

UNIVERSIDAD DEL VALLE DE GUATEMALA

**Facultad de Educación**



*Guía para el conocimiento del proceso adecuado de  
la realización de una producción discográfica*

**José Miguel Méndez Orellana**

Guatemala

2,010



*Guía para el conocimiento del proceso adecuado de  
la realización de una producción discográfica*

UNIVERSIDAD DEL VALLE DE GUATEMALA

**Facultad de Educación**

*Guía para el conocimiento del proceso adecuado de  
la realización de una producción discográfica*

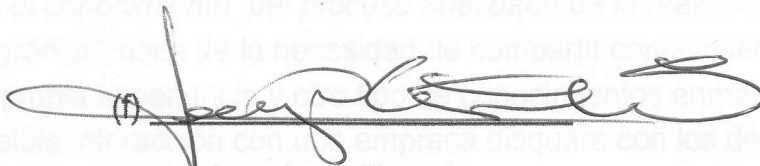
Trabajo de tesis presentado por José Miguel Méndez Orellana para optar por el  
grado académico de Licenciado en música

Guatemala

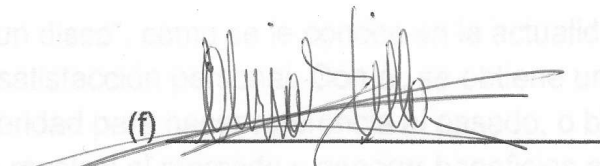
2,010

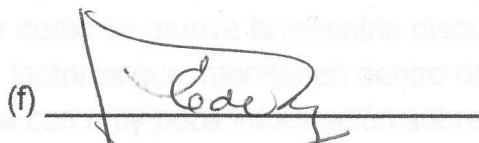
PREFACIO

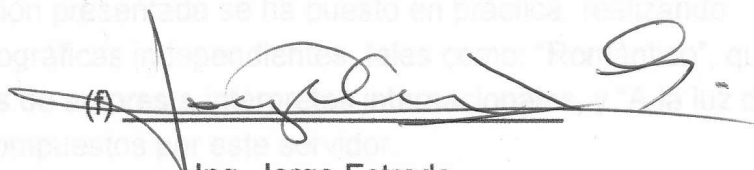
Vo.Bo.

(f)   
Ing. Jorge Estrada

Tribunal examinador:

(f)   
MA. Elvira Castillo de Sazo

(f)   
Lda. Eva Sazo de Méndez

(f)   
Ing. Jorge Estrada

Fecha de aprobación: 3 de noviembre de 2010

## PREFACIO

*“Guía para el conocimiento del proceso adecuado de la realización de una producción discográfica”*, nace de la necesidad de compartir conocimientos adquiridos por la propia experiencia y otro tipo de conocimientos enmarcados dentro de una posible interacción con una empresa disquera con los demás miembros del gremio artístico-musical, que en su afán de “perpetuar” muestras de talento para la posteridad o con fines económicos, necesitan información sobre este tema. Estos conocimientos van desde lo empírico, pasando por la deducción de situaciones, hasta lo científico calculado en cuanto a lo que sucede en la vida real en la industria discográfica.

“Grabar un disco”, como se le conoce en la actualidad entre los músicos, constituye una satisfacción personal. Con él, se obtiene un material audible que sirve en la posteridad para hacer referencia al pasado, o bien para presentar un nuevo producto musical al mercado y generar beneficios económicos, tal y como se hace hoy en día.

Los conocimientos que se comparten en este trabajo, parten del interés genuino por comprender como se mueve la industria discográfica, a través del análisis personal, de los factores que intervienen dentro de ella, considerando que en Guatemala, se cuenta con muy poca información sobre este tema, y la literatura que existe en el mercado internacional no es fácil de obtener y algunas veces de comprender puesto que está dirigido a un público exclusivo.

La información presentada se ha puesto en práctica, realizando producciones discográficas independientes, tales como: “Romántico”, que cuenta con composiciones de autores e intérpretes internacionales, y “A la luz de la luna” que usan temas compuestos por este servidor.

Dichas producciones se han podido realizar gracias al apoyo de mis padres, quienes con su trabajo y dedicación han proveído de recursos económicos tanto para mi educación en Universidad del Valle, como para la adquisición de instrumentos musicales y equipo de grabación, equipo que ha motivado mi interés por aprender acerca del proceso de grabación.

Para la realización de este trabajo, tuve el asesoramiento profesional del Ingeniero Jorge Estrada, catedrático de esta institución, que con su conocimiento sobre procesos de grabación, ha contribuido a los conocimientos que he adquirido

a través de sus cursos, a la vez que ha corroborado y corregido algunos conocimientos que he ido aprendiendo a través del empirismo.

Asimismo, agradezco a la directora del Departamento de Música Lda. Isabel Ciudad-Real, por la confianza en mi persona y en el anteproyecto de tesis, ya que sin su interés por promover este tipo de literatura, no hubiera sido posible la redacción de este documento. El contenido hace referencia a los procedimientos y elementos que se consideran necesarios tomar en cuenta para la realización de una producción discográfica por parte de un artista o banda (entendiéndola como una agrupación musical ya establecida).

## TABLA DE CONTENIDO

PREFACIO .....	v
LISTA DE CUADROS .....	x
LISTA DE ILUSTRACIONES .....	xi
RESUMEN .....	xii
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. MARCO OPERATIVO .....	2
A. Objetivo general .....	2
B. Objetivos específicos.....	2
III. HISTORIA DE LA GRABACIÓN DE AUDIO .....	3
A. Grabación y producción musical en Guatemala.....	7
IV. LA PRODUCCIÓN MUSICAL .....	8
A. ¿Qué es una producción musical?.....	8
B. ¿Qué tipos de producción musical existen?.....	8
1. Producción independiente.....	9
2. Sellos discográficos privados.....	9
V. ETAPA DE PREPRODUCCIÓN .....	10
A. Selección de artista .....	10
1. Análisis del nivel musical.....	10
2. Experiencia en el área y/o instrumento.....	11
3. Métodos de ensayo.....	11
4. Audiciones.....	11
B. Selección de tipo de música .....	12
1. Música popular.....	12
2. Música tradicional o folclórica.....	13
3. Música religiosa o góspel.....	13
4. Música sacra.....	13
5. Música académica, culta, o docta.....	14
C. Selección del productor musical .....	14
D. Selección del productor ejecutivo .....	15
E. Selección de melodías a utilizar .....	15
F. Selección de arreglo musical .....	17
1. Tipos de arreglos musicales.....	17
2. El orquestador.....	18
G. Selección de músicos a utilizar:.....	19
1. Otros.....	21
2. Útiles sonoros.....	21
3. Músicos invitados / Colaboraciones.....	22
H. Selección de responsables del concepto de imagen del artista .....	22
I. Selección de responsables del arte gráfico.....	23
J. Selección de compañía duplicadora o replicadora de discos .....	24
1. Replicación y duplicación de discos.....	24
2. Tipos de servicios ofertados.....	24
K. Selección de estudios de grabación .....	25
L. Selección de equipo a utilizar para realizar grabación .....	26
1. Grabadoras analógicas de cinta.....	26

2.	Grabadoras digitales de cinta.....	27
3.	Interfaces de audio digital (Digital audio interface)..	27
M.	Selección del método de grabación a utilizar con instrumentos .....	28
1.	Grabación en vivo / Conciertos.....	28
2.	En directo / estéreo / grupal.....	28
3.	Sonido amplificado.....	28
4.	Multicanal.....	29
5.	Grabación <i>MIDI</i> .....	29
N.	Contratos de grabación .....	29
1.	Opciones disponibles.....	29
2.	Número de producciones a realizar.....	30
3.	Longitud del tiempo del contrato.....	30
4.	Exclusividad en los servicios o derechos.....	30
5.	Área geográfica.....	30
6.	Control creativo.....	31
7.	Quién es dueño de los “masters”.....	31
8.	Co-publicadores.....	31
9.	Cláusula de “control de composición”.....	31
10.	Centralización de regalías o tarifa central.....	31
11.	Regalías y deducciones.....	32
12.	Regalías por ventas digitales.....	33
13.	Giras de conciertos / Grabación en vivo.....	33
14.	Comercialización de mercadería adicional.....	34
15.	Costos de grabación.....	34
16.	Realización de videos promocionales.....	35
17.	Mercadeo y promociones.....	35
18.	Anticipo de pago (Advances).....	36
19.	Colateralización cruzada.....	36
20.	Derechos publicitarios.....	36
21.	Apariciones públicas.....	37
22.	Asignación de contrato a terceros.....	37
23.	Cláusula de reemplazo de miembros de la banda.....	37
24.	Indemnización.....	38
25.	Cláusulas de suspensión de contrato.....	38
26.	Contabilidad.....	38
27.	Realización de auditorías.....	38
28.	Organizaciones ligadas con el negocio de la música.....	39
O.	Selección del ingeniero de masterización.....	39
P.	Preparación de campaña publicitaria .....	40
Q.	Preparación de presupuestos .....	40
R.	Origen de los fondos.....	41
S.	Aspectos de logística.....	42
VI.	ETAPA DE PRODUCCIÓN.....	43
A.	Instalación y preparación de instrumentos necesarios.....	44
B.	Selección de micrófonos.....	44
C.	Conexión de cables a instrumentos musicales y a mesa de mezclas .....	44
D.	Definir niveles de volumen.....	44

E.	Ecuilización previa.....	45
F.	Grabar pista de “click”.....	45
G.	Grabar secciones “guía” (referencias armónicas y melódicas).....	45
H.	Grabar secuencias <i>MIDI</i> .....	45
I.	Grabación de instrumentos en vivo según método y orden elegido .....	46
J.	Edición de audio .....	46
K.	Creación de pre-mezclas.....	46
L.	Realizar proceso de mezcla.....	46
VII.	ETAPA DE POST-PRODUCCIÓN.....	47
A.	Realizar el proceso de masterización .....	47
B.	Inicio de campaña publicitaria.....	47
C.	Realizar sesión fotográfica.....	47
D.	Creación de material publicitario para medios de comunicación escrita y audiovisual.....	47
E.	Creación de sitio web .....	48
F.	Realizar la presentación del disco .....	48
G.	Gira de medios .....	48
VIII.	CONCLUSIONES.....	49
IX.	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	50
X.	ANEXO A .....	51
XI.	ANEXO B .....	60
XII.	ANEXO C .....	63
XIII.	ANEXO D.....	64

## LISTA DE CUADROS

Cuadro 1: Propósitos de la producción musical.....	8
Cuadro 2: Tareas del productor musical.....	14
Cuadro 3: Tipos de canciones que se pueden usar en una producción musical ..	16
Cuadro 4: Arreglos vocales .....	17
Cuadro 5: Arreglos instrumentales .....	18
Cuadro 6: Estilos musicales .....	18
Cuadro 7: Tipos de músicos a utilizar en una producción .....	19
Cuadro 8: Características de los músicos utilizados en una producción .....	20
Cuadro 9: Otros instrumentos que se pueden utilizar en una producción.....	21
Cuadro 10: Aspectos a considerar respecto de las colaboraciones especiales ....	22
Cuadro 11: Equipos de trabajo responsables del arte gráfico .....	23
Cuadro 12: Organizaciones dedicadas al negocio de la música.....	39
Cuadro 13: Medios de comunicación útiles para promoción del artista .....	40
Cuadro 14: Costos estimados para realizar una producción discográfica.....	41
Cuadro 15: Lista de sonidos de <i>General MIDI</i> (GM).....	51
Cuadro 16: Lista de sonidos de <i>General MIDI 2</i> (GM2).....	52

## LISTA DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1: Fonoautógrafo .....	3
Ilustración 2: Fonógrafo .....	3
Ilustración 3: Gramófono .....	4
Ilustración 4: Disco de goma vulcanizada .....	4
Ilustración 6: Telegráfico.....	4
Ilustración 5: Fritz Pfelemer.....	5
Ilustración 7: Disco de vinilo.....	5
Ilustración 8: Audio Cassette.....	5
Ilustración 9: Disco compacto (CD) .....	6
Ilustración 10: Cinta de audio digital (DAT) .....	6
Ilustración 11: Mini Disco (MD) .....	6
Ilustración 12: IPod .....	7
Ilustración 13: Maestro Joaquín Orellana .....	21
Ilustración 14: Útil sonoro: Imbaluna .....	21
Ilustración 15: Capas de la cinta magnética .....	26
Ilustración 16: Grabadora analógica de cinta: Otari MX-5050 .....	26
Ilustración 17: Grabadora digital de cinta: Tascam DA-98HR.....	27
Ilustración 18: Interface de audio - M-Audio Delta 1010 .....	28
Ilustración 19: Autores, Editores e intérpretes de Guatemala (AEI) .....	39
Ilustración 20: <i>American Society of Composers, authors and publishers (ASCAP)</i> .....	39
Ilustración 21: <i>Broadcast music, Inc (BMI)</i> .....	39
Ilustración 22: <i>Gospel Music Association</i> .....	39
Ilustración 23: Puertos <i>MIDI</i> .....	55
Ilustración 24: Cable <i>MIDI</i> .....	56
Ilustración 25: Interface <i>MIDI</i> : Yamaha UX16.....	56
Ilustración 26: Secuenciador <i>MIDI</i> analógico .....	57
Ilustración 27: Secuenciador digital: Cakewalk Sonar 6.0 .....	57
Ilustración 28: Controlador <i>MIDI</i> - M-Audio Axiom 25.....	58

## RESUMEN

Se redactó una guía para la realización de una producción discográfica. Se pudo conocer que las producciones discográficas poseen diferentes líneas de trabajo. Se estableció la importancia de realizar una guía en el ámbito social. Se mostró que el proceso tiene diferentes etapas en su realización. Se establecieron las diferentes etapas que constituyen el proceso. Se profundizó sobre los personajes que conforman los diferentes equipos de trabajo y sus funciones respectivas. Se determinó la importancia de utilizar un equipo de grabación determinado con sus diferentes implicaciones. Se identificaron las diferentes opciones que existen para la utilización de canciones en una grabación. Se constató que existe información relacionada con contratos de grabación potenciales con empresas discográficas y que son compartidos en este documento. Se estableció qué tipos de música se pueden utilizar para realizar una grabación. Se determinó cuáles son los métodos de grabación disponibles en la actualidad. Se nominaron los rubros que deben considerarse al momento de realizar un presupuesto de una producción discográfica.

## I. INTRODUCCIÓN

Este trabajo contiene una *Guía para el conocimiento de la realización de una producción discográfica*. En la comunidad artística guatemalteca, se conoce muy poco sobre los procedimientos para la producción de material discográfico. La industria musical y discográfica ha establecido normas que la mayoría de los intérpretes guatemaltecos no aplican puesto que no son de conocimiento público, por lo tanto no se está apegado a ellas. Todas estas normas han sido creadas para evitar inconformidades de aquellos que contribuyen al enriquecimiento del material musical disponible en el mercado, contra los que utilizan este material aprovechando todos los beneficios que puedan generarse con él, sin dar algún tipo de retribución ya sea económica o referencial al autor de las obras musicales, como compensación al valor agregado que aportan al talento del artista.

La importancia de conocer, comprender y aplicar la manera en que se realiza un material discográfico de un artista, constituye un aspecto esencial para considerarse dentro de la industria musical, de cierto modo, se contribuye al mejoramiento de ésta, que ha ido deteriorándose luego de la aparición en la sociedad de la piratería que ha afectado a gran parte de la misma.

Este trabajo se enfocó a manera de dar a conocer los patrones básicos y necesarios para que el artista, además de ingresar de acuerdo con la normativa establecida para estar dentro del gremio musical, esté en armonía con todos sus miembros ya que cada uno de ellos, por la labor que realizan, merece un reconocimiento especial, ya que sin sus habilidades y destrezas particulares no habría un material de calidad que quisiera ser replicado por otra persona. El documento tiene como meta llegar al alcance de toda la comunidad artística guatemalteca, teniendo como limitaciones la poca evidencia de los inicios de la industria discográfica musical en Guatemala y sus avances correspondientes, así como la escasez de compañías disqueras en el que tengan un equipo de trabajo que realicen todas las tareas dentro del proceso de producción discográfica que puedan aportar conocimiento sobre los estándares internacionales sobre este tema. Se utilizaron en su mayoría, conocimientos que el alumno posee acerca de producción discográfica y musical adquiridos por experiencia personal, así como la ampliación de algunos conceptos y recursos extras necesarios utilizando fuentes bibliográficas relacionadas con la industria discográfica y entrevistas con personas cercanas y expertos para corroborar algunas cuestiones técnico-procesales de este tema.

## **II. MARCO OPERATIVO**

### **A. Objetivo general**

- Dar a conocer a la comunidad artística guatemalteca, el procedimiento que la industria discográfica ha establecido como estándar para la realización de una producción de un disco.

### **B. Objetivos específicos**

- Explicar los orígenes de la grabación sonora.
- Establecer la importancia de una producción discográfica.
- Explicar el proceso que conlleva la realización de un disco.
- Establecer los requerimientos básicos de una producción discográfica.
- Explicar la labor de cada miembro del equipo de trabajo en una producción discográfica.
- Dar a conocer la importancia de los derechos de autor en la música.
- Crear conciencia de la armonía que debe existir entre la comunidad artística.
- Dar a conocer los aspectos legales que se deben respetar dentro de la industria discográfica.

### III. HISTORIA DE LA GRABACIÓN DE AUDIO

Desde el inicio de la vida, el ser humano es el primer emisor y medio de almacenaje del sonido o audio. El sonido es el vehículo para registrar los mensajes e ideas y compartirlas con los demás seres humanos. Con él, la voz humana y otros objetos fungen como generadores de sonidos. (piedras, madera, huesos, entre otros). El sonido es considerado como un lenguaje o medio de comunicación eficaz, no desarrollado en la antigüedad, donde se crean estructuras científicas, artísticas, de creencias, llamada cultura.

A partir de ese momento, y tomando en cuenta la importancia de establecer dichas estructuras, surge la necesidad de conservar esa cultura y transmitirla posteriormente.

En el siglo XIX con León Scott Martinville, realizó el primer dibujo sonoro en 1857 y la primera grabación de la voz humana en 1860. Se utilizó un canto tradicional francés llamado *Au clair de la lune*. Fue registrado en hojas de papel de fumar ahumadas a través de un dispositivo con un cabezal estilo Robinson, llamado: Fonoautógrafo.

**Ilustración 1: Fonoautógrafo**



Fuente: esacademic.com

**Ilustración 2:  
Fonógrafo**



Fuente: eltamiz.com

En 1877, Thomas Alva Edison logró registrar su propia voz a través de un dispositivo cilíndrico. Dicho dispositivo no sólo registraba el audio sino que también podía reproducirlo. Este dispositivo recibió el nombre de: Fonógrafo.

