

**DEL PAPEL AL SONIDO: TRANSFORMACIÓN DE NARRATIVAS ESCRITAS EN  
EXPERIENCIAS AUDITIVAS**

**(FROM PAPER TO SOUND: TRANSFORMATION OF WRITTEN NARRATIVES INTO  
LISTENING EXPERIENCES)**

Por:

Eliana Patricia Caro Vásquez

elianacaro304826@correo.itm.edu.co

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

Facultad de Artes y Humanidades  
Artes de la Grabación y Producción Musical



Institución Universitaria

Medellín, Colombia

2025

**Del papel al sonido: Transformación de  
narrativas escritas en experiencias  
auditivas<sup>1</sup>**

Este artículo explora la implementación de herramientas tecnológicas y de producción de audio como recurso para aportar un valor añadido a la creación de tres relatos sonoros. Aborda cómo este proceso se da a partir de la adaptación de guiones literarios, cinematográficos y radiofónicos, empleando la inteligencia artificial ChatGPT; su transcodificación a plantillas creadas para la estación de audio Reaper; y el desarrollo de laboratorio de experimentación durante los procesos de grabación, diseño sonoro y mezcla. Así mismo, se explora el concepto de “audiovisión” de Michel Chion (1993) como referente teórico-artístico, y se analizan los relatos sonoros *Caso 63* (Rojas, 2020) y *La Coca* (Posada Cano et al., 2021), por su diseño sonoro y estructura narrativa.

**Términos clave:** producción sonora, relato sonoro, podcast de suspenso, diseño sonoro creativo.

**From Paper to Sound:  
Transforming Written Narratives into  
Listening Experiences<sup>2</sup>**

This article explores the implementation of technological and audio production tools as a means to provide added value to the creation of three sound narratives. It examines how this process unfolds through the adaptation of literary, cinematic, and radio scripts, employing the artificial intelligence tool ChatGPT; their transcodification into templates created for the Reaper audio workstation; and the development of an experimental lab throughout the processes of recording, sound design, and mixing. Likewise, the concept of “audiovision” by Michel Chion (1993) is explored as a theoretical and artistic reference, and the sound narratives *Caso 63* (Rojas, 2020) and *La Coca* (Posada Cano et al., 2021) are analyzed for their sound design and narrative structure.

**Key terms:** Sound production, sound story, suspense podcast, creative sound design.

---

<sup>1</sup> Artículo académico presentado para optar al título de Profesional en Artes de la Grabación y Producción Musical/Tecnólogo en Informática Musical. Institución Universitaria ITM. Departamento de Artes y Humanidades. Medellín, 2025. Asesor: Julián G. Brijaldo Acosta.

<sup>2</sup> Academic article submitted in partial fulfillment of the requirements for the undergraduate degree of Professional in Recording Arts and Music Production. / Associate degree in Audio and Music Production. Institución Universitaria ITM. Departamento de Artes y Humanidades. Medellín, 2025. Advisor: Julián G. Brijaldo Acosta.

## INTRODUCCIÓN

La radionovela fue uno de los primeros formatos de ficción sonora en la historia de los medios de comunicación, especialmente relevante en América Latina durante la primera mitad del siglo XX. Este formato narrativo —basado en guiones dramatizados, efectos sonoros y música— se difundía a través de emisoras de A.M. y F.M., convirtiéndose en parte del imaginario colectivo de generaciones. Ejemplos como *Kalimán, el hombre increíble* o *Porfirio Cadena, el ojo de vidrio* marcaron una época donde el sonido tenía el poder de construir mundos sin necesidad de imagen.

Con el paso del tiempo y la llegada de internet, la radio ha experimentado una transformación digital. Lo que antes eran programaciones analógicas en formato radial, hoy se traduce en historias para plataformas como Spotify o iTunes, donde los contenidos narrativos, musicales e informativos se reorganizan bajo el formato del podcast. Esta transición ha implicado no solo una migración de soportes, sino un cambio profundo en los hábitos de consumo. La radio digital a la carta permite descargar y escuchar contenidos de manera asincrónica, rompiendo con la lógica temporal clásica de la radio tradicional. De esta forma, el oyente ha adquirido un rol más activo, al poder personalizar su experiencia sonora, configurar su propia parrilla de programación y adaptar el consumo a sus tiempos, intereses y rutinas diarias (García-Marín, 2019).

En este contexto, diversos autores y artistas han explorado las posibilidades del relato sonoro contemporáneo. García-Marín (2019), en el ámbito académico, y colectivos como Podium Podcast o Radio Ambulante, en el terreno creativo, son ejemplos que han contribuido a la renovación del lenguaje y la experimentación con nuevas tecnologías de producción. *Del Papel al Sonido: Transformación de Narrativas Escritas En Experiencias Auditivas* surgió de la curiosidad de profundizar en cómo crear un relato sonoro a partir de la adaptación de guiones para diferentes formatos (cine, radio y literatura), y el uso de técnicas de grabación, producción y diseño sonoro que resalten sus cualidades narrativas.

*Objetivo del trabajo de grado: Crear tres relatos sonoros a partir de la adaptación de guiones para diferentes formatos y el uso de técnicas de grabación, producción y diseño sonoro que resalten sus cualidades narrativas.*

En particular, este artículo académico se enfoca en cómo el uso de nuevas tecnologías y herramientas creativas de diseño sonoro, producción y mezcla fueron aplicadas a la adaptación de tres guiones provenientes de distintos orígenes narrativos y les aportaron un valor añadido —visual, narrativo o emocional: *El hombre*<sup>3</sup>(Ríos, 2014) desde el formato de guion para cine, *El reloj*<sup>4</sup> (Ortiz, 2025) desde el formato literario y *Los hermanos y los dulces*<sup>5</sup> (Gallego Escobar, 2021).

*Pregunta de investigación de este artículo académico: ¿Cómo pueden las herramientas tecnológicas y de producción sonora aportar valor añadido —visual, narrativo o emocional— a la creación de relatos sonoros?*

Para el desarrollo de *Del Papel al Sonido* se empleó una metodología mixta que combinó la investigación documental con la práctica de campo. De manera general, el artículo se adentra en la experimentación con inteligencias artificiales y técnicas de grabación, diseño y postproducción que priorizan la construcción de atmósferas, la interpretación actoral y uso expresivo del sonido. Se inicia hablando de las fases de preproducción, donde se adaptaron los guiones utilizando ChatGPT, lo que permitió reformular el ritmo narrativo, añadir pausas dramáticas y reconfigurar los diálogos con criterios auditivos. Por ejemplo, en *El reloj* se insertaron silencios estratégicos para crear tensión, mientras que en *El hombre* se acentuaron las descripciones sensoriales para fortalecer la inmersión. Posteriormente, se aborda la elaboración de una plantilla de sonido para cada pieza en la estación de audio digital (DAW, por sus siglas en inglés), acompañada de una lista detallada de efectos a recrear.

Para la siguiente fase, de producción, se describen los recursos y técnicas de Foley utilizadas en un entorno de *home studio*, para simular sonidos como el golpeteo de las patas del Mareco (un

---

<sup>3</sup> Composición y arreglo musical por Sebastián Sierra.

<sup>4</sup> Composición y arreglo musical por Juan Carlos Sánchez Escobar.

<sup>5</sup> Composición y arreglo musical por Estiven Sepúlveda.

