

**RETRATOS ONÍRICOS, UN ACERCAMIENTO A LOS ESTADOS ALTERADOS
DE CONCIENCIA POR MEDIO DE LA MÚSICA.**

**DREAM PORTRAITS, AN APPROACH TO ALTERED STATES OF
CONSCIOUSNESS THROUGH MUSIC.**

Jonathan Moreno Martínez

Sergio Arbey Montoya Sandoval

Jonathanmoreno310538@correo.itm.edu.co

sergiomontoya244796@correo.itm.edu.co

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

Facultad de Artes y Humanidades.

Artes de la Grabación y Producción Musical.



Institución Universitaria

Medellín, Antioquia, Colombia

2025

**RETRATOS ONÍRICOS, UN
ACERCAMIENTO A LOS ESTADOS
ALTERADOS DE CONCIENCIA POR
MEDIO DE LA MÚSICA.**

Este artículo referente al proyecto de investigación-creación representa de forma conceptual y simbólica los estados alterados de conciencia producidos por el LSD y la Psilocibina. La representación se materializó en la composición y producción de cuatro piezas instrumentales que conforman un EP de música electrónica alternativa, resultado de un proceso de experimentación sonora y musical. La investigación incluyó un análisis del estado del arte y de referentes artísticos y teóricos, de los cuales se tomaron elementos característicos de sus representaciones musicales sobre dichos estados. Referentes como los álbumes Bloom (2016) y The Dark Side of the Moon (1973) orientaron la búsqueda de recursos sonoros para evocar sensaciones envolventes y de distorsión temporal. Por la naturaleza experimental de las obras, la notación tradicional fue reemplazada por gráficos de líneas de tiempo que muestran la morfología y narrativa conceptual de cada pieza.

Términos clave: LSD, psilocibina, estados alterados de conciencia, música electrónica experimental, psicodelia.

**DREAM PORTRAITS, AN APPROACH
TO ALTERED STATES OF
CONSCIOUSNESS THROUGH MUSIC.**

This research-creation project represents conceptually and symbolically, altered states of consciousness produced by LSD and Psilocybin. The representation materialized through the composition and production of four instrumental pieces that configure an alternative electronic music EP, resulting from a process of sonic and musical experimentation. The research included an analysis of the state of the art, as well as relevant artistic and theoretical references, from which characteristic elements of their musical representations of these states were identified and incorporated. References such as Bloom (2016) and The Dark Side of the Moon (1973) guided the search for sound resources to evoke immersive sensations and temporal distortion. Due to the experimental nature of the works, traditional notation was replaced by timeline graphics that illustrate the morphology and conceptual narrative of each piece.

Key terms: LSD, psilocybin, altered states of consciousness, experimental electronic music, psychedelia.

Introducción

Este proyecto de investigación-creación tiene como objetivo general representar de manera conceptual y simbólica los estados alterados de conciencia inducidos por el LSD y la psilocibina mediante la composición y producción de un EP conformado por cuatro piezas instrumentales. Estas obras, que centran su estilo en la música electrónica alternativa, buscan traducir las transformaciones perceptuales y cognitivas que dichas sustancias generan a través de un proceso experimental de creación sonora.

Si bien existen específicamente estudios científicos sobre los efectos de los psicodélicos en la percepción humana, su relación con procesos de creación musical sigue siendo limitada en los contextos académicos. Aunque la música y las sustancias psicodélicas han estado estrechamente vinculadas, influyendo en la creación de géneros como el rock psicodélico (Mitchell, 2021), este vínculo corresponde a un contexto meramente histórico. Esto conduce a formular la pregunta orientadora: ¿cómo puede un proceso de creación y experimentación musical traducir simbólicamente los estados alterados de conciencia inducidos por el LSD y la psilocibina?

La investigación se desarrolla en tres fases principales que corresponden a los objetivos específicos: una primera etapa de indagación teórica y documental, en la que se analizan los antecedentes científicos y artísticos sobre los efectos de los psicodélicos, así como obras musicales que han representado estados de conciencia alterada, como *The Dark Side of the Moon* de Pink Floyd y *Bloom* de Rūfūs Du Sol. Una segunda etapa creativa y experimental, donde se conceptualiza cada pieza instrumental, se seleccionan los métodos de producción y los elementos musicales con los cuales componer para representar sensaciones asociadas al viaje psicodélico. Finalmente, una tercera fase de producción final, mezcla y masterización.

En síntesis, esta propuesta plantea un punto de encuentro entre el arte y la percepción, entendiendo la música como un medio de interpretación simbólica de los estados alterados de conciencia. A través de esta aproximación, se busca contribuir a la reflexión sobre los mismos y sobre cómo la creación sonora, en el ámbito de la experimentación contemporánea, puede ofrecer nuevas formas de comprensión, representación y expresión de la mente en estados alterados.

Referentes Teóricos Y Artísticos

A continuación, se describen los referentes tenidos en cuenta para el proyecto; comenzando con los teóricos, que se refieren a descripciones teórico/científicas de los efectos de las sustancias seleccionadas, seguido por los referentes simbólico/artísticos y finalizando con los que competen a la producción musical.

Los psicodélicos propician un estado de introspección profunda, caracterizado por un autoanálisis imaginativo y onírico que permite la integración de significados inconscientes (Carvajal, 2017). Algunas de las características y cambios en la percepción se describen a continuación, son estos cambios los que el proyecto pretende representar a través del trabajo de composición y producción musical.