### Ilustración 3: Gramófono

En 1881 el científico e inventor Alexander Graham Bell en compañía de Chinchester Bell y el físico Charles SumnerTainter, diseñaron un nuevo soporte de reproducción de audio llamado: Gramófono



Fuente: maquinas-musica.com

### Ilustración 4: Disco de goma vulcanizada

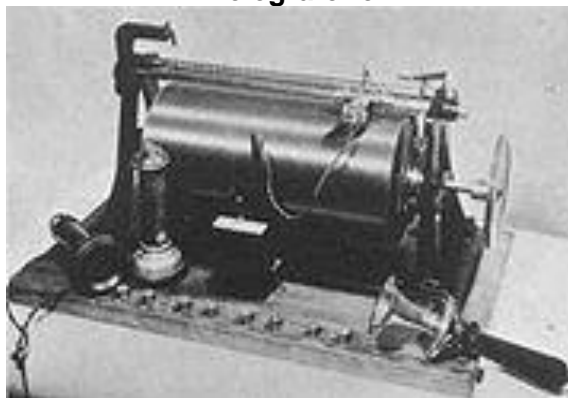


Fuente: elenaservin.wordpress.com

En 1885 el inventor de origen germano Emile Berlines, introdujo el disco de goma dura vulcanizada a partir de un ejemplar original de zinc. Este soporte apareció junto al gramófono que era el encargado de reproducirlo.

### Ilustración 5: Telegráfono

El danés Valdemar Poulsen es quien en 1898 logra hacer el primer registro de sonido magnético por medio del Telegráfono, donde un micrófono convierte las ondas sonoras en variaciones de voltaje.



Fuente: territorioscuola.com

### Ilustración 6: Fritz Pfleumer



Fuente: elenaservin.wordpress.com

El disco de vinilo o vinil, se graba de acuerdo a un complejo proceso mecánico analógico. Fue un soporte que sobrevivió y se desarrolló en el siglo XX. Estos discos se editaron en cuatro velocidades: 16, 33, 45 y 78 revoluciones por minuto y en diámetros de 7, 10 y 12 pulgadas. En función de su diámetro y número de canciones por cara recibían distintas denominaciones.

En 1928 el ingeniero alemán Fritz Pfleumer inventó la primera banda magnética con base de papel. Luego esa banda sería reemplazada por una banda de plástico recubierta por una capa ferromagnética. Fue reproducida por el prototipo de una grabadora magnética que no se comercializó.

### Ilustración 7: Disco de vinilo



Fuente: elenaservin.wordpress.com

### Ilustración 8: Audio Cassette



Fuente: elenaservin.wordpress.com

En 1960, introducido por la empresa Philips, nace con éxito el audiocassette compacto o cassette. En la cinta están disponibles dos pares de pistas estereofónicas, una por cada cara, dicha cinta es leída por el reproductor de casete. Este soporte se transformó en la alternativa re-grabable del disco de vinil durante la década de 1970.

En los siguientes años se daría un fenómeno comercial entre las dos empresas más grandes de electrónica: Philips y la japonesa Sony, mientras luchaban por comercializar sus productos cada vez más avanzados tecnológicamente hablando. Fue en ese momento que viendo la necesidad de innovar en el mundo tecnológico, decidieron unir fuerzas creando el disco compacto o CD en 1970.

#### **Ilustración 9: Disco compacto (CD)**



Fuente:  
elenaservin.wordpress.com

#### **Ilustración 10: Cinta de audio digital (DAT)**



Fuente: elenaservin.wordpress.com

En 1987 nace la cinta de audio digital o DAT desarrollada por Sony y siendo el primer formato de cassette digital comercializado. En apariencia es similar al audiocasete compacto no así en su función, pues la grabación se realiza de manera digital utilizando cinta magnética de 4 milímetros, la grabación y conversión a DAT tiene 32 kilohertz de frecuencia de muestreo y 16 bits de cuantificación.

En el año de 1992 Sony lanzó al mercado el Minidisc o MD. Es disco de almacenamiento magneto-óptico cuyas dimensiones son de 7 x 6.75 x 0.5 centímetros y es capaz de almacenar todo tipo de datos binarios. Aunque nacieron para sustituir las cintas de casete, la distribución de música por internet y el auge del mp3, lo limitaron a utilizarse únicamente para la grabación.

#### **Ilustración 11: Mini Disco (MD)**



Fuente:  
elenaservin.wordpress.com

**Ilustración 12: iPod**

Fuente: elenaservin.wordpress.com

En 1987 apareció la patente de lo que se conoce hoy en día como MPEG-1 Audio Layer 3 o MP3 aunque no fue sino hasta 1995 cuando Karlheinz Brandenburg lo usara por primera vez. El audio digital comprimido, que fue desarrollado por el Moving Picture Group (MPEG) es capaz de introducir información de audio de manera comprimida, y así introducirla en un dispositivo de poco almacenamiento. Sin embargo éste tipo de compresión genera una pérdida en la calidad del audio original.

Muchos soportes han formado parte de la historia del sonido. Una gran cantidad de estos salen al mercado y otros de ellos simplemente desaparecen; la constante evolución tecnológica, las estrategias de los proveedores y las preferencias del consumidor han hecho frágil su durabilidad y permanencia. Sin embargo no podemos estancarnos en este tiempo, la mismas necesidades que en un inicio llevaron al hombre a buscar nuevas y mejores vías de comunicación, son las que nos impulsan al progreso.<sup>1</sup>

### **A. Grabación y producción musical en Guatemala**

La grabación en Guatemala como una industria, viene ligada a la aparición de la radio nacional TGW. Ellos son los primeros que traen los primeros equipos de grabación, y forman los primeros técnicos de audio. Todo esto sucedió cuando fungía como presidente de la república Jorge Ubico Castañeda, en los años 30. Las primeras disqueras formales que existieron en Guatemala fueron: Discos Tikal, propiedad Salvador Avelar, que fue uno de los pioneros en producir música y distribuirla. Más tarde, Salvador “Chito” Falla, utilizando el conocimiento y experiencia que le significó trabajar en la radio TGW, fundó FONICA.

Posteriormente aparecieron compañías más estructuradas como DIDECA (Discos de Centro América) y DILA (Discos de Latinoamérica). Más tarde aparecería la única disquera que existe en la actualidad llamada VyPro posteriormente llamada DIFOSA (Distribuidora Fonográfica, Sociedad Anónima). Como dato importante uno de los propietarios de esta distribuidora, fue el primer productor independiente en el país, antes de convertirse en una empresa. La producción independiente no se dio hasta luego de los 80's.

<sup>1</sup>Breve historia de la grabación sonora – Especimen auditivo <http://elenaservin.wordpress.com/2009/08/08/breve-historia-de-la-grabacion-sonora/>

## IV. LA PRODUCCIÓN MUSICAL

### A. ¿Qué es una producción musical?

Dado que la música trabaja en función de la exteriorización de sentimientos e ideas utilizando sonidos, la producción musical se entiende como la creación de material musical audible para la posterior escucha de personas en diferentes ambientes. La producción musical se considera parte integrante del patrimonio cultural intangible de todas las personas y pueblos, y por ello:

- Contribuye a proteger las tradiciones vivientes y el patrimonio musical de pueblos y comunidades culturales, sus identidades estéticas y su importancia social.
- Garantiza su continuidad dinámica, apoyando y alentando su práctica como forma de enriquecimiento, evolución e incluso como medio de ejercer influencia sobre la vida contemporánea y el medio ambiente social.
- Salvaguarda las prácticas sociales y las culturas y entornos tradicionales, y preserva la integridad y práctica continua de expresiones musicales particulares.

Entre los propósitos de realizar una producción musical, se encuentran:

**Cuadro 1: Propósitos de la producción musical**

#### Propósitos de la producción musical

- El dotar a los artistas de los medios necesarios para que definan su papel dentro de la sociedad contemporánea, en el contexto de la globalización del área de las artes y la cultura.
- Atribuir a los artistas que representan distintas culturas y entornos el respeto y la valoración que merecen por su importante contribución al humanismo dentro de su sociedad y nación-estado particulares, y dentro de la comunidad global.
- Proteger y salvaguardar las técnicas tradicionales y la tecnología autóctona vinculadas a la producción musical.
- Preservar y/o crear oportunidades de expresión.
- Generar oportunidades de interacción (intercambio intercultural, con otras tradiciones de arte o expresión y otros sectores de la sociedad – corporativo, público, religioso, otros).
- Crear las condiciones para la aplicación de estrategias pedagógicas basadas en metodologías tradicionales y/o autóctonas-

Fuente: Elaboración propia

### B. ¿Qué tipos de producción musical existen?

El preservar cualquier creación musical para la posteridad, se considera un anhelo propio del músico, ya que con ello se deja una huella utilizando un lenguaje tan complejo pero a la vez tan expresivo y bello como lo es la música. La grabación musical se ha realizado a través de la historia, utilizando diferentes métodos y materiales así como con equipo especializado para trabajar con dichos elementos. Para la utilización de este equipo se necesita un grado de

conocimiento que a través de una formación técnica y especializada se puede obtener.

Existen personas que ya poseen esos conocimientos pero suelen dividirse en dos grupos de trabajo dependiendo del tipo de producción que quieran realizar. Estos grupos son: Producciones independientes, y sellos discográficos privados.

**1. Producción independiente.** Se le llama “producción musical independiente” a la realizada por una persona o un grupo de personas que no están ligados a alguna organización lucrativa o no, destinada a ese fin en particular. Se utilizan conocimientos empíricos sobre música, equipo de media calidad y manejo de éste. En este tipo de producciones, no existe una estructura en cuanto a la organización del equipo de trabajo, todos con sus conocimientos aportan algo que eventualmente ayudará a conseguir un producto final aceptable.

**2. Sellos discográficos privados.** Estas organizaciones son las que desde su constitución como empresa se dedican a la producción musical adoptando una estructura organizacional adecuada para este fin. Ésta estructura tendrá a bien preparar y realizar la mayoría de los aspectos relacionados con la logística que lleva su proceso. A diferencia de las producciones independientes, los sellos discográficos cuentan con el equipo y recurso tanto humano como económico para llevar a cabo todas las tareas e inversiones necesarias de una producción musical discográfica.

## V. ETAPA DE PREPRODUCCIÓN

La pre-producción, es todo lo que una persona debe hacer antes de ir a un estudio de grabación. Esta etapa implica un periodo de planificación global de todo el proceso en cuanto a la realización de una grabación se refiere. Algunas de las tareas más representativas de esta etapa incluyen:

- Encontrar a un productor musical.
- Programar el tiempo a utilizar en el estudio.
- Preparar a los músicos necesarios para grabar.

Es importante mencionar, que al realizar una buena etapa de pre-producción o planificación de la producción, significa una mejor sistematización en cuanto a las tareas. Implica también realizar actividades utilizando los recursos y el tiempo indispensable sin llegar a requerir actividades de última hora que pueden repercutir en todo el proceso ya estimado previamente. El proceso de pre-producción es importante porque a partir de que se coloca un pie dentro del estudio de grabación, el reloj inicia su trabajo, y los costos empiezan a aumentar, por lo que se debe utilizar el tiempo de estudio eficientemente. El artista o banda debe haber ensayado previamente para tener en mente todo lo que pueda provocar inconvenientes al momento de ingresar al estudio de grabación. El esfuerzo debe recaer en realizar un buen trabajo musical y dejar todo el trabajo no musical, en los expertos seleccionados previamente.

En esencia, la buena pre-producción presenta un panorama global del proyecto que ayudará a tener presente todos posibles obstáculos que se pueden presentar antes de tener una grabación digna de ser escuchada y de la cual se pueda sentir orgulloso el solista o la banda.

A continuación se presentan algunos de los aspectos que hay que considerar para tener una buena etapa de pre-producción:

### A. Selección de artista

El artista, en este caso el músico, es de vital importancia para el proyecto. Su propuesta musical, será un componente básico y esencial para el éxito de la nueva producción musical. Es importante conocer el contexto cultural-musical al que ha estado en contacto y conocer sus posibles influencias para detectar el conocimiento musical que hasta ahora posee. Esto servirá para conocer las raíces acerca del gusto que tiene el artista por la música.

**1. Análisis del nivel musical.** El nivel musical de una persona puede conocerse por medio de la musicalidad desarrollada a lo largo de la vida. Éste se puede obtener en algunos casos, por medio del conocimiento que tenga de la teoría de la música o de la trayectoria musical pública que ha tenido. Es necesario conocer aspectos importantes como: el aprendizaje de oído, el nivel de oído absoluto que posee (si se posee).

**2. Experiencia en el área y/o instrumento.** Las nuevas propuestas musicales vienen relacionadas a un nuevo estilo de ejecución vocal o instrumental. Cada nueva propuesta o estilo, viene cargado de una mezcla de estilos previamente establecidos que incluyen en sí mismos, técnicas instrumentales específicas. Este contexto servirá de marco para estimar las posibilidades en cuanto a las capacidades motrices respecto de la ejecución instrumental en el estilo o género musical a elegir para la producción musical.

El conocer el tipo de música al que se dirigirá la creación o producción musical, ayudará al artista a conocer las particularidades del estilo. Conocer todos estos elementos constituye una fuente de información invaluable para crear un material de interés para el público objetivo. El lenguaje utilizado, la expresión o sentimiento que se debe imprimir, los rasgos estilísticos, tanto rítmico para lo musical como prosaico para la composición, serán agentes fundamentales para el eventual éxito de la producción musical que se realice.

**3. Métodos de ensayo.** El artista ya cuenta con un buen nivel musical, que contiene todos los aspectos de musicalidad necesarios para un buen desempeño musical. Se puede considerar entonces, que los conocimientos y aptitudes básicas para que el músico pueda hacer música son suficientes. Por tanto, se cuenta con gran parte del entrenamiento necesario para ser un buen músico.

Si se posee conocimiento tanto teórico como práctico del estilo musical elegido, (entendiéndose teórico como aspectos históricos que han llevado al estilo de música a interpretarse tal y como se conoce actualmente, y práctico como técnicas o prácticas históricas habituales ya sea instrumentales o vocales particulares del estilo) ya se comprende mejor la función del estilo de música seleccionado. Cada aspecto que se toma en cuenta del género funciona como un grano de arena utilizado para hacer una construcción sólida musicalmente hablando. Todo ello llevará a que la actividad de hacer música esté relacionada con un fin específico, utilizando la música como un medio de expresión personal y cultural.

Un aspecto a tomar en cuenta, es la forma en que el artista se dedica a desarrollar su(s) instrumento(s) y habilidades musical(es). Una rutina de ejercicios suele ser una práctica común entre los instrumentistas, ya que se desarrolla técnica instrumental y/o vocal. La práctica mediante la ejecución de melodías, podría ser otra forma de fortalecer la musicalidad y virtuosidad en el instrumento, puesto que además de ejercitar de cierta manera una técnica determinada estimulando la imitación de grandes intérpretes, se fomenta el desarrollo del oído absoluto, provocando inferencias sobre el sonido escuchado. Una buena rutina de ejercicios que fomente el desarrollo vocal e instrumental, es un aspecto a considerar, puesto que de ello depende el avance o retroceso que pueda tener el nivel musical del artista.

**4. Audiciones.** Una vez determinado el estilo musical que se utilizará para hacer música, ya se cuenta con una guía sobre los elementos técnico-musicales

que los músicos y/o artistas necesitan dominar a un cierto grado. Las audiciones son de mucha ayuda si se realizan antes de la selección del artista, aunque también se realizan luego de su selección, para conocer si se posee el nivel musical que se pregona. Con ello se conocerán los nuevos aportes y limitaciones que podría tener el artista o banda, respecto de aspectos musicales propios del estilo seleccionado.

## **B. Selección de tipo de música**

Existen diferentes áreas donde la música puede desempeñar un trabajo relacionado con expresar ideologías y sentimientos, así como realizar un trabajo pedagógico al desarrollar habilidades y destrezas ocultas dentro de las personas. La producción musical tiene diferentes opciones para exponerse como producto final, éstas se pueden localizar en los diferentes ambientes de trabajo de la vida cotidiana. La producción musical conlleva el trabajo de varios elementos, cada uno de ellos juega un papel importante en medio del proceso aportando elementos creativos, de razón y de convicción relacionados con el quehacer de la música misma.

La producción musical depende de algunos factores que inciden en el tipo de proceso que se sigue para crear y fijar ideas musicales en la mente de los consumidores. Algunos de ellos son:

- El origen del tipo de música que se desea hacer.
- Fuentes de información musical tenemos para realizar el tipo de música que se desea hacer.
- Quien se encarga del proceso creativo.
- Qué elementos físicos musicales se utilizarán para transmitir el mensaje tanto musical como poético.
- Elementos financieros ligados a la creación (músicos, compositores, arreglistas) y utilización de la música (derechos de autor, pago de regalías).

El ámbito en que la música puede trabajar, es variado, pues supone la expresión de sentimientos y emociones en función de un estado de ánimo, alguna ubicación geográfica o de la preferencia de alguien sobre determinada secuencia de sonidos que formen una idea musical que trascienda y comunique más que sonidos.

Los diferentes ámbitos en que la música se puede producir en la actualidad entre otros, son los siguientes:

**1. Música popular.** Este tipo de música es un conjunto de géneros y estilos musicales que no tienen un área geográfica definida a la cual representen. Algunas de sus características particulares son:

- La sencillez en la expresión de ideas musicales.
- Reciben ayuda de los medios de comunicación para su publicidad.

La música popular surge en Europa con la llegada de la revolución industrial en el siglo XVIII, cuando la mejora tecnológica hace posible que los fabricantes puedan producir instrumentos musicales en serie y venderlos a un precio razonable, llegando así a la clase media. La instrumentación utilizada en la música popular varía según la región de donde se origine la idea musical. Cada región posee instrumentos que van de acuerdo a las filosofías, creencias y tradiciones del área.

**2. Música tradicional o folclórica.** Este tipo de música es la que se conoce como la música que representa un espacio de una región, desligada a la música académica compartiendo gran parte de los valores y cultura de una región específica. Se le considera de carácter étnico, porque cuenta con elementos característicos de la región que hacen de fácil comprensión entre oyentes del lugar e incluso de otras regiones.

Dentro de las características importantes de la música tradicional o folclórica, se destacan:

- Es transmitida a través de la tradición oral.
- Está relacionada con la cultura de un pueblo.
- En ella se reviven acontecimientos históricos y personales.
- No es música que se comercializa.
- El nombre del autor de las piezas, generalmente es anónimo.
- Se transmite de generación en generación.

**3. Música religiosa o góspel.** Este tipo de música, llamada también música espiritual, es la música que surgió de las iglesias afroamericanas en el siglo XVIII. Se diferencia de los himnos cristianos porque son de carácter ligero en cuanto a música. La palabra original de este género es: GodSpell, que se traduce al castellano como “Dios anuncia” o “Palabra de Dios”. Entre sus características se encuentran:

- Es un canto evangélico, invita a las personas hacia Dios,
- Exponer los valores de la vida cristiana dentro de las letras de sus canciones.
- Utiliza coros con el uso excelente de armonía musical.