La conceptualización musical se realizó a partir de las características narrativas más importantes de cada relato. A medida que avanzaba el proceso de musicalización, se mantuvo una comunicación constante con los compositores, intercambiando comentarios y acordando ajustes para asegurar que la música respondiera adecuadamente a la narrativa. Este proceso fue colaborativo y dirigido por mí, garantizando que la producción musical no fuera simplemente una comisión, sino un trabajo conjunto y guiado para potenciar la expresividad del relato sonoro.

monstruo fundamental para la historia de *Los hermanos y los dulces*) con alambres sobre madera. En este punto también se aborda cómo el diseño sonoro se articuló con la interpretación actoral, grabada en el Laboratorio de Artes Digitales del Instituto Tecnológico Metropolitano y locaciones de campo, como un domicilio en Girardota (Antioquia), donde se registraron voces y ambientes directamente con los niños protagonistas.

Finalmente, para la fase de postproducción, se ahonda en cómo se aplicaron técnicas de edición, mezcla y espacialización para consolidar la narrativa sonora; por ejemplo, se explora cómo fueron empleados plugins de ecualización, reverberación y modulación para crear profundidad espacial, manipular la percepción del tamaño de los personajes y sincronizar sonidos con acciones específicas.

## REFERENTES TEÓRICOS Y ARTÍSTICOS

### **Perspectiva teórica y conceptual**

Este proyecto se inscribe en el modelo de investigación-creación, que permite generar conocimiento mediante procesos artísticos concretos. Según MinCiencias (2021), esta metodología valida la creación de conocimiento a través de experiencias creativas que resultan en productos estéticos efímeros o permanentes (Borgdorff, 2006; Asprilla, 2013; Hernández Salgar, 2014, citados en MinCiencias, 2021). En este enfoque, la creación de relatos sonoros se aborda desde una perspectiva que integra tecnologías de producción de audio y una reflexión teórica sobre el valor expresivo del sonido.

*La investigación-creación valida la generación de conocimiento a través de experiencias creativas que resultan en productos estéticos efímeros o permanentes.*

Durante el desarrollo del proyecto, se utilizó una bitácora como herramienta metodológica para registrar y reflexionar sobre decisiones creativas, desde la adaptación de guiones con inteligencia artificial hasta la creación de plantillas para DAW y el diseño sonoro. Esto permitió organizar el proceso y sistematizar información relevante para su análisis posterior. Según Rubén López Cano y Úrsula San Cristóbal (2014), el uso de bitácoras favorece una comprensión profunda de los procedimientos y ayuda a identificar rutas de sentido que enriquecen la experiencia del oyente.

En cuanto a la teoría, se tomó como base la conceptualización del sonido de Michel Chion (1993), quien sostiene que el sonido no solo ilustra lo visual o narrado, sino que puede modificar o intensificar el significado de una escena, añadiendo una dimensión sensorial y emocional que no estaba explícitamente presente. Esta noción fue clave en la creación de los relatos del proyecto, donde cada decisión sonora fue pensada como una estrategia narrativa. Elementos como la elección de timbres, la espacialización del sonido y el uso del silencio fueron empleados para generar atmósferas que amplificaran el contenido emocional de cada historia.

*El valor del sonido en un relato depende de su integración estratégica, ya que un buen diseño sonoro puede enriquecer la escena y la emoción, mientras que uno deficiente puede afectar negativamente la narrativa.*

Se diseñó una tabla para analizar los referentes artísticos, considerando el tiempo exacto del fragmento, la descripción narrativa, el parámetro sonoro predominante (música, diseño sonoro o diálogos) y las técnicas utilizadas. Este análisis comparativo ayudó a identificar estrategias creativas adaptables a los relatos del proyecto.

### Referentes artísticos

En este aparte se abordan dos de los referentes principales del proyecto, para ilustrar el trabajo de análisis realizado, el podcast *Caso 63* (Rojas, 2020) y el relato sonoro *La coca* (Posada Cano et al., 2020).

### Análisis de Caso 63

El podcast *Caso 63* (Rojas, 2020) es una producción de ciencia ficción que utiliza grabaciones de voz realizadas por una psiquiatra narrando las entrevistas con su paciente para construir la historia. Se analizó el primer capítulo, destacando la ambientación sonora, el ritmo de los diálogos y el uso del silencio y la espacialización del audio para crear tensión. A continuación, se presenta la tabla de análisis aplicada:

**Tabla 1.** Análisis *Caso 63*, Capítulo 1

Tiempo	Descripción Narrativa	Dialogos	Diseño sonoro	Música	Uso de herramientas y valor añadido
0:00 – 0:20	Preámbulo sonoro, presentación del capítulo y entrada de personajes.			x	Aporta tensión: se utiliza una música constante y de suspenso para creada con diseño sonoro para introducir al capítulo.
0:52 - 1:03	Diálogo entre personajes, Doctor entrevistando a su		x		Sub en ambientes, pocos ambientes de lugares

	paciente preguntándole la información básica		x		Foley de personajes, efectos de máquinas de hospital y <i>walla</i> <sup>6</sup>
2:00 – 2:29	Doctora hablándole a su grabadora a cerca del paciente tratado, describiendo que tratamiento le da mientras camina.		x		Puede tener más efectos de sonido de hospital, quizá podría tener más capas de fondo.
3:00 – 3:06	Diálogo entre doctora y paciente	x			Sibilancias en las voces, ecualización grave que denota cercanía, ligera distorsión.
3:52 – 4:00	Diálogo entre doctora y paciente	x			Las voces se panean de acuerdo con la ubicación de los personajes, la mezcla continua cercana.
4:22 – 4:35	Diálogo entre doctora y paciente			x	Sonido grave que marca tensión en el diálogo
			x		El Foley es protagonista, se siente mucho el movimiento de los personajes, eso ayuda a la imaginación a visualizar la escena. Mezcla suave.
7:14 – 8:35	Diálogo entre doctora y paciente, muchas preguntas por parte de la doctora, incrementando la tensión del paciente y el ritmo cardíaco.			x	Incrementa la tensión con sonidos extradiegéticos, un sonido constante, pocas variaciones, parecidas a una trompeta fúnebre
			x		Bip constante de la máquina que mide el ritmo
8:31 – 8:35	Efectos de sonido extradiegéticos para cambio de “escena” o de momento en la historia.			x	Usa un motivo musical o sonido extradiegético para marcar los cambios de plano o escena y diferenciar los elementos narrativos.

El análisis del primer capítulo de Caso 63 permitió identificar un uso destacado del diseño sonoro, que incluye Foley, ambientes y efectos cuidadosamente aplicados para enriquecer la

---

<sup>6</sup> Walla: efecto de sonido que imita el murmullo de fondo de una multitud.

narrativa y estimular la imaginación del oyente. La música refuerza la tensión emocional y marca transiciones clave, mientras que el paneo de voces aporta espacialidad y favorece la inmersión auditiva. Sin embargo, también se identificaron aspectos que pueden afectar la experiencia del oyente, como la presencia de sibilancias y distorsiones en las voces, ya presentados en la tabla (ver Tabla 1).