Referentes Teóricos

Alteración sensorial

Según Gómez (1978), “la intensidad de los colores parece acentuarse. La sensibilidad a los sonidos se hace más intensa pero su fuente es ilusoria [...] también se puede experimentar alucinaciones auditivas en forma de música y de voces”. Estas ilusiones sonoras se representaron mediante el uso de procesos en la composición y el diseño sonoro, aplicando movimientos impredecibles en el campo estéreo.

De acuerdo con Cleveland Clinic, existen dos tipos de alucinaciones auditivas: las verbales, que se evocaron a través de elementos de *wallas* (voces superpuestas e ininteligibles), y las de sonidos o ruidos, como música, cantos de animales o ruidos de fondo, integradas en las obras para recrear paisajes auditivos ilusorios.

Inundación sensorial y variaciones de temperatura corporal

La sobrecarga sensorial, entendida como el momento en que los cinco sentidos absorben más información de la que el cerebro puede procesar (The State of Queensland, 2022), fue recreada mediante una saturación auditiva: se utilizaron el contrapunto, la síntesis granular y múltiples capas de señal para generar una experiencia de sobreestimulación perceptiva.

Asimismo, la alteración psicomotora producida por el LSD —que afecta la coordinación y el movimiento— se tradujo en el ámbito musical mediante métricas irregulares, melodías sincopadas y variaciones de tempo, simbolizando el caminar inestable o desarticulado del cuerpo.

Distorsión del tiempo y del espacio

El LSD podía generar una “contorsión de la percepción del tiempo, al sentir que se detiene, o que va hacia atrás o se acelera” (LSD, 2018), así como alterar la estimación de distancias y la percepción del propio cuerpo (El Gato y La Caja, 2017). Estas sensaciones se representaron mediante variaciones de tempo y procesos de distorsión de audio, entendida como “la alteración o deformación de la forma de onda original de una señal de audio” (Messitte, 2018).

Se emplearon efectos como reducción de frecuencia de muestreo, *bitcrusher*, amplificadores y gabinetes para generar espacios ficticios, junto con efectos de modulación (reverberación y *delay*) que aportaron movimiento, profundidad y dimensión sonora (MusicRadar, 2016).

Sensación de unidad y disolución del ego

“La muerte del ego es una de las experiencias más difíciles de describir. Imagínate estar desbordado por estímulos sensoriales, a la vez que sientes que ‘tú’ dejas de existir [...] Es algo así como morir y nacer a la vez” (Sargent, 2025). Esta experiencia, descrita como la pérdida de la identidad individual, fue traducida al lenguaje musical a través del contraste entre las herramientas expresivas —dinámica, timbre y ritmo—, tal como se había planteado también en el concepto del LSD. Las composiciones iniciaron con estructuras sonoras definidas que se fueron desintegrando progresivamente, simbolizando la disolución del “yo” y la fusión con el todo.

Etapas Experiencia LSD

- **Inicio (“Subida”)**: se presentó entre los 20 y 30 minutos posteriores a la ingesta, con aceleración cardíaca, euforia y desinhibición.
- **Viaje**: ocurrió entre los 30 y 60 minutos posteriores, con una duración promedio de 5 horas, caracterizado por alucinaciones, alteraciones del tiempo, del espacio y de la conciencia.

Regreso (“Bajada”): tuvo lugar entre las 8 y 12 horas posteriores, cuando los efectos disminuyeron, generando en algunos casos fatiga o abatimiento, según la dosis y la intensidad del viaje.

Etapas Experiencia Psilocibina

- **Inicio:** Con algunos efectos físicos como náuseas y bostezos.
- **Ascenso:** Aparecen efectos psicodélicos como aumento en la percepción sensorial y emocional.
- **Clímax:** En este punto es donde se pueden producir las alucinaciones, sobre todo de carácter visual, y también el efecto de la posible disolución del ego.
- **Descenso:** Los efectos van disminuyendo hasta que se vuelve al estado de conciencia habitual.

Experiencia post-viaje: En diversas ocasiones persiste la reflexión introspectiva y la sensación de bienestar.

López Cano, La música cuenta – Capítulo 2: Caja de herramientas.

Este referente teórico sirvió para sustentar la representación simbólica empleada en las composiciones. En el segundo capítulo de *La música cuenta*, López Cano (2004) reunió herramientas prácticas para comprender cómo la música podía narrar, expresar emociones y construir significados, desde un enfoque retórico, semiótico y hermenéutico.

De la retórica musical, se retomaron recursos expresivos como la Auxesis (aumento progresivo en la complejidad armónica) para representar la expansión de la conciencia; la Paronomasia (repetición desarrollada) para el desarrollo motivico del “yo”, y la Variatio (repetición con ornamentos) para resaltar momentos clave.

De la semiótica, se emplearon las remisiones intramusicales para representar alucinaciones mediante motivos que reaparecieron transformados y las remisiones extramusicales, que remiten a sentimientos o sonidos naturales, como en Vivaldi.

Finalmente, desde las lógicas sígnicas, las indexicales (por conexión causal) y las simbólicas (por convención cultural) ayudaron a representar el ensueño y la introspección mediante la reducción de la direccionalidad armónica.

En conjunto, estas herramientas formaron una base conceptual para representar musicalmente los efectos de los estados alterados de conciencia, uniendo teoría y experimentación sonora.