El género góspel tradicional se utiliza en Estados Unidos y generalmente es interpretado por un coro que puede o no, ser a capella y/o tener asignados solistas.

**4. Música sacra.** Este tipo de música, más que un género musical, es una forma de evangelización, que a través de sonidos de una sola melodía, se presentan pasajes bíblicos o se exponen aspectos significativos de la cristiandad. También se le llama “música litúrgica”, y comúnmente es usada comúnmente en el ámbito católico. El término significa *música sagrada* (*Sacrare* o «consagrar»), La música sacra durante un servicio religioso para muchas iglesias es una parte

fundamental de su liturgia.

**5. Música académica, culta, o docta.** Este tipo de música, surge en Europa intentando ser un medio de expresión cultural. Se estima que inicia en la época medieval, aunque toma elementos de algunas civilizaciones antiguas (Egipto, Mesopotamia y la antigua Grecia). Se considera como una tradición musical escrita, utilizando la notación musical creada en el periodo medieval para el canto gregoriano y perfeccionada en los periodos musicales siguientes de la historia de la música, a diferencia del tipo de música que se transmite de manera oral o por grabaciones previas. La música culta está diseñada exclusivamente para ser oída, a diferencia de otras músicas adjuntas a otras formas de entretenimiento.

Dentro de la música académica, culta o docta se definen las bases de la música que se conoce hoy en día, partiendo de los diferentes métodos de expresión musical que fueron evolucionando con el tiempo en los distintos periodos musicales.

### C. Selección del productor musical

Esta persona es la encargada de estar al tanto de lo que sucede en el estudio de grabación. Son los encargados de llevar al éxito una canción o un álbum completo. El productor musical en pocas palabras se puede considerar como el director del proyecto. La selección del productor, puede ser la diferencia entre una buena producción y otra que no lo sea tanto.

Entre las tareas del productor se encuentran:

**Cuadro 2: Tareas del productor musical**

#### **Tareas del productor musical**

- Ser el encargado del diseño de la preproducción.
- Re armonizar y rediseñar las estructuras de las canciones si fuera el caso.
- Contratar a músicos de estudio.
- Ser mediadores entre los músicos y el ingeniero de grabación.
- Distribuir eficientemente el tiempo en el estudio.
- Seleccionar el estudio de grabación.
- Seleccionar al ingeniero de grabación.
- Determinar los requerimientos necesarios para la banda o solista.
- Estar presente y ser guía en todas las sesiones de grabación.
- Debe tocar un instrumento de la banda, por alguna eventual sustitución.
- Debe poseer conocimientos de edición de material grabado (MIDI, Audio) para aprovechar el tiempo en el estudio.
- Tener buenas relaciones interpersonales para evitar conflictos entre los miembros del grupo.

Fuente: Elaboración propia

Algunos de los productores poseen conexiones interesantes con empresas discográficas de alto nivel, con las cuales puede existir un potencial contrato de grabación, o bien, ayudar a obtener una buena grabación que llame la atención a

los ejecutivos de éstas. A los productores se les suele pagar por número de canciones, de las cuales ellos son responsables, eso quiere decir que podrían o no, recibir un pago por cada canción o por el grupo de canciones. Otros pueden ser contratados por producciones completas.

Son varios aspectos de los que depende la contratación de un productor entre ellos están:

- La cantidad de dinero del que se dispone en un presupuesto.
- Agenda del productor.
- Condicionantes específicas del mismo.

Entre otros factores pueden estar:

- Acuerdos a los que se lleguen dentro del contrato de grabación.
- La experiencia que posea en el área de dirección o producción.

La tarea del productor suele desestimarse, pero es la que tiene la mayor parte de la responsabilidad, si se quiere que el producto musical que se genere en el estudio, sea un éxito. Ellos suelen conocer lo que el consumidor de música en masa quiere escuchar y comprar. Ellos escriben, producen, componen e interpretan instrumentos musicales dentro de las grabaciones. Un productor es la persona que “garantiza” que la producción dentro del estudio tenga éxito.

#### **D. Selección del productor ejecutivo**

Esta persona es la responsable de asistir en el desarrollo de la producción musical, pero no posee conocimientos técnicos acerca de grabación. Este personaje se encarga de los negocios y asuntos legales que conllevan realizar una grabación como contratos, registro de canciones, pago de regalías, etc. Si se tiene un buen productor, el productor ejecutivo tendrá toda la información preparada sobre la mesa para realizar las acciones correspondientes.

Aunque pueden existir abogados y negociantes definidos dentro de la empresa que se encarguen de aspectos como los arriba mencionados, se considera recomendable contar con alguien que supervise ese tipo de asuntos.

#### **E. Selección de melodías a utilizar**

La creación musical, como cualquier trabajo, implica esfuerzo y dedicación para generar algo que sea digno de replicar. En la actualidad se ha desestimado el quehacer del compositor musical, aduciendo que:

- La música nueva, no le gusta a la gente, hay que usar la ya conocida”,
- Por música nueva no pagan, hay que cantar lo viejo”.

La música no pasa de moda, el mensaje que tiene implícito si puede hacerlo.

En la música existen dos tipos de canciones de las cuales puede hacer uso cualquier músico o cantante. Éstas son:

**Cuadro 3: Tipos de canciones que se pueden usar en una producción musical**

Tipo de canción	Características
Canciones del repertorio ya existente o adaptaciones (covers).	Son canciones conocidas Han sido éxitos en la voz de otros cantantes.
Canciones inéditas.	Contienen una idea musical totalmente nueva.  La letra que se adapta a la melodía, amplía el mensaje que contenga la idea musical.

Fuente: Elaboración propia

Existen ciertas normas en cuanto a la utilización de las canciones en la industria de la música. Estas normas si bien son estrictas y algo complejas en lenguaje, se podrían resumir en un ejemplo sencillo:

Miguel, compone una canción a su pareja. La escribe de tal manera que la letra de esa composición pueda aplicarse a cualquier persona. La registra como suya y la graba en un disco de temas originales suyos. Esa canción tiene buena aceptación en el público y vende discos (aunque sea solo por esa canción). La graba con un estilo de corte romántico, ritmo suave y melodía cadenciosa. Al mismo tiempo que Miguel lanza su disco, hay bandas en el medio que interpretan otros géneros musicales, otra instrumentación y posiblemente otra orquestación adaptándola al estilo. En un momento determinado escuchan la melodía de Miguel, y les gusta la canción. Ellos empiezan a tocarla en fiestas (ejecución pública), ganan dinero con esas participaciones (remuneración), e incluso deciden incluirla dentro de un cd con canciones del repertorio ya existente (adaptaciones). Con el tiempo y tal vez con más aceptación que la versión original de la canción, se venden cds con una nueva versión de esa canción interpretada por ese grupo musical, adaptada a otro género o estilo musical o mejorando el arreglo ya existente. Este grupo recibe ganancias netas, y el compositor del tema no recibe porcentaje alguno de remuneración sobre esas ventas. En este momento lanzaría la pregunta: ¿es justo que el que tuvo la idea brillante de componer una canción y tuvo una inspiración envidiable, no reciba algo a cambio, además de un reconocimiento público por ser el creador de esa melodía generada por sentimiento plasmado en música?

Los derechos de la propiedad intelectual aplicados en la música son llamados “derechos de autor en la música”. Según Estrada (2010), “estos derechos son un tipo de protección legal para el compositor y librar de plagio o de uso público remunerado sin retribución alguna al compositor”<sup>2</sup>. En Guatemala

<sup>2</sup> Entrevista a Ing. Jorge Estrada

existe actualmente una Sociedad de Gestión Colectiva llamada “AEI (Autores, editores e intérpretes)”, que velan por proteger la inventiva tanto de los músicos como literarios.

Existen algunos aspectos a considerar para el pago de ejecución pública de adaptaciones (*covers*):

- La cantidad de asientos que posea el lugar.
- En conciertos, se cobra un porcentaje sobre la taquilla, (por lo general el 6% menos impuestos).
- Para utilizar una adaptación (*cover*) dentro de un disco, se conoce la tarifa de 4 centavos de dólar por canción por disco. (Según la categoría, autorización y precio fijado del compositor).
- El editor o disquera es el encargado de pagar uso de adaptaciones.
- Actualmente la editora encargada de manejar catálogos y manejar pago de regalías es “Editora MAYA” .

Asimismo, se refiere a esa entidad para conocer las obligaciones a los que está sujeto el uso de canciones del repertorio ya existente, y al final del documento se adjunta documentación necesaria que contiene los requisitos necesarios para poder registrar temas inéditos por parte de un compositor.<sup>3</sup>

## F. Selección de arreglo musical

El arreglo musical consiste en la configuración de una pieza musical (normalmente una canción) para un grupo de instrumentos musicales o voces específicos, es básicamente la selección de qué instrumentos serán interpretados a lo largo de la pieza. Cada estilo musical posee una configuración instrumental definida. El arreglista tiene como responsabilidad principal, el conocer el estilo de música que tiene una composición, para asignar adecuadamente un grupo de instrumentos.

**1. Tipos de arreglos musicales.** Los arreglos musicales se pueden dividir en dos grupos: vocales e instrumentales.

Los arreglos vocales pueden ser:

Cuadro 4: Arreglos vocales

Tipo de arreglo	Características
Voz principal con acompañamiento de un instrumento.	Suele ser la configuración que utilizan cantantes que arreglan por si mismos las canciones que interpretan. (Generalmente se utiliza una guitarra o un teclado).
Voz principal con acompañamiento rítmico-melódico.	Los instrumentos utilizados para esta configuración pueden ser: batería, bajo, guitarra, o teclado.

<sup>3</sup> Ver apéndice D

Continúa cuadro 4...

Tipo de arreglo	Características
Voz principal, con acompañamiento rítmico y arreglo instrumental.	Se utilizan los instrumentos señalados en el tipo de arreglo arriba mencionado, y además se incluyen otro tipo de instrumentos, tales como sección de cuerdas, o sección de bronce, para enriquecer el arreglo.

Fuente: Elaboración propia

Los arreglos instrumentales pueden ser:

Cuadro 5: Arreglos instrumentales

Tipo de arreglo	Características
Instrumento principal con acompañamiento de un instrumento.	El instrumento principal es capaz de interpretar una melodía principal, y un acompañamiento. Tal es el caso de un teclado.
Instrumento principal con acompañamiento de instrumentos.	Suele utilizar un instrumento principal para interpretar la melodía, y utiliza un grupo musical que provea del acompañamiento respectivo.
Instrumento principal, con acompañamiento orquestal.	Este tipo de arreglo suele utilizar instrumentos orquestales para proveer un acompañamiento enriquecido melódicamente.

Fuente: Elaboración propia

Cada tipo de música como se mencionó en el apartado “selección del tipo de música”, posee una finalidad o función, y de eso depende mucho la instrumentación que utilice para cada estilo.

Entre los estilos musicales populares que se manejan hoy en día, se encuentran:

**Percusión rítmica:** batería, percusión.

**Cuerdas:** violines, violas, violoncelos, contrabajo, guitarra.

**Viento:** oboe, saxofón, fagot, contrafagot, corno inglés, flauta, oboe, clarinete.

**Bronces:** tuba, corno francés, el trombón y la trompeta.

**Coros:** 3 o más voces adicionales

Cuadro 6: Estilos musicales

Nombre del estilo	Instrumentos que generalmente se utilizan
Pop.	Percusión rítmica, piano, sintetizador, bajo, guitarra, coros y cuerdas.
Jazz.	Percusión rítmica, Bronces, coros.
Rock.	Percusión rítmica, bronce, cuerdas y coros.
Latina/Brasileira.	Percusión rítmica, coros, bronce, percusión, y cuerdas.
Country.	Percusión rítmica, coros, bronce, cuerdas.
Orquestal.	Cuerdas, Vientos, Bronces, Percusión.

Fuente: Allen, Corey, *Arranging the digital world*, 2005:7

**2. El orquestador.** Una vez que se ha definido qué tipo de configuración instrumental se usará, es decir, qué arreglo musical se utilizará, es necesario

orquestrar los instrumentos; es decir, asignar melodías, ritmos, armonías, para que se genere una secuencia en cuanto a la aparición de cada sonido en la grabación final. Generalmente, el arreglista, suele ser el orquestador, puesto que ya conoce el tipo de instrumentación, la configuración que se debe utilizar para escribir música para ese instrumento y conoce también técnicas de orquestación adecuadas para cada estilo musical.

El arreglista/orquestador, suele tener las siguientes responsabilidades:

- Orquestrar los instrumentos musicales.
- Establecer tonalidades para cada canción.
- Establecer tempos y dinámicas en los tempos.

Asimismo, hay varios factores a tomar en cuenta para la contratación del arreglista musical. Estos son:

- Se debe establecer el tiempo de entrega de las orquestaciones.
- Establecer la disponibilidad de partituras o *particelas* de cada instrumento.
- Si las orquestaciones son “al oído”, es necesario que exista una certeza de que la orquestación sea memorizada y establecer una guía rítmica para el director de la grabación.

### G. Selección de músicos a utilizar:

Los músicos o instrumentistas que se pueden estar presentes dentro de la realización de una producción discográfica, puede variar según la disponibilidad de cada uno de ellos. Generalmente se puede contar con dos tipos de músicos o instrumentistas para una grabación:

Cuadro 7: Tipos de músicos a utilizar en una producción

Tipo de músico	Descripción
Músicos de la banda o grupo.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Son parte de un grupo establecido.</li> <li>- Poseen estilo de ejecución musical propio.</li> <li>- Generalmente se ubican en el rubro de “músicos de oído” o “músicos mecánicos”.</li> <li>- Generalmente un miembro del grupo funge como director de la orquesta.</li> </ul>
Músicos de estudio o de sesión.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Laboran en un estudio de grabación determinado.</li> <li>- Su participación depende de los requerimientos de la producción.</li> <li>- Poseen más experiencia en el área teórica de la música (solfeo, armonía, composición).</li> <li>- Poseen cierto grado de expertaje en un instrumento o estilo musical.</li> <li>- Es pagado dependiendo de la participación que tenga dentro de la producción. (número de canciones o producción completa).</li> </ul>

Fuente: Elaboración propia

Entre los diferentes músicos que se pueden utilizar generalmente dentro de una producción discográfica están:

**Cuadro 8: Características de los músicos utilizados en una producción**

<b>Tipo de músico</b>	<b>Descripción</b>
Vocalista.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Más conocida como “Cantante”</li> <li>- Es la voz principal de la banda.</li> <li>- Puede existir más de una voz principal.</li> </ul>
Tecladista.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conocido como “pianista” u “organista”.</li> <li>- Se encarga del control de instrumentos de teclado (Piano, sintetizadores).</li> <li>- Lidera la parte rítmico-armónica de la banda.</li> </ul>
Bajista.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conocido como “el del bajo”.</li> <li>- Interpreta el instrumento llamado “Bajo”.</li> <li>- Interpreta un instrumento rítmico-melódico.</li> <li>- Crea una base armónica dentro de una canción.</li> <li>- Crea armonía entre instrumentos rítmicos y melódicos.</li> </ul>
Guitarrista.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conocido como “el de la guitarra”.</li> <li>- Tiene participación doble siendo rítmica y/o melódica.</li> <li>- Favorecen a la presencia armónico-melódica del arreglo.</li> <li>- La guitarra rítmica está relacionada a instrumentos rítmico-melódicos (batería, percusión, bajo). La guitarra melódica, está relacionada a instrumentos melódicos que desarrollen el mensaje de la melodía principal.</li> </ul>
Baterista.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Interpreta la batería.</li> <li>- Guía a la banda proveyendo una base rítmica en la canción.</li> </ul>
Coristas.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Son llamados “coristas”.</li> <li>- Son un soporte armónico ayudando al arreglo musical y su orquestación.</li> <li>- Crear ideas musicales nuevas utilizando palabras o frases relacionadas con la melodía y/o la letra de la canción.</li> <li>- Las ideas musicales estarán orientadas a complementar la idea musical implícita dentro de la canción.</li> </ul>

Fuente: Elaboración propia

1. **Otros.** Existen miembros que pueden ejecutar otro tipo de instrumentos musicales, que pueden o no estar presentes dentro del tipo de arreglo musical seleccionado para la grabación. Entre los grupos de instrumentos adicionales que pueden existir dentro de una agrupación musical están:

Cuadro 9: Otros instrumentos que se pueden utilizar en una producción

Nombre de la sección	Información
Sección de cuerdas.	Violín, Viola, Violoncelo, Contrabajo.
Viento metal.	Trompeta, Trombón, Tuba, Corno francés.
Viento madera.	Oboe, saxofón, flauta travesera, corno inglés, fagot, clarinete, flauta dulce
Percusión.	Percusión melódica: xilófono, marimba Percusión rítmica: claves, timbales, güiro o raspador, gong, bombo, redoblante y platillos.

Fuente: Elaboración propia

Existe un grupo de instrumentos adicionales, que dependiendo de la imagen musical que se desee recrear, se pueden utilizar, son los llamados “útiles sonoros.”

2. **Útiles sonoros.** Este término es atribuido al compositor guatemalteco, maestro “Joaquín Orellana” (1937 - ) en aras de proponer un concepto de música contemporánea en Guatemala. Este personaje ha contribuido en el ámbito de la música guatemalteca, innovando con nuevas propuestas sobre instrumentos musicales, que son en la actualidad, complemento de instrumentos ya existentes como la marimba y otros instrumentos de percusión.

Ilustración 13: Maestro Joaquín Orellana



Fuente:fygeditores.com

Ilustración 14: Útil sonoro: Imbaluna



Fuente: joaquinorellana.org

sonoros dependerá del tipo de ambiente que se desee recrear dentro de una composición musical.

Según *Labuta* y *Smith* (1997), dentro de la filosofía heteronomista de la música, está la filosofía referencialista. Ésta propone que la finalidad o el porqué de la música, consiste en utilizar cualquier sonido para estimular la imaginación y recrear en la mente situaciones u objetos no musicales, que se pueden observar o percibir en el contexto cotidiano. Así, se puede complementar el mensaje que pueda tener la idea musical implícita en la melodía. La implementación de útiles

Cada uno de estos instrumentos que están dentro del rubro de “otros instrumentos” que además, se pueden utilizar dentro de una producción discográfica poseen características tímbricas particulares, que dependiendo del género que se trabaje o de la idea musical que se desee compartir, será necesario incluirlos.