Adicionalmente, se detectó la presencia reiterada de los “bip” de la grabadora en los minutos como 2:28, 2:39 y 2:50. Estos sonidos resultan disruptivos y poco integrados en la escena. A juzgar por la posición paneada de la voz y los movimientos de la doctora, que se ubica ligeramente hacia la izquierda-centro del campo estéreo, el “bip” debería replicar esta espacialización para mantener coherencia sonora. Sin embargo, efect se presentan centrados en la mezcla, lo que genera una desconexión perceptiva. Además, su nivel de volumen es elevado, equiparable al de las voces, lo que provoca que llamen excesivamente la atención del oyente. Aunque es posible que este recurso haya sido intencionado desde la producción para enfatizar la presencia de la grabadora, la repetición frecuente de estos sonidos puede resultar incómoda y distraer de la narrativa principal.

Estas observaciones llevan a concluir que, en términos de producción, el relato podría beneficiarse de una posproducción más cuidada, que permita corregir estos detalles técnicos sin sacrificar la fuerza narrativa que lo caracteriza. Una mezcla más equilibrada y una espacialización coherente de los efectos contribuirían a una experiencia auditiva más inmersiva y agradable, ampliando las posibilidades expresivas del relato.

### ***Análisis de La coca***

*La Coca* (Posada Cano et al., 2020) es un relato sonoro breve de ciencia ficción, con un tono humorístico y absurdo, en el que un joven calienta su almuerzo en un microondas universitario, provocando que las raíces chinas del arroz crezcan descontroladamente. La historia combina elementos de humor y caos, con un narrador neutro y personajes de acento paisa marcado, lo que le da un carácter local y caricaturesco. Además, el ritmo ágil y la corta duración de los fragmentos contribuyen a mantener la atención del oyente y a potenciar el efecto cómico de la narración. A continuación, se presenta la tabla de análisis aplicada:

**Tabla 2.** Análisis de *La Coca*

Tiempo	Descripción Narrativa	Diálogo	Diseño sonoro	Música	Uso de herramientas y valor añadido
0:00 - 0:45	Introducción musical			x	Tono fantástico y con algo de suspenso
0:46 – 0:53	Descripción narrativa con narrador	x			Introducir el relato dando una descripción general de los hechos
1:00 – 1:15	Personajes hablando, socializando el almuerzo mientras caminan		x		Los ambientes podrían mejorar, quizá con más capas, los pasos distraen, se escuchan muy iguales.
1:49 – 2:00	El protagonista se dirige al microondas a calentar su almuerzo mientras marca 15 minutos		x		Elementos paneados que muestran la ubicación de los objetos, pasos y microondas a la izquierda, personaje más a la derecha
2:20 – 2:30	Las personas de la cafetería reclaman por poner 15 minutos en el microondas.			x	La música grave simula el sonido constante del microondas, con mínimas variaciones melódicas o armónicas.
2:34 – 2:57	El microondas empieza a sacar chispas y el protagonista intenta parar el microondas pero no es posible		x		Hay incongruencias en los paneos: las chispas suenan en estéreo, pero al intentar apagar el microondas los sonidos se localizan solo a la izquierda y luego al centro.
3:04 – 3:30	El protagonista intenta desconectar el microondas			x	Se escucha una melodía que sube, ayudando a aumentar la tensión.
	La comida empieza a salir del microondas inundando la cafetería.		x		Los sonidos viscosos de la comida derramándose se escuchan demasiado al frente, más aun que la voz del narrador
3:31 – 3:59	La gente comenzó a correr del miedo		x		No se escucha Foley de gente corriendo.

El análisis muestra un uso intencional de la música como recurso expresivo para generar suspenso, así como la utilización de paneos para ubicar espacialmente a los personajes dentro de

la escena. Sin embargo, en el minuto 2:34, la música está cargada excesivamente hacia un canal lateral, lo que provoca una distracción y desequilibra la mezcla estéreo. Por otro lado, los efectos de sonido presentan una tendencia a la repetición, como ocurre con los pasos de varias personas en el minuto 1:03; además, su nivel de mezcla es alto, equiparable al de los diálogos, lo que genera interferencia y desvía la atención del oyente.

En cuanto a los ambientes, estos resultan poco envolventes debido a la ausencia de capas múltiples que enriquezcan la textura sonora. Por ejemplo, entre los minutos 1:40 y 2:00, aunque los efectos de sonido se distribuyen mediante paneos que aprovechan el campo estéreo, los ambientes permanecen centrados, sin presencia espacial en los canales izquierdo o derecho. Esta falta de espacialización adecuada provoca una sensación de irrealidad, pues los personajes parecen desconectados del espacio en el que deberían encontrarse.

Estas limitaciones no solo afectan la credibilidad del relato, sino que comprometen su capacidad de inmersión. La falta de cohesión entre los elementos sonoros revela que el uso de herramientas tecnológicas —por sí solo— no garantiza un resultado efectivo. Es necesario un conocimiento técnico y una intención narrativa clara para que estos recursos cumplan su función expresiva. En este sentido, el análisis resalta la importancia de una aplicación cuidadosa y consciente de la tecnología en las etapas de diseño sonoro y postproducción, donde el sonido no solo acompaña, sino que construye sentido.

De este modo, se refuerza la idea central del proyecto: el valor añadido que puede ofrecer el sonido en un relato no depende únicamente de su presencia, sino de su integración estratégica dentro del discurso narrativo. Una producción sonora bien ejecutada puede transformar una escena, aportar profundidad emocional y generar imágenes mentales poderosas, mientras que una ejecución descuidada puede debilitar incluso los mejores guiones.

## **DESARROLLO METODOLÓGICO: CREACIÓN DE RELATOS SONOROS A PARTIR DEL USO DE HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS Y DE PRODUCCIÓN DE AUDIO**

Un relato sonoro es una narrativa construida principalmente a través del sonido, donde la voz, los efectos sonoros, la música y el silencio se combinan para crear una experiencia inmersiva y expresiva. A diferencia de otros formatos audiovisuales, el relato sonoro se basa en la imaginación del oyente para construir imágenes mentales, utilizando el diseño sonoro como herramienta principal para contar historias, evocar emociones y transmitir significados. Según Navarro Carrasco (2021), el relato sonoro emplea recursos sonoros integrados en la diégesis para establecer una gramática auditiva que permite al oyente percibir y comprender los elementos narrativos, generando así una experiencia inmersiva que estimula la imaginación y construye espacios mentales únicamente a través del sonido.

### **Preproducción: Adaptación y Planeación Narrativa**

Durante esta etapa se preparó cada relato sonoro como un espacio de exploración y diseño creativo. Se adaptaron guiones originalmente audiovisuales o literarios al lenguaje sonoro, priorizando lo narrativo y lo descriptivo. Además, se diseñaron plantillas en la estación de audio digital para planificar la estructura y componentes expresivos de cada pieza, anticipando su impacto emocional y técnico desde el inicio del proceso.

