

UNIVERSIDAD DEL VALLE DE GUATEMALA

FACULTAD DE EDUCACIÓN



## **GUÍA INTRODUCTORIA HACIA LA PRODUCCIÓN MUSICAL**

Trabajo de graduación como Modelo de Trabajo Profesional,  
presentado por Juan Sebastián Aguilar Mendizabal,  
para optar al grado académico de Licenciatura en Música

GUATEMALA

2020



# **GUÍA INTRODUCTORIA HACIA LA PRODUCCIÓN MUSICAL**

UNIVERSIDAD DEL VALLE DE GUATEMALA

FACULTAD DE EDUCACIÓN



## GUÍA INTRODUCTORIA HACIA LA PRODUCCIÓN MUSICAL

Trabajo de graduación como Modelo de Trabajo Profesional,  
presentado por Juan Sebastián Aguilar Mendizabal,  
para optar al grado académico de Licenciatura en Música

GUATEMALA

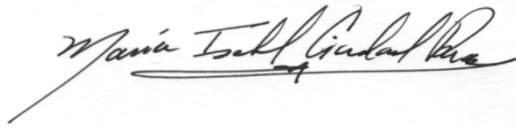
2020

Vo.Bo.

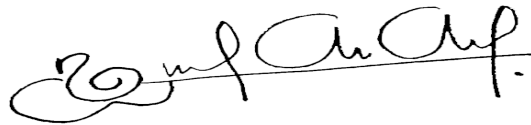


Asesor: Ing. Jorge Estrada Garavito

Tribunal examinador:



Lda. María Isabel Ciudad-Real Solís



Lic. Noel Arévalo Lemus



Ing. Jorge Estrada Garavito

Fecha de aprobación del examen de graduación:  
Guatemala, 13 de noviembre de 2020

## **Dedicatoria**

**A mi papá:** Juan Luis Aguilar Salguero, gracias por todo tu apoyo; sin ti no podría ser el hombre que soy hoy.

**A mis familias:** Aguilar, Mendizabal, Boy-Mollinedo. Nuestras vivencias me hacen ser quien soy.

**A mis hermanos:** Los amo con toda mi vida y los amaré hasta que me muera.

**A Maria Renne Aguilar Mendizabal:** Vamos a vivir juntos en memorias y experiencias, para toda la vida. Somos y seremos todos, uno mismo. Sos mi ser.

**A Cristina Boy Mollinedo:** Te amo por tu apoyo y tu ser hacia mí. Sos lo mejor que me pudo haber pasado en la vida.

## Prefacio

Este trabajo de investigación nació del deseo de profundizar el tema de la producción musical, y en específico conocer cuál es la función del productor en la elaboración de un material discográfico, ya que es un aspecto que me ha interesado desde que inicié mis estudios. Desde los primeros años de mi carrera, me di cuenta que existen pocos materiales introductorios para el músico guatemalteco que desea incursionar en la producción musical. Es por ello que decidí hacer una investigación para crear la *Guía introductoria a la producción musical*.

En este trabajo, se presenta el resultado de la investigación previamente mencionada, que se llevó a cabo de enero a noviembre de 2020. Esta guía es el resultado de la investigación teórica, validada en la práctica con la producción de un material discográfico.

El disco *The Reasons Things Begin*, es el producto final de mi experiencia en todas las fases de la elaboración de un material discográfico; desde la pre-producción, en el desarrollo del concepto y la composición; en la producción, como músico e intérprete y colaborando en las técnicas de grabación; hasta la post-producción participando en la mezcla, en el diseño de la portada y la estrategia del lanzamiento del disco.

La *Guía introductoria a la producción musical*, fue posible gracias a la valiosa colaboración de muchas personas que han sido parte de este trabajo y de mi formación como músico y persona. Por tanto, agradezco a **mis maestros**, Isabel Ciudad Real, Zoila Luz, Armando Mazariegos, Jorge Estrada, Oscar Aguirre, Jacobo Nitsch, Omar Muralles, Enrique Uribe y muchos más, por encaminarme y regresarme al camino cuando no me sentía conforme; a **Kevinne Urias y a Renato Pineda**, por ser los mejores amigos musicales que alguien pueda pedir. Esto, en parte, es gracias a ustedes; a **Pepe Mollinedo**, por ser un gran amigo y compañero musical. Siempre estaré agradecido por el trabajo que hicimos juntos y para mi fue un honor que grabaras mis primeras baterías; a **mi Mamá**, la que me apoyó desde pequeño. Te amo y aquí estás siendo parte de lo que he hecho, porque sin tí no hubiera sido posible; a **mis familias**: Aguilar, Mendizabal, y Boy-Mollinedo, por todo su apoyo y amor hacia mí; y a **nuestro creador**: Quién sabe cómo nos hizo y para qué.

## Tabla de contenido

Prefacio	2
Lista de imágenes	1
Resumen	i
1. INTRODUCCIÓN	1
2. DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA INVESTIGACIÓN Y DEL MODELO DE TRABAJO PROFESIONAL	3
3. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA/ SITUACIÓN	4
4. JUSTIFICACIÓN	5
5. DELIMITACIONES	6
6. OBJETIVOS	7
6.1. <i>Objetivo general:</i>	7
6.1.1. <i>Objetivos específicos</i>	7
7. MARCO CONTEXTUAL	8
8. MARCO TEÓRICO	9
8.1. <i>La grabación musical</i>	9
8.2. <i>Antecedentes de la grabación musical</i>	9
8.2.1. <i>La Era Acústica (1880 - 1920's)</i>	10
8.2.2. <i>La Era Eléctrica (1920's - 1940's)</i>	10
8.2.3. <i>La Era Magnética (1940's - 1970's)</i>	11
8.2.4. <i>La Era Digital (1970's - actualidad)</i>	12
8.3. <i>PRODUCCIÓN MUSICAL</i>	13
8.4. <i>EL PRODUCTOR MUSICAL</i>	15
8.5. <i>PRODUCTORES IMPORTANTES</i>	16
8.5.1. <i>Phil Spector</i>	16
8.5.2. <i>Sam Phillips</i>	17
8.5.3. <i>George Martin</i>	17
8.5.4. <i>Quincy Jones</i>	18
8.5.5. <i>Arif Mardin</i>	19
8.5.6. <i>Phil Ramone</i>	19
8.5.7. <i>Robert John "Mutt" Lange</i>	19
8.5.8. <i>Hugh Padgham</i>	20
8.5.9. <i>Dr. Dre</i>	20
8.6. <i>Roles dentro de la producción musical</i>	21
8.7. <i>Dónde se hace la producción</i>	23
8.7.1. <i>Tipos de estudios</i>	23
8.7.2. <i>Aspectos a considerar en el momento de escoger estudio</i>	25