**3. Músicos invitados / Colaboraciones.** En algunas ocasiones, los artistas tienen contacto entre sí. Dependiendo del tipo de género o mensaje que pudiera tener una canción o composición, pueden utilizar como un atractivo inusual dentro de la producción discográfica, lo que se llama “una colaboración especial”. Esta colaboración consiste en la inserción de otro artista ejecutando algún instrumento o cantando junto al artista principal en un tema específico, o en un grupo de temas. Hay algunos aspectos a considerar cuando a colaboraciones se refiere:

Cuadro 10: Aspectos a considerar respecto de las colaboraciones especiales

#### Aspectos a considerar respecto de las colaboraciones especiales

- Confirmar el pago o exoneración de pago sobre la colaboración, según las ventas del disco o sobre la grabación del(los) temas a producir, si el músico invitado o colaborador, ya ha firmado con una disquera.
- Se ha de considerar la experiencia del artista en el género en donde incursionará temporalmente como invitado.
- Es importante calendarizar las sesiones de grabación y realizar los ensayos pertinentes antes de llegar al estudio.

Fuente: Elaboración propia

En el rubro de colaboraciones, también se encuentran los músicos extranjeros, que pueden tener participación artística sobre un proyecto determinado a distancia. El software e interfaces de audio *Protools* propiedad de la empresa *Digidesign* es uno de los estándares de grabación que posee una herramienta interesante para el intercambio de sesiones de grabación hechas en este software llamada “Digidelivery”. Ésta consiste en un software diseñado para la correcta transferencia de archivos utilizados en una sesión de grabación en algún lugar determinado, hacia otro, evitando la pérdida de datos esenciales que ayuden a generar calidad de sonido grabado y reproducido. Tomar en cuenta este nuevo tipo de colaboraciones implica hasta cierto punto una reducción de costos respecto de los presupuestos.

#### H. Selección de responsables del concepto de imagen del artista

Es necesario tomar en cuenta para que el artista y/o banda empiece a tener una imagen pública, el definir un concepto de imagen. Ese concepto está íntimamente ligado a:

- El tipo de música o bien el género de música que se interpretará
- Características particulares del artista y/o banda.
- Tomar en cuenta la interpretación de la música haciendo notar aspectos estilísticos innovadores o fusión de los propios con los ya establecidos.

Todo ello será importante al momento de definir el concepto de imagen puesto que ya será una marca o un distintivo que hará del artista y/o banda alguien único dentro del medio.

### I. Selección de responsables del arte gráfico

La tarea de estas personas, consiste en utilizar sus conocimientos teórico-prácticos del diseño. Asimismo utilizarán maquinaria especializada para plasmar en medios visuales, información relevante acerca del artista y/o banda para darles una imagen y que el público los identifique de ahora en adelante.

Existen cuatro equipos de trabajo en esta área que son:

**Cuadro 11: Equipos de trabajo responsables del arte gráfico**  
**Equipos de trabajo responsables del arte gráfico**

Diseñadores gráficos.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se encargan de la creación de material gráfico.</li> <li>- Utilizan como referencia el concepto de imagen creado previamente.</li> <li>- Están a cargo del diseño de todo el material publicitario necesario para la promoción del artista y/o banda.</li> </ul>
Fotógrafos.	Son los encargadas de plasmar en una imagen, el concepto de imagen derivado del estudio que se realizó acerca de las características de la banda.
Imprenta.	Es la encargada de plasmar en papel información que se considere necesaria compartir con el consumidor sobre el artista y/o la banda para una mejor promoción de manera personalizada como: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Afiches publicitarios</li> <li>- Biografía de la banda, músicos y/o artista principal</li> <li>- Portadas y contra portadas de los discos.</li> <li>- Folletos / cancioneros incluidos dentro del disco</li> <li>- Diseño que irá impreso en el disco.</li> </ul>
Diseñadores web.	Constituyen un vínculo fuerte entre el artista y el mundo informático. Son los encargados de plasmar en un sitio web: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Información tanto del equipo de concepto de imagen</li> <li>- Información del arte gráfico</li> <li>- Información sobre la propuesta gráfico-musical del nuevo artista.</li> </ul>

Fuente: Elaboración propia

Cabe mencionar que hay un medio de comunicación utilizado para promoción de artistas, que son las “Vallas publicitarias”. Éstas utilizan espacio

físico en la periferia de la ciudad o establecimientos específicos, asignado por autoridades locales y comercializadas por empresas privadas. Estas empresas pueden o no estar ligadas a una imprenta determinada y utilizan parte del material creado por los diseñadores gráficos. Este tipo de publicidad, utiliza parte del material gráfico creado por los diseñadores adaptándolo al espacio autorizado para dichos paneles publicitarios.

## **J. Selección de compañía duplicadora o replicadora de discos**

Duplicar un CD en la actualidad suele ser muy sencillo, tomando en cuenta que los aparatos necesarios para ello, ya están incorporados al momento de la compra de cualquier computadora personal. Adquirir una “quemadora de CD’s”, como se le suele llamar, está muy al alcance del bolsillo del consumidor, por lo cual, adquirir máquinas adicionales, no se considera problema alguno en cuanto al precio de éstas. Sin embargo, en una producción discográfica, la finalidad es que la grabación llegue al mayor número de personas posible, es decir la mayor venta posible. Esto significa que el número de copias a realizar será en la mayoría de los casos, no menor a 100, por lo que con una o dos grabadoras, realizar el trabajo se convierte en un proceso tedioso.

En ese contexto, nacen las compañías duplicadoras de discos, que en su inventario, poseen maquinaria que básicamente consta de varias máquinas duplicadoras de discos (quemadoras) conectadas entre sí. Éstas poseen un sistema automatizado que no requiere mayor intervención por parte del usuario, y por su diseño, pueden llegar a grabar gran cantidad de discos simultáneamente. Lo contrario a lo que una grabadora casera hace, esto simplifica mucho la tarea de reproducción de discos.

**1. Replicación y duplicación de discos.** Existen dos maneras de reproducir integralmente un disco, estas son: Replicación o duplicación. Lo que normalmente se hace con una computadora de copiar un disco en otro, se llama “duplicación”. Hacerlos en una planta industrial implica un proceso más complejo. Inicialmente una máquina crea un molde físico llamado “Glassmaster”, que contiene todos los surcos posibles que pueden existir en la superficie metálica donde se almacenan los datos musicales digitales, por su minuciosa exactitud dentro del molde, la eventual incisión dentro de la superficie metálica será más efectiva. En contraste con la duplicación del disco, un láser trata de simular dichos surcos logrando medianamente una incisión profunda capaz de ser reproducida por la mayoría de dispositivos que se conocen actualmente.

En Guatemala, actualmente no se conoce alguna empresa que posea maquinaria que posea características de trabajo industrial que tiene la tarea de replicar discos.

**2. Tipos de servicios ofertados.** Una compañía duplicadora de discos generalmente ofrece únicamente ese servicio “duplicar discos”. Otras sin embargo, ofrecen otros servicios, tales como ofrecer cabinas de grabación para brindar un

“servicio completo” a la banda y/o artista que llegue consultando información, o realizar la impresión del disco utilizando serigrafía especializada.

En la selección de la compañía duplicadora de discos que realizará el trabajo, se considera tomar en cuenta:

- La cantidad de discos que tiene la empresa como mínimo para grabar.
- El tiempo que emplea la empresa para la entrega del mínimo de discos que solicitan para grabar, o la cantidad de discos que el artista y/o banda quieren reproducir.
- Si la compañía ofrece servicio de serigrafía o impresión en el disco, es necesario averiguar las capacidades técnicas (cuantos colores y qué tipo de figuras se pueden imprimir en el disco) para crear el diseño que irá como caratula del disco.
- Si la empresa ofrece servicio de colocar material sellador, que marque el producto como “nuevo”, averiguar qué tipo de material, para conocer las características de éste y el precio adicional por el servicio.

### **K. Selección de estudios de grabación**

En el estudio de grabación, será donde empiece la magia. La grabación de cada instrumento (en el caso de una banda), o de un solista que se acompañe solo, será un proceso de mucho cuidado por parte del ingeniero de sonido/grabación. El equipo con que cuente el estudio, influirá en la calidad del sonido (no en la calidad de ejecución) del instrumento que se está ejecutando, (entiéndase la voz, como un instrumento). Si el artista y/o banda ya tiene conocidos en el medio, puede conseguir referencias rápidamente sobre estudios de grabación y del equipo con que cuentan.

Hay varios aspectos que hay que tener en cuenta al momento de elegir un estudio de grabación:

- Es necesario obtener una muestra del material producido, para conocer la calidad del producto final que ofrecen y la calidad de la grabación.
- Es importante contar con más de una opción a elegir sobre estudios de grabación, puesto que se tendrán diferentes calidades de grabación y se puede decidir sobre la que se considere mejor.
- Hay que tomar en cuenta que el conocer personalmente el estudio ayudará a saber si el espacio físico es suficiente para grabar. (si la banda no está acostumbrada a tocar individualmente, esto hará que hayan dolores de cabeza al momento de grabar, o si hay espacio suficiente para grabar una batería acústica, p. ej.)
- Es importante estar informado sobre el equipo con que cuenta el estudio, puesto que él será el encargado de convertir ondas sonoras, a datos digitales (micrófonos, preamplificadores, procesadores de señal).

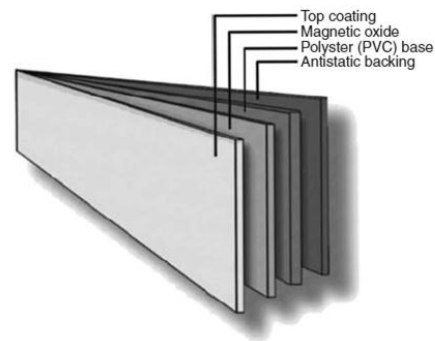
## L. Selección de equipo a utilizar para realizar grabación

Para realizar una producción discográfica, se necesita en un principio, equipo para realizar la grabación, ya sea para el solista y su instrumento, o para grabar a una banda completa. Cada máquina utilizada para este fin, posee características y capacidades, específicas y determinadas respectivamente. Por lo tanto, es recomendable conocer y tomar en consideración las generalidades de cada equipo que en la actualidad puede o no ser parte del equipo utilizado para realizar una grabación.

A continuación se muestra información sobre el equipo que suele utilizarse en la actualidad por compañías dedicadas a la grabación de audio:

**1. Grabadoras analógicas de cinta.** Miles (1997), explica que son dispositivos de grabación que poseen la capacidad de guardar información de audio por medio de una cinta magnética. Se refiere a una máquina analógica que tiene la habilidad de transformar señal eléctrica recibida por transductores (componente que convierte vibraciones en el aire a impulsos eléctricos) a energía magnética que se almacena en cinta utilizando remanentes magnéticos. Utilizando esos mismos remanentes magnéticos, esa energía es reconvertida a la señal eléctrica correspondiente para poder ser amplificada, mezclada, procesada y escuchada.

**Ilustración 15: Capas de la cinta magnética**



**Ilustración 16: Grabadora analógica de cinta: Otari MX-5050**



Quando se habla de grabación de audio, considera que la cinta utilizada está compuesta por diversos materiales distribuidos en capas, cada una cumple una función específica. Estos materiales forman un material compuesto de polímero de poliéster, o polyvinyl chloride (PVC), que es un material durable y físicamente fuerte, que está pensado para tareas pesadas. Esto se ha considerado por los distintas condiciones atmosféricas a los que esté expuesto y/o los diferentes cuidados que le sean proporcionados.

Estas máquinas se encuentran todavía en el mercado. Generalmente existen máquinas que permiten grabar 2, 4, 8, 16, 24, y 32 canales. El número de canales utilizado depende del tipo de producción a realizar.

Existen aspectos a considerar en cuanto a la utilización de este tipo de máquinas:

- Las grabaciones realizadas en cinta, sobreviven con el paso del tiempo. Grabaciones realizadas en los 40's han sido restauradas exitosamente permitiendo preservar grabaciones de música aceptada por la mayoría de las personas.
- La supervivencia depende mucho de los cuidados que se le dé a la cinta, lo cual también puede estar estipulado en los contratos de grabación, para su posterior edición.
- De la calibración de las máquinas grabadoras de cinta, dependen la calidad y la afinación de las grabaciones, tanto para reproducción futura, como para grabación entre máquinas grabadoras.

**2. Grabadoras digitales de cinta.** Estrada (2010), propone que estos dispositivos utilizan el mismo mecanismo que las grabadoras análogas de cinta. Lo que diferencia una grabadora analógica de una digital, es que mientras la analógica guarda en la cinta las vibraciones del sonido como energía magnética, la grabadora digital guarda la información convertida por los transductores, como información en código binario computacional, es decir, codificación digital.

**Ilustración 17: Grabadora digital de cinta:  
Tascam DA-98HR**



La codificación digital consiste en un proceso simple, en donde un conjunto de números, que representan señales eléctricas (analógicas) son codificadas, usando un sistema de números binarios. Este sistema establece dos únicos estados y/o valores: de 1 o 0, existencia o inexistencia de señal, o existencia o inexistencia de voltaje.

**3. Interfaces de audio digital (Digital audio interface).** Según Miles (1997), estas máquinas tienen un fin específico: ser el puente entre el mundo analógico y el mundo digital dentro del cual, la computadora está presente.

**Ilustración 18: Interface de audio - M-Audio Delta 1010**



Las grabadoras digitales de audio son en la actualidad un medio para que los artistas independientes realicen sus grabaciones. Éstas transforman señales analógicas en señales con codificación digital. Una de las razones por las que más se utilizan hoy en día, puede ser la relación costo-beneficio inmersa dentro de la inversión necesaria para adquirir el equipo.

Las grabadoras digitales de cinta, tenían como medio de almacenamiento una cinta. Las interfaces de audio no almacenan datos de audio, únicamente convierten la señal, por lo cual es necesario un disco duro que almacene la información recibida por la interfaz de audio, utilizando un programa de edición de audio.

### **M. Selección del método de grabación a utilizar con instrumentos**

Ya se conocen los diferentes equipos que se pueden utilizar para realizar una grabación. Existen diferentes formas o métodos para grabar los instrumentos presentes en una banda. Cada método conlleva aspectos a considerar dentro de la posible manipulación del sonido.

**1. Grabación en vivo / Conciertos.** Este método como su nombre lo indica, consiste en la grabación en tiempo real del instrumentista o vocalista. Es necesario que la persona se prepare mediante un ensayo previo, y donde se definan y preparen particularidades melódicas y tímbricas inmersas dentro de la canción a grabar.

**2. En directo / estéreo / grupal.** Este método consiste en la grabación de un grupo de instrumentos mediante la utilización de uno o dos canales: izquierda y derecha. Suele utilizarse usando el sonido en conjunto salido de una mezcladora a dos canales de una grabadora digital que solo permita grabar dos canales. Si se graba en grupo, el sonido no puede modelarse individualmente luego de grabado.

**3. Sonido amplificado.** Este método consiste en la grabación de un instrumento, utilizando el sonido generado por una fuente externa al instrumento. Éste, a la vez que da la oportunidad de modelar el sonido de éste con características propias de la fuente, da la oportunidad de poder agregar efectos sonoros extras, para complementar las particularidades tímbricas del instrumento.

Tal es el ejemplo del instrumento: bajo, que puede grabarse directamente, dejando toda la tarea de modelado del sonido a la mezcladora, o se puede grabar el sonido amplificado de éste, utilizando un amplificador propio para bajo y uno o varios micrófonos utilizando técnicas microfónicas específicas, dejando oportunidad de grabar el sonido del ambiente de la cabina de grabación, que actúe como modelador del sonido propio del bajo.

**4. Multicanal.** Este método consiste en grabar señales independientes de un grupo de instrumentos musicales. Este tipo de grabación se da cuando se tiene una grabadora que permita guardar muchas señales simultáneamente. Con este sistema el ingeniero de grabación tiene libertad de modelar el sonido obtenido y dar las particularidades sonoras deseadas. La grabación multicanal se puede realizar dependiendo de las capacidades físicas y de equipo del estudio de grabación y/o de las capacidades musicales de los miembros de la banda.

**5. Grabación MIDI.** La grabación MIDI, supone la utilización del sistema MIDI. El nombre de este sistema es un acrónimo de lo que traducido al español es “Interface digital de instrumentos musicales (*Musical Instruments Digital Interface*). El sistema MIDI no transmite sonido alguno, sino que transmite instrucciones (impulsos eléctricos) entre los instrumentos musicales digitales, sobre qué sonido utilizar, en qué momento debe sonar alguna nota, y a qué volumen debe hacerlo. Utiliza un sistema numérico cuyo valor máximo será 127. Cada número indicará al instrumento digital, qué tipo de sonido se utilizará para interpretar dichas instrucciones.<sup>4</sup>

## **N. Contratos de grabación**

Si se trabaja con una disquera, esta sección constituye un apartado especial en este documento. Generalmente los músicos actuales (incluido su servidor) se aventuran a generar material discográfico cual si fueran sello independiente. Estos toman en cuenta la mayoría de los aspectos arriba mencionados y los que posteriormente se mencionan en este trabajo.

Si se cuenta con un buen sonido, y la banda o el artista se encuentra en lugar y en el momento indicado, y además, con las personas indicadas, puede propiciarse un acercamiento con representantes de disqueras reconocidas. Muchas veces se les conoce como “busca talentos”, o “A&R” (Artist and Repertoire)” que traducido al español significa “Artista y repertorio”, y son los encargados de elegir al siguiente artista al que la compañía disquera dará el soporte para que realice un disco y genere ventas. Si se llega a concretar ese apoyo para la grabación de un disco y su posterior promoción, la banda o el artista firmarían un contrato de grabación que básicamente es un contrato de trabajo con esta compañía.

Moore (2005), indica algunos aspectos que están inmersos dentro de los potenciales contratos de grabación, y considera es necesario a conocer. Asimismo quisiera compartir mi experiencia acerca de estos. Algunos de ellos son:

**1. Opciones disponibles.** Las compañías disqueras se enfocan más en artistas que han dado a conocer su música, y han tenido aceptación del público. Esto significa que el artista debería tener ya por lo menos dos producciones discográficas, siendo un sello independiente, y promocionándose a la gente por sus propios medios. Generalmente una disquera puede proponer contratos a

---

<sup>4</sup>Ver Anexo A

bandas o artistas sobre grabación de uno a seis discos. También existen contratos disqueros de distribución, en donde las empresas disqueras ofrecen únicamente la distribución de un producto terminado, a bandas o solistas que ya tienen experiencia independiente en la producción de sus propios materiales. En el caso de los contratos de grabación, la compañía garantiza la grabación de un disco con la opción de grabar como máximo seis, dependiendo del número de ventas que se proyecten a futuro. Si la compañía tiene pruebas de que el artista con un sello independiente, tiene ventas considerables, puede haber acceso a una combinación de fuerzas entre el sello independiente y la disquera. Esto se debe a los riesgos financieros que pueden tener las ventas del disco.

**2. Número de producciones a realizar.** Cuando la compañía disquera realiza un contrato también hace referencia hacia cuantas producciones se van a grabar. Normalmente las disqueras se dedican a grabar un disco por artista por año por cuestiones de promoción y mercadeo. Esto significa que al mismo tiempo que se lanza al mercado un disco, inicia la promoción de éste, y ya se debe tener una nueva idea para empezar a preparar el siguiente.

