio de creación poética sus principales genes.” (Raphael, 2011).

Estas palabras marcan un precedente y a su vez una ruta por la cual se desarrolla el proyecto siendo uno de sus ejes, la literatura.

El formato de presentación se inspiró en creadores como Dross (Revilla, 2006), cuya popularidad en plataformas como YouTube refleja el interés del público por estos géneros narrativos en el contexto digital.

Por otro lado, exploré la sonificación como medio creativo, dado que es una traducción de datos a sonido, mapeando cualquier tipo de información numérica, como lo es el caso del código ASCII, el cual es un sistema de codificación creado en la década de los 60 para facilitar la comunicación entre dispositivos electrónicos, en el cual se asigna un valor numérico a letras, números, signos de puntuación y otros caracteres (GoDaddy, 2024).

Por otro lado, existen otras formas para referirse al concepto de *sonificación*, como *audificación*, según el texto *the sonification handbook* (Hermann et al., 2011, p.321).

Actualmente en la ciudad de Medellín existen diferentes artistas que usan la sonificación como eje central de sus obras artísticas, como Ari la *Dj de los vinilos* con su performance de *bio-sonificación* de plantas en vivo, en el que crea una atmósfera sonora envolvente que ha servido de fondo para una sesión de meditación guiada con diseño sonoro usando diferentes plantas, conectadas a través de dispositivos electrónicos que capturan las señales eléctricas de estas y traduciéndose en sonidos y visuales creadas previamente por la artista (arideejay, 2025) . Este performance se realizó para una clase de la docente Laura Izasa de bienestar, el día 28 de octubre del 2024. Durante esta presentación se experimentó sonificando la información recibida de las plantas por medio de un sensor de humedad que se adhiere a la superficie de las hojas de las plantas. Esto hace que sean captados datos correspondientes a los procesos electroquímicos de las plantas; luego estos datos son interpretados por los sintetizadores de la artista y expresados en sonido.

Cabe resaltar que esta información capturada de las plantas también tiene la potencialidad de ser expresada en imágenes a través del programa; sin embargo, este diseño sonoro fue utilizado para una meditación guiada realizada por la docente para los alumnos de su clase. (Adriana Gutierrez, 2024)

Aunque el presente proyecto no tiene como objetivo hacer lectura de datos externos captados por medio de sensores, tiene como insumo para la sonificación las palabras y caracteres (ASCII) empleados para hacer la narración, además de eso, la programación de movimiento de las palabras en pantalla, tienen condiciones que permiten sonificar también su posición.

REFERENTES TEÓRICOS Y ARTÍSTICOS

El presente proyecto se sustenta en cuatro ejes temáticos fundamentales: literatura, narración sonora, (podcast y videopodcast), sonificación y programación. Cada uno de estos ejes aporta marcos de referencia teóricos, técnicos y expresivos que han sido esenciales para el desarrollo conceptual y práctico de la obra. A continuación, se presentan los referentes clave para cada uno de ellos.

Eje literario

La dimensión literaria es el punto de partida del proyecto, ya que las historias de terror y suspenso escritas por el autor constituyen el insumo para la construcción de experiencias sonoras y visuales. Uno de los principales referentes en este ámbito es el libro *Cuentos infantiles con actividades para los niños* (Sotillos et al., 2007), ilustrado por María Pascual. Este material, que incluía narraciones grabadas en audio, combinaba texto, imagen y sonido, ofreciendo una experiencia inmersiva para el lector infantil. La influencia de esta propuesta se traslada al presente trabajo, que busca replicar y expandir esa interacción multisensorial en un entorno digital.

Otro referente narrativo importante es la radionovela *Kaliman, el hombre increíble* (González, 2022). Su estilo narrativo, centrado en la voz como eje principal y reforzado por efectos de sonido y música incidental, inspiró el diseño de las atmósferas sonoras que acompañan los relatos en este proyecto. A pesar de su formato exclusivamente auditivo, *Kaliman* logró una experiencia altamente inmersiva, lo que demuestra el poder de la narrativa oral cuidadosamente diseñada.

El legado literario de Edgar Allan Poe, especialmente su obra *Narraciones extraordinarias* (1845), también constituye un referente crucial. Poe, con su estilo introspectivo y detallista, ha influido en la estructura de los relatos del proyecto, sobre todo en el uso de la primera persona, la creación de escenarios perturbadores y el ritmo narrativo que sustenta la tensión dramática.

Eje narrativo: podcast y videopodcast

La elección del formato videopodcast responde tanto a intereses narrativos como a consideraciones sobre el alcance y distribución del contenido en plataformas contemporáneas. Un referente clave en este sentido es el *Esostodo podcast* (Marín, 2024), producido en Medellín. Este programa, difundido por YouTube, integra lo sonoro y lo visual, y ha sido útil para entender la logística, microfonía, ambientación y edición necesarias en una producción híbrida.