<b>8.8. ETAPAS DENTRO DE UNA GRABACIÓN</b>	<b>27</b>
8.8.1. Preproducción, producción y postproducción	31
<b>8.9. ETAPAS DENTRO DE UNA PRE-PRODUCCIÓN</b>	<b>32</b>
<b>8.10. ETAPAS DENTRO DE UNA PRODUCCIÓN</b>	<b>34</b>
<b>8.11. ETAPAS DENTRO DE LA POST- PRODUCCIÓN</b>	<b>38</b>
Masterización	38
Qué hacer después de haber grabado	39
<b>8.12. RETOS DEL ARTISTA INDEPENDIENTE</b>	<b>42</b>
<b>9. MARCO METODOLÓGICO PARA EL MODELO DE TRABAJO PROFESIONAL</b>	<b>43</b>
9.1. <i>Guía introductoria a la producción musical</i>	43
9.2. <i>Elaboración del proyecto discográfico</i>	44
9.3. <i>Preproducción</i>	45
9.4. <i>Producción</i>	47
9.4.1. <i>Grabación y Overdubs</i>	48
9.4.2. <i>Mezcla</i>	50
9.5. <i>Post producción</i>	50
9.5.1. <i>Masterización</i>	50
9.5.2. <i>Portada</i>	51
9.5.3. <i>Manufacción, Track List y Credits</i>	51
9.5.4. <i>Protección de la música y gestión de derechos</i>	52
9.5.5. <i>Lanzamiento</i>	53
9.5.6. <i>Concierto</i>	53
9.5.7. <i>Formato de reproducción</i>	53
9.5.8. <i>Plataformas digitales</i>	53
9.5.9. <i>Press Kit</i>	54
9.5.10. <i>Sencillos y videos</i>	54
<b>10. CONCLUSIONES</b>	<b>55</b>
<b>11. RECOMENDACIONES</b>	<b>57</b>
<b>12. REFERENCIAS</b>	<b>58</b>
<b>13. ANEXOS</b>	<b>59</b>

## Lista de imágenes

1.	Phil Spector	67
2.	Sam Phillips	68
3.	George Martin	69
4.	Quincy Jones	70
5.	Arif Mardin	71
6.	Phil Ramone	71
7.	Robert John “Mutt” Lange	72
8.	Hugh Pagdham	72
9.	Dr. Dre	73
10.	El Desierto CasaEstudio	78
11.	Control Room, Tall Pine Records	79
12.	Musicopolix	80
13.	Pelican Case	81
14.	ProTools	82
15.	Logic Pro X	82
16.	Portada del disco <i>The Reasons Things Begin</i>	110
17.	Créditos y Track list	111

## Resumen

Con el objetivo de contestar a la pregunta, ¿cuál es el rol del productor musical en una producción discográfica? se llevó a cabo un proceso de investigación, que demostró la carencia de material para orientar al músico guatemalteco que quiere iniciar una carrera en producción musical.

Primero se investigaron las principales fuentes que exploran el campo de la producción musical, tomando en cuenta a productores como Phil Spector, Sam Phillips, George Martin, Quincy Jones, Arif Mardin, Phil Ramone, Robert John “Mutt” Lange, Hugh Pagdham y Dr. Dre.

Para contextualizar el tema en Guatemala, se entrevistó a algunos productores musicales destacados de Guatemala, incluyendo a Juan Carlos Barrios, Juan Fernando Herrera, Ricardo “Kusuko” Ortiz y el Ing. Jorge Estrada Garavito. Después, se hizo una síntesis del material recopilado que describe los pasos de la producción musical, con lo que se elaboró la *Guía introductoria a la producción musical*.

Por los límites de la investigación, quedan pendientes los temas de presupuestos, alquiler de los estudios y honorarios de los músicos de sesión. Se recomienda abordar en futuras investigaciones el tema de mercadeo, modelo de negocios, estrategia de presupuesto ya que, aunque no son atribuciones de un productor musical, son esenciales a la hora de realizar un proyecto discográfico. Además, cabe destacar la importancia de investigar los procesos específicos del lanzamiento del disco, estrategia de medios y giras.

Para comprobar la eficacia de la metodología expuesta en la guía, se elaboró una producción discográfica en el estudio *Audio Track Guatemala*, con la asesoría del Ing. Jorge Estrada Garavito, siguiendo los procesos de pre-producción, producción y post producción.

Con la creación del concepto del disco, grabación del material discográfico, mezcla y masterización de las canciones, se logró hacer el disco *The Reasons Things Begin*, que confirma la eficacia de la guía al seguir la metodología que propone.

## 1. INTRODUCCIÓN

Esta investigación explora la experiencia del investigador como productor musical en un proyecto discográfico desde el desarrollo de una guía de pasos a seguir en una producción musical. Para lograr este objetivo, se consultaron fuentes especializadas en el tema, se elaboró la guía y luego se grabó un proyecto discográfico.

Los temas que se abordarán serán: en la primera parte, la grabación musical y su historia; en la segunda parte se explorará la definición de lo que es un productor musical y su rol dentro de un proyecto discográfico, además, se analizarán los aportes de algunos productores musicales relevantes en la historia de la música; por último, en la tercera parte, se describirán las etapas de una producción discográfica, las personas involucradas en la misma y el proceso que tuvo el investigador para realizar la producción del proyecto discográfico.