*La adaptación de los guiones al formato sonoro implica repensar la narrativa y aprovechar herramientas tecnológicas, como la inteligencia artificial, para enriquecer el proceso creativo.*

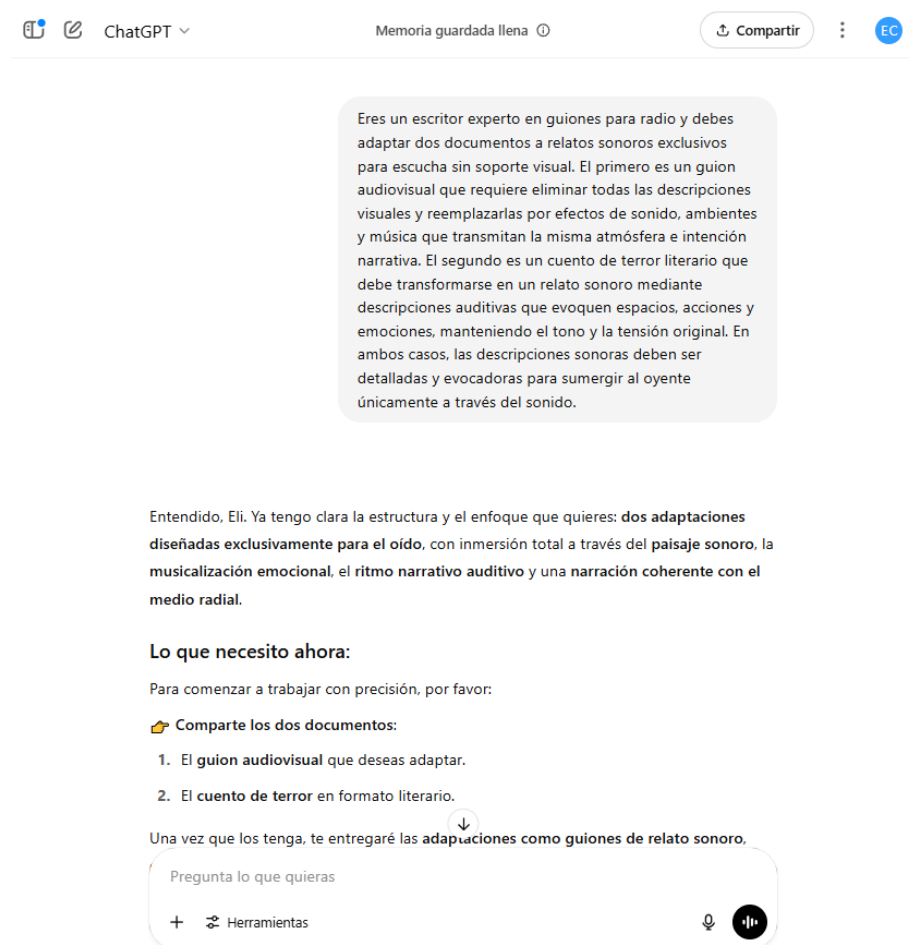
### ***Adaptación de guiones***

El proceso de preproducción inició con la selección de tres guiones, cada uno en un formato distinto —audiovisual, literario y radiofónico— lo que implicó enfoques diferenciados para su transformación en relatos sonoros. Esta adaptación no se limitó a una transposición formal, sino

que implicó repensar el texto desde las posibilidades narrativas del sonido, integrando herramientas tecnológicas como la inteligencia artificial para agilizar y enriquecer el proceso.

La siguiente imagen muestra el prompt utilizado para guiar la adaptación de los documentos originales a relatos sonoros. Este prompt fue diseñado para instruir a la inteligencia artificial a transformar textos audiovisuales y literarios en narrativas exclusivamente auditivas, eliminando toda referencia visual y sustituyéndola por descripciones sonoras detalladas que permitan una experiencia inmersiva solo a través del sonido (ver figura 1).

**Figura 1.** Prompt utilizado para adaptación de guiones con inteligencia artificial



A continuación, se describe el contexto de cada guion y las modificaciones aplicadas.

**El hombre (Ríos, 2014).** Concebido inicialmente como un guion audiovisual, *El hombre* narra la historia de un esposo que despierta convencido de que ese día morirá, por lo cual decide comprar su propio féretro para evitarle preocupaciones a su esposa. Sin embargo, la narrativa da un giro inesperado cuando es ella quien muere primero, mientras él sobrevive hasta una edad avanzada. El guion original incluía múltiples descripciones visuales —giros de cámara, escenarios detallados, y acciones sin correlato sonoro— que dificultaban su traducción directa al formato audio.

Para la adaptación, se solicitó a ChatGPT que eliminara dichas referencias visuales, proponiendo en su lugar recursos sonoros que permitieran ilustrar la escena desde lo auditivo: ruidos ambientales, tono de voz, pausas, silencios cargados de tensión. La herramienta facilitó una edición colaborativa ágil y dinámica, reescribiendo escenas completas en función de su impacto acústico (Ver Figuras 2 y 3).

**Figura 2.** *Guion El hombre sin adaptarse*

HOMBRE

cortometraje de ficción por

Juan Pablo Ríos

1 INT. CUARTO CASA RAMÓN. DÍA 1

Una pareja está acostada bajo una sábana colorida, las espaldas están separadas por la caída de la tela sobre sus cuerpos. El catre está apostado en medio de dos sencillos nocheros de distintas procedencias y un viejo ventilador al lado derecho. Los primeros rayos del sol comienzan a calentar y una ilegible imagen religiosa pende en la pared arriba de la cama. Escuchamos a RAMÓN (53 años. Moreno, esbelto y fibroso) moviéndose en el ruidoso catre, él emite unos sonidos de resurrección, CECILIA (49 años. Tez blanca y pelo negro azabache) fija toda su atención en él sin voltear a mirarlo. Él se sienta al borde de la cama.

RAMÓN

Mija, ¿ya está despierta?

### Figura 3. Guion *El hombre adaptado por ChatGPT*

HOMBRE  
(Audiorelato 1)

1. INTRODUCCIÓN – EL AMANECER

(Suena un ventilador oscilando, con un ritmo constante. Se escuchan gallos a lo lejos. La cama cruje levemente. Un leve suspiro.)

RAMÓN (joven, con voz áspera pero energética, despertando)  
Mija... ¿ya está despierta?

(Silencio breve. Se oye el roce de la sábana y un leve crujido de la cama mientras Cecilia se sienta.)

CECILIA (con ternura, pero firme)  
¿Despertó con hambre? No deja ni que el sol alumbre...

(El ventilador sigue sonando. Ramón se estira, la madera cruje bajo su peso. Suspira.)

RAMÓN (reflexivo, un poco impresionado)  
Soñé que hoy me muero... clarito lo vi todo. ¡Hoy me muero!

(Pausa. Cecilia lo observa en silencio. Solo el ventilador y el canto lejano de los gallos.)

CECILIA (riendo con dulzura)  
Mala yerba no muere.

(Pasos alejándose, una puerta abriéndose.)

CECILIA (desde lejos)  
Voy a hacer el desayuno... para que no se muera de hambre.

(La risa de Cecilia se aleja y la puerta se cierra suavemente.)

**El reloj (Ortiz, 2025).** Este guion, originalmente escrito en formato literario, explora una narrativa de suspenso en la que un hombre regresa contra su voluntad a la casa de su infancia, enfrentándose a los recuerdos traumáticos vinculados a su padre. Un antiguo reloj y su implacable tic-tac se convierten en símbolos del tiempo como castigo, hasta desembocar en un final donde el protagonista es confrontado por una figura monstruosa del pasado. A diferencia del guion anterior, *El reloj* no contenía elementos técnicos, pero su prosa requería una adaptación profunda para ser llevada al lenguaje dramático y sonoro.

Durante el proceso, se tradujeron las descripciones en acciones auditivas, muchas de ellas asumidas por la voz del personaje principal en forma de monólogos internos. Asimismo, se incorporaron pausas, sonidos sincrónicos y detalles expresivos para intensificar la atmósfera opresiva (Ver Figuras 4 y 5).