Referentes artísticos

En este proceso se realizó el análisis de 4 canciones de diferentes épocas y estilos que recrean de manera eficiente características similares a las que se pretenden en el proyecto. A continuación, el análisis de una de estas canciones (se anexan el resto del análisis en el documento Anexo A: Análisis Referentes Artísticos)

Dentro de estos referentes, Innerbloom se seleccionó por su capacidad para construir atmósferas envolventes, modulaciones temporales perceptibles, uso de diseño sonoro y su estructura dinámica con desarrollo emocional constante. Además, fue una obra creada buscando evocar sensaciones, en este caso, fue con una imagen mental que los creadores describen como estar caminando sin rumbo por un desierto mientras observan el sol caer. Por estos motivos fue un referente creativo para evocar sensaciones cercanas a la intensificación perceptual asociada al LSD y sus estados alterados de conciencia.

Las características analizadas lograron contribuir, desde la producción musical, para la representación de fenómenos como la distorsión temporal, la inundación sensorial o la sensación de suspensión emocional por medio del uso de las técnicas encontradas, transiciones, sonidos no musicales y el tratamiento sonoro que se percibió en la obra.

Inner Bloom - Rufus Du Sol - Bloom

En esta entrevista, los integrantes del grupo expresan como fue el proceso de creación de esta canción, aquí subrayan la importancia de **permitir que la música evolucione orgánicamente**, sin imponer estructuras rígidas, lo que resultó en una pieza de casi 10 minutos de duración. Argumentan que **la longitud es esencial para la experiencia inmersiva** que buscan ofrecer, permitiendo una construcción gradual de emociones y atmósferas.

Elementos detonantes para referencia:

Instrumentación: La obra se desarrolla en su mayoría con sonidos electrónicos de sintetizadores análogos y virtuales, entre ellos podemos encontrar Soft Pads, Sintetizadores, Plucks, Pluck Bass, Resse Bass, Percusiones melódicas, Baterías electrónicas, percusiones menores y una voz principal.

Desarrollo melódico: Se puede decir que hay dos elementos encargados de llevar el rol melódico, el primero en aparecer es la voz y toma el papel de melodía principal, hasta después de

la mitad de la obra, donde aparece un sintetizador haciendo la melodía más importante de la canción.

Esta última es destacable por el contraste tímbrico con el resto de la instrumental y que su desarrollo es de una pregunta sin respuesta, lo cual refuerza la falta de dirección que genera esta obra. Y está sincopada, lo cual refuerza su contraste.

Textura: La obra se desarrolla con muchos colchones armónicos, los cuales con el cambio de las sopranos en las diferentes capas generan dinámica entre las secciones de la obra y dan la sensación de estar flotando constantemente (Sonoridad Ambiental), por su voicing y que no ocupan mucho espectro frecuencial, especialmente carecen de agudos y es algo intencional porque el movimiento del filtro pasa bajos acentúa las transiciones de secciones o secciones completas.

La instrumental se llena y se vacía constantemente de instrumentos, tanto rítmicos como armónicos, lo cual utilizan para acentuar los “breaks” o por el lado contrario, las partes con más energía en la canción.

Otros elementos sonoros: En la obra se utilizan texturas que no son instrumentos musicales, entre estas podemos encontrar el ruido de una cerilla encendiéndose, el ruido ambiente de un VHS y ruido blanco utilizado rítmicamente.

Panorama estéreo y Espacialidad: La instrumentación armónica está distribuida en el panorama estéreo y su release prolongado en la mayoría de los instrumentos melódicos, genera la sensación de estar en un espacio gigantesco. Además, parte de las percusiones tonales, están distribuidas entre L y R, además de que algunas usan delays en Ping pong, lo cual marca el uso de la distribución del estéreo.

Técnicas destacadas:

- **Detune:** Este parámetro es modificado de dos maneras en la obra, la primera es para darle apertura estéreo a los sintetizadores con el número de voces, y la segunda, es que como son sonidos con tanto sustain y release, tienen desafinaciones aparentemente aleatorias pero que generan movimiento en los colchones armónicos.
- **Filtros:** son modificados mayormente a la sección armónica para momentos de transición o para acentuar las secciones más importantes.
- **LFOs:** para transitar entre secciones, se aceleraba la frecuencia del LFO que controla la intensidad y concentra la atención en esa subida.

- **Transiciones:** Las transiciones en esta canción son muy especiales porque tienen muchos elementos que se repiten en cada transición pero se ven mutados según avanza y determinan totalmente el impacto de la siguiente sección, es decir, cuando viene una parte donde no hay tantos elementos pero la transición se llena frecuentemente y está cargada, da mayor satisfacción llegar al reposo.

Estructura:

