

Producción de audio de un Podcast titulado “El Sinestro de Ovejas” basado en hechos reales que sucedieron hace muchos años en Ovejas, Sucre, Colombia.

Jarrinson Barrios Pérez

Marzo 2025

Asesor. Henry Acero Ortega

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Zipaquirá Cundinamarca

Tecnología en Producción de Audio

Agradecimientos

Agradezco profundamente a Dios por iluminar mi camino y guiarme hacia mis metas y sueños, a mi familia, especialmente a mi esposa, por su incansable apoyo y motivación, que me han permitido crecer como persona, padre y esposo; a mis padres por enseñarme a perseverar y alcanzar todos los proyectos personales que me propongo, también quiero expresar mi gratitud a mis hermanas, por su constante ánimo y apoyo, que me han impulsado a seguir adelante con mis proyectos y metas. A mis amigos y compañeros, por creer en mí y brindarme su apoyo incondicional y finalmente, a la Universidad UNAD, por ofrecerme una educación de calidad y un excelente equipo de maestros, que me han aportado conocimientos y habilidades que me han permitido crecer profesionalmente.

Contenido

Agradecimientos	2
Resumen.....	6
Abstract	7
Introducción	8
Planteamiento del problema.....	9
Justificación	11
Objetivos	13
Objetivo general.....	13
Objetivos específicos	13
Marco referencial	14
Marco conceptual y teórico.....	14
Podcast	14
Beneficios del uso del podcast como herramienta	14
Como escribir un Podcast	15
Estructura y guión de un podcast.....	15
Tipos de podcast	18
Herramientas para la creación de podcast.....	18
Metodología	22
Preproducción	22

Producción	22
Posproducción.....	23
Desarrollo, análisis y resultados	24
Preproducción	24
Indagación.....	24
Paso a paso de la realización del podcast.....	25
Guion.....	26
Capturas o grabación de sonidos.....	28
Metodología de Captura Sonora.	29
Envío de señales desde el estudio hasta el dispositivo de grabación.....	29
Posproducción.....	36
Edición y limpieza del audio.....	36
Edición, mezcla y masterización del proyecto.....	42
Distribución del podcats en plataformas digitales.	43
Conclusiones	46
Referencias Biográficas	47
ANEXOS	49

Tabla de figuras

Figura 1 - Guión americano	16
Figura 2 - Guion europeo	17
Figura 3 - Diagrama de Home Studio	30
Figura 4 - Captura del paisaje sonoro	34
Figura 5 - Sección de adobe audición limpieza y reduccion de ruido.	36
Figura 6 - Plugin utilizado para limitar el audio.	37
Figura 7 - Ecualizacion realizada a la locución.	37
Figura 8 - Reverberacion aplicada a la locución del podcasts	38
Figura 9 - Eco aplicado a la locución.....	39
Figura 10 - DeEsser aplicado para reducir sibilancias.....	40
Figura 11 - Sintetizador utilizado para la creación de efectos	41
Figura 12 - DAW Audacity utilizado para grabar los efectos	41
Figura 13 - Formato en el cual se exportó el proyecto	42
Figura 14 - Evidencias mezcla y masterizacion del podcasts	43
Figura 15 - Imagen del podcast en Spotify	44

Resumen

A través del presente proyecto aplicado para trabajo de grado, pondré en práctica todos los conocimientos recibidos en el programa Producción de Audio en la elaboración de un podcast específico, en el cual, a través de un archivo de audio narrativo y usando paisajes sonoros, se utilizarán herramientas tecnológicas como softwares de grabación, interfaces, computadores, micrófonos y estudio de grabación, donde se cuente la historia de un hecho que sucedió en el año 1950 en el municipio de Ovejas, en el departamento de Sucre.

El desarrollo de esta propuesta se realizará en tres etapas, las cuales se efectúan contemplando las siguientes actividades: en la etapa de preproducción, se realiza una consulta acerca del tema que se va a tratar; luego, se elabora el guion literario, el cual tendrá la estructura principal de la historia, los tiempos musicales, diseño sonoro, paisaje sonoro y locuciones. Luego, en la etapa de producción, se ejecuta la captura o grabación de las señales de audio del podcast y, por último, en la posproducción, se elabora la edición, mezcla, masterización y entrega de dicha producción de audio.

Se ha evidenciado que hoy en día muchas personas pueden hacer un podcast sin ningún tipo de conocimiento ni estudio, lo cual no genera ningún tipo de impacto al oyente. Lo que se busca con este proyecto es que, a través de los conocimientos adquiridos en la universidad por medio de la tecnología en producción de audio, se pueda crear un podcast con estilo y sonido profesional, que tenga una buena conexión con el espectador, utilizando todas las herramientas tecnológicas e instrumentos sonoros que ayuden a obtener un producto de calidad y que, finalmente, este sea de mucho agrado para el oyente.

Palabras clave: Podcast, paisajes sonoros, guion literario, grabación, diseño sonoro, preproducción, audio, producción, masterización, posproducción.

Abstract

Through this proposal for an applied project for undergraduate work, I will put into practice all the knowledge received in the Audio Production program in the elaboration of a specific podcast, in which through a narrative audio file and using the soundscape, I will use technological tools such as recording software, interfaces, computers, microphones and recording studio, the story of an event that happened in 1950 in the municipality of Ovejas in the department of Sucre is told.

The development of this proposal is carried out in three stages, which are carried out contemplating the following activities: in the pre-production stage, a consultation is made about the topic to be discussed, then the literary script is elaborated, which will have the main structure of the story, the musical times, sound design, soundscape and locutions. Then in the production stage, the capture or recording of the audio signals of the podcast is executed and finally in post-production the editing, mixing, mastering and delivery of said audio production is carried out.

It has been shown that today many people can make a podcast without any knowledge or study, which do not generate any impact on the listener, what is sought with this proposal is that through the knowledge acquired at the university through technology in audio production, It is to be able to execute a podcast with professional style and sound, that has a good connection with the viewer, using all the technological tools and sound instruments that help to obtain a quality product and that finally, it is very pleasing to the listener.

Keywords: Podcast, soundscapes, script, recording, sound design, pre-production, audio, production, mastering, post-production.

Introducción

El presente proyecto trata sobre la producción de audio de un podcast titulado “El Siniestro de Ovejas”, basado en hechos reales que sucedieron hace muchos años en el municipio de Ovejas, en el departamento de Sucre, usando el paisaje sonoro como vehículo conductor de esta historia.

El desarrollo de este proyecto se realizó en tres etapas, en las cuales se llevaron a cabo las siguientes actividades: en la etapa de preproducción, se realizó una consulta del tema que se va a tratar; en la producción, se hicieron las capturas de las señales de audio, el diseño de sonido y los paisajes sonoros; y, por último, en la posproducción, se realizó la mezcla, edición y masterización de dicho proyecto de audio.

Por medio de este proyecto, se busca poner en práctica todos los conocimientos adquiridos en la universidad y ejecutar un podcast con estilo y sonido profesional, ya que, si podemos evidenciar, hoy en día hay personas que pueden hacer un podcast sin ningún tipo de conocimiento previo ni estudio específico, y muchas veces este no genera ningún tipo de impacto hacia el oyente.

El objetivo de desarrollar dicha producción de audio titulada “El Siniestro de Ovejas” es que, a través de esta, se pueda contar una historia que sucedió en el municipio de Ovejas, en el departamento de Sucre, hacia el año 1950. Por medio de investigaciones, testimonios y entrevistas, se podrá crear un podcast donde se cuente todo lo sucedido en aquella época, usando la creación de paisajes sonoros como recurso sonoro primordial en este.

Planteamiento del problema

El presente proyecto hace referencia a la producción de audio de un podcast basado en el suceso denominado “El Siniestro de Ovejas”, acontecimiento que ocurrió en el año 1950 en el municipio de Ovejas, Sucre, Colombia. En este hecho, 30 personas que viajaban en una chiva de madera entre Sincelejo y Ovejas perdieron la vida en un accidente de tránsito en una de las curvas más peligrosas de la vía, hoy conocida como la curva de la santa, como lo menciona Moterroza (2015).

Año tras año, en el sitio conocido como la curva de la santa, se realiza un homenaje y, a través de una misa, se honra la memoria de quienes en el año 1950 perdieron la vida en ese accidente de tránsito ocurrido en el casco urbano de la población montemariana, como lo indica Bustamante (2021).

Walker Amaya, locutor e historiador del municipio de Ovejas, cuenta a través de un testimonio cómo sucedió esta historia y cómo esta tragedia acabó con la vida de algunos habitantes del municipio, marcando para siempre dicho suceso en la cultura de la población.

Como primer aspecto, se desconoce qué pudo haber pasado en el año 1950 para que hubiera ocurrido una tragedia de esa magnitud y para que este suceso quedara marcado en la memoria de muchos habitantes del municipio de Ovejas. Para este proyecto, tengo que realizar una indagación, viajar hacia el municipio, recolectar información, realizar entrevistas, consultar con adultos mayores que vivieron en esa época, historiadores, periodistas y demás fuentes que me puedan brindar información acerca del tema, ya que para la época era muy difícil que existiera material fílmico o grabadoras que conservaran este tipo de archivos, así como capturar los paisajes sonoros de los lugares de los hechos.

Es muy importante poder averiguar y rescatar esta leyenda, ya que hay mucha gente que ha escuchado la canción “El Siniestro de Ovejas”, pero no sabe por qué nació este tema musical; solo lo escuchan y lo cantan, pero no conocen la historia. La idea de este podcast es que tanto jóvenes como adultos conozcan este suceso y cómo ocurrió a través del uso de los paisajes sonoros y el diseño de sonido dentro de este podcast.

Después de haber realizado una búsqueda y tener toda la información acerca del tema, se realizará un guion literario donde se describirá toda la historia con diálogos y tiempos. Luego, se deberá utilizar un estudio de grabación en el cual se pueda producir dicho podcast con diseño sonoro, locución y tiempos musicales. Para la producción de este proyecto, se deberá contar con equipos, micrófonos, interfaces y software de grabación.

Teniendo en cuenta estas consideraciones, se plantea la siguiente pregunta problema: ¿Cómo desarrollar la producción de audio de un podcast titulado “El Siniestro de Ovejas”, basado en hechos reales que sucedieron hace muchos años en Ovejas, Sucre, usando el diseño y los paisajes sonoros como vehículo conductor en la historia?