Algunas veces, en medio de la promoción de un disco, ya estará la banda o el solista componiendo nuevas canciones o bien, adaptando a un estilo nuevo, alguna canción ya creada que supere en cuanto a calidad melódica y rítmica al disco que está promocionándose. La compañía disquera necesita material para grabar un siguiente disco, es necesario que la banda tenga el mayor número posible de propuestas para grabar, o grabaciones hechas, puesto que hay material que debe empezar a trabajarse.

**3. Longitud del tiempo del contrato.** Este aspecto considera Moore (2007), corresponde al tiempo de vida del contrato de grabación. Es decir, el tiempo de vida del contrato dependerá del número de producciones que se realicen, y el tiempo que se suma respecto de la promoción.

**4. Exclusividad en los servicios o derechos.** Este aspecto señala, que la empresa con la que el artista o banda firma un contrato, es la única que se utilizará para realizar la producción discográfica. Prohíbe terminantemente el trabajo con segundas empresas que no estén afiliadas a la principal. A veces esta cláusula afecta a los miembros de la banda para que no puedan brindar servicios para otras empresas o fines. Más que cualquier aspecto en cuanto a exclusividad, se refiere a lo que la banda o artista puede hacer o no, dentro y fuera de la empresa.

**5. Área geográfica.** En dichos servicios incluye el derecho de espacio territorial, es decir los países en la que es aplicable esa exclusividad. Generalmente esos derechos son asignados para todo el mundo. Con ello se logran centralizar muchos aspectos relacionados con la calidad del producto.

**6. Control creativo.** Para los compositores, este aspecto posiblemente provoque dolores de cabeza, puesto que están en juego sus propuestas musicales. Las grandes empresas discográficas, están constituidas para que por sí solas hagan todo, y el artista únicamente ponga su voz o su ejecución instrumental, por tanto, es necesario prestar atención a lo que el consumidor (público) pueda requerir en materia de música. Y eso depende mucho de las investigaciones o los estudios de mercado realizados por la empresa discográfica.

Esta cláusula, define quién o quiénes serán los encargados de aspectos tales como: composición, arreglos y orquestaciones, ingenieros de sonidos, inclusive instrumentistas. Con esto, la discográfica sabe qué rumbo está llevando la producción y si el material musical que se propone, logrará la aceptación deseada y generará ventas considerables.

**7. Quién es dueño de los “masters”.** Los “Masters”, o grabaciones originales, son el material que puede o no generar ingresos tanto a la compañía disquera, como para el artista. En este aspecto las disqueras insisten en tener los derechos de “todo”, inclusive de los masters. Estos derechos les permiten (si han sido éxitos) hacer compilaciones en el futuro, y generar ingresos aun cuando el artista ya no tenga relación laboral con la empresa. Para ello es necesario establecer cuál es el rol o función de trabajo en la empresa de la banda o artista, para conocer hasta donde llegan los derechos de cada quien.

**8. Co-publicadores.** Esta sección está diseñada para el departamento encargado de distribuir los catálogos de música de la discográfica a los diferentes medios disponibles (radio y televisión), para un posterior uso. Dentro de su labor, también está el registro de todo material nuevo producido, a alguna de las diferentes asociaciones de autores y compositores y evitar eventuales plagios. Así mismo, de obtener el ingreso respectivo de su utilización para fines lucrativos en las empresas que soliciten dichas composiciones como atractivo de promociones comerciales.

**9. Cláusula de “control de composición”.** Aunque se logren algunos de los derechos en cuanto al rubro de publicación ya descrito en el apartado anterior (registro en asociaciones de compositores y autores), las disqueras utilizan esta cláusula como medio para obtener ingresos sobre las tareas de promoción de la banda y utilización de su música como atractivo comercial. Esto quiere decir, que esta cláusula estará dedicada a los diferentes departamentos encargados de composición de material publicitario.

**10. Centralización de regalías o tarifa central.** Esto consiste en que, a partir de todo el pago en concepto de regalías, será distribuido entre el productor y la banda. Generalmente el productor recibe pago sobre el número de canciones que el produce, o sobre el álbum completo, pero a menudo la discográfica negocia con él, sobre su salario por canción. El pago del productor no corresponde solamente a la empresa, sino que el artista también debe pagar por el éxito o fracaso de la

producción musical realizada.

**11. Regalías y deducciones.** Como en toda empresa y todo negocio, hay aspectos que se ignoran o se pasan por alto por asuntos que requieren más atención por parte de la banda o el artista respecto de los asuntos financieros. La discográfica, o los inversionistas en este caso, para realizar la grabación, promoción y publicación de música a los diferentes medios audiovisuales existentes, tuvieron que invertir en el artista (imagen, concepto, desarrollo musical, etc.). La mayoría de las veces es cuestionado el monto del pago realizado por concepto regalías a los intérpretes, pero es básicamente por falta de conocimiento sobre todo el proceso que conlleva la creación del material discográfico.

Existen dos tipos de regalías: las regalías del artista, y las regalías mecánicas.

- Las regalías del artista parten de la venta de cada unidad, en las ventas de discos.
- Las regalías mecánicas son las que se generan por medio de la ejecución pública de la música que se graba.

En las regalías del artista y mecánicas, están incluidos aspectos importantes, por ejemplo: en cada CD que hay en la venta de discos hay:

- Una caja en donde se guarda el disco.
- Un folleto con información sobre las canciones del disco y sobre el artista.
- Hay una copia del disco original.

Asimismo dentro de cada uno de esos aspectos, están implícitos algunos otros:

- Alguien manipuló una máquina para proteger el disco con una caja,
- Un diseñador que trabajó el arte del disco.
- Una persona que manipuló una máquina duplicadora de discos para generar las copias necesarias. Entre otros.

Todo esto, para que los vendedores de discos tuvieran las suficientes para la venta, y los usuarios pudieran obtener uno y utilizarlo discrecionalmente para usos específicos.

Dentro de este ejemplo se puede observar que el sello discográfico ha hecho una inversión significativa en función del artista, en espera primero, del desarrollo del potencial del artista como músico, y segundo, ofrecer material musical del artista o banda a la sociedad como medio de entretenimiento. Todo esto conlleva un costo, y ese costo la mayor parte de veces, la discográfica espera que lo asuma el artista. Es por ello que la banda o artista, debe estar consciente de que el pago recibido, dependerá mucho del éxito que tenga la producción

discográfica realizada con la ayuda de una discográfico, es decir, las ventas obtenidas.

**12. Regalías por ventas digitales.** En este punto, cambiaría un poco el ejemplo propuesto en la sección anterior, en este caso será un vendedor digital. Si la discográfica posee una tienda virtual necesita:

- Un espacio para publicar su tienda virtual.
- Generar una programación que permita vender productos por internet (dicha programación puede ser adquirida comercialmente o generada por el mismo usuario).
- Adquirir permisos y certificados especiales para poder vender de manera segura por la red.

Todos esos aspectos generan un costo.

Si el sello discográfico utilizará tiendas virtuales existentes (*CDBaby.com*, *Itunes*, *rhapsody.com*), para poder vender a través de esa tienda necesita:

- Debe pagar por suscripciones que permitan poner a la venta productos (en este caso CD's)
- Si el producto es vendido, debe pagar por el envío de cada uno de ellos.
- Debe poner precio al trabajo de promover el disco a las diferentes tiendas que existen online. Entre otras.

El punto en ésta sección es que tampoco se puede exigir a la discográfica que entregue grandes pagos respecto a ventas digitales. Esto dependerá de las ventas que se generen.

**13. Giras de conciertos / Grabación en vivo.** Una vez realizada la grabación, ésta necesita que sea conocido por el mayor público posible. Las giras de conciertos constituyen un puente adecuado entre el nuevo producto (grabación) y el público. Generalmente la discográfica, da soporte al nuevo artista para realizar estas giras que, inicialmente pueden darse desde dentro de la región en donde fue producido el material, hasta internacionalmente, dependiendo de la aceptación que tenga por parte del público.

Pueden existir también grabaciones de conciertos, si la meta de la grabación es vender un disco "en vivo". En este tipo de producciones, se realiza la grabación de varios conciertos de una gira específica, para que al final de todas las sesiones de grabación (conciertos) seleccionar las canciones que se desean incluir en el disco con las mejores versiones posibles. Existen casos en donde puede ser requerida una postproducción en estudio, en donde sea necesario corregir errores ocurridos en conciertos, o bien, agregar instrumentos que no existieron en esos conciertos.

Las ganancias que pueda generar al artista o banda, estarán limitadas dependiendo de si se logran cubrir los costos de las mismas (hospedaje, alimentación, alquiler de instrumentos y/o equipo, entre otros). Hasta ese entonces, se obtendrá un beneficio económico para el intérprete, como respuesta a su talento. Es importante mencionar, que si se cuenta con un financista externo, que pueda responder con los gastos necesarios para cada presentación, y obtener mejores opciones en cuanto a hospedaje y ese tipo de cosas, será más fácil obtener ganancias de las presentaciones, ya quedarían exonerados para la discográfica los gastos, y es un buen momento para negociar el tipo de pago que se desea.

**14. Comercialización de mercadería adicional.** El fin último de la realización de una producción discográfica, es dar al público un producto que provea entretenimiento. Para esto se utiliza como objeto tangible un CD con música del artista o banda. Como un efecto adicional, pero buscado primordialmente se utiliza otro tipo de material que cumpla la función de propaganda indirecta, que genere beneficios económicos tanto para el mismo artista como para la casa discográfica.

En algunas ocasiones, es tal la aceptación que puede tener el material musical propuesto, que el público se identifica con éste, y es cuando se da lo que se llama “Fans” o “seguidores”. Estos fans, intentarán formar parte directa dentro del grupo de personas que comparten el gusto musical que les provoca cierto artista o banda. Para eso, se utilizan artículos que si bien funcionan como una promoción indirecta del gusto del artista hacia las demás personas, son de uso común en la vida cotidiana. Tal es el caso de gorras, playeras, brazaletes, posters, calendarios, en fin, todo artículo publicitario que cada individuo pueda tener del producto, en este caso, la propuesta tanto musical y la imagen del artista.

Generalmente, las discográficas cuentan en teoría si bien, con maquinaria propia para generar este tipo de artículos, o también contarían con empresas afiliadas a ellas para realizar esta publicidad indirecta. Los costos que conllevan este rubro, son absorbidos principalmente por la compañía discográfica, aunque a veces puede darse la opción de tener una solución externa, si se prueba que llena con los requerimientos necesarios de calidad.

**15. Costos de grabación.** Los artistas que logran conseguir un “contrato de grabación”, sueñan con obtener un sonido de primera calidad. Todo el apoyo que la discográfica da al artista en concepto de dinero, técnicos e ingenieros especializados para llevar a cabo la grabación, depende totalmente del recurso humano, económico, y tecnológico, que posea la empresa.

Es común que se lea en los medios de comunicación que cierto artista o banda, graba en diferentes estudios situados en varios países. Eso sucede cuando la disquera cuenta con un estudio de grabación aceptable, que cumple con los requerimientos mínimos o “necesarios” para lanzar al estrellato al artista o banda, pero el producto final no satisface al artista en cuanto al sonido deseado

debido al equipo utilizado. El equipo utilizado en la grabación constituye un gasto para la discográfica, que posteriormente debe ser devuelto a la misma por parte del artista o banda.

En esta parte del contrato, la discográfica absorbe todos los costos, pero algunas veces la banda o el artista, (con una trayectoria reconocida, lo que se traduce a recursos económicos suficientes) puede tomar el control sobre donde desea o con quién desea realizar sus próximas grabaciones, en pro de su sobrevivencia en el medio y así evitar pagos a la disquera en concepto de estudios de grabación. También se puede negociar sobre la inserción de un tercero, que actúe como financista y que absorba esos gastos.

**16. Realización de videos promocionales.** “Una imagen vale más, que mil palabras”, reza un dicho conocido. La banda o artista, si bien está haciendo una propuesta musical nueva, es necesario que esa propuesta musical esté acompañada por una imagen representativa a esa propuesta, respecto de la temática utilizada en la melodía de la canción. Los videos musicales son un medio eficiente para entrelazar esos aspectos: imagen y sonido. Este tipo de publicidad, es un medio en donde se muestra la versatilidad que puede tener el artista o banda, de mostrar tanto sus habilidades musicales, como sus habilidades para una buena exposición personal hacia el público.

En la realización de videos, se utilizan recursos tanto humanos como tecnológicos, entre ellos se encuentran:

- Maquillistas, peinadores, creadores de escenarios y locaciones.
- Cámaras de video, camarógrafos, personal adecuado que manipule software de edición de video, entre otros.

Todo ello representa costos para la compañía discográfica. Posteriormente con los ingresos que genere el artista con su trabajo (presentaciones, conciertos), serán cancelados. La banda o artista, si tiene los recursos, o si bien conoce otras opciones para reducir los costos sin afectar la calidad. Entre estas opciones se encuentran: absorber los costos, o proponer a un financista externo que absorberlos.

**17. Mercadeo y promociones.** Dentro de las múltiples tareas de promoción y mercadeo que puede tener la discográfica para dar a conocer a sus artistas se pueden listar:

- Anuncios en radio y televisión.
- Anuncios en revistas de música y boletines de prensa.
- Vallas publicitarias.
- Anuncios publicitarios por correo electrónico utilizando publicaciones de revistas electrónicas (No SPAM).
- Volantes incluidos en publicaciones de todo tipo.
- Sitio web del artista o banda.

- Promoción mediante videos musicales, entre otros.

Los aspectos arriba mencionados conllevan una inversión significativa para el sello discográfico. Generalmente esos costos los absorbe la misma empresa y el artista no aporta nada más que su talento. Es por tanto conveniente estar al tanto de todos los movimientos financieros respecto de esas actividades para evitar gastos innecesarios o “fantasmas” que reduzcan la utilidad neta asignada al artista y así evitar malos entendidos o roces entre los participantes del contrato.

**18. Anticipo de pago (Advances).** La discográfica realiza un préstamo al artista en concepto de soporte humano y tecnológico para que pueda producir su disco y generar ganancias con las ventas de éste. El artista debe con sus presentaciones, pagar ese “apoyo” que da la compañía generando dinero con música atractiva para el consumidor y sea escuchada por el mayor público posible a través de discos. La compañía, en este punto no será generosa al momento de dar un anticipo, ya que entre más grande sea el anticipo recibido, menores serán las utilidades netas para el artista, ya que se trabajará para saldar esa deuda adquirida. El artista o banda deberá ser consciente de que dependiendo del momento en que hace su incursión en el negocio de la música, serán los beneficios económicos de los cuales podría hacerse acreedor.

**19. Colateralización cruzada.** Al momento de firmar un contrato de grabación, la mayoría de las disqueras absorben todos los costos de la grabación y promoción del nuevo artista o banda, por ser ellos los interesados en el potencial que puede tener el nuevo material musical propuesto por los artistas no descubiertos. Si se lanza un nuevo disco al mercado, se espera que genere ventas, éstas servirán como pago a la deuda adquirida en concepto de préstamo con la disquera. Si el primer disco no logra cubrir los gastos hechos en la grabación y promoción, será necesario lanzar otra producción que siga generando ventas y logre cancelar la deuda del disco anterior. A menos de que se tenga un financista que cubra algunos gastos (como se mencionaba en apartados anteriormente), la deuda irá totalmente a la disquera.

**20. Derechos publicitarios.** Este aspecto se refiere al poder que tendrá la disquera para utilizar el nombre de la banda o artista para fines publicitarios o comerciales. Así como el nombre del potencial nuevo producto de la disquera puede utilizarse con fines propios de la promoción y comercialización del disco, suelen darse casos en donde se utilicen para actividades que no forman parte de estos rubros. Existen actividades en las cuales, es necesario que el artista tenga los derechos de su nombre, ya que si la compañía no brindara apoyo en el futuro por cualquier causa (pocas ventas, inconvenientes internos, entre otros), el artista puede ir buscando otras opciones de representación y no depender de la disquera para poder seguir adelante en su carrera.

**21. Apariciones públicas.** Éstas son un componente básico para la promoción del nuevo material discográfico. Este tipo de apariciones conlleva: anuncios de radio y televisión, pero estos a su vez pueden estar inmersos dentro de ideologías o fines ajenas al concepto que quiere transmitir la banda o el artista, y tampoco poseen la filosofía de la banda entera o de algunos integrantes, así como del artista individual. Las diferentes apariciones de la imagen del artista puede perjudicar a su posterior exposición al público que consuma su música.

**22. Asignación de contrato a terceros.** Este apartado está relacionado al momento de que la discquera, se vea en la necesidad de utilizar una empresa externa para realizar cualquiera de las tareas de grabación y promoción del artista. En teoría, la empresa discquera posee todo el equipamiento necesario para sacar adelante una producción discográfica. Es posible que por eventos ajenos a la voluntad del artista se produzcan desperfectos mecánicos, y la discográfica ya no pueda seguir brindando un servicio, o bien necesite una ayuda extra para realizar ese servicio. Es necesario contar con información suficiente, sobre las diferentes opciones que tiene la discográfica para estar al día con las tareas correspondientes a la grabación y promoción. Con esto se consigue que se cumplan los objetivos planteados por la empresa para lograr una buena promoción del artista.

Cabe mencionar que esto también es aplicable cuando un artista o banda, milita dentro de un sello independiente, y hay posibilidad a futuro de hacer una transición hacia una discográfica. Es necesario contar con la suficiente información sobre la discográfica, el tipo de música que está acostumbrada a vender. Asimismo, el porcentaje de ventas sobre lanzamientos realizados, entre otros, servirá para conocer el panorama que se vislumbra dentro de esa empresa y del futuro que se tendrá en la industria musical.

**23. Cláusula de reemplazo de miembros de la banda.** Los miembros de una banda son elementos de vital importancia, puesto que son los encargados de brindar junto con el solista, un show de calidad hacia el público. Cada uno juega un papel importante en la tarea de hacer música, respecto del estilo de música que la banda o artista interpreta. Muchas veces, algunos de los miembros del grupo realizan tareas de co-composición y co-arreglo musical.

Es poco común que se encuentre esta cláusula en el contrato de servicios realizado por la discográfica. Se considera necesario concienciar al artista (si posee un grupo ya establecido) sobre las posibles eventualidades que pueden surgir respecto de los miembros del grupo. Con esto, se puede intentar obtener este tipo de cláusulas que evitarían el desperdicio del tiempo y dinero invertido en las presentaciones, si en dado caso no se cuenta con instrumentistas aptos para ser reemplazos de algún miembro de la banda. En algunos casos, es necesario contar con varias referencias dentro del equipo de encargados de A&R, para tener un apoyo más sólido en el caso de que alguno de sus miembros sea despedido de la empresa por cualquier causa. Así la discográfica tendrá una justificación lógica para seguir con el proyecto.