Asimismo, el audiolibro *Los niños del maíz* de Stephen King, en su versión producida por *Psicofonías* (2014), sirvió de modelo para explorar el uso del diseño sonoro como complemento dramático. En esta producción, la música extradiegética y los efectos sonoros aparecen de forma dosificada y efectiva, acompañando giros narrativos sin interrumpir la inteligibilidad del relato. Este enfoque ha sido replicado en este proyecto con especial cuidado en la mezcla y selección de efectos.

El canal de YouTube de *Dross* (Revilla, 2006) también fue tomado como inspiración, debido a su forma efectiva de narrar historias de terror mediante monólogos cargados de suspenso, ambientación sonora y montaje visual. Su éxito en la creación de atmósferas y su llegada a grandes audiencias refuerzan la viabilidad del videopodcast como formato narrativo contemporáneo.

Eje de sonificación

La sonificación es un eje transversal del proyecto, donde el texto escrito se transforma en datos y estos, a su vez, se convierten en elementos sonoros a través de herramientas de programación. Una fuente teórica esencial ha sido *The Sonification Handbook* (Hermann et al., 2011), que ofrece definiciones precisas sobre audificación y sonificación, así como ejemplos

metodológicos para mapear datos no sonoros a parámetros musicales. Este marco conceptual ha guiado el diseño técnico de la transformación de texto a sonido.

Un referente técnico directamente relacionado con esta lógica es el repositorio `ascii2midi` de Adrian Klessa (2023), que presenta un enfoque claro para convertir texto codificado en ASCII a archivos MIDI. El sistema asigna a cada carácter una nota musical y una dinámica a partir de sus bits, lo cual guarda estrecha relación con los procedimientos de este proyecto. Esta metodología refuerza la validez de utilizar estructuras textuales como fuente sonora y sugiere nuevas formas de complejizar las transformaciones algorítmicas entre lenguaje y música.

A nivel artístico, la DJ Ari DeeJay ha explorado la bio-sonificación en performances donde convierte las señales electroquímicas de plantas en sonidos envolventes. Su trabajo, documentado en una presentación en octubre de 2024 para la docente Laura Izasa (ArideeJay, 2025), inspira este proyecto en la medida en que demuestra cómo datos invisibles —en su caso, señales biológicas— pueden transformarse en música y visuales generativos. En este proyecto, se parte del texto como fuente de datos, pero la lógica de traducción es compartida.

Celeste Betancur, artista de live coding, ha sido otro referente clave. En eventos como Eulerroom Equinox 2020, combina código, visuales y sonido en tiempo real, mostrando cómo la programación puede ser una herramienta artística viva. Este enfoque performativo resuena con la filosofía de este proyecto, donde el código genera tanto sonido como imagen a partir del texto.

También destaca la propuesta de Lina Manchas (González Ramírez, 2023), quien ha realizado sonificaciones con datos obtenidos de plantas de cannabis para la creación de música electrónica. Su trabajo, aunque centrado en datos biológicos, aporta una lógica interpretativa adaptable al texto, ayudando a refinar la traducción de propiedades lingüísticas en estructuras musicales.

Otro referente conceptual es el proyecto Huellas de Aire (MAMM, 2025) del docente José Julián Cadavid y la artista Ximena Alarcón, donde se convierte información ambiental (como la calidad del aire de Medellín) en formas visuales y sonoras. Este enfoque evidencia cómo los datos, incluso los cotidianos, pueden tener un alto potencial narrativo y expresivo.

El trabajo del artista Hisadan, cuyos códigos públicos están disponibles en Scrapbox y X (antes Twitter), también ha sido fundamental. Sus aportes han sido adaptados para

implementar visualizaciones dinámicas en Processing, que responden en tiempo real al contenido textual, aportando ritmo y movimiento al entorno visual del videopodcast.

Eje de programación creativa y automatización

Dentro del eje de programación creativa, se integran enfoques que exploran la relación entre lenguaje, algoritmo y experiencia sensorial. Uno de los referentes es el proyecto DearDiary.ai demo (Gentle Return, 2023), donde se presenta una plataforma que convierte entradas de texto en narraciones leídas por voz sintética, acompañadas de visuales generativos en tiempo real. Este trabajo no sólo comparte la idea de transformar texto en sonido e imagen, sino que además plantea caminos para futuras versiones automatizadas del proyecto, donde se puedan usar herramientas de inteligencia artificial para lectura y visualización en vivo.