Justificación

La necesidad de realizar este proyecto es con el fin de contribuir y rescatar, a través del diseño y los paisajes sonoros, los hechos acontecidos en la tragedia que enlutó a muchas familias del municipio de Ovejas, Sucre, hacia el año 1950. A través del paso de los años, estas historias van quedando en el olvido porque no hay ningún tipo de fuente informativa o comunicativa donde las nuevas generaciones puedan consultar o conocer lo sucedido en aquella época en el municipio de Ovejas. Es por este motivo que esta propuesta busca contribuir a la formación educativa de niños, jóvenes, adultos y estudiantes de la UNAD que han escuchado acerca del “Siniestro de Ovejas” pero que no conocen con exactitud qué sucedió ese día 1 de febrero del año 1950 en una de las vías del departamento de Sucre, ya que para esa época era muy difícil que existieran registros fotográficos o videos que documentaran esta leyenda.

Es por esta razón que el desarrollo de esta propuesta busca el fortalecimiento e incita a la investigación de los hechos ocurridos en los años anteriores a través del desarrollo de un proyecto auditivo usando el paisaje sonoro como punto de partida. Desde este punto de vista, se puede decir que esta exploración es una herramienta pedagógica que busca, a través del diseño de sonido, aportar conocimientos a residentes del municipio de Ovejas, Sucre, así como también a la población colombiana en general.

Finalmente, podemos decir que este proyecto tiene un impacto positivo en lo personal y en lo social. En lo personal, beneficia porque enseña a documentar una historia a través del sonido, producirla y masterizarla; asimismo, también a darle realismo a dicho proyecto por medio del ambiente sonoro y la edición del mismo. En lo social, este será de beneficio para las personas tanto de la Universidad como de la comunidad en general, ya que busca aportar conocimientos por medio de la formación educativa y con el propósito de que este proyecto sea

aprovechado por los estudiantes de la UNAD y el mundo académico en general en lo referente al desarrollo de paisajes sonoros.

Objetivos

Objetivo general

Crear un proyecto de producción de un podcast basado en la historia titulada “El Siniestro de Ovejas”, por medio del cual se utilicen diferentes herramientas tecnológicas como softwares de grabación, interfaces, computadores, micrófonos, técnicas de microfonía y un estudio de grabación para crear un relato sonoro de alta calidad.

Objetivos específicos

Identificar qué equipos de grabación son necesarios para el desarrollo de un podcast. Entender el mundo del paisaje sonoro y crear un esquema de producción para poder realizar su captura y edición dentro del contexto de una historia sonora específica. Comprender qué características técnicas debe tener un podcast y cómo implementar su distribución a través de las diferentes plataformas de podcast disponibles en el mercado. Crear contenidos de información sonora de calidad a través de un podcast.

Marco referencial

Marco conceptual y teórico

El podcast, una tendencia en la comunicación. En el año 2004, se considera el inicio del nacimiento del podcast. En ella, el periodista Ben Hammersley no definía los parámetros de un formato, sino que analizaba una tendencia, porque eso es el podcasting: el hábito que comenzaba a extenderse de consumir contenidos en audio digital bajo demanda (Camarero, E. 2023).

Podcast

Este es una tendencia en lo relativo al consumo de medios y de contenidos por parte de una audiencia. De este modo, los podcasts son audios que conforman lo que se puede denominar como la radio a la carta; este se está convirtiendo en la nueva radio, al ver crecer su número de oyentes (Pellicer, 2022).

Beneficios del uso del podcast como herramienta

El podcast es un archivo de audio cuya duración y estilo varían en función de las necesidades del emisor y el receptor. Son grabaciones de voz que, por lo tanto, pueden ir acompañadas de música y/o efectos si así se desea y complementan a la radio tradicional, ya que son una alternativa de escucha que mejora las habilidades auditivas de las personas.

Su principal ventaja, aplicada a cualquier ámbito, es su sencillez, tanto a la hora de realizarlos (emisor) como de escucharlos (receptor); pero en el ámbito de la educación, estas ventajas aumentan de forma cualitativa y cuantitativa.

Los archivos tienen un tamaño bajo, de modo que se pueden escuchar en cualquier dispositivo electrónico, al margen de su calidad o capacidad (móvil, tableta, ordenador, etc.) y no ocupan prácticamente memoria.

Como escribir un Podcast

Una vez decidido cuál es el objetivo del programa del podcast, así como la temática y el público al que irá dirigido (primer paso en nuestro esquema), el siguiente paso es comenzar a escribir los textos que locutaremos más tarde y que constituirán nuestro podcast. Esta tarea es una de las más importantes, ya que aquí es donde debemos tener en cuenta si se trata de un podcast educativo o divulgativo; el lenguaje que debemos utilizar; así como el nivel formativo de nuestro público, entre otras cosas.

Lo primero a tener en cuenta en este punto es qué tipo de podcast vamos a realizar. Si es educativo, va dirigido entonces a un grupo de estudiantes en concreto de una materia específica; aquí se utilizará el léxico definido de la temática, siempre y cuando el docente así lo estime oportuno; por el contrario, si es divulgativo, debemos utilizar un lenguaje no específico, sencillo y adaptado a todos los públicos a los que nos dirigimos, y la forma de expresar los contenidos también debe ser sencilla y comprensible para dichos públicos (Pellicer, 2022).

Estructura y guión de un podcast.

El guion

Cuando realizamos un podcast, es importante elaborar un guión previo, el cual debe incluir todo lo que formará parte de nuestro podcast y que nos permitirá ordenar previamente todos los elementos y conseguir un producto final coherente y trabajado.

De este modo, el guion del locutor incluye el texto, los efectos, la música y los tiempos en los que debe aparecer cada uno de esos elementos.

Para elaborar el guion, podemos seguir el modelo americano (usando una sola columna para todo) o el europeo, con dos columnas, en las que la zona izquierda se usa para órdenes técnicas y la derecha para reflejar el texto y sus anotaciones

Figura 1 - Guión americano

INDICACIONES TÉCNICAS	LOCUCIÓN
<p>Sonido de gente en una casa, y pasos por el pasillo de una chica que va a hablar con su madre:</p>	<p>Locutor 1: [Chillando] ¡Mami! No puedo quedarme en mi cuarto para estudiar porque no tengo suficiente espacio... ¡no estoy nada cómoda!</p>
<p>PP: La madre contesta</p>	
<p>ZP: Sonido de fondo: televisión y al hermano pequeño jugando por el salón.</p>	
<p>PP: Vuelve a contestar la hija Fade out</p>	<p>Locutor 2: Hija mía, ¿y qué quieres que haga? ¿No te puedes ir a estudiar a otro lado, como por ejemplo la biblioteca? No tenemos mucho dinero, así que tienes que conformarte con lo que hay.</p>
<p>Voz en off</p>	<p>Locutor 1: Pues Ana tiene los muebles FunStudio y no le ha costado nada caro, ¿por qué no compramos algo de esos muebles? ¡Seguro que va mejor que lo que tengo a hora!</p>
	<p>Con los muebles FunStudio: muebles hechos a medida, optimiza tu espacio de estudio y beneficia a tu bolsillo!</p>

Fuente: (undergroundlab, 2021)

Figura 2 - Guion europeo



Fuente: (undergroundlab, 2021)

Nota: el grafico representa la diferencia que hay entre el guion americano y europeo, imágenes tomadas de (undergroundlab, 2021) <https://undergroundlab.es/2020/04/productor/>

La Estructura

La estructura del podcast, al igual que ocurre con el guion y los elementos que lo componen, es totalmente libre, es decir, que depende del autor del mismo, de sus intereses y objetivos. Por ello, vamos a ofrecer en este sentido unas pautas generales que cada uno debe adaptar a su casuística concreta.

Tipos de podcast

Noticias

Si optamos por el formato noticia, debemos tener en cuenta que el podcast debe durar 2 o 3 minutos como mucho. Esa corta duración hace que nuestro texto comience con un titular que resuma un poco el tema a tratar, y a este le siga el breve desarrollo del tema. El final es tan importante como el comienzo, porque son los responsables de conseguir el interés del oyente. Por eso, es necesario trabajarse un buen final, una breve frase de cierre (Pellicer, 2022).

Reportajes, crónicas y crítica

Su duración en un podcast puede oscilar entre los 5 y los 10 minutos, aunque esta dependerá de muchos factores: público al que va dirigido, objetivos del podcast, temática, etc. Al igual que en la noticia, la estructura es inicio – desarrollo – despedida, pero a diferencia de ella, el reportaje –por su mayor duración– sí debería incluir ciertos efectos, sonidos ambiente o incluso música si el tema así lo admite.

Entrevistas

Aquí la duración recomendada es de 15 a 20 minutos, aunque, como ocurre en los casos anteriores, el tiempo puede ser mayor si así se estima oportuno. Aunque no es necesario incluir efectos sonoros de ningún tipo, sí es válido establecer una presentación con música, que será la misma para todas las entrevistas que realicemos en nuestro programa podcast.

Herramientas para la creación de podcast.

Locución para proyectos sonoros.

En cualquier proyecto sonoro, llámese radio, televisión o podcast, la voz es un ingrediente fundamental. Sea un proyecto publicitario, informativo o de entretenimiento, la voz representa el

vehículo que transporta el mensaje; en consecuencia, se convierte en un elemento de primer nivel al que debemos prestar mucha atención. Este papel primordial es evidente en el caso de los informativos, donde las voces de los locutores nos cuentan las noticias y el componente creativo es menor, pero también en la publicidad, en un audiolibro o en un podcast, incluso en un producto dramatizado en el que la interpretación de los personajes alcanza su mayor expresión con las más sutiles o marcadas inflexiones para transmitir la fuerte carga expresiva. Por tanto, sea del proyecto que sea, más neutral o más creativo, en un proyecto sonoro, casi todo juega con la voz (aunque hay más elementos dentro del lenguaje radiofónico que deberíamos incluir). La locución no es solamente una lectura de palabras, sino que, al contrario, este es el puente o el vehículo que utilizamos para hacer llegar nuestro mensaje al receptor.

En la realización de un podcast, el locutor necesita entonces dominar al máximo sus recursos expresivos para dar sentido a aquello que busca expresar, porque será solo con este instrumento con el que debe hacer ver y sentir a los demás el contenido de su mensaje. Las cualidades de la voz son la duración, la intensidad, el tono y el timbre.

La intensidad o dinámicas de la voz depende directamente de la respiración y se mide en decibelios. Está determinada por la presión del aire que, a su paso por las cuerdas vocales, las mueve produciendo una determinada amplitud de vibración. A mayor amplitud, mayor intensidad y viceversa.