- **Introducción:** Es una introducción extensa pero dinámica, aquí la apertura del espectro frecuencial se da según crece la intensidad de los instrumentos y se presenta la armonía general, la textura y el color general de la obra.
- **Verso 1:** Empieza en el 1:03. Primeramente es un verso instrumental que presenta los elementos rítmicos, inicialmente aquellos con componentes graves y luego los agudos, después entra la voz con delay al final de las frases y a con una reverb grande. En esta sección se ve la importancia de las transiciones para dar bienvenida a nuevos instrumentos, al uso de otras técnicas o para acompañar a la voz en el fraseo.
- **Bridge 1:** Empieza en el 2:40. Los elementos se empiezan a ausentar para generar el primer descanso de la obra, pero el ritmo no para (continúa con las percusiones menores) y los colchones armónicos hacen un guiño como si fuesen a desaparecer, pero retornan en un crescendo intenso y abriendo el filtro para acentuar la siguiente sección.
- **Drop:** Empieza en el 3:40. Esta primera parte presenta un nuevo instrumento melódico y otro armónico, activan rítmicamente la obra y cambian su textura, se siente más movida. Aquí vuelve a presentarse el verso 1 pero acompañado de los nuevos elementos y aparecen nuevas voces de refuerzo para la principal, en distintos registros y de posición estéreo. Algo interesante de esta sección, es que al final aparece un pluck en obstinato con muy poca intensidad pero vuelve a desaparecer porque va a estar presente en la siguiente sección, sin embargo con este elemento y otros, se les presenta muy sutilmente antes de que se desarrollen correctamente.
- **Bridge 2:** Empieza en el 5:40 Aquí el pluck en obstinato es el elemento principal porque el movimiento armónico para y queda el release del último acorde de los sintetizadores, a excepción de uno de ellos que continúa con una pequeña melodía. Lo importante de esta sección es que aparece la melodía principal por fuera de la que presentó la voz y genera una nueva atmósfera. También se presenta la nueva melodía vocal y la nueva letra, por lo cual

la atención se centra en estos dos elementos que se acompañan y conversan entre sí. Además la transición de esta sección es la que está más cargada de energía y de contenido armónico pero es la más lenta, como diciendo “se puede ir más allá”

- **Verso instrumental:** Empieza en el 7:20. El contenido rítmico se activa nuevamente en esta sección y aparece un nuevo elemento de esta familia que mantiene un ritmo sincopado y constante, casi hipnótico porque encima de este aparece nuevamente la melodía principal pero no desaparece ni hace pausas.

Outro: Desaparecen todos los elementos rítmicos y queda la voz a solas con el colchón armónico, haciendo la última melodía que presentó y regresan nuevamente las texturas de paisaje sonoro para cerrar en fade out.

Desarrollo Metodológico

Debido a la naturaleza artística e interpretativa del proyecto, la metodología se basó en un enfoque cualitativo sustentado en la investigación documental, el análisis musical y la experimentación creativa. Las fuentes teóricas sirvieron como punto de partida para comprender los efectos perceptuales producidos por el LSD y la psilocibina, y la relación de estas sustancias con la percepción, la creatividad y la representación artística.

La escucha crítica y el análisis de las obras musicales seleccionadas como referentes artísticos fueron determinantes para la creación de las composiciones, ya que permitieron identificar recursos expresivos, estructurales y sonoros vinculados a la evocación de estados alterados de conciencia. Como resultado, se desarrollaron cuatro piezas musicales que posteriormente fueron representadas mediante diagramas visuales de línea de tiempo, con el fin de evidenciar su morfología y narrativa conceptual. (Diagramas en el Anexo C: Diagramas de Líneas de Tiempo)

La metodología de investigación se dividió en 3 etapas; una primera etapa de **Investigación Documental** en donde se enfocó en la revisión de referentes teóricos, científicos y artísticos relacionados con los efectos perceptuales del LSD y la psilocibina. Se estudiaron fenómenos como la sinestesia, la distorsión temporal, la percepción intensificada de los sentidos y otras afectaciones de las sustancias, con el objetivo de comprender cómo estos podían ser traducidos en recursos

musicales. Asimismo, se analizaron los orígenes y la evolución de la música psicodélica, identificando las transformaciones en su lenguaje sonoro a lo largo del tiempo.

El proceso también incluyó la revisión de publicaciones académicas y charlas de expertos en música, psicología y neurociencia, que permitieron construir una base científica sólida para sustentar la creación artística.

Una segunda etapa de **escucha analítica** de los referentes artísticos, en la cual se identificó el uso del diseño sonoro, exploración tímbrica, aprovechamiento del panorama estéreo en la mezcla y enfoques estéticos y formales empleados para reproducir sensaciones de expansión perceptual además del uso de una narrativa conceptual.

Este análisis permitió determinar cuáles de estos recursos serían incorporados, modificados o descartados dentro del proceso de composición del EP. Además, se examinó la postproducción sonora como una etapa creativa en sí misma, valorando el uso de la espacialización, la modulación y los efectos temporales como medios expresivos para reforzar la intención conceptual de cada pieza.

Una tercera etapa de **Composición y Producción Musical** cuyo objetivo fue representar las alteraciones perceptuales documentadas por los estudios revisados, de modo que cada pieza evidencia el recorrido de la experiencia psicodélica: dos inspiradas en el LSD y dos en la psilocibina.

Finalmente, los procesos de mezcla y masterización consolidaron la intención estética y conceptual de cada pieza, otorgándole coherencia y continuidad al EP en su conjunto.

A continuación, se describen las sesiones empleadas para una de las obras, el resto de sesiones creativas se adjuntan en el Anexo B: Sesiones de Producción.

Desarrollo de la obra y Producción Musical

LSD 1: Inundación, Intensidad y Emoción

Para esta primera canción del EP, buscamos la representación musical de tres efectos perceptuales clave del LSD: la inundación sensorial, la alteración perceptiva y la intensidad emocional. En esta pieza se buscó traducir estos fenómenos a través del diseño sonoro, la armonía expandida y la estructura dinámica de la composición, inspirada en el modelo de la canción *On My Knees* de Rūfūs Du Sol, que sirvió como referencia estructural y estética.