Por último, el texto Dos gamas de color para la música (Valencia, 2022) fue crucial para establecer correspondencias entre notas musicales y colores. Esta asociación permitió aplicar una lógica visual al texto, de modo que cada nota derivada de la sonificación pudiera representarse también en una tonalidad cromática específica, enriqueciendo la dimensión estética del proyecto.

DESARROLLO METODOLÓGICO (descripción crítica de la producción)

Fase 1: Construcción de textos:

La primera fase de la metodología consiste en la escritura de textos en el género literario terror y suspenso, basado en experiencias personales de carácter paranormal. Esta fase comprende una construcción de la escritura, teniendo en cuenta aspectos particulares según el estilo de interés, que debe tener el texto para buscar una “conexión” con la audiencia.

Luego de finalizar los textos, fue necesario hacer una revisión de estilo que permitiera corregirlos con el fin de buscar claridad en cada una de las narraciones, además de eliminar

redundancias y agregar detalles descriptivos de los escenarios y en algunos casos, hasta sentimientos de los personajes, con el fin de incrementar el aspecto dramático de las historias.

Durante el proceso se hicieron pruebas de lectura cronometrando los tiempos que se tardaba la narración de cada historia, con el fin de identificar y proyectar, los tiempos requeridos para la ejecución de los programas que iban a contener cada uno de los textos.

Una vez finalizados, estos fueron agregados por medio de formato de texto plano, a los proyectos de programación, para que por medio de un código desarrollado junto con el asesor Julián Cadavid, se pudiera acceder a información como cantidad de palabras de cada historia y la cantidad de caracteres de cada una de las palabras usadas en las narraciones. Con esta información, se procedió a la programación de los paisajes sonoros mediante técnicas de sonificación por comunicación MIDI, al igual que la construcción de las secciones del programa que permiten la generación de la experiencia visual.

Fase 2: Grabación y posproducción de audio de los relatos:

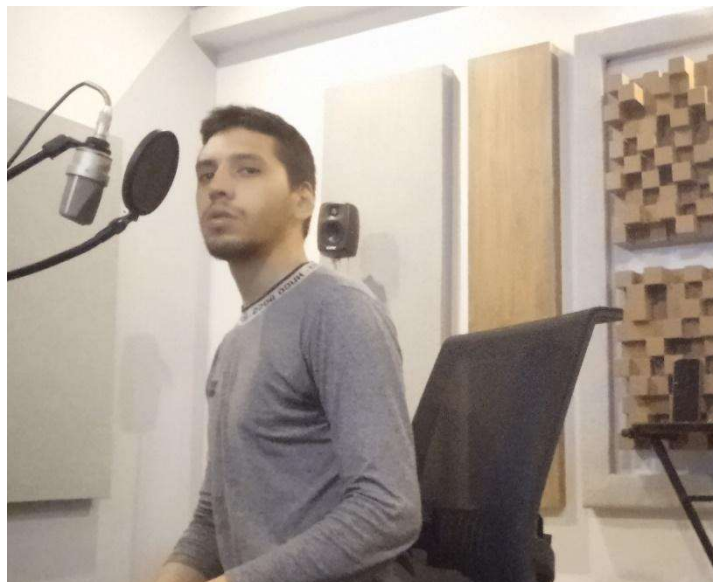


Figura 1.³

La segunda fase se constituyó como el análisis de referentes de audio para identificar qué aspectos debían ser tenidos en cuenta para la sonificación y el diseño sonoro. Aquí es donde entra a consideración los aspectos principales del texto para que sean materia prima a la sonificación realizada por síntesis o instrumentos virtuales en aras de aportar a la trama de la historia narrada. Entre los aspectos que se tuvieron en cuenta son: el timbre, la duración, la cantidad de notas equivalentes a letras y los acordes de background en forma de párrafos textuales, tonalidades e intervalos sonoros. En esta etapa se tuvo especial cuidado en la selección de notas musicales a ser ejecutadas por medio de MIDI, teniendo en cuenta su timbre, octava, duración y posible uso de efectos de audio, garantizando que no dificultan la inteligibilidad de las grabaciones de las historias.

En esta etapa se desarrolla la traducción de los últimos 30 caracteres narrados en la historia a valores ASCII y se integran en valores numéricos a las aplicaciones de software de ambos capítulos.