La duración de la voz es aquella que provoca que los sonidos se extiendan durante un periodo de tiempo, lo que los convierte en acústicamente perceptibles. Por tanto, mantener el discurso durante un mayor o menor período de tiempo depende del aire que tengamos al realizar la espiración; es decir, que esta cualidad está directamente relacionada con el volumen de aire que recogemos al inspirar.

La tercera cualidad de la voz es el tono. Es la sensación acústica que se produce gracias a la vibración de las cuerdas vocales al paso del aire espirado. Esa vibración puede ser más rápida o más lenta, lo que origina un tono de voz más agudo o más grave, dependiendo del grosor y la longitud de las cuerdas vocales (Rodero, E. 2024).

Podemos establecer un estado de ánimo con nuestra voz; es así como, a través de la voz, se puede expresar un sentimiento de tristeza, alegría y enojo, que llega a un oyente generando empatía u odio por lo que escucha (Martínez V, 2023).

Diseño sonoro

Es un valioso recurso radial y audiovisual porque transmite sensaciones y emociones. A medida que crece, se presta más atención a lo que se ve y se escucha a través del uso de este. El diseño de sonido consiste en la creación de sonidos en el “laboratorio” que comúnmente no podemos capturar de forma simple en la naturaleza o en la cotidianidad.

Paisaje sonoro

Son todos los sonidos que escuchamos a nuestro alrededor; en cualquier lugar donde estemos siempre hay sonidos. Por ejemplo: un bosque, una ciudad, la playa, la calle, etc. Estos sonidos han sido utilizados por la industria de la producción musical para recrear escenas y realizar diferentes proyectos musicales (Pérez V, 2023).

En conclusión, podemos decir que el paisaje sonoro es el conjunto de todos los sonidos que escuchamos a diario y que están a nuestro alrededor en cualquier lugar específico. Estos son la suma de todos los ruidos que podemos percibir, desde los más fuertes hasta los más sutiles y cómo estos se relacionan entre sí con nosotros como oyentes.

Básicamente, es como el paisaje visual, pero en lugar de ver colores y formas, escuchamos ambientes a través del sonido. Esto incluye sonidos naturales como el viento y los animales;

sonidos humanos como conversaciones y música; y sonidos tecnológicos como ruidos de automóviles y máquinas.

Nosotros, los seres humanos, podemos crear paisajes sonoros de diversas formas, tanto intencionalmente como sin darnos cuenta.

Intencionalmente podemos decir que, al hacer música y artes sonoras, también podemos diseñar paisajes sonoros para películas, videojuegos y obras de teatro, creando emociones y narrando historias.

También podemos crear paisajes sonoros en los eventos y celebraciones a través de la música en vivo, discursos, bullicio de las multitudes y fuegos artificiales.

No intencionalmente también se puede crear paisaje sonoro en la vida urbana con el tráfico de vehículos, actividades industriales, las construcciones, pitos de los vehículos, conversaciones en la calle, etc.

Otros ejemplos de cómo se puede generar paisaje sonoro no intencional son a través del ruido de los aviones, trenes, barcos y automotores. En la parte agrícola se puede generar por medio del ruido de los animales, sonidos de las herramientas, la brisa y actividades de la vida rural.

Metodología

Para la realización de este proyecto aplicado del podcast, se debe contar con un estudio de grabación, el cual debe estar insonorizado y acondicionado acústicamente para realizar los registros de la señal narrativa de la historia que se va a contar. Se usó un computador con el cual se capturaron todas las señales de audio requeridas para el relato, y dos softwares con los cuales se realizó la grabación, mezcla, edición y masterización de dicho proyecto. De igual forma, se debe contar con el acompañamiento de un productor, el cual debe tener una formación musical y, a través de su experiencia, será la persona encargada de brindar toda la asesoría y el acompañamiento a la producción de este proyecto.

Del mismo modo, tenemos que decir que este proyecto se llevó a cabo a través de tres etapas esenciales de la producción musical (preproducción, producción y posproducción), ejecutando en cada una de ellas diferentes tareas necesarias para la adquisición de los archivos de audio de este proyecto.

Preproducción

En esta etapa se debe realizar la planeación de todo el proyecto. De igual forma, se deben realizar tareas como:

La preparación, búsqueda e indagación de información para el proyecto.

Ejecución del guion literario y preparación para la grabación (pregrabación).

Preproducción de audio: se deben realizar actividades como: alistar las secciones de grabación en el software, ajustar tiempos tanto de locución como de testimonios, y la creación y diseño de los efectos de sonido y paisajes sonoros que llevará dicha producción.

Producción

En esta etapa se realiza la grabación y también las siguientes actividades:

Captura o grabación de sonidos.

Envío de señales desde el estudio hasta el dispositivo de grabación.

Captura de los paisajes sonoros.

En este paso, también se aplican técnicas de microfonía.

Posproducción

Esta es la fase final de este proceso, en la cual se realiza la mezcla y masterización de las señales, haciendo ajustes y modificaciones para conseguir los resultados esperados y una excelente calidad en la grabación. Aquí se desarrollan las siguientes actividades:

Edición y limpieza del audio.

Mezcla y masterización del archivo sonoro.

Exportación del archivo de audio en el formato requerido para el proyecto.

Distribución del podcast en plataformas digitales.

Desarrollo, análisis y resultados

A continuación, se expones el desarrollo del proyecto en cada una de las fases planteadas.

Preproducción

En el presente apartado, se documentan las actividades ejecutadas durante la fase inicial de la propuesta. Para la etapa de preparación, se comenzó a definir un plan de trabajo y características técnicas que iniciaron con la exploración, búsqueda y recopilación de información relevante para el desarrollo del proyecto. Este se fundamentó en la interacción directa con actores clave del municipio de Ovejas. Se realizaron consultas específicas con residentes locales, quienes proporcionaron datos significativos para la consecución de los objetivos planteados.

Indagación

En la búsqueda e indagación de información para el proyecto, esta se realizó a través de una comunicación telefónica con la señora Sixta Estrada, una persona de la tercera edad cuyo conocimiento empírico y vivencias directas del acontecimiento resultaron fundamentales. A través de su testimonio, se obtuvo una perspectiva detallada sobre el impacto multifacético de la tragedia en el tejido social del municipio y el profundo dolor experimentado por numerosas familias ante la pérdida de sus allegados.

De igual forma, se contó con la colaboración sustancial del periodista e historiador local Walker Amaya, quien nos facilitó información derivada de sus investigaciones previas, basadas en relatos de familiares, personas mayores y protagonistas del suceso.

Adicionalmente, se accedió a información hemerográfica pertinente a través del periódico "El Herald". Específicamente, se analizó un artículo publicado el 1 de febrero de 2015 por la reportera Laura Toscano Moterroza, con motivo del sexagésimo quinto aniversario de la referida tragedia.

Paso a paso de la realización del podcast.

La producción del podcast en formato de audio "El Siniestro de Ovejas" se fundamentó en una exhaustiva fase de investigación documental y testimonial. Inicialmente, se llevó a cabo una exploración exhaustiva de fuentes de información secundarias. Esta etapa comprendió la revisión de archivos noticiosos de diversos medios informativos que previamente habían documentado aspectos del suceso en cuestión. El análisis de estos registros permitió la recopilación de datos factuales y narrativas preliminares del evento.

Posteriormente, se implementó una metodología de investigación primaria cualitativa, centrada en la obtención de testimonios directos e interpretaciones especializadas. Se realizaron entrevistas semiestructuradas con habitantes del municipio, quienes aportaron sus vivencias y perspectivas sobre el acontecimiento. Adicionalmente, se recabaron las contribuciones de historiadores locales, cuyo conocimiento experto del contexto histórico y social del municipio resultó crucial para la construcción de una narrativa contextualizada y precisa.

La triangulación de la información obtenida a través de las fuentes secundarias y primarias permitió la elaboración de un relato coherente y detallado del "Siniestro de Ovejas", constituyendo la base narrativa para la posterior producción sonora del podcast.

La investigación llevada a cabo para la producción del podcast se clasifica metodológicamente como un estudio de tipo descriptivo. Su objetivo principal radica en la narración detallada y sistemática de una serie de eventos factuales ocurridos en un contexto real específico.

Adicionalmente, el estudio trasciende la descripción cronológica de los hechos, orientándose hacia la identificación y la exposición de los factores que contribuyeron al desencadenamiento de la tragedia analizada. A través de la presentación de la secuencia de

acontecimientos y el análisis de la información recopilada, se busca ofrecer una comprensión de las posibles causas del suceso investigado. En este sentido, la investigación adopta un enfoque descriptivo-causal, donde la descripción exhaustiva de los hechos sirve como base para la inferencia y la articulación de las variables causales involucradas.

La producción sonora titulada "El Siniestro de Ovejas" se concibió específicamente para su distribución a través del formato de audio podcast. La elección de este medio de difusión responde al objetivo primordial de alcanzar los resultados predefinidos para el proyecto.

Una vez consolidado el material de investigación documental y testimonial, se procedió a la fase de diseño y estructuración narrativa a través de la elaboración de un guion técnico-literario detallado. Este documento funcional integró diversos elementos constitutivos de la producción sonora, especificando su disposición temporal y su contribución al desarrollo de la historia, cuya especificación detallada se presenta en los anexos adjuntos.

Guion

Ejecución del guion literario y preparación para la grabación (pregrabación).

De acuerdo con la consulta o la indagación realizada anteriormente, se empezó a ejecutar el guion literario, teniendo en cuenta los testimonios e investigaciones realizadas para la construcción de dicha historia. Este va integrado desde su inicio con la sincronización de tiempos musicales y la inclusión de locuciones.

El proceso de la ejecución del guion literario y la preparación para la grabación se desarrolló a través de las siguientes acciones.

Análisis y desglose del guión: se realizó una lectura minuciosa del guión literario, donde se identifica con precisión cada una de las secciones que requerían de música, paisaje sonoro y/o locuciones.

Definición de la paleta musical: en relación con los tiempos musicales marcados en el guión, se definieron efectos y paisajes sonoros, acordes a la historia, buscando la coherencia y estética narrativa con el contenido visual.

Articulación de las locuciones: Aquí las partes del guión destinadas a la locución fueron analizadas en detalle, prestando especial atención al tono de voz requerido (neutro, informativo etc), el ritmo de la lectura, la entonación y las pausas necesarias para transmitir el mensaje de forma efectiva.

