

FECHA DE PUBLICACIÓN: 15 DE SEPTIEMBRE DE 2026

Una mezcla espacial deja de estar viva en cuanto sale del estudio. A partir de hoy, ya no.

Sale saimox: un formato de audio espacial en el que cada sonido sigue siendo un objeto propio hasta el oído de quien escucha. La aplicación para abrirlo y disfrutarlo no cuesta nada, para siempre y para todos — la música que hay dentro sigue siendo de quien la hizo.

Crevillent, España — 15 de septiembre de 2026

El sonido espacial lleva quince años siendo un segmento premium. Para los sellos en sus lanzamientos prioritarios, para los fabricantes de coches en los acabados más altos, y para quien escucha en la tarifa de streaming más cara. Quien no está dentro, hace estéreo.

Eso cambia hoy. Desteba Productions publica saimox: la aplicación de macOS para crear, el formato SMX para entregar y los reproductores para escuchar. El formato es libre de leer, escribir y distribuir — la empresa no tiene patentes sobre él y no cobra ninguna tarifa por dispositivo. Y no pregunta dónde se ha trabajado: un archivo SMX se pliega a lo que realmente hay delante de quien escucha: doce altavoces, una barra de sonido o unos auriculares.

QUÉ CAMBIA HOY

Hasta ahora: la mezcla espacial se prensa en un resultado fijo al exportar. Exactamente una vez, y para una disposición de altavoces que quien escucha probablemente no tiene. A partir de hoy: cada sonido de la mezcla sigue siendo un objeto propio hasta el dispositivo de reproducción de quien escucha. El plegado — a dos canales para auriculares o a los altavoces — ocurre justo ahí.

Hasta ahora: quien quiere escuchar un trabajo espacial necesita software especial. Así que el productor entrega una versión plana y explica por teléfono dónde habría estado cada sonido en la sala. A partir de hoy: un reproductor gratuito, cualquier plataforma, sin cuenta, sin caducidad. Para todos. Un pintor tampoco llama al comprador para explicarle la pincelada y los colores.

Hasta ahora: diez años de producciones 3D terminadas están en discos duros y solo se abren donde se hicieron. Un archivo muerto. A partir de hoy: los antiguos archivos de entrega en 5.1 y Atmos y los grupos de pistas se pueden recuperar, y cada sonido dentro vuelve a moverse libremente. Vivo. El archivo se convierte en materia prima para algo nuevo. Más vivo que nunca.

POR QUÉ EXISTE

«Empezó porque no podía inclinar un movimiento en la automatización», dice su fundador, Stephan Bergmann, ingeniero de sonido, programador y responsable de dos estudios Dolby Atmos Music.

«Una tarde tenía ese arco de automatización cruzando la sala, y me había costado una hora dejarlo bien. Luego lo quise más lento, e inclinado sobre otro eje. Copiar los keyframes sí podía, eso lo hace cualquier DAW. Estirar ese movimiento en el tiempo o rotarlo alrededor de X, Y o Z, eso no lo hace

ninguna. No había nada que guardar, solo puntos que fuera de su arreglo no significaban nada.»

«Y esa es la versión pequeña de un problema mayor: en 2026 seguimos construyendo experiencias tridimensionales con herramientas bidimensionales.»

PARA QUIÉN ESTÁ HECHO

Para alguien sentado en un dormitorio a las dos de la mañana, que no tiene una sala con doce altavoces y no va a tenerla.

Para quien termina un tema y lo manda por un enlace — y al otro lado alguien escucha por primera vez cómo una voz se mueve de verdad alrededor y a través de su cabeza. En el móvil que ya tenía en la mano. Sin instalar nada, sin crear una cuenta, sin gastar un euro. Solo con un clic.

Para la artista que nunca ha escuchado su propio disco en tres dimensiones, porque el software para abrirlo no era suyo.

Para el diseñador de sonido con un disco duro lleno de veinte años de grabaciones, que de repente son materia prima para algo que nadie ha imaginado todavía en lugar de un archivo muerto.

Y para todos los que alguna vez han pensado que el sonido espacial es un segmento premium. Algo para lanzamientos prioritarios, acabados altos y la tarifa superior.

QUÉ SALE HOY

saimox Studio, para macOS con chip Apple, importa ADM-BWF, IAMF, IAB, multicanal, Ambisonics, arrays de micrófonos, grupos de pistas y estéreo. Exporta a ADM-BWF, IAMF, SMXD (el formato de distribución y streaming de saimox), WAV multicanal de 1.0 mono a 9.1.6 incluidos NHK 22.2 y Auro-3D, binaural, Ambisonics e IAB.

Se trabaja en mundos medidos en metros reales. Por eso el efecto Doppler y la atenuación por distancia salen como consecuencias físicas y no como efectos que se ajustan a mano. Se incluyen 156 patrones de movimiento en 13 grupos, todos estirables en el tiempo y rotables alrededor de cualquiera de los tres ejes. «Justo lo que me faltó aquella tarde.»

Hay reproductores gratuitos desde hoy para iOS, macOS y cualquier navegador actual; Android llegará después. Sin cuenta, sin licencia, sin caducidad — y en ampliación continua.

DÓNDE ESTÁ EL TECHO

No en el formato. Solo en la máquina de quien produce.

La aplicación incluye una comprobación de sistema que mide lo que soporta realmente ese ordenador — no estimado, sino en pasos reales: los objetos se leen del disco, se decodifican y se reproducen por el dispositivo de salida real hasta que la máquina se detiene. En un MacBook Pro con 32 GB son 4.096 objetos; en un Mac Studio con 64 GB, 8.192. El límite es la memoria, unos 1.024 objetos por cada 8 GB.

«Un techo que fija un formato no lo abres con dinero», dice Bergmann. «Más memoria sí. Y cómo se hace eso lo sabe todo el mundo.»

QUÉ CUESTA

saimox Studio 149 €, hasta 192 objetos. saimox Pro 349 €, hasta 512. saimox Enterprise desde 999 €, hasta 1024 garantizados, y un nivel por encima sin límite de software ni de objetos. Se compra una vez y se conserva para esa versión principal. Sin suscripción, sin contrato de mantenimiento. Catorce días con todo abierto para probarlo, sin cuenta y sin tarjeta.

Para estudiantes, docentes e instituciones sin ánimo de lucro hay condiciones propias — basta una solicitud con justificante.

El nivel más barato de saimox lleva más objetos de los que tuvo disponibles todo el sector a lo largo de diez años.

«Quien vende un formato gana con cada dispositivo que tenga que poder reproducirlo, lo use su dueño o no. Quien vende una herramienta solo gana con quien la considera buena. Elegimos lo segundo», dice el fundador. «Un formato que tiene que reaccionar tiene que llegar a todas partes. Y una tarifa por dispositivo se encarga de que ocurra justo lo contrario.»

SOBRE DESTIBA PRODUCTIONS S.L.

Empresa independiente en Crevillent, Alicante, que gestiona dos estudios Dolby Atmos Music. Desarrolla además hashID, una infraestructura de identidad digital con minimización de datos. saimox es su trabajo en sonido espacial.

Material de prensa sin formulario y sin registro: saimox.com/press.html · press@saimox.com

Sin embargo informativo. Libre de usar, entera o en parte.

saimox™ es una marca de Stephan Bergmann, solicitud de la UE 019407507.