Fase 3: programación

³ Figura 1, foto tomada durante la grabación en el estudio de el ITM sede Parque i, con el micrófono Neumann TLM 102, consola Yamaha 02R consola digital.

```

Vortex2
19
20 String historia; //string donde carga el texto
21 String [] d; //arreglo donde guarda palabra por palabra
22
23 ArrayList<Palabra> palabras = new ArrayList<Palabra>();
24 int cont=0;
25
26 int [] escala1={46, 101, 116, 110, 101, 114, 101, 102, 105, 100, 32, 97, 114};
27 int [] escala2={101, 32, 111, 103, 108, 32, 111, 108, 32, 117, 99, 32, 111};
28 int [] escala3={60, 62, 64, 68, 70, 72, 74, 76, 78, 80, 82, 84, 86};
29 int [] escala4={60, 62, 64, 68, 70, 72, 74, 76, 78, 80, 82, 84, 86};
30 int [] escala5={60, 62, 64, 68, 70, 72, 74, 76, 78, 80, 82, 84, 86};
31 int [] escala6={60, 62, 64, 68, 70, 72, 74, 76, 78, 80, 82, 84, 86};
32
33 int [] notas={46, 101, 116, 110, 101, 114, 101, 102, 105, 100, 32, 97, 114,101, 32, 11
34
35 void setup() {
36 //size(500, 500);
37 fullScreen();
38 colorMode(HSB, 360, 100, 100);
39 background(#E9E277);
40 historia=loadStrings("text01.txt")[0];//cambiar el nombre del archivo para cambiar d
41 d=historia.split(" ");
42 //println(d);
43 MidiBus.list();
44 midi=new MidiBus(this, "Bus 1", "Bus 1");
45
46
47
48
49
50
51
52
53
54
55
56
57
58
59
60
61
62
63
64
65
66 void draw() {
67 //background(0); //refresca el fondo
68 input.amp(1);
69 fill(215, 50, 10, 10);//*****color
70 square(0, 0, width);
71
72
73 //a(0,0,800);
74 t+=0.02;
75 float volumen = loudness.analyze();
76 int valor = int(map(volumen, 0, 0.5, 5, 180));
77
78 fill(#EB3ED7, valor);//*****color del rectángulo
79 rect(0, 0, width, height); // rectángulo que crea estela
80 //fill(255);//*****color de las palabras
81 if (frameCount%40==0&&cont<d.length) { // lo que setá despues de 4 es la velocidad c
82 for (int i=0; i<cont; i++) {
83 Palabra pa=palabras.get(i);
84 pa.actualizar(100+fft.spectrum[1]*100);
85 }
86 cont++;
87 } else {
88 for (int i=0; i<cont-1; i++) {

```

```

[5] "kira"
[6] "loopMIDI Port 1"
[7] "Bus 1"
[8] "Real Time Sequencer"
apaga75
enciende79
apaga79

```

Figura 2.⁴

La tercera fase es la construcción de las aplicaciones software para cada una de las historias. En este proceso se revisaron referentes artísticos que vinculan programación creativa en sus creaciones, con el fin de identificar e intervenir algunos programas para la generación de experiencias visuales. Para la selección de la paleta de colores en las creaciones, se consultó como referencia el texto *Dos gamas de color para la música: Intervalos, escalas y acordes* de Juan Valencia, en el que explica una propuesta de relacionamiento respecto a la identificación de colores para su uso en sonificaciones, adquiriendo el argumento basado en las matemáticas y la psicología del color para representar la visualización de los textos y así mismo la visualización de los efectos visuales acompañados de diseño sonoro.

Posteriormente, mediante técnicas de *sampling* en color, abstraigo el color deseado para cotejarlo con los colores del texto y de esa manera obtener el código hexadecimal equivalente que los representa en el programa para realizar la respectiva visualización. Por ejemplo, en el capítulo 2, inicialmente el número 46 del código ASCII que corresponde a

⁴ Figura 2, Códigos de la aplicación de software en programación de los capítulos 1 y 2.

la primera de las 30 últimas palabras del texto del capítulo 2, corresponde a la nota *Bb*, y este a su vez corresponde a una tonalidad violeta teniendo en cuenta la teoría del texto de Valencia (2021, p. 80). en donde el punto de partida es el número 60 siendo la nota C con un color rojo.

En la línea 26 la figura 2, se puede observar en el lado izquierdo, el orden secuencial de los caracteres ya traducidos a valores numéricos comenzando por el 46, 101,... es en esta línea se puede observar la sucesión de caracteres resultado de traducir los datos a números. Se detonan y aparecen en evento MIDI cuando se aleja de la pantalla.