Creación de la hoja de ruta de grabación: La información recopilada en los pasos anteriores se consolidó en una hoja de ruta o pauta de grabación exhaustiva en la cual incluyó.

Secuencia de grabación: el orden lógico en que se abordará la grabación de la música y las locuciones, optimizando el tiempo y los recursos.

Duraciones precisas: La extensión exacta de cada fragmento musical y cada intervención de la locución, basada en el análisis del guion y las decisiones creativas.

Requerimientos técnicos: Especificaciones sobre los equipos de grabación necesarios (micrófonos, interfaces de audio, computador y software de grabación) la configuración de los espacios de grabación y cualquier otra configuración técnica que sea relevante.

Participantes y roles: la identificación clara de todas las personas involucradas en la grabación músicos, Locutores, técnicos de sonido y sus responsabilidades.

Notas adicionales: Cualquier instrucción u observación específica para la sección de grabación como indicaciones referentes al sonido, indicaciones o consideraciones de post-producción.

Producción

En esta etapa se realiza la grabación y también las siguientes actividades:

Para la etapa de adquisición vocal, se consideró inicialmente la contratación de un talento de voz profesional residente en el municipio de Zipaquirá, Cundinamarca, cuyo perfil fonético exhibiera cualidades tímbricas óptimas y una resonancia vocal agradable, elementos considerados esenciales para la narrativa sonora del proyecto. No obstante, debido a circunstancias personales ajenas a la producción, la colaboración de dicho profesional no se concretó. En consecuencia, la totalidad de la locución del podcast fue ejecutada por el responsable del proyecto, distribuida en dos sesiones de grabación diferenciadas. Dichas sesiones se programaron en horario matutino temprano con el objetivo de minimizar la interferencia de ruido ambiental y asegurar así una captura de audio con la mayor fidelidad posible.

Capturas o grabación de sonidos.

Para la captación de las señales de audio requeridas en el presente proyecto, se implementó un entorno de grabación de características home estudio. Este consistió en una cabina de aislamiento acústico de construcción artesanal, diseñada para minimizar la influencia de ruido externo. La transducción electroacústica de las fuentes sonoras se realizó mediante un micrófono de condensador cardioide AKG P120. Este transductor, seleccionado por su respuesta en frecuencia adecuada para la captura de voz en entornos semi-profesionales y en vivo.

Se empleó un filtro antipop, posicionado a una distancia de 15 cm del diafragma del micrófono durante las sesiones de locución. La implementación de este accesorio tuvo como objetivo la mitigación de golpes y ruidos fuertes por algunas consonantes, preservando así la integridad de la señal capturada.

La interconexión entre el transductor y el sistema de procesamiento digital de audio se llevó a cabo mediante una interfaz de audio Behringer UMC22. Este dispositivo actuó como

convertidor analógico-digital (ADC) y digital-analógico (DAC), facilitando la transferencia de la señal de audio analógica capturada.

El procesamiento y la manipulación digital de las señales de audio se realizaron en una estación de trabajo de audio digital (DAW) instalada en un computador personal. Este equipo, ubicado en un espacio doméstico de dimensiones reducidas, cumplió con los requerimientos de procesamiento para las tareas de grabación y edición.

Metodología de Captura Sonora.

La adquisición de las señales sonoras se planificó estratégicamente para minimizar la interferencia de ruido ambiental. Se identificaron ventanas horarias de baja actividad sonora externa, siendo las 06:00 AM aproximadamente el periodo preferencial para las sesiones de grabación.

Para las tareas de edición y grabación digital, se utilizaron dos plataformas de software con funcionalidades y arquitecturas de plugin distintas: Audacity y Adobe Audición. La selección de ambas herramientas permitió explorar diversas aproximaciones al procesamiento de audio y aprovechar las características específicas de cada entorno de desarrollo integrado para el audio.

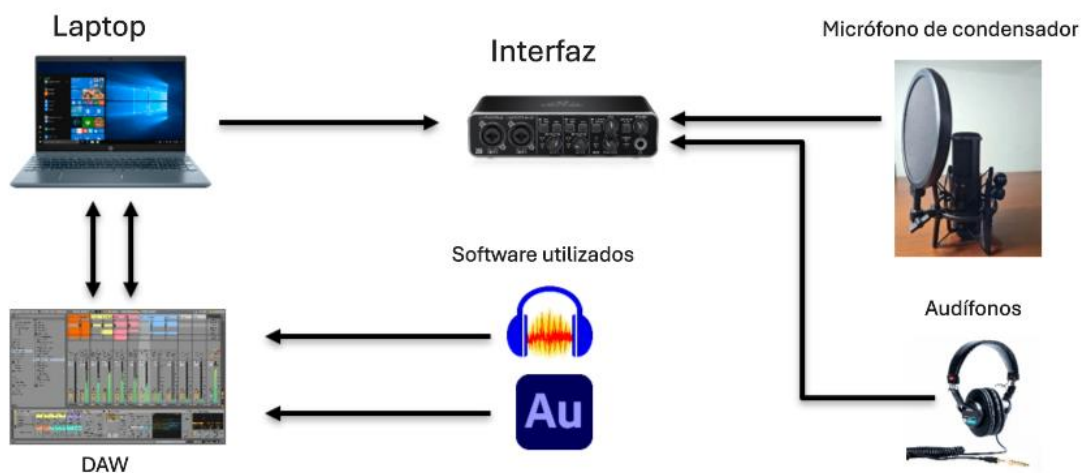
Envío de señales desde el estudio hasta el dispositivo de grabación.

Para la transmisión de la señal de audio desde el transductor electroacústico (micrófono) hasta el sistema de adquisición y procesamiento digital, se implementó una conexión cableada mediante un conector XLR (Externa Line Return). Este cable balanceado, caracterizado por su configuración de tres conductores (dos para la señal y uno para la tierra), se extendió desde la salida del micrófono AKG P120 hasta la entrada analógica de la interfaz de audio Behringer UMC22. La topología balanceada del cable XLR minimizó la susceptibilidad a la interferencia

electromagnética y las emisiones de ruido durante la transmisión de la señal de bajo nivel proveniente del micrófono, en este paso también se utilizaron unos audífonos Sony MDR7506 para monitorear la señal mientras se realiza la grabación.

La transferencia de la señal de audio digitalizada desde la interfaz de audio hacia la estación de trabajo de audio digital (DAW) se efectuó a través de un cable USB (Universal Serial Bus) 2.0. Este bus de comunicación serial de alta velocidad estableció un canal de datos bidireccional entre la interfaz y el computador personal. A través de esta conexión, la señal de audio analógica convertida a formato digital por el ADC integrado en la interfaz UMC22 fue transmitida al software de grabación para su captura, procesamiento y almacenamiento. La interfaz USB también proporcionó la alimentación eléctrica necesaria para el funcionamiento de la Behringer UMC22, simplificando la configuración del sistema de grabación.

Figura 3 - Diagrama de Home Studio



Las características de cada uno de los componentes utilizados en el Proyecto que forman parte del home studio según sus fabricantes son los siguientes:

Laptop: una laptop o un ordenador portátil, es un equipo de cómputo que sirve como repositorio para el almacenamiento digital de los audios capturados e instalación de los DAW de grabación.

Interfaz de Grabación Behringer UMC22: una interfaz de audio USB ultra compacta de 2 x 2 a 48 kHz con un preamplificador de micrófono de calidad profesional diseñado por Midas, entrada combinada XLR/TRS para voz o línea y una entrada de instrumento adicional de 6,3 mm (sin necesidad de caja DI). Su completo conjunto de funciones, que también incluye una potente salida de auriculares para la monitorización directa de tu sesión, además de dos salidas y alimentación por USB, Behringer. (2024, mayo 15).

Microfono AKG P120: El P120 es un micrófono de condensador con diafragma de 2/3 de pulgada que ofrece una construcción sólida, un rendimiento excepcional y una excelente relación calidad-precio. Su diafragma de baja masa proporciona un sonido nítido con detalles precisos para grabaciones de voz, voz e instrumentos en estudios de proyectos y grabaciones domésticas.

Especificaciones generales

Patrón polar Cardioide, Ancho de banda de frecuencia de audio 20 - 20000 Hz,

Nivel de ruido equivalente 19 dB-A, Sensibilidad 24 mV/Pa, Señal a ruido 75 dB-A,

Almohadilla de preatenuación -20 dB, Filtro de corte de graves 300 Hz - 6 dB/octava, impedancia eléctrica ≤ 200 ohmios, Impedancia de carga recomendada ≥ 1000 ohmios.

Dimensiones

Longitud 165 milímetros, Diámetro 54 milímetros y Peso neto 453 gramos, Akg. (2025).

Audífonos Sony MDR7506: Los MDR-7506 son audífonos con alta calidad extrema.

Son ligeros y se diseñaron para brindar la máxima comodidad durante extensos períodos de uso, por lo que son ideales para transmisiones y estudios. Un diafragma PET de 40 mm y un imán de neodimio proporcionan el rendimiento que supera los requisitos de fuentes digitales, como CD, MD y DAT, Sony. (2023).

Adobe Audición: pose un conjunto de herramientas que incluye funciones de multipista en forma de onda y visualizaciones spectral para crear, mezclar editar, masterizar y restaurar contenido en forma de audio y proporciona una mezcla acabada de sonido de gran calidad.

Audacity: Este es uno de los softwares mas populares del mundo para grabar y editar audios, es ideal para producir audios, música o podcast, También es la herramienta perfecta para editar o exportar audios rápidamente.

Capturas de los paisajes sonoros.

En este paso, también se aplican técnicas de microfonía Para la documentación y captura de los datos del paisaje sonoro, se implementó una metodología de registro utilizando un dispositivo móvil HUAWEI nova Y70 como transductor primario. La configuración de adquisición consistió en el posicionamiento estratégico del dispositivo sobre un soporte trípode. Esta disposición tuvo como objetivo optimizar la calidad de la señal acústica capturada.

El empleo del micrófono integrado en el dispositivo móvil se fundamentó en su portabilidad y capacidad para realizar registros discretos en el entorno natural. La distancia establecida mediante el trípode buscó el comportamiento vocal del entorno natural. La orientación y ubicación del dispositivo fueron determinadas en función de la identificación de fuentes sonoras

de interés, como el canto de diversas especies de aves y los patrones acústicos característicos del ambiente natural.

Figura 4 - Captura del paisaje sonoro

Grabación del paisaje sonoro.