Sesión 1 Conceptualización y Propuesta estructura

Durante la primera sesión se definió el enfoque general de la composición. En esta etapa se determinó que la obra reflejaría la intensidad emocional y la sensación de sobrecarga perceptiva características de la experiencia psicodélica.

Se estableció un desarrollo lineal y se decidió iniciar con un contexto sonoro que simulara el éxtasis y la saturación sensorial de un concierto en vivo. Este punto de partida se entendió como una metáfora de la transición hacia el estado alterado. Y esto fue logrado, creando dos secciones contrastantes por medio del diseño sonoro, la primera un bajo sintetizado con mucha intensidad, sonido ambiente de un concierto en vivo con un filtro automatizado y una reverb al final; y la segunda, un diseño sonoro de varios espacios simultáneos, un parque y un restaurante, además de texturas electrónicas aleatorias representando las alucinaciones auditivas y la inundación sensorial.

Sesión 2 Experimentación armónica y tímbrica

El objetivo de la segunda sesión fue definir la base armónica y realizar la experimentación tímbrica con sintetizadores. Se trabajó con instrumentos virtuales de la familia Arturia, Pigments y Serum de Xfer, orientados hacia emulaciones analógicas.

La tonalidad principal definida fue Dm, pero con el propósito de evitar la división entre modos mayores y menores, se exploraron agregados armónicos hasta construir el siguiente círculo:

Dsus2 – Fmaj9 – Asus4-7 – Bb6 – Cadd9/G.

La sesión se centró en la búsqueda sonora más que en un formato compositivo tradicional, valorando la improvisación, el ensayo y el juego como herramientas de descubrimiento creativo. Así de esta sesión logramos establecer una base armónica definida y una sonoridad a desarrollar, plasmada en los timbres de sintetizadores que se crearon.

Sesión 3 Texturas, capas y diseño sonoro

En la tercera sesión se aplicó la técnica de layering para enriquecer la textura de la obra mediante múltiples capas de sonido que buscaban reforzar la representación de inundación sensorial al inundar las frecuencias medias bajas y el estereo en general. Se incorporaron ruidos de vinilo, procesos de síntesis granular, fragmentos de conversaciones (Wallas) y otros elementos que intensificaron la sensación de saturación auditiva. Asimismo, se añadieron los primeros componentes rítmicos, procesados espacialmente con multiefectos, chorus, delays y paneos automatizados para reforzar la densidad emocional.

Se realizaron ajustes en los sintetizadores para lograr un sonido más etéreo. Esta decisión respondió al interés de reflejar la complejidad emocional del LSD, marcada por oscilaciones entre euforia y calma, lucidez y confusión. Además, desde la creación sonora, ya nos encontrábamos pensando en definir sonoridades con procesadores de mezcla, es decir, fue vital en nuestro proceso además de diseñar los sonidos que deseábamos, complementarlos creativamente por fuera de los instrumentos virtuales.

Sesión 4 Guitarras y espacialidad

Las guitarras constituyeron un elemento esencial en el desarrollo de la obra. Se buscó un sonido etéreo y envolvente, pero con la claridad suficiente para ejecutar motivos melódicos. Se emplearon emulaciones de amplificadores del procesador Mooer GE200, junto con efectos de chorus, delay modulado y reverberación tipo hall.

Se grabaron dos guitarras: una rítmica, encargada de los arpegios e inversiones de los acordes, y una lead, que desarrolla motivos melódicos simples mediante la técnica extendida de tapping, que refuerza la sensación de desplazamiento y despersonalización vinculada a los estados alterados.

Sesión 5: Estructura y narrativa

La obra se divide en tres secciones simbólicas:

Inicio, donde se representa la transformación perceptiva; **viaje**, que corresponde al punto de mayor inmersión e intensidad; y **descenso**, en el que se disuelven las alteraciones sensoriales.

El inicio sitúa al oyente en un entorno sonoro que evoca un concierto, un bajo profundo y texturas filtradas que progresivamente se desintegran hasta marcar el inicio del viaje. En este punto emergen los principales elementos musicales: un bajo sintetizado de dos capas (una media y otra subgrave), un sintetizador procesado con repeticiones desfasadas, ruidos de vinilo, conversaciones ambientales, texturas eléctricas y una guitarra espacialmente desplazada mediante delay. La mezcla actúa como un instrumento más, manipulando la percepción del movimiento estéreo para generar inmersión.

En el primer coro se incorporan nuevos sintetizadores y un kick oscuro y profundo, aumentando la intensidad general. En el verso, la reducción de elementos armónicos y la aparición de la batería aguda crean una sensación de liberación emocional, vinculada a la satisfacción perceptiva descrita en los referentes teóricos. En el puente, una guitarra con tapping introduce una nueva dimensión melódica, representando el alejamiento del estado mental natural.

El clímax de la pieza ocurre en el segundo coro, donde confluyen todos los elementos sonoros. Posteriormente, una sección de heterometría (alternancia entre 3/4, 4/4 y 7/4) simboliza la alteración de la percepción temporal antes del descenso final. El cierre reintroduce los sonidos del inicio (texturas, público y voces), cerrando el ciclo narrativo del viaje y devolviendo al oyente al punto de partida, pero transformado por la experiencia sonora.

Proceso de Post Producción General

Mezcla

Cuando planteamos el proyecto, sabíamos que esta etapa no sería una etapa aislada, sino que iba a estar integrada desde la producción de cada canción. La mezcla se mantuvo presente desde el proceso de la producción y experimentación sonora que caracterizó todo el trabajo, actuando como una extensión creativa de la composición y no como una instancia técnica. Lo cual fue confirmado por nuestro asesor, quien nos expresó que las obras se encontraban cercanas a un resultado de mezcla final desde su primera escucha a las “maquetas”.