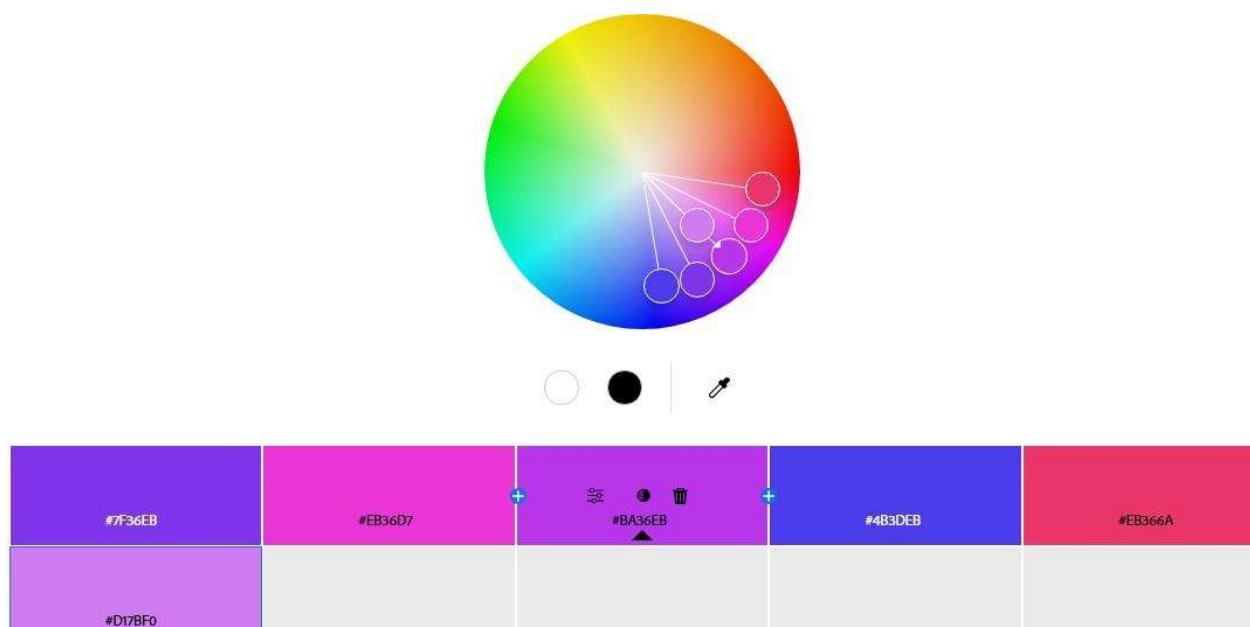


Figura 3.⁵

Para el capítulo 1, las últimas 30 palabras corresponden inicialmente en código ASCII al número 46, el siguiente número es el 101, que corresponde a la nota F. Al corresponder a una nota distinta se procede a utilizar la escala de colores equivalente al color amarillo según el texto. (González, 2021, p.64). Es por eso que, tal y como se muestra en la figura

⁵ Figura 3, Mapa de colores del capítulo 2, foto tomada en el sitio web de adobe: <https://color.adobe.com/es/create/color-wheel>

3, los colores son otorgados a los valores numéricos, que a su vez, representan una altura tonal específica.