Fuente: propia.

Figura 1 - Captura del paisaje sonoro



Fuente: propia.

Posproducción

Esta etapa representa la parte final del proyecto y la de mayor importancia, ya que va enfocada en la edición podcast. En esta fase, se efectúa el procesamiento integral de mezcla y masterización de las señales de audio capturadas. Mediante la aplicación de ajustes y modificaciones precisas en diversos parámetros sonoros, se busca alcanzar los objetivos acústicos definidos y obtener un producto sonoro final con óptimas características de fidelidad y calidad perceptual. Las actividades correspondientes a esta etapa son:

Edición y limpieza del audio.

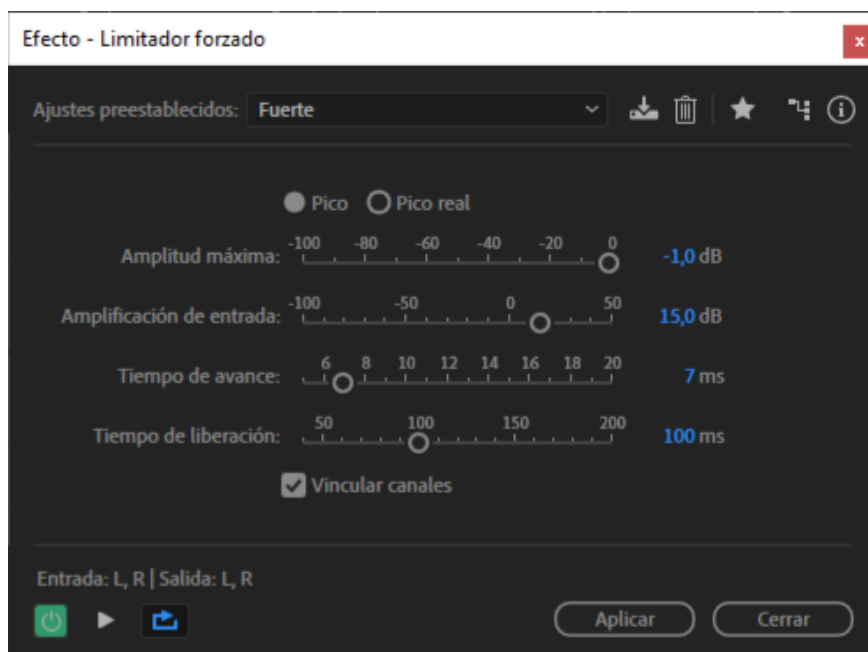
Para el procesamiento y edición de la pista vocal del proyecto, se empleó la estación de trabajo de audio digital (DAW) Adobe Audición, junto con diversos plugin de procesamiento de señal integrados. La utilización de esta plataforma DAW resultó altamente satisfactoria, dada su robusta biblioteca de procesadores de efectos de audio, los cuales demostraron una eficacia sobresaliente en la ejecución de diversos proyectos musicales. Específicamente, en la etapa de edición y depuración de la señal vocal, se implementó un plugin especializado en la reducción y limpieza de ruido espectral, como se muestra en la figura 5.

Figura 5 - Sección de adobe audición limpieza y reduccion de ruido.



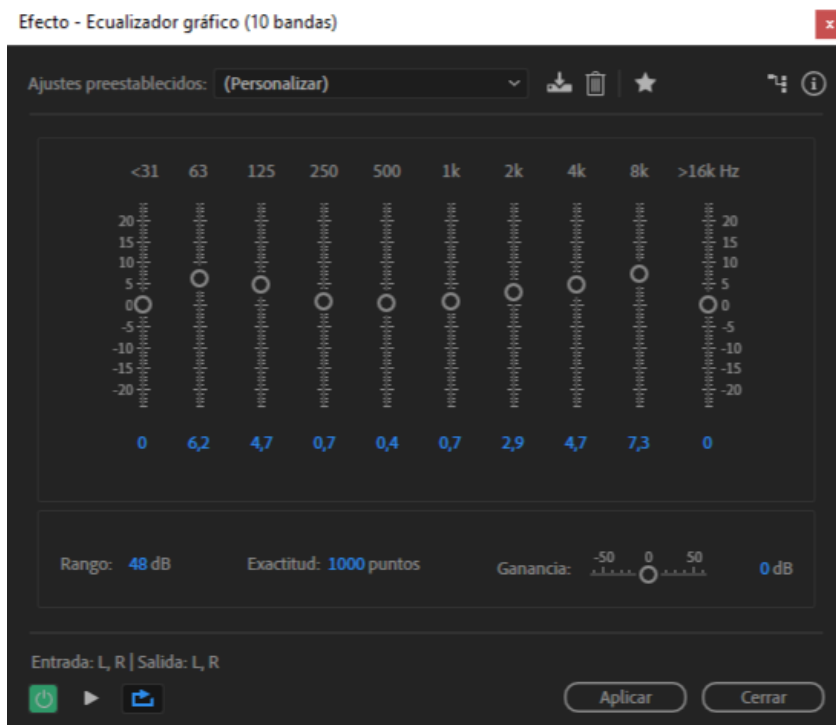
Durante la secuencia operativa del procesamiento de audio, se implementó una cadena de tratamiento dinámico compuesta fundamentalmente por compresores y limitadores. La función primordial de estos dispositivos de control de amplitud fue la mitigación de distorsión y la consecución de una magnitud sonora predefinida y uniforme de la señal de audio, tal como se ilustra en la Figura 6.

Figura 6 - Plugin utilizado para limitar el audio.



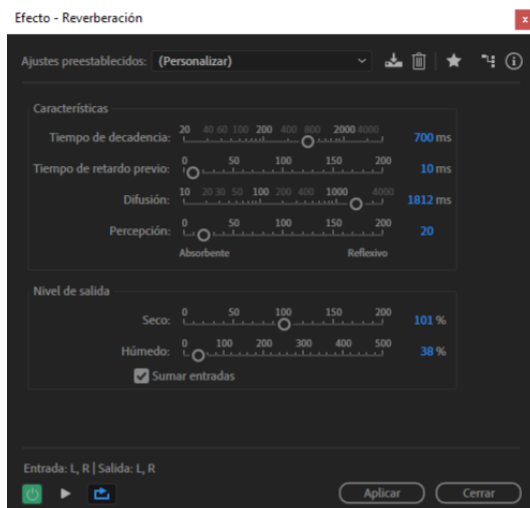
De manera análoga, se integró un módulo de ecualización (plugin) en la ruta de procesamiento de la señal de audio. Este se aplicó con el propósito de modificar la distribución de la frecuencia, con el fin de optimizar la inteligibilidad y la definición de las bandas de frecuencia, estableciendo un equilibrio espectral global en la resultante sonora, tal como se evidencia en la representación gráfica identificada como Figura 7.

Figura 7 - Ecualizacion realizada a la locución.



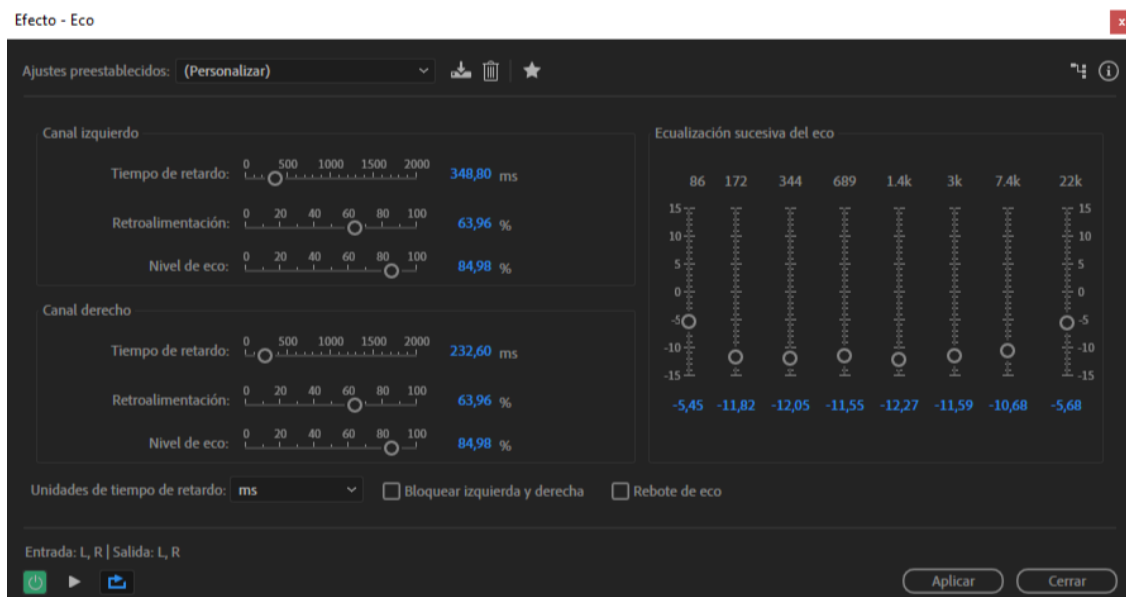
En este ejercicio se aplicó un procesamiento de reverberación a la pista de locución del podcast. Esta operación se ejecutó con el propósito fundamental de emular las características acústicas de un entorno físico, incorporando un efecto de reflexión sonora tardía o resonancia a la señal de audio, tal como se demuestra en la ilustración designada como Figura 8.