**24. Indemnización.** Es importante recordar que al firmar un contrato de grabación o de servicios, el nombre de la banda o el artista, estará plasmado en un documento “legal”, que funcionará para realizar las tareas necesarias como identificación pública y desarrollo musical de éstos. Una de las cosas que permitirá ese documento será el pago, es por tanto necesario recordar, que al momento de dar información que no sea verídica, se incurren ilegalidades así como en riesgos que pueden truncar la carrera que nace o que ya tiene cierta trayectoria para el artista.

**25. Cláusulas de suspensión de contrato.** En la vida de cualquier persona, existen situaciones ajenas a su voluntad que no permite que algunas cosas puedan ser realizadas. Eso también sucede en una empresa. Posiblemente por fallas en el equipo, o por motivos financieros, la empresa no puede realizar todas las tareas de grabación y promoción del artista que ha contratado. Es en ese momento donde existe este tipo de cláusula, porque con ella se compromete legalmente a que si la propia empresa no puede responder sobre lo ofrecido al artista, puede suspender el contrato de grabación hasta que pueda terminar el trabajo o la subcontratación de otras empresas para realizar el trabajo y dar al artista lo ofrecido.

En el caso de los artistas, es necesario conocer los derechos a los que se pueden regir. “El tiempo es dinero”, reza un dicho, y en el negocio de la música eso cuenta mucho. Si la ausencia de cualquiera de las partes fuera por un periodo prolongado, es posible llegar a acuerdos para lograr terminar la producción del disco utilizando otros medios.





**26. Contabilidad.** El artista o banda necesitará contar con un contador, para poder tener en regla todos los asuntos financieros ligados a la disquera. Con ello, se tendrá información sobre algunos aspectos sobre ingresos obtenidos en concepto de publicidad tanto directa como indirecta. Es posible que ese tipo de personal lo provea la compañía, aunque a veces corre por cuenta del propio artista. Es necesario establecer quién se hará cargo por ese rubro de contratación de personal, si la disquera o el propio intérprete.

**27. Realización de auditorías.** Toda vez que se habla de dinero, se considera un asunto delicado. Muchas veces da el caso que existan actividades “fantasmas” en el proceso de producción y promoción del disco. Esas actividades tendrán un efecto negativo a largo plazo, puesto que absorberán un porcentaje significativo que corresponde al pago del artista, es decir, ganaría menos de lo que debiera ganar. En los contratos de grabación puede existir esta cláusula, o en su defecto “solicitar” para que exista un derecho a auditar todo el proceso si el artista no está conforme con el dinero que está recibiendo en pago por sus servicios.

**28. Organizaciones ligadas con el negocio de la música.** En el negocio de la música existen muchas personas, de las cuales se puede aprender mucho si se es nuevo en el campo. Todas estas personas, además de contribuir indirectamente con conocimiento valioso para el desarrollo de la banda o el artista dentro del medio artístico, son un nexo potencial entre nuevas opciones que el artista podría tener para ampliar su espectro de gente conocida con actividades particulares. En los contratos de grabación puede existir una cláusula, en donde la disquera determine la asociación automática de los artistas que firman con ella a determinada organización por razones de ciertos beneficios en pro del artista y/o disquera. Cabe mencionar que si el artista o banda ya conoce tiene una reconocida trayectoria y ya está incluido en alguna de estas, puede apelar a esta cláusula y solicitar la no asociación a cierta organización, y hacer de conocimiento que ya se posee una afiliación a alguna otra. Algunos de los beneficios que se ofrecen en algunas de estas organizaciones van desde protección de derechos de autor, seguros contra diferentes eventualidades de la vida del artista, seguro para proteger instrumentos musicales utilizados en conciertos, entre otros, así como interacción directa con otras personas que son elementos importantes dentro de la industria musical, algo importante para la vida de un artista y/o compositor.

A continuación se mencionan algunas de las organizaciones más conocidas y que se dedicadas a este negocio:

**Cuadro 12: Organizaciones dedicadas al negocio de la música**

<b>Organizaciones dedicadas al negocio de la música</b>			
<p><b>Ilustración 19:</b> Autores, Editores e intérpretes de Guatemala (AEI)</p> 	<p><b>Ilustración 20:</b> <i>American Society of Composers, authors and publishers (ASCAP)</i></p> 	<p><b>Ilustración 21:</b> <i>Broadcast music, Inc (BMI)</i></p> 	<p><b>Ilustración 22:</b> <i>Gospel Music Association</i></p> 

Fuente: Elaboración propia

El fin primordial de estas empresas es proteger legalmente, obras musicales inéditas u originales. Asimismo remunerar al autor de éstas por su eventual uso comercial. Las empresas mencionadas anteriormente poseen contratos de reciprocidad que las une a lo largo y ancho del mundo, en la tarea de obtener dinero en concepto de regalías, y distribuirlo a los diferentes artistas según el uso público que se haga de su material discográfico. Algunas ofrecen otros servicios relacionados con el quehacer del músico y sus posibles interacciones.

### **O. Selección del ingeniero de masterización**

Miles (2005), propone que es la persona encargada de darle los ajustes finales a la mezcla de cada canción obtenida del estudio de grabación. Deberá

unir el arte de la música con la ciencia del audio. Por lo general es necesario que cuente con lo siguiente:

- Conocimientos y experiencia musical y técnica.
- Buen oído y buen equipo de precisión de audio.
- Saber leer la música y un excelente sentido de la afinación.
- Saber entender diferentes estilos musicales.

Asimismo tendrá las siguientes tareas:

- Aplicar la ecualización adecuada a las canciones.
- Mejorar las dinámicas de las canciones.
- Elegir en conjunto con el productor el orden correcto de las canciones.
- Aplicar los desvanecimientos y aparecimientos en determinadas canciones.
- Equilibrar el volumen general del disco.

### **P. Preparación de campaña publicitaria**

Este aspecto se refiere a todo lo relacionado con planificación de la promoción del artista. Con esta fase se define a qué tipo de público se tiene objetivo llegar y qué medios y materiales se utilizarán para conseguir la meta de presentar al nuevo artista al público potencialmente consumidor. Cada uno de los medios que se pueden utilizar para realizar la promoción, tiene un grado de dificultad diferente, puesto que es una forma distinta para llegar al consumidor.

Entre los medios que pueden utilizarse para mostrar al público la nueva figura pública dentro del ámbito de la industria musical están:

**Cuadro 13: Medios de comunicación útiles para promoción del artista**

<b>Publicidad escrita</b>	<b>Radio</b>	<b>Televisión</b>	<b>Internet</b>
- Prensa escrita. - Vallas publicitarias. - Revistas de espectáculos. - Boletines electrónicos.	- Spots publicitarios directos e indirectos.	- Anuncios.	- Sitio web. - <i>Google Adwords</i> o <i>Adsense</i> . - Sistemas de publicidad de pago por clicks.

Fuente: Elaboración propia

### **Q. Preparación de presupuestos**

Luego de conocer algunos aspectos que son importantes para la realización de un disco, es necesario saber si es viable económicamente hablando. A menos que una disquera apueste brindar apoyo a un artista o banda desde cero, los gastos en que se incurren para llevar a cabo un proyecto de este tipo, son muchos. Estos gastos constituirán la columna vertebral del proceso de promoción del nuevo artista.

A continuación se detallan algunos de los cuales son los más representativos y los cuales se deben tomar en cuenta:

**Cuadro 14: Costos estimados para realizar una producción discográfica**

<b>Estudio de grabación</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Por canción o por grupo de canciones arreglada y orquestada.</li> <li>- Por canción, por número de instrumentos incluidos si se va a trabajar enteramente con sistema MIDI.</li> <li>- Estudio por hora o por proyecto.</li> <li>- Alquiler de instrumentos propios del estudio o externos.</li> <li>- Músicos de sesión según la necesidad.</li> <li>- Colaboraciones de artistas que estarán dentro de la producción.</li> <li>- Ingeniero de sonido por canción o por proyecto.</li> <li>- Ingeniero de masterización por canción o por proyecto.</li> <li>- Productor ejecutivo por proyecto.</li> </ul>
<b>Arte gráfico</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Diseñadores gráficos para generar concepto de imagen.</li> <li>- Fotógrafo de profesión para sesión de fotos.</li> <li>- Alquiler de mobiliario para la sesión de fotos</li> <li>- Alquiler de locación necesaria para sesión de fotos.</li> <li>- Transporte para realizar la sesión de fotos.</li> <li>- Camarógrafos para la filmación del video.</li> <li>- Equipo de video para la filmación de video.</li> </ul>
<b>Publicidad</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Imprenta para realización de material publicitario definido en campaña publicitaria.</li> <li>- Espacios publicitarios en los diferentes medios de comunicación.</li> <li>- Personal encargado de distribución de publicidad.</li> <li>- Alquiler de lugar donde se presentará el disco.</li> <li>- Encargado para diseñar un sitio web.</li> <li>- Registro y mantenimiento de cuenta en Google Adsense y Adwords.</li> <li>- Registro del dominio web. (<a href="http://www.minombre.com">http://www.minombre.com</a>).</li> </ul>
<b>Otros costos</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mantenimiento del lugar de ensayos.</li> </ul>

Fuente: Elaboración propia

## **R. Origen de los fondos**

El artista con un sello discográfico independiente, necesitará cubrir los costos para realizar una producción discográfica. La mayoría de las veces únicamente se cuenta con el talento de una persona (la voz principal), y algunos amigos músicos que son los que conforman la banda. Cuando se siente el peso de todas las tareas que hay que hacer (cuando ya se está informado de qué es lo que hay que hacer) empieza la preocupación de obtener dinero para realizar la grabación.

Existen varios métodos para conseguir el dinero necesario para solventar algunos gastos producto de la grabación, uno de ellos es vender los CD's grabados. Aunque también es cierto que para que existan venta es necesario una

promoción del mismo. Acá se muestran algunas opciones que se pueden utilizar para realizar la inversión:

- **Inversionistas:** Buscar personas o empresas que estén interesados por apoyar el talento local es una opción viable dependiendo de la región geográfica.
- **Ahorros personales:** El genuino interés por realizar una grabación viene desde dentro. El artista o banda, desde el momento en que tiene la genial idea de realizar esa grabación, puede iniciar un fondo de ahorros personal para este fin. Si bien parte de la inversión necesaria para grabar fue brindada por él mismo, no tendrá problemas a futuro con deudas, si no se tuviera el éxito esperado con la grabación realizada.
- **Crédito bancario:** Las entidades bancarias proveen varias opciones para gestionar préstamos, entre ellas se encuentra: el uso de la tarjeta de crédito propiedad de alguno de los miembros de la banda (dependiendo del límite de crédito disponible), y solicitudes formales de préstamo sobre cierta cantidad. Lo que cabe mencionar en esta opción, es que lo que variará en el momento de solicitud de dinero, será la tasa de interés que se aplique al momento de que el banco quiera recuperar el dinero.
- **Apoyo económico familiar:** El apoyo familiar viene acompañado muchas veces por la convicción que se tiene sobre las habilidades que algún miembro de la familia posee. Si bien ese apoyo dependerá de las posibilidades de cada familia, el trabajo en grupo (en el caso de una banda) podría ser la diferencia para conseguir lo que se anhela: grabar un disco.

## S. Aspectos de logística

Para llevar a cabo alguna tarea, es necesario establecer una guía sobre el uso del tiempo que se hará para completar todas las tareas de realización y promoción del disco. Todas estas actividades juegan un papel importante en el cumplimiento de metas planteadas por la disquera. Entre las tareas necesarias para dejar todo en orden y seguir una secuencia de acciones establecidas están:

- Calendarizar firma de contrato de grabación.
- Calendarización de creación de melodías (si fuera el caso).
- Calendarización de ensayos pre-grabación del grupo.
- Calendarizar visita del artista/banda al estudio de grabación para conocer su espacio físico disponible.
- Calendarización de sesiones de grabación.
- Establecer orden de grabación y tiempo disponible para el evento.
- Redactar lista de requerimientos sobre cuantos canales necesita el artista/banda.
- Calendarización de sesiones para mezcla.
- Calendarización de sesiones fotográficas.
- Calendarización de presentación del disco.

## VI. ETAPA DE PRODUCCIÓN

Cuando la etapa de preproducción está finalizada, es decir, está planificado todo lo que se utilizará para la realización de la producción discográfica, es necesario ingresar al estudio de grabación, y hacer una grabación de calidad, de la nueva propuesta musical del artista hacia el público, es decir “producir el disco o grabar el disco”. El proceso de grabación, puede ser algo divertido, emocionante, inspirador y creativo. A veces también puede ser un proceso misterioso para el artista si no ha realizado o participado en alguna grabación.

El artista debe saber que si bien puede ser un proceso entretenido, también puede ser tedioso, aburrido, exhaustivo y hasta cierto punto frustrante, por el hecho de no lograr el sonido o la interpretación deseada. Generalmente, el trabajo duro empieza cuando se necesita escuchar una y otra vez el material grabado, para detectar inconsistencias en cuanto a la ejecución instrumental o vocal, o bien para realizar mejoras en base a las nuevas ideas que surgen al momento de revisar la grabación.

Existen algunos aspectos a considerar, cuando se ingresa a un estudio de grabación:

- En algunos estudios, existen cabinas separadas para aislar al instrumentista y obtener un sonido puro del instrumento (si se graba en conjunto), o bien, se graban individualmente (si se posee una única cabina). Una herramienta a utilizar en las cabinas de grabación son los audífonos de referencia.
- Es posible que la ejecución instrumental no sea la deseada en la primera toma, que eso no sea motivo de frustración. Hasta los músicos con experiencia, afrontan ese problema.
- La relajación y el disfrute, constituye un componente fundamental para una buena ejecución instrumental.
- Una vestimenta adecuada es necesaria para una sensación de ligereza, sobre todo cuando se trata de la ejecución de un instrumento que requiere destrezas de movimiento.
- Si el estudio no ofrece instrumentos y equipo propio “útil” para la banda, ésta deberá llevar el equipo que crea necesario para lograr un mejor sonido en la grabación. (El instrumentista pueda tener mayor confianza en cuanto a ejecución, utilizando su propio instrumento).
- Muchas veces, una buena ejecución instrumental dependerá del “espíritu” o “sentimiento” más que de técnica instrumental.

El tiempo contratado en un estudio de grabación, constituye una inversión prevista en la preproducción. Es por ello que es importante tomar en cuenta que no se puede desperdiciar tiempo en una cabina de grabación, practicando o preparando el material que se utilizará en la grabación de la siguiente canción. Por

ello hay algunos factores que inciden en el tiempo que ha de tomar la grabación de una sola canción, estos son:

- El largo de la canción.
- El número de instrumentos o voces que se grabarán.
- La dificultad que presenta la canción que se grabará.
- La cantidad de ensayos que el artista o banda ha tenido previamente.
- El número de instrumentos o canales que se grabarán simultáneamente.
- El expertaje del ingeniero de grabación.
- Las propuestas que tenga el productor en cuanto al material grabado.

### **A. Instalación y preparación de instrumentos necesarios**

A lo largo de este documento se ha hablado sobre lo importante que es la planificación respecto de lo que se hará para realizar una producción discográfica. Existen algunos aspectos que no siempre se pueden prever con antelación, pero siempre puede existir un estándar de referencia que se puede utilizar para planificar este tipo de cosas. A continuación se muestran algunos puntos que son importantes para la calidad del producto obtenido de la fuente sonora en una grabación que generalmente están a cargo del asistente de ingeniero de grabación o en su defecto por el propio ingeniero.

### **B. Selección de micrófonos**

Este momento consiste como su nombre lo indica en elegir el tipo de micrófono que se utilizará para determinado instrumento. Cada instrumento (incluida la voz), posee características tímbricas propias (brillo, presencia, potencia, entre otros) que hace que no sea aplicable cualquier tipo de micrófono. Cada micrófono posee diferencias en cuanto a las cualidades del sonido que está capacitado para recibir y procesar.

### **C. Conexión de cables a instrumentos musicales y a mesa de mezclas**

Los cables de audio son los encargados de transmitir una onda de sonido en forma de una señal eléctrica, hacia dispositivos analógicos y/o digitales, para su posterior manipulación. El cable está compuesto por dos extremos que por medio de terminales, irán conectados a diferentes fuentes de almacenamiento o manipulación de audio, y en la parte media contienen un conjunto de filamentos de acero recubiertos por un aislante de goma o hule, encargados de llevar señal eléctrica a cualquiera de los dos extremos. Cada instrumento musical dependiendo de su fabricante y uso que se le da al instrumento, utiliza determinado tipo de cable con un tipo de conector específico.

### **D. Definir niveles de volumen**

Un factor importante en una grabación, es el equilibrio adecuado de potencia en el sonido que producen los instrumentos musicales. Este equilibrio contribuye a que auditivamente se logre una distinción de todos los miembros de la banda.

### **E. Ecualización previa**

Esta ecualización, término que traducido al español literalmente significa “igualación”, supone una modificación en la forma en que el sonido es recibido por la mesa de mezclas. Los micrófonos utilizados deben cumplir con obtener el sonido puro generado por los instrumentos, de modo que el sonido sea lo más real posible. Esto generará mayor realismo en la grabación.

### **F. Grabar pista de “click”**

En algunos casos, los músicos tienden a apresurar el paso cuando se está ejecutando una melodía, posiblemente por la tensión de estar preparado para un pasaje difícil (en el caso de un instrumento melódico), o bien de la utilización de extremidades determinadas con un orden específico (en el caso de instrumentos rítmicos). La pista “click” brinda una base en cuanto al pulso que debe tener la velocidad de una pieza musical. Esta base resulta muy importante, puesto que en una agrupación musical, el sonido de todos los instrumentistas juntos, se convierte en uno solo, y el correcto ensamble entre ellos hará la diferencia en la coherencia en cuanto a la velocidad general de la pieza musical.

Además de la exactitud de la velocidad general de una pieza, el “click” funciona a su vez como una base sobre la cual se puede gráficamente hacer las subdivisiones correspondientes de diferentes figuras musicales, para una edición de audio posterior.

### **G. Grabar secciones “guía” (referencias armónicas y melódicas)**

La orquestación de los instrumentos que participan en una canción, requiere que exista un orden en la estructura de la canción. Ese orden está determinado en cierta manera por la selección de instrumentos que ejecutarán los diferentes pasajes que constituyen la introducción (si existe alguna), un puente entre las diferentes partes de la canción, y el final de la misma o bien una base rítmico-melódica para el solista. Esos elementos son significativos porque definen partes importantes de la canción. Estos elementos sirven para preparar al instrumentista o al solista para iniciar la melodía. Así pues, son una parte esencial de la grabación de una canción siendo la base para crear una secuencia lógica tanto para los miembros de la banda como para el solista.

### **H. Grabar secuencias MIDI**

Este apartado es utilizado si existen partes de la orquestación que utilizan sonidos de un sintetizador o bien de un instrumento virtual. Luego de transmitir al secuenciador digital la información *MIDI*, es necesario afinar detalles respecto de la ejecución del controlador utilizando las herramientas descritas anteriormente tales como: *Quantize*, *Change Velocity*. Posteriormente se añadirá el sonido obtenido del generador de sonidos o instrumento virtual como material de audio a la grabadora digital.