### Figura 4. Guion *El Reloj sin adaptarse*

## EL RELOJ

Por Juan Pablo Ortiz

Nunca pensé volver a este lugar, lo odio con todo mi ser, odio tener que volver esas paredes carcomidas que no hacen más que azotar el indomable oleaje de los pésimos recuerdos. Pero... era inevitable, en algún momento tendría que encontrarme con él de nuevo, y parece que esta noche será la ocasión.

Camino lentamente hacia el interior de la casa que en su momento sentí como mi hogar, pero ahora solo es el remanente de un infierno que consideraba olvidado. La madera rechina ante cada pisada que doy, y con esto, mi cuerpo se inunda de escalofríos.

Claramente yo no era el único que había decidido no volver, al ver las paredes y el techo inundados en telarañas, creo que ni siquiera la criatura más temible se atrevería a pasar una noche en este averno. Me detuve al contemplar las escaleras que, si bien subían, en vez de llevarme al cielo, sentía que me hundirían en lo profundo del abismo más oscuro que pudiese pensar.

Me detuve a apreciar el silencio a mi alrededor, el viento desgarraba con sus suaves y afiladas zarpas las paredes de la casa causando un sonido que asemejaba almas en pena. O quizás, no es el viento.

\*Tic Tac\*

### Figura 5. Guion El Reloj adaptado por ChatGPT

#### EL RELOJ (Audiorelato)

##### 1. REGRESO A LA CASA

(Viento ulula. Grietas en la madera. Sonido de pasos lentos sobre hojas secas. Un silencio opresivo, interrumpido por la respiración pesada del protagonista.)

PROTAGONISTA (murmurando, con tensión)  
Nunca pensé volver aquí... Nunca quise hacerlo.

(Los pasos avanzan. El crujido de la madera al pisar la escalera del porche.)

PROTAGONISTA (respirando hondo)  
Pero es inevitable. Tenía que encontrarme con él de nuevo... Y parece que esta noche será la ocasión.

(Empuja la puerta. Se oye el rechinar oxidado de las bisagras. Un leve eco envuelve la casa.)

(Silencio absoluto.)

(Primeros pasos en el interior. La madera cruje con cada pisada. Una ráfaga de viento se cuela por las rendijas, sacudiendo algo en la distancia.)

PROTAGONISTA (murmurando, con asco)  
Dios... Está peor de lo que recordaba.

(Su mano roza la pared. Sonido de telarañas rompiéndose entre sus dedos.)

PROTAGONISTA (susurrando)  
Ni las ratas se han atrevido a quedarse...

(Un golpe sordo en la lejanía. Algo cae al suelo en el piso superior. Silencio.)

**Los hermanos y los dulces (Gallego Escobar, 2021).** Diseñado desde su origen como un guion radiofónico, este relato infantil mezcla humor, suspenso y enseñanza a través de la historia de dos hermanos que, durante una noche de Halloween, enfrentan la leyenda del Mareco: un lagarto

mágico que se lleva los dulces de quienes no comparten. Dada su estructura sonora clara, no fue necesaria una adaptación significativa. La historia ya incluía efectos, pausas y ritmo adecuados para el formato audio, por lo que los ajustes fueron menores, centrados en la duración de los diálogos y la asignación precisa de las voces (Ver Figura 6).

**Figura 6.** *Guion Los Hermanos y Los Dulces sin adaptarse*

**"Los Hermanos y los Dulces"**

Guión radiofónico - Formato de cuadro con tiempos

Duración: 2-3 minutos

Género: Misterio, Aventura infantil

TIEMPO	EFFECTOS / SONIDOS / MÚSICA	DIÁLOGOS
00:00 - 00:15	<b>SONIDO:</b> Ambiente de noche, viento suave, grillos, hojas moviéndose. Un reloj hace "tic-tac" suave.	<b>NARRADOR</b> (Misterioso, serio): <i>Noche de brujas... el viento silba entre las ramas y los niños, disfrazados, recorren las calles en busca de dulces. Dos hermanos, Luis y Carmela, están a punto de descubrir que no todo es tan dulce como parece...</i>
00:15 - 00:20	<b>SONIDO:</b> Pasos rápidos de niños corriendo sobre el suelo. Sonido de dulces en bolsas.	<b>CARMELA</b> (Entusiasmada): ¡Ya voy, ya voy! ¡Luis, mira cuántos dulces conseguí!
00:20 - 00:25	<b>SONIDO:</b> Bolsa cayendo sobre una mesa, dulces esparciéndose.	<b>LUIS</b> (Tímido, avergonzado): Ehhh... no creo que yo tenga tantos, Carmela...

La edición asistida por inteligencia artificial permitió explorar múltiples versiones de cada escena, ajustando el lenguaje, el ritmo y la expresividad de los diálogos para responder a las necesidades del medio sonoro. Esta intervención tecnológica no solo agilizó el proceso, sino que también potenció el valor narrativo de los relatos, alineándose con el objetivo de investigar cómo las herramientas de producción y edición pueden aportar un valor añadido a la creación de experiencias auditivas.

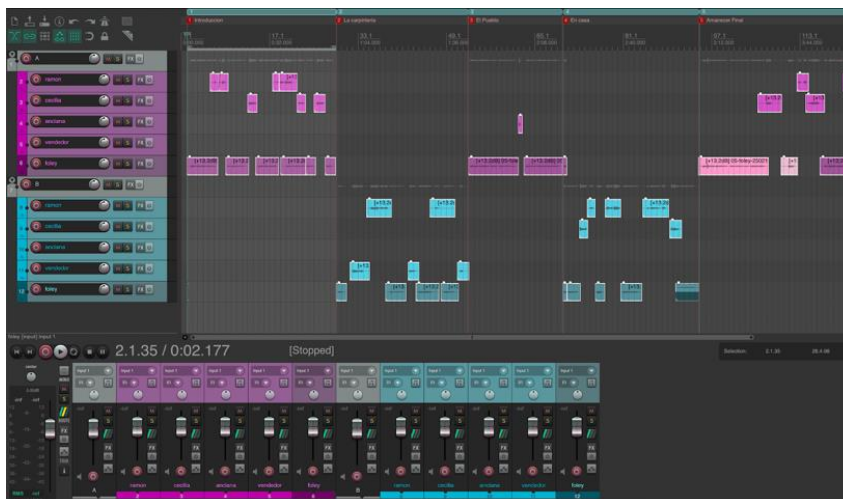
## Diseño de Plantilla a partir de Guiones Adaptados

Una vez completada la adaptación de los guiones al formato, se procedió a diseñar una plantilla de trabajo en la estación de audio digital Reaper. Esta funcionó como un mapa narrativo y técnico que permitió proyectar, organizar y simular la experiencia sonora de cada relato. Su propósito no era únicamente funcional, sino también creativo, ya que permitió experimentar con la disposición espacial, temporal y expresiva de los componentes sonoros: diálogos, efectos y música. De esta manera, la herramienta tecnológica comenzó a aportar un valor añadido a la narrativa desde las fases iniciales de producción.

*Una plantilla para un DAW funciona como un mapa técnico y narrativo, permitiendo organizar y experimentar con los elementos sonoros para enriquecer la experiencia auditiva desde las primeras etapas de producción.*

La primera plantilla fue desarrollada para el guion *El Hombre*. En ella se grabó una guía vocal que interpretaba todas las líneas de los personajes con la intención dramática correspondiente. Esta simulación permitió no solo estimar el tiempo total de cada escena, sino también prever la duración de los silencios, los momentos de tensión, y la densidad del diseño sonoro requerido. Como señala Michel Chion (1993), el sonido no se limita a ilustrar la imagen o el texto, sino que organiza el tiempo, aporta ritmo y transforma la percepción de la escena. En ese sentido, esta maqueta sonora ayudó a identificar con mayor precisión dónde se requerían ambientes, qué sonidos eran fundamentales para construir sentido, y cómo debían organizarse espacialmente para que el oyente pudiera comprender la acción sin necesidad de elementos visuales (ver Figura 7).