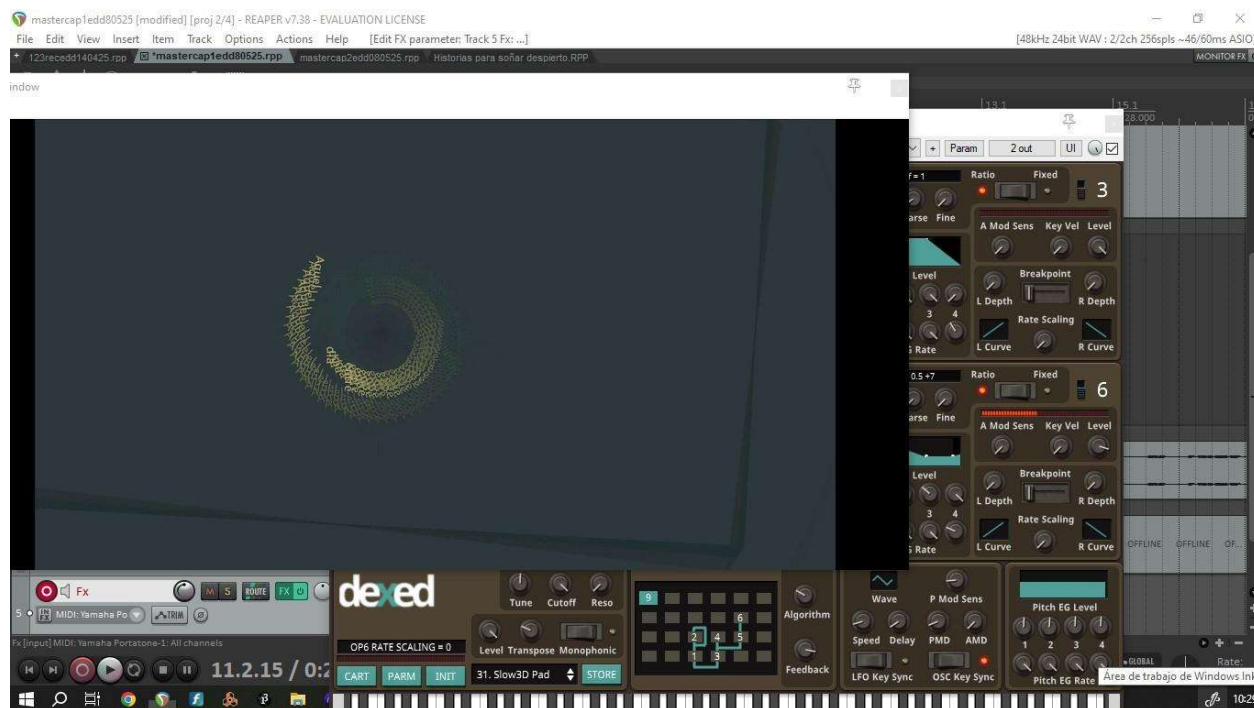


Figura 4.⁶

Para efectos de traducción se tiene inicialmente un valor numérico que luego de ser convertido de texto a ASCII, se procede a asignar al valor de 60, la nota C, al número 61, la nota C#, hasta tener cada número de los que fueron obtenidos del texto, a notas musicales.

Como producto de esta fase, se contó con grabaciones de audio y video del proceso, las cuales posteriormente fueron editadas para realizar el montaje y edición de audio y video.

Fase 4: Posproducción de audio y video

⁶ Figura 4, Programa de grabación Reaper durante la edición del capítulo 1.

Inicialmente luego de tener el respectivo documento MIDI con la información numérica, se procede a seleccionar el instrumento para ejecutar la obra de acuerdo a la trama y al contexto, teniendo como referente a el audiolibro de cuentos de terror de Lovecraft (*Capítulo 1.1 - Cuentos de Lovecraft, 2020*) en formato audio con diseño sonoro que tiene instrumentación extradiegética, y foley, además de voces muy bien capturadas; el diseño sonoro está presente en función del texto, de manera que, a medida que es leído y hay momentos de intriga, la instrumentalización se hace más o menos presente.

El formato instrumental es reducido. Presencia actoral muy bien definida con varios personajes e inicia con un narrador solitario. Mientras narra comienza en forma paralela e intercalada un lead lento y finaliza con el mismo instrumento piano eléctrico. Mientras actúan los personajes, existen narraciones luego de intervenciones actorales; y entre las narraciones, hay intervenciones en piano con reverb exagerado durante un momento prolongado.



Figura 5.⁷

⁷ Figura 5, sintetizador PolyMAX con su configuración realizada para el capítulo 2.

La cuarta fase es la etapa de pre y post producción del contenido estructurado para su difusión. En esta etapa se requiere de conocimientos relacionados a la grabación de audio y a la creación de una serie de capítulos en donde habrá diseño sonoro a partir de la sonificación documental de los textos. Al igual que la grabación de audio que requiere una interfaz, micrófonos, software DAW (para los procesos de edición, mezcla y masterización), y un ordenador con software de video para la creación de visuales resultado de la sonificación de los textos. También se requirió una cámara para documentar parte del registro sonoro.

El DAW usado para este proyecto fue Reaper (*Cockos Incorporated | Company*, s. f.), fue usado tanto como para la mezcla, master y para la comunicación MIDI entre la aplicación de software y el DAW.

Las intervenciones de los instrumentos son mixtas ya que combinan la aparición de eventos relacionados con la lectura, y sonidos extradiegéticos que aportan a sostener la trama de la historia sin quitarle protagonismo a la voz. Como parte de esta producción también se usó el VST Neo Piano (*Piano One - Download Free*, s. f.) para reforzar la narrativa audiovisual.

Una vez registrada la actividad narrativa traducida a lenguaje MIDI, el siguiente paso es asignar el instrumento que ejecuta, para este proyecto en el capítulo 1, se ha usado el sintetizador Dexed (*Dexed*, s. f.) tal y como lo muestra la figura 4, este sintetizador con síntesis FM, es una herramienta versátil, con diversos controles y útil para este caso. Para el capítulo 2 se utilizó el sintetizador PolyMAX de Universal Audio. (*PolyMAX Synth*, s. f.) Tal y como lo muestra la figura 5. En donde se registra la actividad del uso del sintetizador como instrumento, este sintetizador fue usado para reforzar la narrativa de suspenso de acuerdo con la tonalidad asignada.

Mezcla



Para la mezcla se tuvieron en cuenta varios aspectos relacionados a no perder el hilo de la trama, se ha tenido en cuenta el género y el tipo de efectos que son usados en producciones como la de Psicofonías (*Los niños del maíz, de Stephen King, 2014*), en el que se hace uso de efectos como reverberación y compresión.