### **I. Grabación de instrumentos en vivo según método y orden elegido**

En este apartado se ejecuta el orden de grabación establecido en el aspecto de logística sobre definir el orden de instrumentos. Ese orden ayuda a aprovechar mejor el tiempo en el estudio de grabación.

### **J. Edición de audio**

Resulta casi imposible que en la primera toma de la grabación de cada instrumento resulte un producto impecable que no requiera cambio alguno (aunque existen excepciones). Existen dos opciones para realizar la edición de audio en un estudio de grabación: Reemplazo de secciones defectuosas (*Overdubbing*) y asignación de efectos en el mezclador.<sup>5</sup>

### **K. Creación de pre-mezclas**

Al momento de escuchar los instrumentos grabados, al mismo tiempo, seguramente será un caos, puesto que no habrá un volumen equilibrado. En las premezclas, se equilibra el volumen de los instrumentos de modo tal, que todos sean escuchados por el solista que grabará sobre esa base. Las premezclas son un pequeño avance de lo que será la grabación final de la canción que se esté trabajando.

### **L. Realizar proceso de mezcla**

La mezcla es el proceso de combinar todas las señales individuales (sonido) obtenidas de instrumentos musicales y unirlos en dos canales, usualmente llamados “mezcla estéreo”. El proceso de mezcla es una tarea asignada generalmente al ingeniero de grabación.

Entre las tareas de mezcla se encuentran:

- Ajustar el nivel de volumen de cada instrumento en comparación con los otros.
- Ecuilibrar individualmente los instrumentos o voces.
- Agregar herramientas de procesamiento de audio como compresores, compuertas de audio, entre otros.<sup>6</sup>

---

<sup>5</sup>Ver anexo B

<sup>6</sup>Ver anexo C

## VII. ETAPA DE POST-PRODUCCIÓN

Básicamente la post-producción se refiere a la etapa en donde el material tanto musical como gráfico es preparado afinando últimos detalles, antes de que llegue al consumidor final. Para ello se utilizará a la mayoría de personas citadas en la etapa de preproducción. Estrada (2010), propone la post-producción como la corrección de dirección de la producción discográfica respecto a procesos de mercadeo y publicidad, y concepto de imagen del disco y del artista.

Entre las tareas que se encuentran en esta etapa están:

### **A. Realizar el proceso de masterización**

El proceso de masterización se realiza solo hasta el final, en ese momento en donde el producto ya ha sido mezclado a la perfección. Este proceso busca darle homogeneidad al sonido total del disco, esto quiere decir que el procesamiento incide sobre la necesidad de un mismo nivel de potencia de todos los temas y un mismo color. La idea es que a lo largo de la reproducción de un disco, el volumen sea el mismo y su ecualización también.

Luego del proceso de masterizado, el disco puede ser entregado a la compañía duplicadora de discos. Esta tarea es generalmente supervisada por el productor musical y realizada por el ingeniero de masterización.

### **B. Inicio de campaña publicitaria**

La persona encargada del área de promoción artística, tiene muchas tareas a su cargo. La tarea principal, y la cual está sobre toda tarea subordinada será: “hacer llegar al público la nueva propuesta musical del artista o banda”, utilizando los medios de comunicación necesarios. Entre las actividades que tiene que realizar una empresa inmersa dentro de la industria discográfica están:

### **C. Realizar sesión fotográfica**

A partir del concepto de imagen creado por los encargados de esta área, comienza el proceso de mezclar la apariencia física del solista o banda, de manera tal, que se tanto el concepto de imagen de artista y la propuesta musical generada se fusionen y sea creado un solo producto el que se presente al consumidor. Dentro del concepto de imagen del artista, será necesario ubicar localidades que representen o se relacionen con la propuesta en general del artista, o bien crear ambientes visuales que cumplan con este objetivo. Los encargados de esta tarea serán los fotógrafos con la ayuda de sus respectivos asistentes.

### **D. Creación de material publicitario para medios de comunicación escrita y audiovisual**

Los medios de comunicación escrita y audiovisual, constituyen un puente entre el artista y el consumidor potencial del nuevo producto. La comunicación escrita, utilizando palabras, la comunicación audiovisual, que se sitúa en el contexto de mezclar y presentar información musical propia de la banda e

información gráfica generada por los encargados de arte gráfico, presentará la propuesta gráfico-musical del artista al consumidor.

### **E. Creación de sitio web**

Un sitio web en la actualidad constituye un vehículo sino esencial, importante para la publicidad del nuevo producto (producción discográfica), creado por un artista o banda. Este espacio virtual contiene la propuesta gráfico-musical final, luego de analizar las variables potenciales que el disco pudiera tener luego de finalizada la grabación. La información se obtendrá primordialmente de los encargados de concepto de imagen del artista o banda, y de los encargados del arte gráfico. Como se mencionó en un apartado anterior, son los diseñadores *web* los encargados de crear este tipo de publicidad.

### **F. Realizar la presentación del disco**

El hacer la presentación de un disco, es el paso final para realizar una producción discográfica. En esa presentación, se ven concretados públicamente todos los esfuerzos hechos por el artista o banda, por generar un material audible en forma de composiciones musicales, que a su vez muestran sentimientos o historias vividas traducidas a música. Realizar el lanzamiento de un disco conlleva algunos aspectos que son importantes para que cumpla con el cometido de “publicar” a la sociedad la nueva propuesta musical. Algunos de ellos son:

Preparar material publicitario en función de la presentación del disco.

- Contratación de local para la presentación del disco.
- Si el solista o banda contrató músicos externos en la categoría de “músicos invitados”, es necesario contratarlos nuevamente con la categoría de “músicos de la banda”.
- Contratar equipo suficiente para amplificación de todos los miembros de la banda.
- Realizar un ensayo previo para corroborar el estado de todo el equipo.
- Convocar a medios de espectáculos locales para compartir y a la vez transmitir el material gráfico-musical generado por el nuevo artista o banda.

### **G. Gira de medios**

Luego de presentar a la banda y su producción discográfica localmente, es necesario que la misma se abra campo regionalmente y nacionalmente, incluso internacionalmente. Para ello, se utilizarán las diferentes estaciones de radio disponibles y/o los programas de televisión existentes respecto de las televisoras disponibles en el área en que se desea hacer publicidad. Con ello se garantiza mayor presencia del nuevo producto en más localidades y llegar a más consumidores potenciales.

## VIII. CONCLUSIONES

Aunque se ve muy organizado y complejo el proceso de realizar una producción discográfica, gran número de músicos interesados en realizar alguna, opta por grabar un disco, dejando a un lado que cada parte del proceso requiere un conocimiento especial por parte de los encargados de ejecutar cada tarea, conocimiento que muchas veces no lo posee una o varias personas.

En la actualidad debido a la crisis que vive la economía, se escucha muy poco sobre firmas de contratos disqueros con empresas disqueras multinacionales, más que todo por las potenciales dificultades relacionadas con aspectos financieros que son traducidos en producción y promoción de los nuevos artistas. Es por ello que el artista se ve en la necesidad de lanzarse al mercado proponiendo su música, y financiándola por sus propios medios.

Además, la tecnología puede propiciar un grado de suficiencia del músico, ubicándolo como director de los múltiples eventos que hay que realizar al momento de grabar un disco. Esto conlleva a que con una inversión significativa, puede adquirir equipo de grabación de calidad considerable, máquinas duplicadoras de discos sencillas, impresoras de calidad intermedia para hacer portadas y la impresión del arte gráfico del disco para realizar estas actividades de manera casera, obteniendo un producto de calidad semiprofesional. Ello generará un producto localmente comercial, que si bien llama la atención de los consumidores, pueda que también llame la atención de una productora discográfica regional, nacional o internacional dependiendo de la aceptación de la propuesta.

Para los músicos con sello discográfico independiente, existen también como una ayuda al artista y conociendo como se encuentra la industria discográfica, numerosas fuentes de información sobre el cómo promocionarse utilizando los diferentes medios de comunicación, incluyendo la herramienta del internet.

La piratería y lo que se conoce como el “compartir archivos por internet” o *file sharing* han causado estragos en la industria discográfica, lo cual ha dejado como resultado las pocas ventas de discos físicos, provocando el eventual desempleo para las personas que se dedican a duplicar discos. Además, con la eventual aparición de tiendas virtuales de música, disminuye la venta de discos completos, por la venta de canciones separadas, lo que también afecta en el pago de regalías a los intérpretes y compositores, y en algunos casos a los productores que actúan en la grabación.

En materia de creación musical, son pocos los artistas que generan material nuevo, provocando (sin caer en un punto de egoísmo), que se valore más el material musical extranjero que las propuestas musicales nacionales. Todo ello repercute en la apreciación del potencial musical que poseen los músicos locales. El realizar una producción discográfica conlleva procesos que no se pueden pasar por alto por sus implicaciones tanto financieras como de finalidad.

## IX. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Allen, Corey. 2005. *Arranging the digital world*. Boston MA. Berklee Press.

Labuta, Joseph A. y Deborah A. Smith. 1997. *Music education*. New Jersey, Prentice Hall

Miles, David y R. Runstein. 2005. *Modern recording techniques*. 6ta. Edición, Burlington MA, Focal Press

Moore, Steve. 2005. *The truth about the music business*. Boston MA. ArtistPro,

Servin, Elena. 2009. Breve historia de la grabación sonora – Espécimen auditivo  
Recuperado el 10 de Junio de 2010, de Especimen auditivo:  
<http://elenaservin.wordpress.com/2009/08/08/breve-historia-de-la-grabacion-sonora/>

## X. ANEXO A

### Sistema MIDI

#### **General MIDI (GM)**

Debido a los múltiples fabricantes de instrumentos musicales digitales, se consideró crear un estándar o bien, una lista de instrumentos musicales (o sonidos de instrumentos musicales) a los que el usuario podría tener acceso, si se usa algún generador de sonidos electrónico o sintetizador. Esta lista puede ser una referencia sobre qué instrumento sonará cuando se ejecuten las notas de estos aparatos, si se ejecuta un instrumento digital actual, además define qué sonidos se pueden obtener de un generador de sonidos y a la vez, informa a las compañías fabricantes de generadores de sonidos, cuales sonidos de qué instrumentos deben ser implementados en modelos futuros.

A continuación se detalla la lista de instrumentos que se ha consensuado entre las compañías fabricantes.

**Cuadro 15: Lista de sonidos de General MIDI (GM)**

<b>Lista de sonidos incluidos en General MIDI</b>		
1: Grand Piano	25: Nylon Guitar	50: Strings
2: Brite Piano	26: Steel Guitar	Ensemble 2
3: Electric Grand piano	27: Jazz Guitar	51: Synth Strings 1
4: HonkyTonk piano	28: Clean Guitar	52: Synth
5: Electric Piano 1	29: Muted Guitar	Strings 2
6: Electric Piano2	30: Overdrive Guitar	53: Aah Choir
7: Harpsichord	31: Distorted Guitar	54: Ooh Choir
8: Clavinet	32: Guitar Harmonics	55: Synth Choir
9: Celesta	33: WoodBass	56: Orchestra Hit
10: GlockenSpiel	34: Finger Bass	57: Trumpet
11: Music Box	35: Picked Bass	58: Trombone
12: Vibes	36: Fretless Bass	59: Tuba
13: Marimba	37: Slap Bass 1	60: Muted Trumpet
14: Xylophone	38: Slap Bass 2	61: French Horn
15: Tubular Bell	39: Synth Bass 1	62: Brass Section
16: Dulcimer	40: Synth Bass 2	63: Synth Brass 1
17: Drawbar Organ	41: Violin	64: Synth Brass 2
18: Percussive Organ	42: Viola	65: Soprano Sax
19: Rock Organ	43: Cello	66: Alto Sax
20: Church Organ	44: Contra	67: Tenor Sax
21: Reed Organ	45: Tremolo Strings	68: Baritone Sax
22: Acordion	46: Pizzicato String	69: Oboe
23: Harmonica	47: Harp	70: English Horn
24: Tango Acordion	48: Timpani	71: Bassoon
	49: Strings Ensemble 1	72: Clarinet

Continúa cuadro 15...

<b>Lista de sonidos incluidos en <i>General MIDI</i></b>		
73: Piccolo	92: Choir Pad	111: Fiddle
74: Flute	93: Bowed Pad	112: Shanai
75: Recorder	94: Metal Pad	113: TnkIBell
76: Pan Flute	95: Halo Pad	114: Agogo
77: Bottle	96: SweepPad	115: Steel Drum
78: Shakuchi	97: Rain	116: Wood Block
79: Whistle	98: Sound Track	117: Taiko Drum
80: Ocarina	99: Crystal	118: Melodic Tom
81: Square Lead	100: Atmosphere	119: Synth Tom
82: Saw Lead	101: Bright	120: Reverse Cymbal
83: Caliope Lead	102: Goblin	121: Fret Noise
84: Chiff Lead	103: Echoes	122: Breath Noise
85: Charango Lead	104: SciFi	123: Seashore
86: Voice Lead	105: Sitar	124: Tweet
87: Fifth Lead	106: Banjo	125: Telephone
88: Bass&Ld	107: Shamisen	126: Helicopter
89: New Age Pad	108: Koto	127: Applause
90: Warm Pad	109: Kalimba	128: Gunshot
91: Polysynth Pad	110: Bagpipe	

Fuente: Allen, Corey – *Arranging the digital world* (2000:4)

### **General MIDI 2 (GM2)**

Años más tarde en 1999, luego de que General MIDI tuvo un éxito notable en la industria musical, compañías japonesas relacionadas con la *Association of Musical Electronics Industry (AMEI)* Asociación de Industria musical Electrónica, desarrollaron *General MIDI* nivel 2. *General MIDI 2*, es una extensión de lo que en un principio fue *General MIDI (GM)*. Este nuevo nivel de GM2, incorporó aspectos en cuanto al tratamiento y manipulación de sonidos que empresas como Yamaha en su línea de sintetizadores XG y Roland con su línea GS utilizaban en sus controladores. Consiste básicamente en la agrupación de los sonidos ya establecidos por GM según su tipo, que a la vez de brindar una mejor organización, se amplía el espacio disponible para agregar nuevos instrumentos que constituyen nuevo material auditivo a insertar en una grabación.

Características como la extensión del número de instrumentos disponibles dentro del sintetizador, mayor control sobre la edición del sonido generado y nuevos tipos de mensajes *MIDI* son algunas de las más características más notables.

A continuación, la nueva lista de instrumentos que provee *General MIDI 2*:

**Cuadro 16: Lista de sonidos de *General MIDI 2 (GM2)***

#	Número de banco y nombre de instrumento
1	0. Acoustic Grand Piano, 1.Wide Acoustic Grand, 2. Dark Acoustic Grand
2	Bright Acoustic Piano, 1.Wide Bright Acoustic

Continúa cuadro 16...

#	Numero de banco y nombre de instrumento
3	Electric Grand Piano, 1.Wide Electric Grand
4	Honky-tonk Piano, 1.Wide Honky-tonk
5	0. Rhodes Piano, 1.Detuned Electric Piano 1, 2.Electric Piano 1 Variation, 3. 60's Electric Piano
6	Chorused Electric Piano, 1.Detuned Electric Piano 2, 3.Electric Piano Legend, 4.Electric Piano Phase
7	0. Harpsichord, 1.Coupled Harpsichord, 2.Wide Harpsichord, 3. Open Harpsichord
9	Celesta
10	Glockenspiel
11	Music Box
12	0. Vibraphone, 1. Wet Vibraphone
13	0. Marimba, 1. Wide Marimba
14	0.Xylophone
15	0. Tubular Bell, 1.Church Bell, 2. Carillon,
16	0.Santur
17	0. Hammond Organ, 1. Detuned Organ 1, 2. 60's Organ 1, 3. Organ 4
18	0. Percussive Organ, 1. Detuned Organ 2, 2. Organ 5
19	0.Rock Organ
20	0. Church Organ 1, 1. Church Organ 2, 2.Church Organ 3
21	0. Reed Organ, 1. Puff Organ
22	0. French Accordion, 1. Italian Accordion
23	Harmonica
24	Bandoneon
25	0. Nylon-String Guitar, 1. Ukulele, 2.Open Nylon Guitar, 3. Nylon Guitar 2
26	0. Steel-String Guitar, 1. 12-String Guitar, 2. Mandolin, 3. Steel + Body
27	0. Jazz Guitar, 1. Wawaiian Guitar
28	0. Clean Electric Guitar, 1. Chorus Guitar, 2. Mid Tone Guitar
29	0. Muted Electric Guitar, 1. Funk Guitar, 2.Funk Guitar 2, 3. Jazz Man
30	0. Overdriven Guitar, 1. Guitar Pinch
31	0. Distortion Guitar, 1. Feedback Guitar, 2. Distortion Rtm Guitar
32	0. Guitar Harmonics, 1. Guitar Feedback
33	Acoustic Bass
34	0. Fingered Bass, 1. Finger Slap
35	Picked Bass
36	Fretless Bass
37	Slap Bass 1
38	Slap Bass 2
39	0. Synth Bass 1, 1. Synth Bass 101, 2. Synth Bass 3, 3. Clavi Bass, 4. Hammer
40	0. Synth Bass 2, 1. Synth Bass 4, 2.Rubber Bass, 3.Attack Pulse,
41	0. Violin, 1. Slow Violin
42	0.Viola
43	0.Cello
44	0.Contrabass
45	0.Tremolo Strings
46	0.Pizzicato Strings
47	0. Harp, 1. Yang Qin
48	0.Timpani
49	0. String Ensemble, 1. Orchestra Strings, 2. 60's Strings
50	Slow String Ensemble
51	0. Synth Strings 1, 1. Synth Strings 3
52	Synth Strings 2
53	0. Choir Aahs, 1. Choir Aahs2

Continúa cuadro 16...