**Figura 7.** Organización de la primera plantilla: *El Hombre*

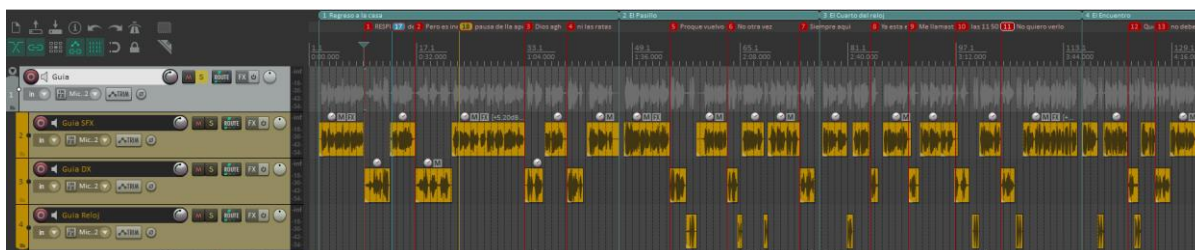


La estructura de la plantilla consistió en cinco canales: cuatro destinados a las voces de los personajes y uno dedicado a la descripción del diseño sonoro. Para facilitar el flujo de trabajo, la plantilla se dividió en dos secciones (A y B), correspondientes a diferentes escenas del guion. Cada sección conservaba la misma estructura de canales, lo que permitió segmentar la historia sin perder coherencia técnica ni narrativa. Las grabaciones iniciales se realizaron con un micrófono dinámico SM58 y una interfaz MOTU Microbook IIc, en un espacio no tratado acústicamente. Esto generó cierta presencia de ruido ambiental, aunque sin afectar significativamente la inteligibilidad. En los relatos siguientes, se optimizó el proceso: en lugar de separar las escenas por secciones, se consolidaron todos los elementos en una misma carpeta por relato, lo cual facilitó la escucha, revisión y edición posterior. Además, se solicitó a ChatGPT una lista detallada de efectos sonoros requeridos según las acciones de cada guion. Esta automatización permitió agilizar el proceso de recolección y grabación de sonidos, evidenciando nuevamente cómo el uso estratégico de herramientas tecnológicas puede aportar un valor organizativo, narrativo y expresivo clave, incluso en las etapas iniciales de construcción del relato sonoro (ver figura 8).

La siguiente figura muestra la plantilla diseñada para el relato El Reloj. En este caso, se optó por una organización visual y funcional que integra todos los elementos sonoros del relato en una única estructura, optimizando la gestión de pistas y facilitando el seguimiento del flujo narrativo. La tabla ilustra cómo se distribuyeron las diferentes capas de sonido —diálogos, ambientes, efectos y música— y explica el propósito de cada sección dentro de la sesión. Esta representación gráfica no solo evidencia el orden técnico adoptado, sino que también sirve como

herramienta de referencia para futuras producciones, permitiendo mantener la coherencia y eficiencia a lo largo del proceso de diseño sonoro (ver figura 9)

**Figura 8.** Organización de la segunda plantilla: El Reloj



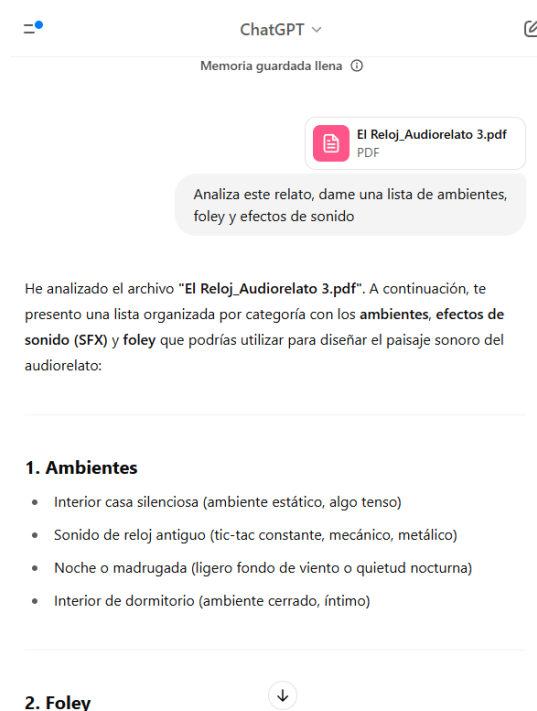
**Figura 9.** Gráfico de plantilla final utilizado

PLANTILLA FINAL UTILIZADA					
Lista de tracks organizada por carpetas	Linea de Tiempo				
	Escena 1	Escena 2	Escena 3	Escena 4	Escena 5
Zona de marcadores con fragmentos de diálogos para mejor ubicación en la historia					
Guía Sonora para grabación					
Diálogos (DX)					
	Personaje 1	Diálogo de personaje completo			
	Personaje 2	Diálogo de personaje completo			
Efectos de sonido (SFX)					
Sugerencias Musicales					
Descripción de efectos musicales completo					
Seccion A					
Dialogos (DX)					
	DX 1	DX Escena 1		DX Escena 3	
	DX 2	DX Escena 1		DX Escena 3	
Efectos de sonido (SFX)					
	SFX 1	SFX escena 1		SFX escena 3	
	SFX 2	SFX escena 1		SFX escena 3	
Ambientes (AMB)					
	AMB 1	AMB Escena 1		AMB Escena 3	
	AMB 2				
Seccion B					
Dialogos (DX)					
	DX 1		DX Escena 2		DX Escena 4
	DX 2		DX Escena 2		DX Escena 4
Efectos de sonido (SFX)					
	SFX 1		SFX escena 2		SFX escena 4
	SFX 2		SFX escena 2		SFX escena 4
Ambientes (AMB)					
	AMB 1		AMB Escena 2		AMB Escena 4
	AMB 2				
Música					
Clip Completo de música					

## Elaboración de la lista de efectos sonoros con apoyo de inteligencia artificial

Como parte de la planificación detallada previa a la grabación, se incorporó nuevamente el uso de herramientas de inteligencia artificial para optimizar el diseño sonoro. Una vez organizados y estructurados los guiones en la plantilla de trabajo, se solicitó a ChatGPT que analizara cada escena con el fin de identificar y extraer los efectos de sonido necesarios. El resultado fue una lista detallada y contextualizada de sonidos por registrar, lo que permitió anticipar los requerimientos técnicos de cada relato y preparar la sesión de grabación de manera más eficiente (ver figura 9).

**Figura 10.** Desglose de sonidos para grabación: *El Reloj*



Esta automatización, aplicada de forma crítica, facilitó la detección de elementos sonoros específicos asociados a acciones, ambientes o emociones que debían ser representados auditivamente. De este modo, la inteligencia artificial no solo cumplió una función de apoyo organizativo, sino que también contribuyó al diseño narrativo; al permitir prever cómo cada sonido

aportaría sentido y atmósfera dentro del relato. Esta fase evidencia, nuevamente, cómo las herramientas tecnológicas pueden aportar un valor añadido en lo narrativo y emocional, al facilitar decisiones creativas que enriquecen la experiencia sonora del oyente.