Esta investigación contextualiza la producción musical en Guatemala, por lo que se entrevistó a cuatro productores nacionales. Juan Carlos Barrios, músico productor y fundador de proyectos como *Bohemia Suburbana*, *Nina Indigo* y *Radio Zumbido*, destaca en su experiencia, que el productor se hace un miembro más del conjunto dentro de una producción discográfica. En la entrevista con Juan Fernando Herrera, productor guatemalteco y propietario del estudio comercial, *502 Estudio*, hizo referencia a la importancia del conocimiento teórico y la versatilidad en géneros musicales que tiene que tener un productor musical, a la hora de realizar un proyecto discográfico. Ricardo “Kusuko” Ortiz, músico de la agrupación *Tambor de la Tribu* y propietario del estudio, *El Tun Estudios*, describe la importancia del papel del productor en el clima laboral para crear el ambiente óptimo al momento de trabajar con los músicos, y así lograr realizar una producción eficiente y eficaz. Por último, el Ingeniero Jorge Estrada Garavito, Presidente de la *AEI*, docente de la Universidad del Valle de Guatemala y propietario del estudio, *Audio Track Guatemala*, destacó la importancia de los derechos de autor y de las instituciones de gestión colectiva, para la protección del material discográfico.

Con esta información, se elaboró una guía introductoria para la producción discográfica, que describe la importancia del productor musical y los pasos dentro de una producción discográfica. Esta guía abarca los temas relacionados con grabación musical, producción musical, el productor y su función, productores destacados, roles dentro de la producción musical, tipos de producción, estudios de grabación, las etapas de la producción musical y retos del artista independiente. La presente *Guía introductoria a la producción musical*, completa un sistema eficiente para la producción de un proyecto discográfico.

A partir del sistema que se desarrolla en la guía introductoria, se procedió a poner ese sistema en práctica en la elaboración del proyecto discográfico *The Reasons Things Begin* de Sebas Aguilar, el cuál se trabajó en el *Home Studio* del investigador y luego fue grabado en el estudio comercial *Audio Track Guatemala*. El proyecto discográfico contiene ocho piezas musicales que fueron compuestas, arregladas, interpretadas, mezcladas y producidas por el investigador.

## **2. DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA INVESTIGACIÓN Y DEL MODELO DE TRABAJO PROFESIONAL**

La investigación es de tipo cualitativa, no probabilística, con alcance exploratorio y descriptivo, con un diseño no experimental, basado en estudio de caso del investigador, sobre las técnicas de producción musical.

La propuesta: Elaborar una guía de producción musical, validada con la aplicación de su metodología dentro de un proyecto discográfico, según la investigación cualitativa.

### **3. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA/ SITUACIÓN**

Actualmente muchos músicos emergentes en Guatemala tienden a desconocer el rol de un productor musical dentro del proceso de una producción discográfica. Lo cual puede llevar a muchos artistas a no poder expresar de manera asertiva lo que pretendían con su composición. Esto da como resultado, que el trabajo que se entrega no sea de la calidad que el artista pretendía lograr. La falta del conocimiento sobre el rol de un productor musical, es uno de muchos factores que contribuyen a este hecho.

El modelo de guía proporciona información consisa y probada para a las personas que pretenden trabajar en un proyecto discográfico. No solo para informarse, sino también para poder aplicar lo aprendido en su trabajo diario. La guía no pretende ser un modelo definitivo, sino más bien una propuesta de trabajo basada en los aportes de productores musicales destacados y la experiencia del investigador, en un proyecto discográfico.

#### **4. JUSTIFICACIÓN**

Se considera que la investigación tiene relevancia, ya que pretende proporcionar información actualizada sobre el proceso de producción musical para el artista nacional que desee mejorar la calidad de producción en el desarrollo de su proyecto musical en Guatemala. Ya que la industria musical cambia constantemente, es necesario contar con una guía actualizada para orientar al lector en la producción musical. Al mismo tiempo, pretende ayudar a otros profesionales de distintas ramas, que no tienen conocimiento sobre la producción musical que podrían encontrar una aplicación práctica en la misma desde su rama de especialidad. Además, puede ser un material de apoyo para docentes y educadores que se encuentran en el área de formación musical para el futuro artista nacional.

## 5. DELIMITACIONES

Alcances: Dentro de los temas que se abarcarán en la presente investigación, se destacarán: el rol del productor, sus capacidades y sus competencias, lo que se hace en una producción y qué es una producción musical. Explora y describe el proceso de producción musical desde la experiencia del investigador a partir de los pasos investigados para el desarrollo de una guía de producción musical.

Límites: Aunque sean temas relevantes a la producción musical, los siguientes se salen del alcance de la presente investigación: mercadeo, modelo de negocios, estrategia de presupuesto, microfónica, acústica, entre otros. rebasan los límites de esta investigación. El objetivo del estudio se centra en el papel del productor musical. En cuanto a la guía, por ser un instrumento informativo, no se abordarán herramientas de evaluación sobre el tema.

## **6. OBJETIVOS**

### **6.1. Objetivo general:**

Proporcionar información por medio de una guía para el lector, sobre la importancia y el rol que tiene el productor musical por medio de la descripción y aplicación de los pasos a seguir dentro de una producción musical, con el propósito de la realización de una producción discográfica.

#### **6.1.1. Objetivos específicos**

- Investigar sobre distintos productores reconocidos.
- Definir el rol del productor musical.
- Explicar los pasos adecuados dentro de las etapas de preproducción, producción y postproducción.
- Proporcionar nuevas herramientas de trabajo al lector, para agilizar el proceso de una producción discográfica, en forma de una guía.
- Proporcionar un ejemplo final de una producción musical, desde el inicio, hasta el final.

## 7. MARCO CONTEXTUAL

Esta investigación se desarrolló en la ciudad de Guatemala, en el estudio casero (*Home studio*) del investigador y en el estudio comercial, *Audio Track*, situado en la 3ra calle 8-49 de la zona 15, de la ciudad de Guatemala. A partir de la experiencia del investigador, se aplicarán los temas investigados en una producción discográfica independiente la cuál será producida por él mismo.

En la escena musical de Guatemala, existe una gran variedad de artistas que trabajan con diversos géneros musicales, como *Rock*, académico, folclórico, *Pop*, *Reggae*, *Reggaeton*, *Trap*, *R&B*, *Rap*, ect. Así mismo, se crean canciones en diferentes idiomas, como por ejemplo, español, inglés y algunos idiomas mayas. Este contexto destaca la amplitud y la diversidad del artista guatemalteco que desde cualquier género musical puede beneficiarse del trabajo de un productor musical.

## 8. MARCO TEÓRICO

### 8.1. La grabación musical

La música ha sido de gran importancia a lo largo de la historia de la humanidad. El ser humano siempre ha tratado de recrear sentimientos o historias por medio de la música. Desde Johann Sebastian Bach hasta *The Beatles*, la música ha servido como forma de expresión humana.