⁸Figura 6

Tal y como lo muestra la figura 6, el efecto de reverb que se aplicó en el capítulo 2 buscó evocar dinámicas espacio temporales similares generadas por la postproducción tal y como lo hace Psicofonías en su audiolibro, en el minuto 40 del episodio referenciado, se utiliza una reverberación Plate de Universal Audio (*Pure Plate Reverb – Universal Audio, s. f.*) que evoca muy bien estar en ese contexto, debido a la naturalidad de la duración de la misma, es de esa forma que se ha buscado conservar en este proyecto, la trama generada por el suspenso.

⁸ Figura 6, Universal Audio Plate Reverb

Master



Figura 7⁹

Para esta etapa de masterización, se tuvo como referente a Dross (Revilla, 2006), en el que, en su capítulo Películas que matan, muestra un ejemplo, en donde la compresión que tiene el audio no compromete la fuerza de la voz del archivo master, y de una forma similar, se estableció la prioridad en ganancia para la compresión en el máster para no afectar la voz. Tal y como lo muestra la figura 7, la compresión usada en los capítulos fue el LA2A de Universal Audio (*Teletronix LA-2A Tube Compressor*, s. f.).

⁹ Figura 7, Universal Audio, plug in LA2A compressor.

CONCLUSIONES

1. Este proyecto puede servir como referente de investigación creación de distintas experiencias visuales en las que se sonifiquen textos y no solo datos; la cual es una estrategia convencional en este medio expresivo, proporcionando insumos adicionales para la creación, dado que los textos en formato digital, en el fondo, son números susceptibles de procesar y convertir en múltiples tipos de visualización.
2. Como resultado del presente proyecto, se obtuvieron dos videos podcasts con la potencialidad invitar a jóvenes a realizar escucha y lectura de textos de manera no convencional, por medio de una experiencia que integra estímulos tanto visuales como auditivos. De igual forma, se podría proyectar como una herramienta de difusión en público con capacidades limitadas como visuales y auditivas.
3. El proyecto incorporó estrategias de sonificación mediante el desarrollo de códigos que tradujeron caracteres textuales en elementos sonoros, los cuales se integraron con recursos del diseño sonoro y musicalización tradicionales. Esta combinación permitió definir un enfoque mixto en la producción auditiva, en el cual los sonidos derivados de datos textuales funcionaron como capas incidentales, mientras que los elementos convencionales estructuraron el acompañamiento narrativo.
4. De cinco relatos producidos inicialmente, se seleccionaron dos a través de un proceso de edición, grabación preliminar y análisis técnico. La selección respondió tanto a criterios estructurales (duración, claridad narrativa, número de personajes) como a decisiones personales del autor orientadas a facilitar la recepción del oyente mediante relatos breves. Este proceso permitió planificar la producción de los episodios con criterios técnicos y expresivos, proyectando además la continuidad del proyecto con los textos restantes.
5. Condiciones técnicas de grabación y postproducción como parte del desarrollo metodológico; las primeras grabaciones realizadas en un espacio no acondicionado acústicamente permitieron identificar limitaciones técnicas, lo cual derivó en la decisión de utilizar un estudio con aislamiento para asegurar condiciones adecuadas de registro. Además, el tratamiento posterior de las voces mediante edición, equalización, compresión y efectos de tiempo se integró como parte del flujo de trabajo para garantizar inteligibilidad y coherencia narrativa en los productos sonoros.
6. El proyecto plantea una invitación a futuros creadores interesados en la producción de video podcasts narrativos a integrar conocimientos provenientes de la programación, las matemáticas y la escritura. Esta aproximación transdisciplinar

permite desarrollar herramientas técnicas para la generación de sonido a partir de datos textuales, al igual que estrategias de aproximación para el público al consumo de texto y audio de manera no convencional. La programación creativa se presentó de esta manera como una vía para configurar una perspectiva personal sobre la lectura y lo sonoro, facilitando la exposición de este tipo de productos en espacios académicos y artísticos.

7. Este tipo de creaciones, requieren consultar a fondo las herramientas con las que se dispone tanto en software como hardware para su aprovechamiento, con el fin de identificar estrategias creativas adicionales y contar con los conocimientos necesarios para para el desarrollo de proyectos de un artista profesional integral.

LISTA DE REFERENTES

A&E. (2019). *Ejemplo de Sonificación con datos del metro de Medellín*.

<https://www.youtube.com/watch?v=EbBhzOZUUy8>

Adrián Klessa. (2023). *ascii2midi – GitHub Repository*.

<https://github.com/AdrianKlessa/ascii2midi>

Arideejay. (2025, mayo 5). *Ari DeeJay: del vinilo a las plantas, una pionera de la música electrónica en el Eje Cafetero* [video]. YouTube.