Inicialmente se contempló la posibilidad de exportar los stems individuales de cada producción para mezclarlos en proyectos separados, con el fin de aislar los elementos y tratarlos de manera más tradicional. Sin embargo, bajo la orientación de Daniel, se descartó esta idea, pues esto implicaría modificar innecesariamente aspectos ya tratados en las canciones. En su lugar, se optó por realizar la mezcla dentro de los mismos proyectos de producción, pero asumiendo una postura técnica distinta, trabajar con la mentalidad de un ingeniero de mezcla más que con la de un productor.

Este enfoque permitió reinterpretar las decisiones tomadas durante la producción desde una escucha más objetiva y fresca, con el propósito de reforzar los matices y detalles que habían surgido de manera intuitiva en las sesiones de creación. En esta etapa se potenciaron elementos que originalmente estaban tratados de forma más sutil, como los efectos de transición, los procesamientos espaciales y los recursos de modulación, buscando acentuar la inmersión sensorial de cada obra. Asimismo, se otorgó un papel más protagónico a las guitarras dentro de la mezcla general, realzando su función expresiva y textural en las obras.

Por otra parte, las mezclas fueron abordadas también desde una perspectiva comercial, tomando como referencia la estética sonora de los proyectos electrónicos de inspiración al EP. El

resultado final fue un equilibrio entre labores técnicas de la mezcla moderna y la exploración tímbrica que caracteriza el concepto del proyecto.

Mastering

En esta etapa, tuvimos búsquedas muy puntuales. Que todo mantuviera una coherencia sonora en el balance tonal y en el nivel de sonoridad.

Para esto, a diferencia de los proyectos de producción y mezcla que fueron en una sola sesión de trabajo, masterizamos todas las canciones en un solo proyecto de Wave Lab 12; DAW que escogimos por su flujo de trabajo especializado en masterización de audio.

Aquí encontramos herramientas de medición que fueron útiles para alcanzar este objetivo, entre ellas el análisis de sonoridad individual y la pista de referencia, que permitía realizar rápidas comparaciones con las canciones de referencia del proyecto.

Y para lograr el balance tonal, compartimos los procesadores entre los clips y para lograr una sonoridad similar, manejamos una misma estructura de ganancia en la cadena y los clips individuales.

Conclusiones

Luego de finalizar el proceso de producción de este trabajo fonográfico podemos concluir lo siguiente en cuanto a dos temáticas puntuales en el proceso:

Traducción de lo conceptual a lo técnico: para poder traducir las ideas de un mundo imaginario a un resultado artístico perceptible, es necesario el conocimiento no solo de herramientas que nos permitan llegar a los resultados previamente imaginados, sino también técnicas, referentes y convenciones para crear un puente entre la idea y el resultado artístico final.

Así, el proceso de la representación simbólica y subjetiva de los estados alterados de conciencia, nos enseñó que los procesos de creación en función de ilustrar algún concepto, se convierten en una conversación creativa entre la técnica, la investigación y la reinterpretación de la información.

En última instancia, la investigación-creación nos permitió explorar cómo el sonido puede convertirse en una muestra perceptual inducida por los psicodélicos. El proceso consolidó una

metodología que articula teoría, intuición creativa y producción técnica para dar forma a experiencias difíciles de verbalizar. El EP resultante no solo representa de manera simbólica y musical dichos estados alterados de conciencia, sino que evidencia el potencial que tiene la música para abrir diálogos sobre lo perceptual, la subjetividad y la imaginación, ya que el desarrollo del proyecto nos llevó a desarrollar una metodología que integra tres herramientas cruciales para este tipo de productos: la revisión teórico-artística, la experimentación creativa y la parte técnica de la producción musical, para terminar interpretando fenómenos perceptuales complejos.

Finalmente, el desarrollo del proyecto nos llevó a indagar de manera personal y creativa acerca de las posibilidades que nos brindan la música y el sonido para apoyar una narrativa y dar forma artística a experiencias humanas internas. El proyecto, sobre el sector productivo y académico, abre la puerta para que futuras investigaciones profundicen en la relación entre la psicodelia y la música como parte de una exploración estética, además de que enfocarlos también a la creación, pueden resultar, como en el caso de nuestro producto, en un EP con posibilidades de distribución y comercialización, asimismo, composiciones con el potencial de ser interpretadas en vivo.

Además de las conclusiones en cuanto a la traducción de lo perceptual a lo musical y a la representación de los conceptos de manera simbólica, durante el proceso de desarrollo de la parte de producción, nos encontramos con otra discusión que fue relevante analizar y traer a colación, y que nos dejó conclusiones y aprendizajes, y es que después de un proceso de experimentación con instrumentos y procesadores análogos y digitales, reflexionamos alrededor de las herramientas en el mundo de la producción musical. Teniendo en cuenta la discusión acerca de la idealización de estos recursos, nos surgió la siguiente pregunta ¿Cuáles son las mejores herramientas? Aquellas que fueron elegidas desde el planteamiento del proyecto porque estuvieron a nuestro alcance y pudieron ser estudiadas y analizadas, técnica y creativamente, es decir, a las que se tenga acceso, experiencia y conocimiento.