Alan Parsons, destaca que *“desde que podemos comunicarnos con el ambiente, podemos escuchar cómo suenan nuestras voces no solo en conversaciones, sino también cómo las frecuencias rebotan y se repiten según la acústica de un lugar. Lo cual hemos querido recrear en otro momento determinado”* (Parsons, 2010).

La grabación musical es la réplica de distintos sonidos y frecuencias que juntas generan una creación artística que se puede reproducir una y otra vez. Hoy en día, esto puede ser por medio análogo o digital.

### 8.2. Antecedentes de la grabación musical

A lo largo de la historia, el ser humano siempre ha tenido la necesidad de guardar sus creaciones e inventos para poder volver a recrearlos y usarlos. Este ha sido el caso de la imprenta, por la que hoy día conservamos partituras, libros históricos y documentos relevantes. Dentro del mundo de la música, se han utilizado muchos recursos tecnológicos para mejorar la creación y la difusión del arte musical. En este proceso se ha dado la necesidad de poder grabar la música para la creación, la difusión y la escucha, tanto diaria como para el proceso creativo.

En 1877, Thomas Edison graba por primera vez una frase que puede ser repetida por medio de un fonógrafo (Burgess, 2014). La frase, María tenía un borrego o *“Mary had a Little lamb”*, pasaría a la historia como la primera grabación sonora de la historia de la humanidad. Gracias a estos descubrimientos, la producción y grabación musical empezaría un largo trayecto, en el que se realizan nuevas formas

de registro que destacan las diferentes eras en la que se utilizarían distintos métodos de grabación. Las eras son la acústica, la eléctrica, la magnética y la digital.

### **8.2.1. La Era Acústica (1880 - 1920's)**

La grabación de la música, para poder reproducirla posteriormente, comienza con un cuerno acústico que se posicionaba en dirección de los músicos, que estaban en lugares estratégicos para modular volúmenes y dinámicas (Beardsley & Wilkinson, 2009). Para reproducir los sonidos grabados, se utilizaba un cilindro o un disco, los cuales estarían cubiertos por una capa de cera o de algún material suave. El cilindro que reproducía el fonógrafo de Thomas Edison, evolucionaría al disco de acetato, por su facilidad de uso, para reproducirlo en el gramófono patentado por Emile Berliner, en 1887. Este último se vuelve la forma de reproducción estándar en las casas, aunque no de gran fidelidad, musicalmente.

Al mismo tiempo esta nueva tecnología empieza a generar nuevas empresas y empleos. Desde los primeros productores, músicos de estudio, hasta disqueras. Las cuales se dedicaban a la grabación y venta de producciones musicales, desde música folclórica hasta música académica.

La era acústica empieza a desaparecer cuando se empiezan a implementar elementos eléctricos. La radio entonces, empieza a provocar un cambio significativo en la industria musical (Chanan, 1995). Las grabaciones acústicas, no eran tan poderosas y fieles como las de la radio que, no solo eran mejores, eran gratuitas. Por esto, la gente preferiría escuchar música en la radio que tenerla en discos. A demás, los muebles para reproducir música era muy caros y grandes, a parte la vida de reproducción los discos no era muy buena.

### **8.2.2. La Era Eléctrica (1920's - 1940's)**

Con la mejora de los micrófonos y el hecho que los teléfonos, las radios y ahora las disqueras empezaban a utilizar esta tecnología, el uso de cuernos acústicos, ya no tendría relevancia. Con la captura de sonidos por micrófonos, el uso de amplificadores de canales múltiples, consolas y compresores, nace la profesión de

ingeniero en audio. Profesión que será relevante al día de hoy dentro de una producción discográfica. El ingeniero en audio, es la persona que se encarga de que los instrumentos sean grabados de la mejor forma posible. Al mismo tiempo, es encargado de ver los niveles de volumen y ganancia, que tendrá el instrumento grabado.

La era eléctrica proporcionaba nuevas frecuencias que no se apreciaban con la era acústica como las frecuencias bajas y altas, antes se escuchaban solo las frecuencias medias (Burgess, 2014). La tecnología de la época tendría que cambiar a la hora de fabricar los discos, ya que las frecuencias que no se lograban escuchar ocupaban más espacio en los surcos del disco y esto quitaría espacio dentro del mismo. Al mismo tiempo se creó el preénfasis y el deénfasis, los cuales se encargarían de acentuar (preénfasis) o atenuar (deénfasis), ciertas frecuencias para trabajar temas como la atenuación, la distorsión o la saturación de una grabación (Tomasi, 2003).

Gracias a la microfonía se podría grabar a los músicos en posiciones dispersas, no frente a un corno ni puestos a distintas distancias. Al mismo tiempo se podía grabar partes de instrumentos que no se podían antes, como el bombo y los *toms* de una batería.

Durante la era Electrónica es importante recalcar, que existieron muchos problemas por la Gran Depresión americana y la Segunda Guerra Mundial. Por el nacionalismo de la época, muchos avances tecnológicos se quedarían dentro del país en el que se había fabricado. Pero con la llegada de la segunda guerra mundial, los involucrados en ese proceso, buscarían formas de mejorar su tecnología; entre ellas la tecnología a base de sonido. Con ello se da el nacimiento de la grabación a base de cinta magnética, gracias a los alemanes.

### **8.2.3. La Era Magnética (1940's - 1970's)**

Con la finalización de la Segunda Guerra Mundial, mucha tecnología guardada por los países en conflicto, fue expuesta y difundida a distintas partes del mundo, incluyendo la grabadora de cinta (Burgess, 2014). Estas máquinas de grabación

proporcionaban mejor calidad sonora y nuevas técnicas para trabajar sobre ella. Entre las nuevas técnicas estaba la edición y manipulación de las pistas musicales, cosa que con la grabación eléctrica no se podía hacer.

Con la introducción de la cinta magnética se generan nuevos empleos dentro de la industria musical. Con la manipulación de la cinta se crean nuevas técnicas de producción musical, como: Mezcla, Masterización, *Overdubbing* (sobre grabación) ó *Sound on Sound* y Edición . Al mismo tiempo se generan trabajos nuevos como ingenieros en mezcla, ingenieros en masterización y editores y manipuladores de cinta.

Los formatos de audio se extenderían en los siguientes años. El vinilo seguiría en producción, siendo el formato principal de venta, pero con los avances tecnológicos de la época cambiaría a otros. Al mismo tiempo se dio la introducción del cassette en los años 70's y otros formatos como Betamax, VHS, 8-tracks, etc.