#	Número de banco y nombre de instrumento
54	0. Voice Oohs, 1. Humming
55	0. Synth Voice, 1. Analog Voice
56	Orchestra Hit, 1. Bass Hit, 2. 6 <sup>th</sup> . Hit, 3. Euro Hit
57	0. Trumpet, 1. Dark Trumpet
58	0. Trombone, 1. Trombone 2, 2. Bright Trombone
59	Tuba
60	0. Muted Trumpet, 1. Muted trumpet 2
61	0. French Horns, 1. French Horn 2
62	0. Brass Section 1, 1. Brass Section 2
63	0. Synth Brass 1, 1. Synth Brass 3, 2. Analog Brass 1, 3. Jump Brass
64	0. Synth Brass 2, 1. Synth Brass 4, 2. Analog Brass 2
65	Soprano Sax
66	Alto Sax
67	Tenor Sax
68	Baritone Sax
69	Oboe
70	EnglishHorn
71	Bassoon
72	Clarinet
73	Piccolo
74	Flute
75	Recorder
76	Pan Flute
77	BottleBlow
78	Shakuhachi
79	Whistle
80	Ocarina
81	0. Square Lead, 1. Square Wave, 2. Sine Wave
82	0. Saw Lead, 1. Saw Wave, 2. Doctor Solo, 3. Natural Lead, 4. Sequenced Saw
83	Synth Calliope
84	Chiffer Lead
85	Charang Wire Lead
86	Solo Synth Vox
87	5th Saw Wave
88	Bass & Lead Delayed Lead
89	FantasiaPad
90	WarmPad Sine Pad
91	PolysynthPad
92	SpaceVoicePad Itopia
93	BowedGlassPad
94	Metal Pad
95	Halo Pad
96	SweepPad
97	Ice Rain
98	Soundtrack
99	Crystal, 1. Synth Mallet
100	Atmosphere
101	Brightness

Continúa cuadro 16...

#	Número de banco y nombre de instrumento
102	Goblin
103	Echo Drops, 1.Echo Bell, 2. Echo Pan
104	Star Theme
105	Sitar, 1. Sitar 2
106	Banjo
107	Shamisen
108	Koto, 1. TaishoKoto
109	Kalimba
110	Bagpipe
111	Fiddle
112	Shanai
113	Tinkle Bell
114	Agogo
115	Steel Drums
116	Woodblock, 1. Castanets
117	Taiko, 1. Concert Bass Drum
118	Melodic Tom 1, 1. Melodic Tom 2
119	Synth Drum, 1. 808 Tom, 2. Electric Percussion
120	Reverse Cymbal
121	Guitar Fret Noise, 1. Guitar Cut Noise, 2. String Slap
122	Breath Noise, 1. Flute Key Click
123	Seashore, 1. Rain, 2. Thunder, 3. Wind, 4. Stream, 5. Bubble
124	Bird, 1. Dog, 2. Horse-Gallop, 3. Bird 2
125	Telephone 1, 1. Telephone 2, 2. Door Creaking, 3. Door Closing, 4. Scratch, 5.Wind Chimes
126	Helicopter, 1. Car-Enginee, 2. Car-Stop, 3. Car-Pass, 4. Car-Crash, 5. Siren, 6. Train, 7. Jetplane, 8. Starship, 9. Burst Noise
127	Applause, 1. Laughing, 2. Screaming, 3.Punch, 4. Heart Beat, 5.Footsteps
128	Gun Shot, 1. Machine Gun, 2. Lasergun, 3. Explosion

Fuente: *Midi.org*

## Puertos *MIDI*

Las interfaces *MIDI* cuentan con conectores *MIDI*, estos proporcionan al instrumento digital un medio de recepción de instrucciones de otros aparatos si se cuenta con un generador de sonidos, o bien, de envío de datos hacia otros instrumentos digitales que a su vez cuenten con generadores de sonidos. Los puertos *MIDI* son:

Ilustración 23: Puertos *MIDI*



Fuente: *m-pulso.m-audio.com*

### **MIDI IN**

Este puerto es utilizado si el instrumento cuenta con un generador de sonidos. Recibe por medio de un cable MIDI, instrucciones sobre el uso de determinado sonido, en qué canal debe ser ejecutado, y la secuencia de notas que deben ser interpretadas.

### **MIDI OUT**

Este puerto se encarga de enviar instrucciones por medio de un cable *MIDI* (Canal, tipo de instrumento, secuencia de notas a interpretar), hacia instrumentos digitales que cuenten con generadores de sonidos.

Ilustración 24: Cable MIDI



Fuente: guitarristas.info

### **MIDI TRHU**

Este puerto es utilizado para cuando se necesita enviar una copia exacta de una señal dada en un canal *MIDI IN*, a un tercer instrumento digital o generador de sonidos, por cuestiones acerca del tipo de sonido deseado, o por particularidades en cuanto a ejecución instrumental se refiere.

### **Canal MIDI**

Dado que el sistema MIDI no transmite sonido, sino únicamente instrucciones, es necesario definir por donde llegarán a su destino (instrumento digital). Los canales MIDI son una forma de dividir las rutas por donde las instrucciones llegarán, o bien diferenciar qué tipo de instrumento sonará y así, tener un mayor control sobre ellas. El sistema MIDI dispone de 16 canales en cada instrumento musical que a su vez sea un generador de sonidos. Cada uno de estos canales podrá tener características específicas en las dinámicas en cuanto a volumen se refiere, así como a la utilización de un tamiz digital que defina qué tipo de figuras rítmico-musicales se utilizarán para toda la instrucción enviada.

### **Interfaces MIDI**

Se le puede considerar como el traductor entre el lenguaje del instrumento musical digital (MIDI) y la codificación digital binaria computacional. Estos aparatos son los encargados de convertir los impulsos eléctricos generados por los controladores MIDI a codificación digital de sistema binario.

Estos aparatos poseen tres elementos que a su vez conforman tres fases en el proceso de

transformación de datos MIDI a datos computacionales. El primer elemento que inicia el proceso, son los conectores, que actúan como primer emisor de

Ilustración 25: Interface MIDI: Yamaha UX16



Fuente: Yamaha.com

instrucciones MIDI. Luego se encuentra la placa de transformación, que realiza el proceso de codificar digitalmente los datos MIDI, asignando el instrumento, el canal, y otros valores inmersos dentro de la señal MIDI a codificación digital. Y finalmente, el conector USB, que es el que envía al computador la señal codificada, lista para que un software secuenciador se encargue de reproducirla y/o editarla.

### Secuencia *MIDI*

Un instrumento musical digital como puede ser un teclado electrónico, o bien un generador de sonidos, puede considerarse como un aparato que tiene muchos músicos incluidos dentro de sí mismo usando una computadora interna. El arreglista y/o orquestador, tiene en su poder las instrucciones (solfa, *particelas*, o partituras) que deberán seguir los músicos (si los músicos fueran personas). La secuencia *MIDI*, es una hoja digital que contiene órdenes específicas que ordena al instrumento digital, que utilice un sonido determinado (usar la lista de GM), lo envíe por un canal *MIDI* determinado, y ejecute las instrucciones que le enviamos a través de un controlador específico.

### Secuenciador *MIDI*

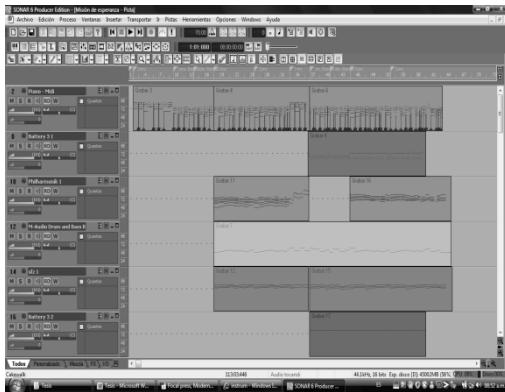
Como primer paso, se define el instrumento deseado específico utilizando un número específico de General MIDI. Luego se elige el canal a utilizar para enviar las instrucciones sobre la música que sonará utilizando el generador de sonidos. Es necesario conservar para su uso posterior. El secuenciador actúa como una base de datos que tiene 16 compartimientos donde se puede almacenar de manera ordenada, los impulsos eléctricos que constituyen las instrucciones MIDI.

Ilustración 26: Secuenciador *MIDI* analógico ARP 2600:



Fuente: Miles (2007)

Ilustración 27: Secuenciador digital: Cakewalk Sonar 6.0



Existen secuenciadores analógicos, que poseen diferentes tipos de botones que realizan una función distinta y cuentan con un teclado incorporado que sirve para enviar instrucciones MIDI a la computadora del aparato y crear la hoja de instrucciones internamente. También existen secuenciadores digitales por software, en donde se tiene un panorama visual más amplio, puesto que se pueden realizar tareas de edición con mayor facilidad. El funcionamiento de algunos secuenciadores respecto de la grabación y edición de dichas instrucciones, puede variar según las especificaciones del fabricante.

### **Controladores MIDI**

Los controladores MIDI son aparatos diseñados para poder transmitir instrucciones en este lenguaje. Generalmente tienen apariencia de un teclado electrónico, con la única diferencia que ellos no poseen un generador de sonidos como lo tienen los teclados. Tienen la función de ser un medio visual para que con su teclado se interpreten melodías o diferentes interacciones entre instrumentos, transformándolos inmediatamente en instrucciones MIDI.

**Ilustración 28: Controlador MIDI - M-Audio Axiom 25**



Fuente: m-audio.com

Si la grabación se realizará utilizando el sistema MIDI, es necesario realizar las secuencias correspondientes utilizando teclados electrónicos que posean sistema de grabación MIDI integrado, o se posea un secuenciador analógico o bien un secuenciador digital como los mostrados anteriormente.

### **Herramientas MIDI digitales**

Si se utiliza un secuenciador digital para crear hojas de instrucciones MIDI, se puede contar con varias herramientas, que si bien son importantes para la exactitud en cuanto a la ejecución instrumental, también funcionan para generar un mayor realismo respecto de los instrumentos musicales requeridos dentro de la secuencia.

Existen otras herramientas para secuenciar MIDI, pero entre las más comunes están:

### **Instrumentos virtuales**

Se le suele llamar así, porque son programas que no están integrados al software secuenciador, puesto que éste software solo tiene la función de guardar instrucciones MIDI. Estos programas anexos son librerías de sonidos que cuentan con muestras de sonido de instrumentos reales. Además de sonar con cierto realismo, puede generar las dinámicas del sonido cual si fuera un músico real el que lo ejecute. Se pueden utilizar ejecutando un controlador y así contar con un sonido real dentro de los sonidos electrónicos que pueda producir un generador de sonidos.

### **Cuantizar (*Quantize*)**

Esta función propia del secuenciador digital, provee de un tamiz digital, que define el tipo de figuras musicales que está permitido que exista dentro de la secuencia.

**Cambiar velocidades (*Change Velocity*)**

Cuando se ejecuta un controlador MIDI, la potencia que debe llevar un sonido específico se determina por medio de la fuerza con la que se presione una tecla. Esta herramienta genera una potencia estandarizada respecto del sonido que se desea. Esta potencia ayuda si se utilizan instrumentos virtuales, ya que dependiendo de la fuerza con que se ejecute el controlador, se obtendrá un sonido diferente por parte del generador de sonidos virtual.

## XI. ANEXO B

### Proceso de mezcla

#### **A. Mezcla según el género de música**

No existe una regla general en cuanto a la mezcla de audio. El balance entre el volumen de los instrumentos es puramente subjetivo. Todo dependerá del tipo de género de música. Sin embargo, hay algunos aspectos que el ingeniero debe tomar en cuenta al momento de realizar el proceso de mezcla. Algunos de estos son:

**1. Ubicación estereofónica.** Este aspecto está ligado al aspecto de distribución presencial que tendrá la banda, es decir la ubicación que tienen los miembros de la banda en un escenario. Existe una sección en la mesa de mezclas dedicada a esta tarea. Esta sección es llamada “Pan”, derivado del término del inglés “*Panoramic*”, que se refiere al espectro panorámico que tendrá respecto de las dos opciones disponibles para difundir el sonido: Izquierda y derecha.

**2. Balance de volumen entre instrumentos.** Este punto se refiere que al igual que se considera necesario ubicar gráficamente los instrumentos, también es necesario establecer la predominancia que tiene cada uno, respecto de todo el arreglo musical. Aunque se dieron algunos patrones a seguir en cuanto a la prioridad que debieran tener los instrumentos dependiendo del género, es necesario llegar a un acuerdo sobre el predominio de cada instrumento respecto de todos los demás.

#### **B. Asignar efectos de dinámica a toda la mezcla o a grupos de instrumentos**

La interacción entre los instrumentos al momento de hacer la mezcla, puede provocar algunos inconvenientes. Estos pueden provocar la aparición inesperada de elementos, que no son parte de lo que se espera que se escuche en la mezcla final. Entre las herramientas que puede utilizar el ingeniero de grabación para regular la potencia del sonido están:

**1. Compresor.** Este procesador de dinámica puede considerarse un atenuador de señal (volumen) automático. Responde a las necesidades del usuario de colocar un límite a la potencia que puede tener una señal. Hay que proporcionar ciertos datos para que este procesador cumpla su función, estos son:

**a. Potencia de entrada (*Input gain*).** Indica cuántos decibeles de potencia recibirá el dispositivo.

**b. Límite de potencia (*Threshold*).** Indica cuál será el límite que tendrá que buscar para iniciar la atenuación.

**c. Potencia de salida (*Output gain*).** Indica cuánta potencia de señal será devuelta a la mesa de mezclas.

**d. Relación de límite de potencia y cantidad de decibeles a atenuar (*Ratio*).** Indica cuántos decibeles son necesarios de incrementar respecto del límite de potencia especificado.

**e. Tiempo de inicio de atenuación (*Attack*).** Este tiempo se mide en milisegundos, determina qué tan rápido o lento el compresor busca el límite de potencia para iniciar la atenuación.

**f. Tiempo restauración de potencia original (*Release*).** Este tiempo también se mide en milisegundos, e indica qué tan rápido o lento el compresor va a restaurar a su potencia original la señal atenuada.

**g. Medidor de compression (*Meter display*).** Indica visualmente la cantidad de potencia que el compresor ha atenuado.

**2. Limitador ( *Limiter*).** Los limitadores tienen la función de ser una muralla para impedir que los picos que señal dañen los altavoces o saturen amplificadores (o dispositivos de grabación).

**3. Compuertas de ruido (*Noisegate*).** Generalmente dentro de la banda cada instrumento en un estudio de grabación tiene un micrófono propio. Existen instrumentos musicales que no están sonando todo el tiempo, y que por su posición espacial dentro de la banda están cerca de otros que sí lo hacen. Esto hace que cada micrófono absorba además del sonido al cual fue destinado, sonidos de otros instrumentos. Lo que hacen las compuertas de ruido es básicamente establecer el mínimo de potencia necesaria para que absorba el sonido de un instrumento, para que luego de ese mínimo, ya no siga absorbiendo sonidos, (la potencia del sonido generado por instrumentos cercanos no será igual a la del instrumento al cual fue asignado).

**4. Expansores.** Estos aparatos actúan inversamente que el compresor. El compresor atenúa una señal de tal modo que no sature la señal principal de un instrumento, sin embargo, el expansor aumenta la potencia de audio que puede generar un instrumento. Los expansores poseen varios parámetros que dirigen el funcionamiento de éste, estos son:

**a. Potencia necesaria para actuar (*Threshold*).** Indica nivel de sonido a partir del cual actuará el expansor.

**b. Tiempo de espera (*Attack*).** Indica el tiempo que debe esperar el expansor antes de empezar a actuar.

**c. Tiempo de restauración (*Decay*).** Indica el tiempo que tarda en dejar de actuar luego de que el sonido es expandido.

- d. Cantidad relativa de aumento de la señal.** Indica la cantidad de dB que el expansor aumentará la señal, respecto de la potencia última que alcance el sonido.

## XII. ANEXO C

### Edición de audio

#### **A. Reemplazo de secciones defectuosas (*Overdubbing*)**

Este método es utilizado para evitar tener que repetir una toma desde el inicio. Consiste en localizar el punto en donde se cometió la equivocación (nota incorrecta o sílaba incorrecta), y sustituir con una nueva toma, únicamente ese punto. En el software de grabación digital existen dos posiciones en donde se define dónde empieza el punto defectuoso y donde termina éste. Se llaman “Punch in”, y “Punch out”, respectivamente.

#### **B. Asignar efectos a canales en el mezclador**

Generalmente, cuando se graba un disco en un estudio de grabación, éste se encuentra en un lugar acústicamente diseñado para permitir una respuesta óptima de los instrumentos musicales respecto del sonido que puedan generar. Existen composiciones que requieren que el sonido grabado contenga un componente extra que denote una situación ambiental particular. Entre los efectos que más se puede encontrar dentro de una producción discográfica se encuentran:

**1. Ambiente (Reverb).** Como bien su nombre lo indica, este tipo de efecto recrea el ambiente de diferentes tipos de habitaciones. El sonido a su vez, tiene respuestas diferentes respecto del tamaño de éstas, puesto que el punto de reflexión del sonido varía de posición y distancia, lo que hace que existan ligeros cambios en el color y timbre del sonido. Las diferentes habitaciones con que se puede contar para recrear un efecto de ambiente y las que comúnmente se encuentran en una producción discográfica son:

Sala de concierto 1 y 2 (*Hall 1 y Hall 2*)  
Plató 1 y 2 (*Plate 1 y Plate 2*)  
Cuarto cerrado 1 y 2 (*Room 1 y Room 2*)

**2. Retardo en el sonido (*Delay*).** Comúnmente conocido como “eco”, básicamente consiste en una repetición de un sonido determinado. La velocidad de repetición del sonido se mide por milisegundos. Este efecto es potencialmente utilizado para crear secuencias melódico-rítmicas, como complemento para las orquestaciones de las canciones.

**3. Duplicación del sonido (*Chorus*).** Este efecto crea la ilusión de dos instrumentos idénticos tocando al mismo tiempo. Técnicamente este efecto divide la señal (sonido) en dos partes, dejando pasar por una parte el primer sonido puro y sin afectar, y otra parte el sonido afectado, desafinado ligeramente y con un ligero retardo respecto del primer sonido.

**XIII. ANEXO D**  
**Requisitos para ingreso AEI**

**ASOCIACIÓN DE AUTORES, EDITORES E  
INTÉRPRETES DE GUATEMALA**

**REQUISITOS PARA INGRESO**

1. Dos fotografías tamaño cedula (2 x 3)
2. Fotocopia Completa de la Cédula de Vecindad
3. Datos Biográficos (Cuadro adjunto)
4. Declaración de herederos, con firmas autenticadas (Formato Adjunto)
5. Adjuntar Discos, Casetes con contenido de la(s) obra(s), Disco Compacto con sus respectivas carátulas, o láminas donde aparezca incluida por lo menos una (1) de sus obras, con sus respectivos créditos autorales.
6. Formulario de declaración de obra (1 por tema)
7. Letra de los temas (si los tiene) en original, debidamente identificado y firmado por el autor.
8. Si existe contrato firmado con una Editora, adjuntar copia del mismo.
9. Si representa a una editora, deberá adjuntar Copia autenticada de su nombramiento como representante legal y el catálogo de obras sobre las cuales mantiene relación contractual, indicando los porcentajes acordados en cada caso. Asimismo, copia simple del modelo de contrato de edición que actualmente utiliza

Adicional a esto se deberá presentar:

- Ficha de declaración de obra (1 para cada tema)
- Letras de las obras (si las tienen)

---

6a. calle 6-38, zona 9 Edificio Tivoli Plaza. Noveno nivel Oficina 902.

TEL.: (502) 23854056, (502) 23854926, E-mail: [aeiguatemala@gmail.com](mailto:aeiguatemala@gmail.com)