Figura 8 - Reverberacion aplicada a la locución del podcast



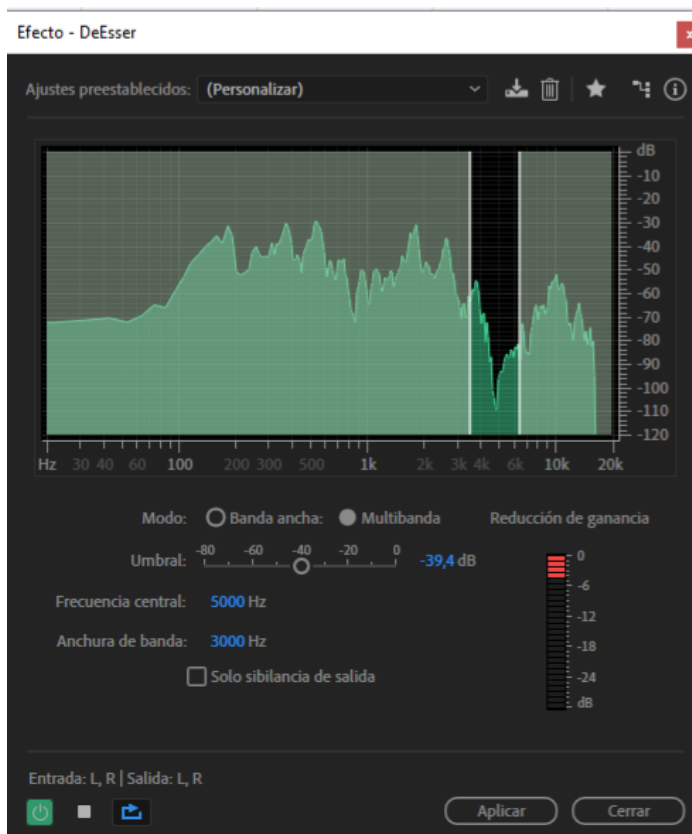
Tal como se corrobora en la representación gráfica identificada como Figura 9, se implementó un procesamiento de retardo digital (eco) sobre la pista de locución del podcast. Esta intervención se efectuó con la finalidad de emular las propiedades psicoacústicas inherentes a diversos recintos, generando repeticiones discretas de la señal sonora original que evocan la percepción espacial.

Figura 9 - Eco aplicado a la locución



Una vez aplicados todos los efectos mostrados anteriormente, otro de los plugin utilizados fue De-Esser, este se utiliza con el fin de optimizar la inteligibilidad y reducir sibilancias en la señal vocal, logrando así mayor cuerpo y presencia en la mezcla final, como queda evidenciado en la figura 10.

Figura 10 - DeEsser aplicado para reducir sibilancias



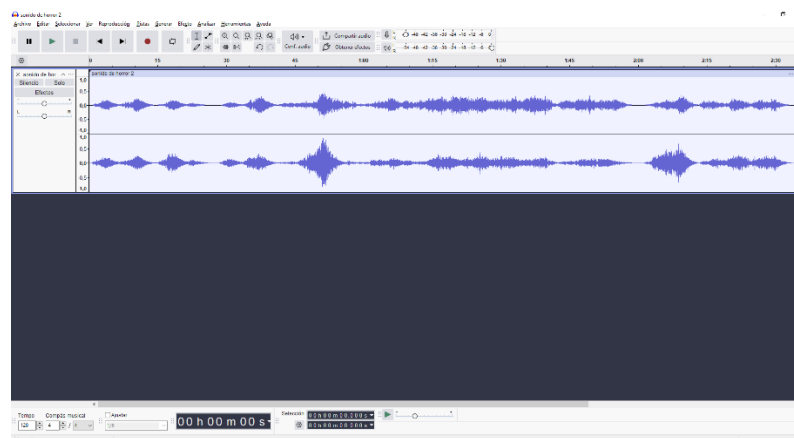
El sintetizador Yamaha M06 se utilizó como fuente sonora para la generación de timbres y patrones armónicos específicos, diseñados para evocar una atmósfera de suspenso, como se muestra en la figura 11.

Las señales de audio generadas por el sintetizador fueron posteriormente importadas a Audacity para su procesamiento digital.

Figura 11 - Sintetizador utilizado para la creación de efectos



Figura 12 - DAW Audacity utilizado para grabar los efectos



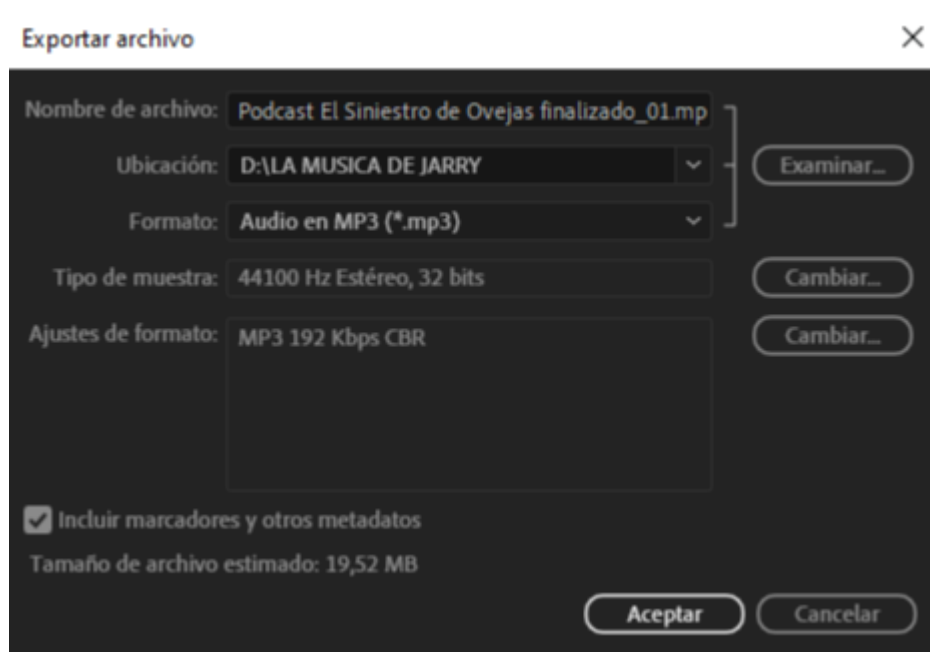
La creación de los ambientes sonoros para la ambientación de la narración se llevó a cabo mediante la integración de dos componentes principales: un sintetizador Yamaha M06 y la estación de trabajo de audio digital (DAW) Audacity, como se puede observar en la figura 12.

Edición, mezcla y masterización del proyecto.

Una vez finalizada la etapa de procesamiento individual de la locución mediante la aplicación de diversos efectos de audio (previamente detallados), se procedió a la fase de post-producción integral del proyecto. Esta etapa comprendió los procesos secuenciales de edición, mezcla y masterización, cruciales para la optimización final del producto sonoro.

Para la ejecución de estas tareas críticas, se empleó la estación de trabajo de audio digital (DAW) Adobe Audición. La selección de esta plataforma se fundamentó en excelente y la extensa biblioteca de procesadores de señal (plugin) nativos y de terceros que ofrece. Esta amplia gama de herramientas proporciona las capacidades necesarias para llevar a cabo intervenciones precisas y profesionales en cada una de las etapas del flujo de trabajo de post-producción

Figura 13 - Formato en el cual se exportó el proyecto



En la figura 13, se puede observar el formato en el cual se exportó el proyecto.

Figura 14 - Evidencias mezcla y masterización del podcast



En la figura 14, queda evidenciado el proceso de mezcla y masterización del podcast en el software Adobe Audición.

Distribución del podcats en plataformas digitales.

Proceso de Publicación de Podcast en la Plataforma Spotify a través de Spotify for Podcasters.

La distribución del podcast en la plataforma Spotify se realizó mediante la interfaz dedicada Spotify for Podcasters. El procedimiento inicial consistió en la creación de una cuenta de usuario, autenticada a través de una dirección de correo electrónico válida.

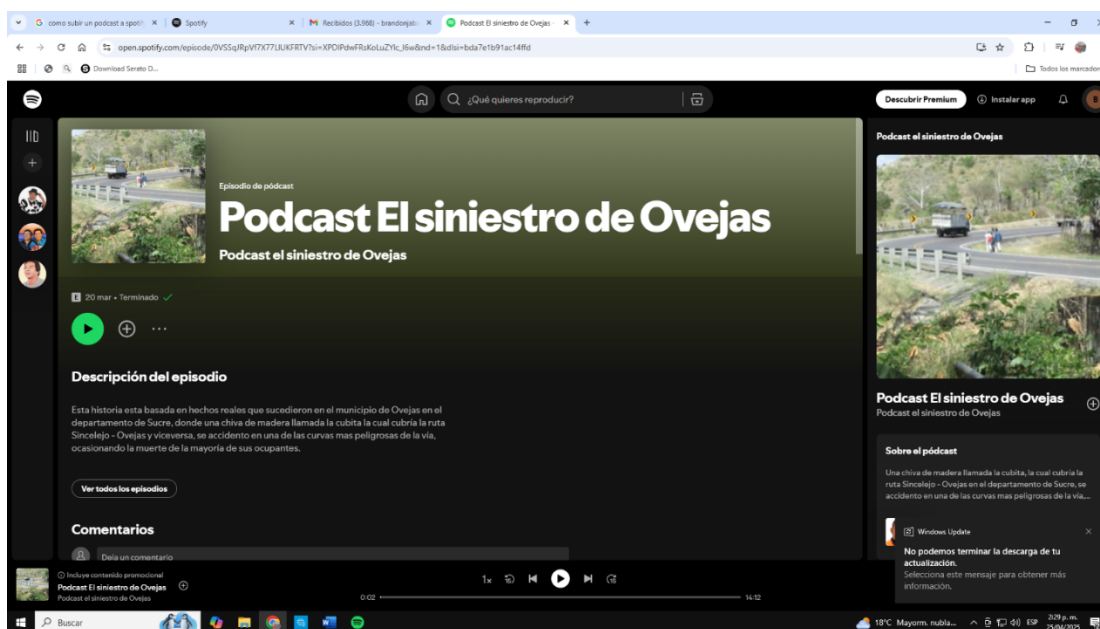
Tras la autenticación exitosa, la plataforma redirigió al usuario a un panel de configuración donde se procedió al ingreso de metadatos esenciales del podcast. Estos datos incluyeron el título del podcast, una descripción concisa de su contenido y otra información relevante para su correcta indexación y categorización dentro del catálogo de Spotify. La precisión de estos metadatos es crucial para la optimización de la visibilidad y la capacidad de descubrimiento del podcast por parte de los usuarios.

La carga del contenido de audio se inició mediante la selección de la opción "Nuevo episodio". Este proceso requirió la especificación de la ubicación del archivo de audio digital correspondiente al episodio. En la interfaz de "Crear episodio", se proporcionaron campos para la inclusión de metadatos específicos del episodio, tales como el título del episodio, una descripción detallada de su contenido, la fecha programada de publicación y metadatos adicionales como el tipo de episodio (completo o tráiler), el número de temporada y el número de episodio.

Una vez completada la inserción y la verificación exhaustiva de todos los metadatos del podcast y del episodio, se ejecutó la acción de "Publicar". Tras esta acción, el episodio quedó disponible para su distribución a la audiencia de Spotify.

A continuación, se presenta documentación visual que evidencia la presencia y accesibilidad del podcast en la plataforma Spotify, ver figura 15.