Dentro del avance de la tecnología desde la Segunda Guerra Mundial hacia los años 70, muchos ingenieros en audio, empezaron a crear herramientas nuevas para manipular el sonido. Entre ellas están los efectos de audio, los cuales afectan la señal del instrumento de distintas maneras, como efectos de ganancia, de tono, de modulación, de repeticiones, de reverberación, filtros, ecualizadores, etc. También es importante destacar, la popularidad de los sintetizadores y la nueva tecnología que hoy en día, en el 2020, se utiliza en nueva música.

En la década de 1970, la cinta magnética era el formato escogido por la industria y los productores. Ya que era el formato que tenía la mejor calidad de sonido. Pero pronto llegaría el formato digital, por la época, los avances tecnológicos y la experimentación con computadoras, se desarrolla la tecnología digital para grabación musical.

#### **8.2.4. La Era Digital (1970's - actualidad)**

La cinta magnética se sigue usando actualmente, pero en menor escala. La evolución en la grabación musical seguiría creciendo en los años 70's y muchas

empresas empezaron a experimentar con códigos computacionales para poder trabajar con audio.

La necesidad de seguir expandiendo las habilidades tecnológicas en la música, da espacio a la introducción de consolas de audio que trabajan de forma automatizada, los DAW, por sus siglas en inglés, Digital Audiowork Station, (Burgess, 2014). Los géneros musicales de los años 80 cambiarían la grabación, por el uso de la tecnología digital de la misma época. Desde *samples* y fabricación de *beats* (Ritmos), los géneros *Hip Hop*, *EDM (Electronic Dance Music)*, *Alternative Rock*, etc. predominarían en la producción de esta época.

El sonido digital sería la forma más fácil y eficiente de trabajar grabaciones en las siguientes décadas. Con la introducción de programas para grabación musical y el formato CD y el MP3, la venta y producción de la misma se hizo más rápida y barata que la de la cinta. Al mismo tiempo, la introducción de nuevas computadoras portátiles, y computadoras con más poder de procesador, abrieron la brecha a softwares que permiten la grabación de sonido en Disco duro o *Hard Disk Recording*.

En la actualidad, la grabación musical se produce según la necesidad o peticiones del artista. Lo que se necesita hoy en día, es el conocimiento de todas las herramientas disponibles y por haber, para con ello entender lo que se puede lograr con cada una de ellas, ya que cada día existen nuevas formas y técnicas de grabación que el mercado ofrece.

### **8.3. PRODUCCIÓN MUSICAL**

Según la Real Academia Español, la palabra producir, significa originar, elaborar o crear y dar algo (RAE, 2020) . Basándose en esta definición, Héctor Facundo Arena, destaca que la producción musical se divide en tres puntos de vista distintos: desde la creación, desde el tratamiento y desde la organización (Arena, 2008).

## Desde la creación

Cuando se habla del punto de vista de la creación, se hace referencia a las personas que dentro de la producción musical crean, desde piezas sencillas, hasta obras completas. Aunque no esté todo el tiempo en un estudio de grabación y no sepa usar consolas, ni micrófonos para grabar, la creación, la imaginación y la creatividad musical, ya son más que suficientes para producir música.

## Desde el tratamiento

A parte de la creación, tenemos el tratamiento musical. Esto hace referencia a las personas que trabajan sobre piezas musicales ya creadas y que elaboran nuevas ideas musicales dentro de la misma, ya que tienen conocimientos avanzados de música, arreglos, estilos, herramientas, técnicas, etc. La producción musical existe también desde el tratamiento de una pieza ya existente.

## Desde la organización

La producción musical nace, no solo de la creación y del tratamiento, sino que también tiene que tener un momento y lugar en el que se crea, trabaja, graba, etc. Por consiguiente, a nivel de organización, la producción se encarga de todos los aspectos económicos, la logística para conseguir los lugares de trabajo y la contratación del personal idóneo, propiciando el espacio para que exista una producción musical.

Basado en los tres puntos de vista explicados por Héctor Facundo Arena, se puede deducir que la producción musical es la creación musical, el tratamiento de piezas y la organización que se emplea en un proyecto musical. Dentro de lo que es la producción musical, hay dos tipos de producciones musicales. Según Julio Armas, (Armas, 2015) hay dos distintas formas de producción, la producción independiente y la producción con sello discográfico.

## Producción independiente

La producción independiente, es la que se hace sin el financiamiento de una persona externa. El artista o el conjunto, producen su propio proyecto musical, haciendo ellos la creación, el tratamiento y la organización. La producción es pequeña, pero la distribución de regalías se da entre menos personas. En la producción independiente, él(la) o los artistas, tienen el deber de cumplir con la mayoría, o todos los roles dentro de la producción musical. Al mismo tiempo ver cómo distribuir la música, hacer la portada, videos, hacer el mercadeo (*marketing*), etc.

## Producción con sello discográfico

La producción con sello discográfico, es en la que se trabaja con los artistas del proyecto musical que son financiados por un sello discográfico. Esta producción, tiene más alcance económico, por lo que pueden encontrarse mucha gente involucrada en la misma. La producción es más grande y la repartición de regalías es entre más personas.

## 8.4. EL PRODUCTOR MUSICAL

La Academia Nacional de Artes y Ciencias de la Grabación (o *Recording Academy* en inglés), que es la organización encargada de los premios GRAMMY, define al productor como la persona que está encargada de los aspectos creativos y técnicos de producción musical. El productor trabaja con los artistas, como con los ingenieros de audio. Dentro de la producción musical, toma decisiones estéticas y creativas para cumplir con las expectativas de los artistas y de la disquera, si es que se trabajase en una. Otras funciones incluyen hacer los ajustes a presupuestos y horarios, contratación de músicos, cantantes, estudios e ingenieros. (Grammy, 2015).

Por lo que se puede concluir que, el productor musical es la persona que está encargada de una producción musical desde sus inicios hasta el final. En los aspectos estéticos y creativos de la misma, se encarga de conseguir a todo el personal con el que se trabajará durante todo el proceso de la producción musical o discográfica.