### **Producción: Grabación de voces, ambientes y efectos de sonido**

La etapa de producción y grabación fue determinante para llevar a la realidad las decisiones creativas tomadas en la fase de preproducción. A partir de las maquetas habladas y las plantillas desarrolladas en Reaper, se inició un proceso técnico y expresivo que combinó grabaciones en estudio y en campo, con el propósito de capturar voces, ambientes y efectos sonoros que dotaran a cada relato de profundidad emocional, realismo y valor narrativo añadido.

Se realizaron cuatro jornadas principales de grabación de campo, tres de ellas en el municipio de Ebéjico (Antioquia). Este entorno rural, con baja contaminación sonora, ofreció condiciones ideales para registrar ambientes naturales y texturas acústicas sin interferencias urbanas. Durante estas sesiones se grabaron efectos y paisajes sonoros para los tres relatos<sup>7</sup>.

### ***El ataúd y la esposa – El hombre***

Para *El hombre*, uno de los elementos más relevantes fue la construcción del sonido del ataúd, especialmente en la escena en la que el protagonista lo arrastra por el pueblo. Para ello, se grabaron sonidos específicos, combinando el arrastre de una nevera oxidada sobre un piso de cemento (ver figura 11), golpes secos sobre madera, y tomas desde el interior de un féretro cerrado para contribuir a la sensación extraña del relato (ver figura 12). A esto se sumaron los ambientes capturados en el parque principal del municipio —voces difusas (walla), el bullicio natural y las campanadas de la iglesia— que reforzaron el paisaje sonoro y ayudaron a ubicar al oyente en un entorno realista y reconocible.

Otro aspecto importante fue la construcción de la voz fantasmal de la esposa del protagonista. Para representar esta voz como una presencia no física, se aplicaron efectos de reverberación, ecualización y delay, empleando principalmente los plugins Ujam UFX Reverb y

---

<sup>7</sup> Revisar Anexo 1\_informe de grabación y de equipos.

X-Orcism. Este último también fue utilizado como herramienta transversal entre relatos, aplicado en momentos de tensión para mantener una estética sonora coherente.

En general, la postproducción de este relato se enfocó en mantener una línea estética constante, reutilizando los mismos plugins en todos los relatos para lograr un tratamiento parejo del sonido y facilitar la conexión narrativa entre ellos.

*La producción de relatos sonoros combina grabaciones en estudio y campo para capturar voces, ambientes y efectos que aporten realismo y profundidad emocional, utilizando técnicas y plugins específicos para mantener una coherencia sonora entre los relatos.*

**Figura 11.** *Objetos grabados para El Hombre*



**Figura 12.** *Objetos grabados para El Hombre*

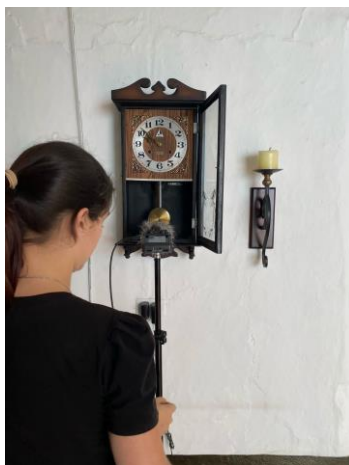


### ***El reloj y la masa viscosa – El reloj***

En *El reloj*, la producción se centró en dos aspectos principales: los sonidos mecánicos del reloj y la atmósfera inquietante asociada a la aparición de una masa sobrenatural. Para representar el tic-tac se grabaron diferentes relojes de pared y, además, un reloj de pie, (ver figura 13 y 14), cuya grabación fue manipulada digitalmente mediante efectos de cambio de pitch para aumentar su carga siniestra. El plugin X-Orcism fue clave para generar un tono oscuro en este segmento, especialmente en la mezcla final.

Un recurso expresivo adicional fue la inclusión de voces fantasmales, grabadas en estudio y posteriormente duplicadas, reversadas, paneadas en movimiento y procesadas con efectos para crear una sensación de presencia sobrenatural envolvente. Entre los retos técnicos, se destacó la dificultad de encontrar relojes adecuados y escaleras de madera que generaran chirridos perceptibles y útiles para ambientar la escena del ascenso hacia la habitación del reloj. En momentos donde el diseño sonoro no era suficiente por sí solo, como cuando el personaje sube las escaleras o entra en la habitación, se reforzó la escena con música para intensificar la tensión.

**Figura 13.** *Reloj de pared*



**Figura 14.** *Reloj de piso*



***El Mareco y los niños – Los hermanos y los dulces***

Para este relato, las voces se grabaron en Girardota, directamente en el domicilio de los niños protagonistas<sup>8</sup>. Esta decisión respondió a la imposibilidad de trasladarlos a Medellín y

---

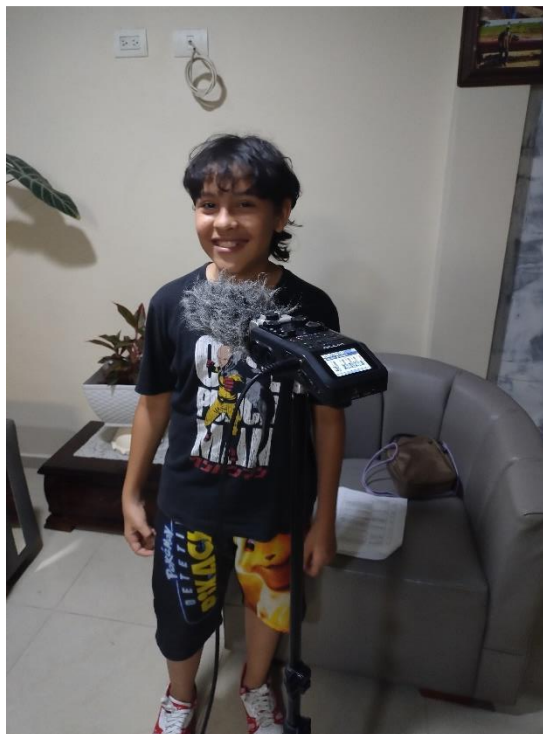
<sup>8</sup> Alisson Rangel Vásquez y Diego Andrés Rangel Vásquez.

permitió contar con un entorno más familiar para ellos, lo que favoreció interpretaciones más naturales. Sin embargo, implicó adaptarse a las condiciones del entorno doméstico, controlar ruidos imprevistos y realizar varias tomas para obtener un registro limpio y expresivo. Durante esta misma sesión se capturaron ambientes complementarios —sonidos del lugar, walla, y acciones cotidianas— que fueron integrados posteriormente para enriquecer el universo sonoro del relato y darle mayor verosimilitud.

Uno de los principales desafíos técnicos y creativos fue el diseño sonoro del Mareco, el lagarto mágico que aparece en el punto más alto del relato. Este personaje requería una presencia auditiva que no solo resultara creíble dentro del contexto infantil-fantástico, sino que también generara una sensación de tensión y misterio. La creación de sus sonidos se realizó en colaboración con Alejandro Carmona, quien contribuyó activamente a la exploración y grabación de materiales para su construcción sonora. Se experimentó con sonidos vocales humanos manipulados, campanillas simuladas con el tintinear de llaves, y diferentes objetos arrastrados, golpeados y sacudidos sobre una mesa para crear un efecto de caos y presencia mágica.