En cuanto a la producción de música electrónica con instrumentos **físicos (hardware) vs instrumentos digitales**, podríamos concluir que el debate sobre cuál de las dos tecnologías es mejor, es una discusión desactualizada; debido a que en la actualidad tenemos plugins y herramientas digitales que emulan de excelente manera el comportamiento de sus contrapartes

analógicas. Ahora bien, esto no significa que el funcionamiento de ambas tecnologías sea el mismo, ni que no haya más elementos para analizar a parte de lo netamente sonoro:

- La experiencia inmediata y táctil del “hardware” permite que la creatividad no se vea limitada por tiempos de carga, procesamiento y retraso de la señal.
- El elemento sorpresa y comportamiento aleatorio en ciertos casos de los equipos analógicos.
- La identidad sonora de cada instrumento puede variar entre su versión digital y análoga.
- La duración de un montaje y desmontaje de varios instrumentos físicos afecta el tiempo efectivo de una sesión.
- Recrear los sonidos logrados en una sesión previa de manera exacta, es prácticamente imposible en algunos instrumentos físicos, por ejemplo, el Mini Moog o el Moog Matriach.
- La relación costo/beneficio es diferente entre ambos casos, ya que adquirir los instrumentos físicos puede ser más costoso que comprar las licencias de los plugins que emulan estos instrumentos, y el resultado obtenido puede ser similar.
- En cuanto a los sintetizadores físicos, el factor del ruido juega un papel que debe ser tenido en cuenta, ya que al hablar de componentes electrónicos y de diferentes tipos de cables según el montaje, el ruido electrónico siempre va a existir.
- Al trabajar con instrumentos físicos, la edición es más limitada o puede ser más laboriosa, mientras que al trabajar con plugins, la cuantización de una pista MIDI es más práctica y precisa.

Basados en los hallazgos anteriormente mencionados podemos concluir que la experiencia y el conocimiento de las herramientas, es fundamental en cualquiera de los casos para tener un buen flujo de trabajo, y para que, en este tipo de proyectos, sea posible enfocar el tiempo de producción en la parte creativa y la traducción de los conceptos al ámbito artístico. Además de esto, se hace hincapié en el paralelo entre la producción de música electrónica desde los instrumentos digitales vs los instrumentos físicos con la intención de entender que, dependiendo del contexto, puede favorecer más un tipo de instrumentos que el otro y que tras tener la oportunidad de realizar este trabajo de grado de manera híbrida entre lo físico y digital, llegamos a

la conclusión de que sin importar el tipo de sintetizador, la mejor manera de sacarle provecho a las herramientas, es leyendo sus manuales para lograr extraer todo su potencial y dedicar tiempo de experimentar con ellas para fortalecer la práctica y la intuición en el proceso creativo.

Lista De Referentes

- (2019) *El rock psicodélico de Pink Floyd*. EL PAÍS. <https://elpais.com/especiales/2019/pink-floyd-leyenda-rock/>
- (2024). *Sgt. Pepper's Lonely Hearts Club Band*. Wikipedia, la Enciclopedia Libre. https://es.wikipedia.org/wiki/Sgt._Pepper%27s_Lonely_Hearts_Club_Band
- Alex, G. (2007). *Net of Being* by Alex Grey. (s. f.). <https://www.alexgrey.com/art/tool/net-of-being>
- Alex, G. (1986). *Theologue* by Alex Grey. (s. f.). <https://www.alexgrey.com/art/transcendental/theologue>
- Barrett, F. S. (2020). *The neuroscience of psychedelic drugs, music and nostalgia* [Video]. TED Talks. https://www.ted.com/talks/frederick_streeter_barrett_the_neuroscience_of Psychedelic_drugs_music_and_nostalgia?subtitle=en
- Barrett, F. S. (2020, 31 octubre). *La Neurociencia de las drogas psicodélicas, la música y la nostalgia*. Feel The Brain. [Transcripción Video] <https://feelthebrain.me/2020/10/31/la-neurociencia-de-las-drogas-psicodelicas-la-musica-y-la-nostalgia/>
- Biancorosso, G. (Agosto 2008). Whose Phenomenology of Music? David Huron's Theory of Expectation, *Music and Letters*, Volume 89, Issue 3, Pages 396–404, <https://doi.org/10.1093/ml/gcn015>
- Daniela (2024, 5 julio). *Pink Floyd: La psicodelia de Syd Barrett (Parte I)*. culturizando.com | Alimenta Tu Mente. <https://culturizando.com/pink-floyd-parte-i-la-psicodelia-de-syd/>