El productor musical de una producción discográfica, puede ser desde el mismo músico o alguien externo contratado por los mismos músicos. Por ejemplo, Juan Carlos Barrios de Bohemia Suburbana, productor musical y músico Guatemalteco, destaca que: *“el productor musical es demasiado importante”,* y comenta que *“cuando (el productor) es contratado, se vuelve otro miembro de una agrupación; es la persona que ayuda a hacer realidad las ideas”* (Barrios, 2020).

### **Destrezas necesarias de un productor**

Ricardo “Kusuko” Ortiz, señala que el productor, *“Tiene que saber los límites que tiene tanto él mismo, como los artistas”,* y que *“el trabajo se hace en función a la pieza no en función del dinero”* (Ortiz, 2020).

Juan Fernando Herrera destaca que: *“El productor tiene que ser versátil, tanto en problemas musicales como técnicos”,* ya que *“el productor tiene que tener conocimiento de la teoría musical, como de tendencias y de técnicas de grabación para hacer un trabajo bueno y unico”* (Herrera, 2020).

Juan Carlos Barrios indica que *“la destreza principal de un productor es que tiene que ser un Team Player”* ya que, *“tiene que saber cómo trabajar con los demás músicos y plasmar sus ideas (las de los músicos)”* (Barrios, 2020).

## **8.5. PRODUCTORES IMPORTANTES**

En la historia de la música, han existido productores musicales que cambiaron la forma de escuchar y/o hacer música. Jorge Estrada, menciona que todo lo producido musicalmente, se basa en la tecnología que se tenía disponible y los medios vigentes en ese momento (Estrada, 2020). A continuación se presentan algunos de los productores más importantes en el siglo XX por la contribución fundamental que realizaron a la industria de la música.

### **8.5.1. Phil Spector**

Phil Spector (1938), fue un productor musical muy famoso en los años 50's donde trabajó en éxitos muy grandes como “Da Doo Ron Ron”, de *The Crystals*, “*You’ve lost That Lovin’ Feelin’*”, de *The Righteous Brothers*, y “*River Deep Mountain*

*High*”, de *Ike y Tina Turner*. Inspirado por Wagner, creó su firma sonora conocida como “*Wall of Sound*”. Sus sesiones de grabación consistían de treinta y seis músicos en un espacio pequeño e instrumentaciones atípicas en relación a la música de la época como, instrumentos orquestales, bateristas múltiples, bajistas y guitarras mezclados con mucha reverberación.

Durante su carrera, trabajó en la producción del disco “*Let it Be*”, de *The Beatles*, y trabajo en los proyectos solistas de John Lennon, y George Harrison. Phil Spector, se caracterizaba por trabajar horas y horas, hasta que los músicos que los músicos quedaban exhaustos o hasta que la pieza se grabara a la perfección en la sesión. Es por eso que a él se le considera como un “arreglista de ideas, no de notas” (Burgess, 2014). Hoy día Phil Spector, se encuentra en la cárcel por el asesinato de Lana Clarkson.

### **8.5.2. Sam Phillips**

Sam Phillips (1923-2003) fue un productor independiente, dueño de un estudio y fundador de la disquera *Sun Records Label*. Sam Phillips, trabajó con artistas muy importantes como *Johnny Cash, Howlin´Wolf, B.B.King, Jerry Lee Lewis, Elvis Presley* y muchos más. Trabajo mucho dentro de los géneros *Blues, R&B y Country*, mezclando de una manera libre las influencias y creando el sonido estándar del *rockabilly* y el *Rock and Roll*. Como se pueden observar en grabaciones como “*Rocket 88*” de *Jackie Brenston*, “*I Walk the Line*”, de *Johnny Cash*, “*Great Balls of Fire*”, de *Jerry Lee Lewis* y muchas piezas de *Elvis Presley* (Burgess, 2014). Se menciona que la habilidad de Sam Phillips, para identificar el talento y la musicalidad de los artistas y mantener una contribución distintiva como productor, era único. De muchas maneras, Phillips, definió una nueva dirección musical en la música popular y en su estilo de grabar un proyecto discográfico.

### **8.5.3. George Martin**

George Martin (1626 - 2016) es el productor más famoso de la historia por firmar y producir al grupo más famoso de la historia, *The Beatles*, su entrenamiento era en musica academica en *Guildhall School of Music*, teniendo solo un poco de

experiencia en música pop. George Martin, produjo todos los discos de, *The Beatles*, con muchos aportes musicales, a excepción de *Let it Be*, producido por *Phill Spector*. A George Martin, se le ha atribuido por su producción, arreglos, habilidades orquestales, innovación musical, flexibilidad y relación con los miembros del grupo, el éxito de *The Beatles*.

Fuera de *The Beatles*, George Martin produjo muchos géneros musicales incluyendo *rock*, *pop*, *jazz*, *country*, *avant-garde*, *movie soundtracks*, comedia, etc. Siendo la cabeza de *Parlophone Records*, trabajó con muchos artistas y grupos como *Jeff Beck*, *America*, *Kenny Rodgers*, *Bee Gees*, *Dire Straits*, *The Little River Band*, *Cheap Trick* y muchos más. Se le consideraba como un productor creativo, con buenas habilidades interpersonales, y con muchas habilidades musicales (Burgess, 2014).

#### **8.5.4. Quincy Jones**

Así como George Martin es famoso por trabajar con *The Beatles*, Quincy Jones (1933), es famoso por ser el productor principal de Michael Jackson. Por supuesto que hay más de Quincy Jones, que solo su trabajo con Michael Jackson. Produciendo piezas propias, Quincy Jones, es la persona con más nominaciones al premio *Grammy*, con 80 nominaciones y obteniendo 27 *grammys* (2020), un *Emmy*, siete nominaciones al *Oscar* y *The Academy of Motion Picture Arts and Sciences Jean Hersholt Humanitarian Award*.

Jones, ha compuesto para músicos como *Duke Ellington*, *Count Basie*, *Gene Krupa*, *Dinah Washington*, *Ray Charles*, etc. Ha compuesto para cine y televisión, como en "*Shaft*", "*the Fresh Prince of Bel Air*", "*The color purple*". Jones, trabajó con muchos cantantes, músicos, ingenieros, arreglistas y compositores de distintos periodos en la historia. Jones, es considerado como un productor emocionante, ingenioso, abierto a nuevas formas y técnicas, teniendo el concepto y balanceando tanto la música afro americana, como la música académica europea (Burgess, 2014).