Figura 15 - Imagen del podcast en Spotify



Podcast El siniestro de Ovejas.

https://open.spotify.com/episode/OVSSqJRpVf7X77LIUKFRTV?si=XPDIPdwFRsKoLuZYlc_16

w

Conclusiones

Finalizada la anterior propuesta, se pudo concluir con el desarrollo de la producción del podcast titulada “El siniestro de Ovejas”, a través de la cual y por medio de un archivo de audio se logró contar unos hechos que sucedieron hace muchos años en el municipio de Ovejas en el departamento de Sucre.

Esta producción se llevo a cabo en tres etapas, en las cuales se realizarón las siguientes actividades, en la etapa de la preproducción, se hizo la consulta del tema, se producen los efectos de audio y se capturan los sonidos del paisaje sonoro que ambientaran la mezcla.

En la producción se hizo la limpieza de algunos audios, se organizo la mezcla, agregando la locución, el paisaje sonoro y los efectos de sonido.

Y por último en la posproducción, se masteriza toda la mezcla y se exporta en el formato requerido por la plataforma.

En la realización de esta propuesta, también aprendí a capturar señales de audio a través de la grabadora de mi teléfono celular, las cuales fueron fundamentales para el paisaje sonoro de dicho podcast, en esta practica logre obtener sonidos como pitos y ruidos de vehículos, gritos y bullicios de personas y sonidos de la naturaleza como el canto de las aves, entre otros sonidos.

Al concluir dicha actividad, se pudo poner en practica todos los conocimientos adquiridos en la universidad, llevando a cabo la ejecución de un podcast con sonido y estilo profesional.

Referencias Biográficas

- Akg. (2025). *P120*. AKG. <https://www.akg.com/microphones/condenser-microphones/P120-.html>
- Behringer. (2024, mayo 15). *Sintetizador Analógico Modelo D*. Behringer. <https://www.behringer.com/product.html?modelCode=P0DQK>
- Birlis, A. (2010). *Sonido para audiovisuales: manual de sonido*: (ed.). Ugerman Editor. <https://elibro-net.bibliotecavirtual.unad.edu.co/es/ereader/unad/78904?page=46>
- Bustamante, M (1 febrero 2021). Con una misa recuerdan los 71 años del siniestro de Ovejas. El Heraldo. <https://www.elheraldo.co/sucre/con-una-misa-recuerdan-los-71-anos-del-siniestro-de-ovejas-791646>
- CAMARERO, E. (Coord.). *La nueva era del pódcast: claves y tendencias de la industria del podcasting y el arte de crear contenido en audio*. 1. ed. Madrid: LID Editorial España, 2023. 246 p. Disponible en: <https://elibro-net.bibliotecavirtual.unad.edu.co/es/ereader/unad/269747?page=9>. Consultado en: 10 Dec 2024
- De Lamo Silva, Y. (2016, June). *Preproducción, producción y postproducción de un videoclip musical (Trebball Final de Grau)*. UPC, Fundación Politécnica de Catalunya. Centre de la Imatge i la Tecnologia Multimedia. Retrieved from <http://hdl.handle.net/2117/89264>
- Gómez Méndez, M. J. (2011). *Edición de audio y vídeo con software libre*: (ed.). Bubok Publishing S.L. <https://elibro-net.bibliotecavirtual.unad.edu.co/es/ereader/unad/55643?page=16>
- Martínez Vásquez, J. L. (2023). La magia de la voz humana. Diseño sonoro para producciones audiovisuales. Cuadernos Del Centro de Estudios de Diseño y Comunicación, 26(193), 219–227. <https://doi-org.bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.18682/cdc.vi193.9600>
- Moterroza, L (1 febrero 2015). Tras 65 años, Ovejas todavía recuerda el siniestro que dejó 30 muertos. El Heraldo. <https://www.elheraldo.co/sucre/tras-65-anos-ovejas-todavia-recuerda-el-siniestro-que-dejo-30-muertos-182592>
- Murray Schafer, R. (2019). *El nuevo paisaje sonoro: un manual para el maestro de música*: (ed.). Melos. <https://elibro-net.bibliotecavirtual.unad.edu.co/es/ereader/unad/189973?page=67>
- Núñez, V. (2016). *Los juegos artesanos de la educación social: transgresión, bricolaje, postproducción*: (ed.). Editorial UOC. <https://elibro-net.bibliotecavirtual.unad.edu.co/es/ereader/unad/58617?page=47>
- Pellicer Jordá, M. T. (Coord.). (2022). *El podcast y otros recursos en la innovación educativa. Teoría y casos prácticos para impartir una asignatura de modo innovador*: (1 ed.). Dykinson. <https://elibro-net.bibliotecavirtual.unad.edu.co/es/ereader/unad/229921?page=18>
- Pérez-Valero, L. (2023). Paisaje sonoro en Guayaquil Investigación y práctica artística desde tres casos de estudio de la Universidad de las Artes, Ecuador. *Pensamiento, Palabra y Obra*, 30, 90–107. <https://doi-org.bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.17227/ppo.num30-18936>

Podcast El siniestro de Ovejas.

https://open.spotify.com/episode/0VSSqJRpVf7X77LIUKFRTV?si=XPDIPdwFRsKoLuZYlc_l6w

Rodero, E. (2024): «Locución para proyectos sonoros. Dar vida al sonido a través de las cualidades de la voz». En López Villafranca, P. (ed.), *Creación de proyectos sonoros. Prácticas y experiencias en la era de la audificación*. Salamanca: Comunicación Social Ediciones y Publicaciones.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9581193>

Sony. (2023). *MDR-7506*. Sony. https://www.sony.com.co/electronics/audifonos-banda-cabeza/mdr-7506?cpint=SSO2GWT-PDP-PA-mdr-7506#product_details_default

undergroundlab. (21 de 07 de 2021). *Forgan (fotografía)*. Obtenido de undergroundlab: <https://undergroundlab.es/2020/04/productor/>

ANEXOS

A continuación, presento el guion del podcast El Siniestro de Ovejas.

FUENTE	INTERVENCIÓN	TIEMPO
CONTROL	ENTRAN “Ambientes sonoros de suspenso y testimonios de lo que sucedió en aquella época por un adulto mayor, habitante del municipio de Ovejas, Sucre”	00:00
CONTROL	ENTRA FONDO “Paisaje sonoro, canto de pajaritos y ambiente de suspenso mientras el locutor empieza a contar la historia” 23 SEGUNDOS	00:25
CONTROL	SUBE FONDO “Paisaje sonoro, canto de pajaritos y ambiente de suspenso” 7 SEGUNDOS Y BAJA.	00:21
LOCUTOR	Hace más de 73 años, siendo las 02:00 de la tarde de un 1 de febrero del año 1950, ocurrió un suceso que marcaría por siempre la historia del municipio de Ovejas, Sucre y sus habitantes. Soy Jarrinson Barrios y hoy les cuento la historia del Siniestro de Ovejas.	00:28
CONTROL	ENTRA “Ambiente sonoro de suspenso 7 segundos”	00:46

	ENTRA "Sonido de música de gaita" 4 SEGUNDOS Y BAJA A FONDO	
LOCUTOR	Ovejas, es un municipio que se encuentra ubicado en el norte del departamento de sucre en el corazón de los montes de maría, el cual se le conoce en todo el departamento como la tierra del tabaco y de la gaita, teniendo este una extensión territorial de 45.700 hectáreas, lo que equivale al 4.16% del territorio del departamento.	00:57
CONTROL	SUBE "Ambiente sonoro de suspenso" 4 SEGUNDOS Y BAJA A FONDO	1:18
LOCUTOR	Estando Ovejas a 43 kilómetros de la capital de sucre, muchos habitantes entre comerciantes, profesores, estudiantes, agricultores entre otros viajaban de ovejas a Sincelejo a estudiar, a traer mercancía para sus negocios o simplemente a pasear.	1:22
CONTROL	ENTRA "Paisaje sonoro de fondo chiva arrancando" 10 SEGUNDOS	1:36

	ENTRA "Paisaje sonoro Ayudante Busetas Gritando Sincelejo, Corozal, Los Palmitos, Sincelejo" 3 SEGUNDOS Y BAJA A FONDO.	
LOCUTOR	La Cubita es la protagonista de esta gran historia. La cubita, era una chiva de madera propiedad de Gilberto Vuelvas, la cual no siempre fue una chiva, era un camión que se dedicaba al transporte de carga en la población de san Jacinto bolívar.	1:39
CONTROL	ENTRA "Paisaje sonoro de fondo motor buseta en la vía" 10 SEGUNDOS	1:43
LOCUTOR	Este camión tuvo un accidente y se incendió. Tiempo después de este suceso, Gilberto decide convertir este carro en chiva y es por esto que su reconstrucción se hizo en madera.	1:53
CONTROL	ENTRA "Ambiente sonoro de suspenso" 1 SEGUNDO	2:03
LOCUTOR	La cubita, viajaba de Ovejas a Sincelejo y viceversa seis días a la semana, para ese día primero de febrero, Gilberto llevó a su hijo José de Jesús de 12 años, para que lo acompañara en su recorrido. Walker Amaya, periodista e historiador de Ovejas, cuenta este episodio que conoció a través de la señora Sara Manjarrez.	2:05