- Eugene, P. (2013). *Creatividad Cósmica: Como el Arte Evolucionaria la Consciencia: Alex Grey en TEDx Maui 2013* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=cdz8wwVo52k>
- Gómez, J. S. (1978). *Alucinógenas fenómeno LSD*. Revista de las Fuerzas Armadas, (90), 463-473.
- Guastapaglia, N. (2023, 2 marzo). Pink Floyd y los 50 años de The Dark Side of the Moon, la obra maestra de la psicodelia. *Indie Hoy*. <https://indiehoj.com/noticias/pink-floyd-y-los-50-anos-de-the-dark-side-of-the-moon-la-obra-maestra-de-la-psicodelia/>
- Macedo, J. y Calvo, F. (2024). *Los hongos alucinógenos (Psilocybe, Hymenogastraceae) en el desarrollo evolutivo de la consciencia del hombre*. Lilloa 61 (1): 27-38. doi: <https://doi.org/10.30550/j.lil/1889>
- McCulloch, J. (2024, 29 mayo). 11 Insightful TED Talks about Psychedelics. *The Observatory*. <https://observatory.synthesisinstitute.com/11-insightful-ted-talks-about-psychedelics>
- Mitchell, K. (2021, 12 febrero). *Música y psicodélicos: la pareja perfecta*. <https://www.mind-foundation.org/blog/es/data/music-and-psychedelics-a-match-made-in-heaven>
- NIDA, (2024). *La psilocibina (setas u hongos mágicos)*. <https://nida.nih.gov/es/areas-de-investigacion/la-psilocibina-setas-u-hongos-magicos>
- Shifres, F. (2018). *Psicología y música: el encuentro disciplinar desde una perspectiva plural* Revista del Instituto de Investigación Musicológica “Carlos Vega”, 32, 32
- Staff, F. (2023, 29 septiembre). *El sonido psicodélico de Pink Floyd sirve para medir cómo afecta la música al cerebro*. Forbes México. <https://forbes.com.mx/el-sonido-psicodelico-de-pink-floyd-sirve-para-medir-como-afecta-la-musica-al-cerebro/>
- Sánchez Amador, S. A. (2024, 13 octubre). *Estado elevado de consciencia: qué es y cómo afecta al cerebro*. Psicología y Mente. <https://psicologiymente.com/neurociencias/estado-elevado-consciencia>
- Turrent, L. (2004). *Musical Ritual In Mexico City*. University of Texas Press. <https://www.scielo.org.mx/pdf/aiie/v26n84/v26n84a14.pdf>

- Stornaiolo, A., & Quiñonez, K. (2024). La generación beat y su influencia en el rock psicodélico (o rock ácido). *Revista de Pensamiento y Cultura*, 11, 182–255. <https://doi.org/10.31207/colloquia.v11i.167>
- Rolling Stone México. (2018). *Innerbloom: la inmersión sonora de Rūfūs Du Sol*. Recuperado de <https://www.rollingstonemexico.com/innerbloom-ru-fus-du-sol>
- Resident Advisor. (2018). *Reseña de Rūfūs Du Sol – Innerbloom*. Recuperado de <https://www.residentadvisor.net/record-review/ru-fus-du-sol-innerbloom>
- The State of Queensland (2022, 14 julio). Sensory overload is real and can affect any combination of the body's five senses: learn ways to deal with it. Queensland Health. <https://www.health.qld.gov.au/newsroom/features/sensory-overload-is-real-and-can-affect-any-combination-of-the-bodys-five-senses-learn-ways-to-deal-with-it>
- LSD. (2018, 6 febrero). Échele Cabeza. <https://www.echelecabeza.com/lsd/>
- Energy Control. (2025, 13 marzo). LSD - Energy Control. <https://energycontrol.org/sustancias/lsd/>
- Cleveland Clinic. (2022, June 10). Auditory hallucinations: Causes, symptoms, types & treatment. Cleveland Clinic. <https://my.clevelandclinic.org/health/symptoms/23233-auditory-hallucinations>
- El Gato y La Caja. (2017, 3 agosto). Psicodélicos | El gato y la caja. El Gato y la Caja | Ciencia + Diseño. <https://elgatoylajaja.com/psicodelicos>
- Messitte, N. (2018, July 2). What Is Distortion in Music? When and How to Use It. IZotope. <https://www.izotope.com/en/learn/what-is-distortion-in-music-when-and-how-to-use-it.html>
- MusicRadar (2016, March 16). 9 types of distortion and how they're used. MusicRadar. <https://www.musicradar.com/tuition/tech/9-types-of-distortion-and-how-theyre-used-635344>
- 7 Modulation Effects You Have To Know. (2023, July 13). Production Expert. <https://www.production-expert.com/production-expert-1/7-modulation-effects-you-have-to-know>
- Carvajal, J. C. (2017, noviembre 21). Psicodélicos: La introspección como factor terapéutico. Échele Cabeza. <https://www.echelecabeza.com/psicodelicos-la-introspeccion-como-factor-terapeutico>

- Los psicodélicos nos “conectan más con la naturaleza”, dice un estudio. (2020, enero 6). Cañaño. <https://canamo.net/noticias/mundo/los-psicodelicos-nos-conectan-mas-con-la-naturaleza-dice-un-estudio>
- Ouellette, J. (2018, julio 30). A math theory for why people hallucinate. Quanta Magazine. <https://www.quantamagazine.org/a-math-theory-for-why-people-hallucinate-20180730/>
- Sargent, M. (s/f). ¿Qué es la muerte del ego y qué te hace sentir? Zamnesia.es. Recuperado el 10 de abril de 2025, de <https://www.zamnesia.es/blog-muerte-del-ego-n1853>
- Figueroba, A. (2017, agosto 7). Onirismo (delirio del sueño): síntomas, causas y tratamiento. pymOrganization. <https://psicologiaymente.com/clinica/onirismo-delirio-sueno>
- What are “magic” mushrooms? (s/f). Kidshealth.org. Recuperado el 10 de abril de 2025, de <https://kidshealth.org/en/parents/mushrooms.html>
- López Cano, R. (2022). La música cuenta: Retórica, narrativa, dramaturgia, cuerpo y afectos. Universidad Veracruzana.
- Gomila, A. N. T. O. N. I. (2008). Música y Emoción: El problema de la expresión. Actas de la VII Reunión de la Sociedad para las Ciencias Cognitivas de la Música, 1-8.