### 8.5.5. Arif Mardin

Arif Mardin (1932 – 2006), es un productor musical originario de Turquía, que tuvo una carrera muy importante y longeva en la historia de la música popular. Desde *Aretha Franklin*, *Dusty Springfield*, *Diana Ross*, *The Bee Gees*, *Barbara Streisand*, *Norah Jones*, etc. Arif Mardin trabajó principalmente con artistas del género *Jazz*. Ganó 11 premios Grammy a lo largo de su carrera como productor musical. Él fue el productor que impulsó al grupo *The Bee Gees*, a que “cantarán con técnica de Falsetto”, creando el famoso sonido de *The Bee Gees*. Conocido como un productor modesto y fácil de trabajar, Arif Mardin tiene uno de los *Hooks*<sup>1</sup> más importantes del inicio del Hip Hop con “*I Feel For You*” (1984) de la artista *Chaka Khan* (Doyle, 2004).

### 8.5.6. Phil Ramone

Philip “Phil Ramone” Rabinowitz (1934 – 2013), fue un productor musical, ingeniero de grabación y compositor sudafricano muy importante. Produciendo artistas como *Burt Bacharach*, *Karen Carpenter*, *Chicago*, *Bob Dylan*, *Gloria Estefan*, *Elton John*, *Fito Paez*, *Madonna*, *Paul McCartney*, *Frank Sinatra*, *Laura Pausini*, entre otros. Phil Ramone, tiene técnicas de grabación innovadoras como las grabadoras de cuatro pistas, el sonido Surround en óptica para cine que introdujo gracias a su disquera *A&R Recording*. Su estudio fue el primero que produjo música comercial en formato de CD con el álbum *52nd Street* de *Billy Joel* (Tingen, 2005).

### 8.5.7. Robert John “Mutt” Lange

Proveniente de Mufulira, Zambia, Robert John “Mutt” Lange (1941), ha producido muchos discos en los momentos más altos de la carrera de muchos artistas famosos. Incluyendo artistas como *AC/DC*, *The Cars*, *Billy Ocean*, *Def Leppard*, *Celine Dion*, *The Backstreet Boys*, *Nickelback*, *Maroon 5* y *Shania Twain*. Mutt Lange, es uno de los productores más exitosos en la historia de la venta de discos. Pocos álbumes son *diamond certified*, significando que vendieron diez millones de copias en los

---

<sup>1</sup> Se mantiene el anglicismo *Hook*, ya que no existe una traducción del fenómeno del atractivo o magnetismo musical de una pieza.

Estados Unidos y Mutt Lange, produjo por lo menos seis de esos y ayudando en la composición.

Independiente del género musical, por la variedad en la que a trabajado, sus producciones contienen arreglos muy completos y orquestaciones con *Hooks* fuertes y mucha atención al detalle en sus álbumes, que son amigables al público (Burgess, 2014). Muchos artistas que han trabajado con el comentan como Mutt, es un productor dedicado tanto a trabajar con el artista y en la forma de las piezas, aunque las haya co-creado o no.

#### **8.5.8. Hugh Padgham**

Hugh Charles Padgham (1955), empieza su carrera como operador de cintas en *Advisions Studios*. Padgham es famoso por producir artistas como *Phil Collins*, *XTC*, *Gensis*, *The Human League*, *Sting* y *The Police*, entre otros. Además de ser el productor que crearía el efecto de “*Gated Reverb drum*” o “Batería con reverberación de Puerta”, el sonido más reconocido en las baterías de los años 80’s. Este sonido es famoso por su aparición en el éxito “*In the Air Tonight*”, de *Phil Collins* (D’Ambrosio, 2020).

#### **8.5.9. Dr. Dre**

André Romelle Young (1965), mejor conocido como *Dr. Dre*, ha producido a los artistas más influyentes del mundo del *rap* en las últimas tres décadas. Incluyendo artistas como Tupac Shakur, Snoop Dogg, Eminem, 50 Cent y muchos más. Dr. Dre, influye en el movimiento del *Gangsta Rap*, subgénero del *Hip Hop*. Figura importante dentro de los medios de los años 90’s, Dr. Dre, compuso y produjo de las piezas más importantes del movimiento *gangsta* y es influencia importante para el *Hip Hop* y *Rap* moderno (Burgess, 2014).

## 8.6. Roles dentro de la producción musical

Para poder hacer un proyecto discográfico hay una variedad de roles que ayudan a hacer un mejor trabajo, sin importar si ha de ser una producción independiente o con sello discográfico. Cada rol tiene su importancia dentro del proyecto y una persona puede abarcar muchos roles (Miles, 2005). Estos son los roles según David Miles :

- **Artista/s:** La persona o grupo de personas interesadas en hacer un proyecto discográfico. Los artistas son la cara y la representación principal del proyecto que se llevará a cabo.
- **Compositor/es:** Persona o conjunto de personas que se dedican a crear piezas musicales. Estos se especializan en aspectos musicales como melodía, armonías, ritmos, etc.
- **Letrista/s:** Persona o conjunto de personas que se especializan en la letra de una pieza musical, si la pieza tiene letra. Al mismo tiempo estas personas también se encargan de hacer revisiones de las letras de un artista.
- **Arreglista/s:** Los o el arreglista, son las personas que se especializan en modificar la música de los compositores. Sea agregando o quitando partes musicales, los arreglistas le dan una nueva visión a las piezas compuestas.
- **Transcriptor:** El transcriptor es la persona, que se dedica a escribir en las partituras las partes musicales de cada instrumento. Al tener la pieza musical, él se dedica a tener las partes de cada uno y tener copias, tanto para los músicos como para los productores.
- **Productor musical:** La persona encargada de los aspectos creativos y técnicos de una producción musical. Es la personas que se encarga de conseguir los espacios, horarios y personas de trabajo.

- Productor ejecutivo: Es la persona que financieramente da un presupuesto para poder hacer posible la realización del proyecto y el pago de todos los involucrados. Puede ser un artista que esté financiando, alguien externo o una corporación.
  