<https://www.youtube.com/watch?v=BOTKnR8QFME>

Cockos Incorporated. (s. f.). *Reaper*. <https://www.cockos.com/index.php>

Dexed. (s. f.). *Dexed – FM Synthesizer Plugin*. <https://asb2m10.github.io/dexed/>

Dross (Revilla, A. D.). (2006, marzo 9). *DrossRotzank* [canal de YouTube].

<https://www.youtube.com/watch?v=5zruJhoU52A>

Eulerroom. (2020, marzo 20). *Equinox 2020 – Celeste Betancur Live Coding* [video].

<https://www.youtube.com/watch?v=afctcjZFeug>

- Gentle Return. (2023). *DearDiary.ai demo* [video].
<https://www.youtube.com/watch?v=GizCAuTnv98>
- GoDaddy. (2024, noviembre 22). *Código ASCII: Qué es, cómo funciona y tabla completa de caracteres*. <https://www.godaddy.com/resources/es/tecnologia/que-es-y-para-que-sirve-el-codigo-ascii>
- González, M. V. (2022). *Kalimán, el hombre increíble: La Araña Negra*.
<https://rtvcplay.co/radionovelas-al-oido/kaliman-el-hombre-increible-la-arana-negra>
- González Ramírez, L. A. (2023, noviembre 30). *Performance musical a partir de la sonificación de señales eléctricas generadas por plantas de cannabis* [Trabajo de grado]. ITM Medellín. <https://repositorio.itm.edu.co/handle/20.500.12622/6281>
- Hermann, T., Hunt, A., & Neuhoff, J. G. (Eds.). (2011). *The Sonification Handbook*. Logos Verlag Berlin.
- Hisadan. (s. f.). *Perfil público*. <https://scrapbox.io/hisadan/>
- Hisadan. (2010). *ひさだん (@hisadan) / X*. <https://x.com/hisadan>
- Los niños del maíz, de Stephen King. (2014). *Psicofonías* [Audiolibro]. Spotify.
<https://open.spotify.com/episode/73MP8yQ5GgC4TNvvSx68Hk>
- López-Cano, R., & San Cristóbal, Ú. (2014). *Investigación artística en música: Problemas, métodos, experiencias y modelos*. Esmuc.
- López Ramírez, T. (2024, junio 5). *Tritono podcast*.
https://www.youtube.com/watch?v=15QeK-H5k_U
- MAMM. (2025). *Huellas de Aire*. <https://www.elmamm.org/exposicion/huellas-de-aire/>

- Marín, A. (2024, julio 25). *Esostodo podcast*.
<https://www.youtube.com/watch?v=jPWngagN3IM>
- Mega, L. (2018, julio 16). *Cartel Paranormal – Historias de terror*.
<https://www.lamega.com.co/paranormal/historias-de-terror-cartel-paranormal-16-de-julio>
- Parada, A., Arias, M., & Martínez, F. (s. f.). *Monólogos sin propina*.
<https://monologossinpropina.com/trasteos/>
- Pascual, M. (2015). *Cuentos clásicos ilustrados por María Pascual*. Océano.
<https://oceano.com.co/catalogo/4545-cuentos-clasicos-ilustrados-por-maria-pascual.html>
- [Piano One - Download Free. Accedido 11 de junio de 2025. https://magicsound.live/.](https://magicsound.live/)
- Poe, E. A. (1845). *Narraciones extraordinarias*.
- PolyMAX Synth – Universal Audio. (s. f.). <https://www.uaudio.com/products/polymax-synth>
- Pure Plate Reverb – Universal Audio. (s. f.). <https://www.uaudio.com/products/pure-plate-reverb>
- Raphael, P. (2011). *La fábrica del lenguaje S.A.* Editorial Anagrama.
- Shiffman, D. (2015). *Learning Processing: A Beginner's Guide to Programming Images, Animation, and Interaction* (2nd ed.). Morgan Kaufmann.
- Saito, H. (1987). *Grimm Fairy Tale Classics* [Serie animada]. Japón.
<https://www.imdb.com/title/tt0305033/>

Sotillos, E., Rovira, J., Albareda, M., & Pascual, M. (2007). *Cuentos infantiles con actividades para los niños*. Editorial Océano.

Spreaker. (2022, agosto). *What is a video podcast, and why is it important?*
<https://blog.spreaker.com/what-is-a-video-podcast-and-why-is-it-important/>

Teletronix LA-2A Tube Compressor – Universal Audio. (s. f.).
<https://www.uaudio.com/products/teletronix-la-2a-tube-compressor>

Valencia, J. E. (2022). *Dos gamas de color para la música: Intervalos, escalas y acordes*.