CONTROL	ENTRA “Ambiente sonoro con suspenso” 1 SEGUNDO Y BAJA FONDO ENTRA “Testimonio Walker Amaya sobre Sara Manjarrez” ENTRA EN FONDO “Ambiente sonoro de suspenso” durante en testimonio.	2:24
CONTROL	ENTRA “Paisaje sonoro de suspenso” 3 SEGUNDOS Y BAJA FONDO.	
LOCUTOR	Esa tarde, al salir de Sincelejo hacia el municipio de Ovejas, llenaron el techo de la chiva de mercancía, alimentos, telas y unos galones de gasolina. Como buen costeño, Gilberto estaba recochando con uno de los pasajeros que le decían el ciego o tío tigre, desde el techo de la chiva. El ciego al subir a la chiva le dijo a Gilberto, “Aquí huele a gasolina”, pero jamás se llegó a imaginar que se montaría en una bomba de tiempo.	3:18
CONTROL	ENTRA “Paisaje sonoro de fondo alarma de bomba” 7 SEGUNDOS. ENTRA “Ambiente sonoro de explosión” 2 SEGUNDOS Y BAJA FONDO.	3:44
LOCUTOR	También iban en la Cubita, Lía y Dio Gracia, estaban en Sincelejo viéndose ya que sostenían una relación a escondidas, por que don Vinicio santos, padre de Lía, no gustaba de Dio Gracia y se oponía a esta relación, la cómplice de este romance se llama Inocencia, la mejor amiga de lía, al salir de Sincelejo, Dio Gracia le regalo una medalla a lía, ella tomaría la chiva en Sincelejo y unos kilómetros más adelante se embarcaría Dio Gracia para evitar sospechas.	3:46
CONTROL	ENTRA “Ambiente sonoro de golpe o latido” 1 SEGUNDO Y BAJA FONDO. ENTRA “Ambiente sonoro de suspenso de fondo” 15 SEGUNDOS	4:16
LOCUTOR	Mientras esperaba la salida de la chiva, la señora Sagrario, una mujer muy religiosa y devota de la virgen, empezó a rezar, a lo	4:17

	cual Gilberto dueño de la chiva se enoja y le dice: “no me rece la chiva que me la va a salar”, y Sagrario le responde: bautice mejor ese pelao’ que ya está muy grande.	
CONTROL	ENTRA “Ambiente sonoro de suspenso” 3 SEGUNDOS Y BAJA A FONDO ENTRA “Ambiente sonoro de fondo de personas discutiendo” 3 SEGUNDOS	4:35
LOCUTOR	Carlos Arque y Rafael Gutiérrez, eran dos amigos que tenían un grupo musical, andaban de parranda en parranda y tocando en varios pueblos. Ellos estaban teniendo una fuerte discusión por que Carlos quería quedarse en Sincelejo en una parranda y Rafael le dijo que estaba cansado de andar de pueblo en pueblo y que quería organizar su vida. Araque, una cosa te digo, eso de tanta parranda te trae sus malas horas. En horas de la mañana, Rafael pensaba viajar, pero a última hora decide bajarse del bus para enviarle un telegrama a su mujer, pero al final toma la decisión de viajar en la chiva cubita, la cual lo llevaría hasta la muerte en las horas de la tarde.	4:38
CONTROL	ENTRA “Ambiente sonoro de suspenso” 1 SEGUNSO Y BAJA FONDO ENTRA “Paisaje sonoro de fondo motor de la chiva con fallas en la vía” ENTRA “Ambiente sonoro personas discutiendo”	5:20
LOCUTOR	Ya con sus pasajeros a bordo y rumbo hacia el municipio de Ovejas, la cubita presenta varias fallas mecánicas, teniendo varios retrasos en la vía y el malestar de algunos pasajeros.	5:21
CONTROL	ENTRA “Paisaje sonoro ayudante de la chiva gritando Ovejas, el bongo, los palmitos Ovejas, Ovejas” 5 SEGUNDOS ENTRA “Ambiente sonoro de suspenso	5:30

	<p>de fondo”</p> <p>ENTRA “Paisaje sonoro de frenos de carros de fondo”</p> <p>ENTRA “Paisaje sonoro de volcamiento de fondo”</p> <p>ENTRA” Paisaje sonoro pitos de la chiva de fondo”</p>	
LOCUTOR	<p>Al acercarse al sitio conocido como la santa, una curva peligrosa de la vía, la cubita se queda sin frenos y sufre un volcamiento lo que ocasiona un incendio por la gasolina que llevaba en el techo.</p>	5:35
CONTROL	<p>ENTRA “Paisaje sonoro de frenos de carros de fondo”</p> <p>ENTRA “Paisaje sonoro de volcamiento de la chiva de fondo”</p> <p>ENTRA” Paisaje sonoro pitos de la chiva de fondo”</p> <p>ENTRA “ambiente sonoro volcamiento de la chiva” 3 SEGUNDOS Y BAJA FONDO.</p> <p>ENTRA “Ambiente sonoro de fondo niño gritando”</p> <p>ENTRA “Paisaje sonoro de fondo una explosión”</p>	5:48
LOCUTOR	<p>En el volcamiento de la cubita, algunos pasajeros entre ellos Gilberto, el conductor, salieron expulsados del bus con vida. Al momento de salir expulsado, Gilberto se clavó un pedazo de madera en una de sus extremidades.</p> <p>A pesar de su dolor y en medio del desespero por todo lo que estaba pasando, Gilberto escucho los gritos de un niño pidiendo auxilio y gritando que se estaba quemando, Gilberto corrió a auxiliarlo, pero una segunda explosión lo alcanzo a él y a otros pasajeros lo que les ocasiono la muerte.</p>	5:51
CONTROL	<p>ENTRA “Testimonio Walker Amaya sobre explosión”</p> <p>ENTRA “ambiente sonoro de explosión de fondo”</p>	6:21

LOCUTOR	<p>Caso similar le ocurrió a Carmelo Taboada García, quien escucho la misma voz de Gilberto y al igual que él, esto lo condujo hacia la muerte.</p> <p>Mi papa quedo ileso, pero explotó unos de los tanques que transportaba la chiva y dentro de esta se escucharon los llamados de auxilio. Luego explotó una pimpina y corrió como 80 metros envuelto en llamas y murió, manifestó su hijo Ignacio Taboada Mendoza, quien para la época tenía 9 años de edad.</p>	6:44
CONTROL	<p>ENTRA "Testimonio Walker Amaya sobre Ignacio Taboada"</p> <p>ENTRA "Ambiente sonoro de suspenso de fondo"</p> <p>ENTRA "Ambiente sonoro de suspenso"</p> <p>3 SEGUNDOS Y BAJA FONDO.</p> <p>ENTRA "Ambiente sonoro niño gritando y pidiendo auxilio cuando se estaba quemando la cubita de fondo"</p>	7:11
LOCUTOR	<p>Ese día se escucharon los gritos desgarradores de un niño pidiendo auxilio diciendo que se estaba quemando la cubita.</p> <p>Francisco Santander Manjarrez Rivero o "Santa" como era conocido en Ovejas, para esa época tenía 19 años de edad y ese día pudo escuchar que, por el corredor de la casa de sus papás, pasó un niño gritando y pidiendo auxilio, diciendo que se estaba quemando la cubita.</p>	8:11
CONTROL	<p>ENTRA "Paisaje sonoro incendio" 1 SEGUNDO Y BAJA FONDO.</p> <p>ENTRA "Testimonio Sixta Estrada"</p> <p>ENTRA "Ambiente sonoro suspenso" 4 SEGUNDOS Y BAJA A FONDO.</p>	8:32
LOCUTOR	<p>Los pasajeros jamás llegaron a su destino, una curva peligrosa en la vía conocida como la curva de la santa sellaría este fatal desenlace y acabaría con la vida de muchas personas oriundas del municipio.</p>	9:05

CONTROL	ENTRA “Testimonio Walker Amaya sobre accidente”	9:17
CONTROL	ENTRA “Testimonio de un adulto mayor habitante del municipio sobre el accidente en la curva de la santa”	9:29
CONTROL	ENTRA FONDO “Paisaje sonoro sonido de lluvia”	
LOCUTOR	Cuentan testigos que la lluvia que caía en ese momento y el mal estado de la vía ocasionaría este siniestro.	10:06
CONTROL	ENTRA” Ambiente sonoro de varias explosiones de fondo” (SE REPITE DOS VECES) MIENTRAS EL LOCUTOR DICE “Ese día en el municipio se escucharon...”	10:15
LOCUTOR	Ese día en el municipio se escucharon varias explosiones a lo lejos, pero no sabían de qué se trataba, algunos habitantes del municipio se dieron cuenta porque una nube de humo estaba cubriendo todo el cielo Ovejero y con ella un olor insoportable a carne quemada.	10:13
CONTROL	ENTRA “Ambiente sonoro de suspenso e incendio de fondo”	10:28
LOCUTOR	Ese día varios habitantes del municipio llegaron para tratar de auxiliar a las víctimas, pero se encontraron con una escena bastante escabrosa. Se dice que, al tratar de sacar los cuerpos del vehículo, solo lograban sacar restos y partes humanas, los cuales eran transportados hacia el cementerio hasta donde llegaron familiares para tratar de reconocer e identificar a sus seres queridos.	10:28
CONTROL	ENTRA “Ambiente sonoro de suspenso” 1 SEGUNDO Y BAJA FONDO	10:50
LOCUTOR	Ese día también murieron dos primas de Santa: Sixta y Emilia Manjarrez, y un	10:52

	amigo Pablo Rivero, Oriundo del corregimiento El Floral, a quien pudieron reconocer porque tenía varios dientes de oro, como era costumbre en aquella época.	
CONTROL	ENTRA “Testimonio Walker Amaya sobre Santander Manjarrez”	11:08
CONTROL	ENTRA “Fondo musical agrupación vallenata en vivo” 1 MINUTO 50 SEGUNDOS.	11:40
CONTROL	ENTRA “Testimonio de un adulto mayor del municipio sobre el ciego o tío tigre que logro salvarse de la tragedia”	11:45
LOCUTOR	Esta tragedia fue la inspiración del acordeonero Carlos Araque Mielles, quien más adelante a través de la música, fue quien le dio un poco de dramatismo a esta tragedia, escribiendo la canción titulada El siniestro de Ovejas .	12:01
CONTROL	SUBE “Pista agrupación vallenata en vivo” 1 SEGUNDO Y BAJA NUEVAMENTE.	12:15
LOCUTOR	Carlos, como todo un juglar vallenato, solo interpretaban esta canción en las parrandas como un homenaje hacia las víctimas de este suceso, jamás llego a imaginar que esta inspiración hecha canción se convertiría en todo un éxito en el genero vallenato.	12:16
CONTROL	ENTRA “Testimonio Walker Amaya sobre Carlos Araque”	12:31
LOCUTOR	Esta canción se hizo tan popular y fue hasta el año 1972 que el cantante de música vallenata Jorge Oñate quien junto a los hermanos López, grabaran esta canción.	12:59
CONTROL	SUBE “Pista agrupación vallenata en vivo” 1 SEGUNDO Y BAJA NUEVAMENTE.	13:10

LOCUTOR	Mas adelante hacia el año 1998 en el álbum titulado “2.000” el Binomio de oro de América junto a Jean Carlos Centeno, Graban nuevamente esta canción en ritmo de vallenato, la cual fue un éxito en este trabajo discográfico.	13:11
CONTROL	SUBE “Pista agrupación vallenata en vivo” HASTA QUE TERMINA EL TRACK.	13:24
CONTROL	ENTRA “Despedida del podcast y agradecimientos” 40 SEGUNDOS Y BAJA HASTA EL FINAL	13:30