Además, se utilizaron alambres delgados golpeando suavemente sobre madera para simular el golpeteo rápido y repetitivo de las patas del Mareco, aportando una dimensión física al personaje. En la etapa de postproducción, estos sonidos fueron editados y tratados mediante efectos como el cambio de pitch, reversas y paneos, para modificar su escala sonora —haciéndolo más grave o más agudo según el momento narrativo— y transmitir la sensación de que la criatura cambia de tamaño o se vuelve más imponente conforme avanza la escena. Al igual que en *El reloj*, en los momentos donde el diseño sonoro no lograba por sí solo generar la tensión deseada, se recurrió a la música como elemento de refuerzo emocional y narrativo.

**Figura 15.** *Grabación de voces los hermanos y los dulces*



El trabajo realizado durante la etapa de producción y grabación evidencia cómo el uso consciente y creativo de herramientas tecnológicas y de producción sonora puede aportar un valor añadido a la construcción de relatos sonoros. Elementos como el arrastre del ataúd, las texturas viscosas del reloj o los sonidos del Mareco no solo enriquecen la dimensión sensorial de las historias, sino que permiten transformar situaciones visuales en experiencias auditivas completas.

A través de la combinación de grabaciones de campo, técnicas de diseño sonoro, uso intencionado de plugins y refuerzo musical, fue posible generar entornos narrativos inmersivos, emocionalmente efectivos y narrativamente claros. Cada elección técnica —desde el uso de efectos hasta la espacialización del sonido— se dirigió a potenciar la expresividad del relato, especialmente en aquellos momentos donde el texto por sí solo no bastaba.

Así, la grabación y posterior tratamiento del sonido no se limitaron a acompañar la historia, sino que fueron parte fundamental de su construcción. Esta etapa demuestra que, cuando se aplican de manera articulada, las herramientas tecnológicas y de producción sonora tienen la capacidad de amplificar lo narrativo, evocar imágenes mentales y profundizar el vínculo emocional con el oyente, respondiendo directamente a la pregunta de investigación que guía este proyecto.

## CONCLUSIONES

Este proyecto logró cumplir satisfactoriamente todos los objetivos propuestos, articulando teoría, metodología y práctica en torno a la creación de relatos sonoros a partir de la adaptación de guiones de distintos formatos narrativos. El objetivo general —desarrollar un producto narrativo sonoro que evidencie las posibilidades creativas del relato sonoro— se cumplió mediante un proceso riguroso de adaptación, producción y postproducción que integró tanto herramientas tecnológicas como decisiones expresivas fundamentadas.

Durante la preproducción, se adaptaron tres guiones provenientes de diferentes medios (audiovisual, literario y radiofónico) al lenguaje sonoro, priorizando elementos descriptivos, atmósferas auditivas y estructuras narrativas viables en ausencia de imagen. La utilización de inteligencia artificial —especialmente ChatGPT— no solo agilizó el proceso de edición, sino que permitió generar versiones auditivamente más efectivas, incorporando silencios, ritmos, pausas y transformaciones del texto que facilitaron su traducción al sonido.

En la etapa de producción, se exploraron distintas estrategias de grabación en estudio y en campo, destacando la experimentación con materiales y espacios acústicos reales para capturar efectos específicos como el arrastre de un ataúd, el tic-tac de un reloj y los sonidos del Mareco. Estos ejercicios no solo aportaron realismo, sino que profundizaron en la dimensión emocional y narrativa de las historias. La planificación previa mediante plantillas organizadas en DAW y listas automatizadas de efectos, reforzó la eficiencia del proceso creativo.

La postproducción integró estos materiales a través de un diseño sonoro coherente que recurrió al uso selectivo de plugins, técnicas de mezcla y espacialización. Esto garantizó una estética unificada entre relatos, al tiempo que se adaptaba a las necesidades expresivas particulares de cada historia. Se demostró así que el uso de herramientas tecnológicas no es únicamente técnico, sino también narrativo: la tecnología se convierte en lenguaje cuando se articula con intenciones dramáticas precisas.

En cuanto a su proyección hacia el sector productivo, este proyecto representa un modelo replicable para la industria del podcast, la ficción sonora y la educación artística. La metodología implementada —que une adaptación, experimentación, trabajo de campo y sistematización—

puede aplicarse tanto en la producción independiente como en el ámbito académico, e incluso en procesos colaborativos con nuevas tecnologías.

Finalmente, se recomienda seguir explorando las posibilidades del relato sonoro como formato creativo en expansión, especialmente en contextos donde el acceso a la imagen puede ser limitado o donde la narración sonora representa una oportunidad para crear experiencias inmersivas, inclusivas y culturalmente situadas. La producción de relatos sonoros no solo ofrece un campo fértil para la innovación artística, sino también para la reflexión crítica sobre el papel del sonido como constructor de mundos posibles.

## LISTA DE REFERENTES

- Chion, M. (1993). *La audiovisión: Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido* (A. López Ruiz, Trad.). Paidós.
- Gallego Escobar, F. F. (2021, 26 de mayo). *Los hermanos y los dulces* [Relato sonoro]. Producción de Eliana Caro.
- García-Marín, D. (2019). La radio en pijama. *Origen, evolución y ecosistema del podcasting español. Estudios sobre el Mensaje Periodístico*, 25(1), 181–196. <https://doi.org/10.5209/ESMP.63723>
- Kalimán*, el hombre increíble. (1963–1991). [Radionovela]. Producciones Cinematográficas Latinoamericanas.
- López-Cano, R., & San Cristóbal, U. (2014). *Investigación artística en música: Problemas, métodos, experiencias y modelos*. Ediciones Autor.
- Ministerio de Ciencia, Tecnología e Innovación - MinCiencias. (2021). *Anexo 1: Convocatoria nacional para el reconocimiento y medición de grupos de investigación, desarrollo tecnológico o de innovación y para el reconocimiento de investigadores del Sistema Nacional de Ciencia, Tecnología e Innovación*. [https://minciencias.gov.co/sites/default/files/upload/convocatoria/anexo\\_1\\_-\\_documento\\_conceptual\\_2021.pdf](https://minciencias.gov.co/sites/default/files/upload/convocatoria/anexo_1_-_documento_conceptual_2021.pdf)
- Ortiz, J. P. (2025). *El reloj* [Relato sonoro]. Producción de Eliana Caro.
- Porfirio Cadena, el ojo de vidrio*. (1957–1970). [Radionovela]. Cadena RASA.
- Posada Cano, L., Uribe, L., Goez, C., Monsalve, J. C., & Quintero, E. (2021). *La Coca* [Relato sonoro].
- Radio Ambulante*. (s.f.). [Podcast]. NPR. <https://radioambulante.org/>
- Ríos, J. P. (2014). *El hombre* [Relato sonoro]. Producción de Eliana Caro.
- Rojas, J. (2020). Caso 63 [Podcast]. *Spotify Studios*. <https://open.spotify.com/show/20ch3IIqtWSSM4nfy11ZzP?si=9f88d18783f94d88>
- Uribe, L., Goez, C., Monsalve, J. C., & Quintero, E. (2021). *La Coca* [Relato sonoro].
- Navarro Carrasco, S. (2021). *Diseño y realización del relato sonoro “Viaje al interior de la cripta”* (Trabajo de máster, Universidad Politécnica de Valencia). Repositorio Institucional de la UPV. <https://riunet.upv.es/handle/10251/175878>