- Ingeniero de grabación: Es la persona encargada de captar los sonidos de los instrumentos a través de los micrófonos y manipularlos en los softwares de grabación. Al mismo tiempo se encarga de la parte tecnológica de la grabación, poniendo las ideas, tanto de los artistas como del productor, en audio. El ingeniero de grabación es considerado como un intérprete “tecno-artístico” (Miles, 2005). Según David Miles, las funciones del ingeniero de grabación son:
  - Poner a los músicos en posiciones específicas en el momento de grabar.
  - Escoger y poner en posición los micrófonos.
  - Poner los niveles y balance de los sonidos en la consola o interfaz.
  - Escoger si grabar en cinta o disco duro (*Hard Disk Recording*).
  - “Sobregrabar” (*Overdubbing*) partes musicales para utilizarlas después.
  
- Asistente de grabación: Como lo dice el mismo nombre, el o los asistentes de grabación, son las personas encargadas de seguir las instrucciones del Ingeniero de Grabación. Ellos ayudan al Ingeniero de grabación para que sean más eficientes las decisiones del mismo.
  
- Editor de audio: Es la persona encargada de ver que el audio este grabado de manera correcta y perfecta. Este trabajo a veces lo hace el ingeniero de grabación. Pero en el momento que hay muchos proyectos en cola, se da a revisar a otras personas.
  
- Ingeniero en mezcla: Es la persona especializada en ver la mezcla del proyecto. Ver volúmenes, posiciones, efectos, dinámicas, etc, de todos los canales de audio que hay, para tener un sonido específico de las piezas grabadas. En muchos casos puede ser el mismo ingeniero de grabación el

encargado de la mezcla. Aunque también hay muchos productores y artistas que prefieren dirigir y hacer la mezcla.

- Ingeniero en masterización: Es la persona, generalmente ajena a todo el trabajo previo, encargada de dar los toques finales a una grabación. Lo que trabaja el Ingeniero en masterización son niveles de volúmenes, EQ, dinámicas, etc.

## **8.7. Dónde se hace la producción**

### Estudio de grabación

Durante el proceso de un proyecto discográfico, es esencial encontrar el o los estudios donde se grabará el proyecto. El estudio de grabación es el espacio diseñado para poder grabar y reproducir ideas musicales. El estudio es muy importante a la hora de realizar un proyecto. Este tiene que ser de agrado de los músicos y del productor, ya que aquí se creará un espacio agradable de trabajo.

#### **8.7.1. Tipos de estudios**

Existen diversos tipos de estudios de grabación, para poder trabajar con diversas necesidades o según el presupuesto con el que se cuenta para cada proyecto discográfico. Cada estudio tiene funciones distintas, y estos son los tipos de estudios que existen (Miles, 2005):

#### Estudio comercial de grabación

El estudio comercial de grabación es aquel que está equipado con uno o más espacios acústicos diseñados para captar de mejor manera los sonidos que se pretenden grabar. A parte, consta de espacios aislados para que no interfieran sonidos ajenos a la grabación dentro de la sesión de grabación. El beneficio de contratar a un estudio comercial de grabación incluye:

- Un equipo profesional
- Equipo profesional de grabación
- Un ambiente profesional
- Espacios profesionales de acústica y grabación
- Cuartos de control (control room)

El cuarto de control o *control room*, en inglés, es un cuarto aislado en el cual se reproduce todos los sonidos que se han grabado en una consola de grabación a través de monitores de audio balanceados. En este cuarto se controlan todos los procesos de grabación y mezcla en un proyecto discográfico.

Los estudios comerciales de grabación, aunque tengan el mismo concepto y equipo, son distintos entre sí. Esto es debido a que cada estudio tiene su propio “sonido”, “color del sonido”, “sensación”, etc. Es importante saber que cada estudio tiene distintos diseños y tamaños, según lo que los inversionistas del estudio quieren lograr, tanto en la venta como en el mercado. Es decir, que hay estudios que se especializan en música orquestal, en música para cine o en música popular, entre otros.

#### Estudio de Proyecto Personal (*Home Studio*)

El estudio de proyecto personal o *Home Studio*, es el estudio de uso privado o personal que está diseñado para hacer trabajos más sencillos a menor costo. El *Home Studio*, consta de equipo no profesional y un tamaño más pequeño. La función de un *Home Studio* es trabajar en temas de preproducción antes de una grabación profesional, para ahorrar gastos en un estudio comercial. Aunque estos también pueden funcionar como “él estudio” para el proyecto discográfico, no tiende a tener el mismo resultado que un estudio comercial profesional.

El *Home Studio*, tiene el beneficio de ser menos costoso que el estudio comercial. Con lo que se puede utilizar con más tiempo para perfeccionar aspectos de las canciones como, la maqueta musical, el tempo, la afinación, la letra, arreglos, etc. Sin estar gastando más dinero y tiempo en el estudio profesional.

## Estudio portátil

Gracias a la tecnología se puede tener un estudio musical en cualquier parte del mundo a cualquier hora. Con una laptop que tenga entrada USB o los puertos necesarios, interface de audio, instrumentos digitales, consola o interfaz y un software, se puede grabar audio o hacer maquetas y/o demos dentro del disco duro de una computadora. A eso se le llama *Hard Disk Recording*. Hoy en día se puede grabar música en cualquier parte y el beneficio de esto es muy grande. La tecnología de hoy, ya permite grabar en alta calidad y realizar trabajos musicales en una laptop. Este es el estudio de costo más bajo, pero si se tiene las herramientas y el conocimiento necesario, puede llegar a ser el más eficiente.

Hoy en día, es importante recalcar que los recursos tecnológicos y las redes sociales, han dado espacio a músicos independientes para demostrar su trabajo a un costo muy bajo.

De igual manera, muchos artistas tienen sus estudios portátiles, para poder trabajar en cualquier momento aunque no sea el estudio de grabación final sirve para grabar conciertos, ideas y/o maquetas musicales. El estudio portátil es una de las herramientas más importantes del siglo XXI en la producción musical.

### **8.7.2. Aspectos a considerar en el momento de escoger estudio**

Para poder grabar música, tanto de forma análoga o digital, hay ciertas cosas que se tienen que tomar en cuenta. Cuando se empieza a grabar música, es usual que se tengan muchas dudas, por ejemplo: ¿Cómo grabo mis ideas/instrumentos en la computadora?, ¿Qué pasa si no tengo un instrumento que quiero en mis canciones?, ¿Y si no puedo grabar yo mi idea?, etc. A continuación se abordará algunos de los temas más importantes al respecto.

## Software y hardware de grabación

Gracias a los avances tecnológicos se puede tener un estudio de grabación en cualquier laptop o computadora. Para poder grabar en la computadora existen *Softwares* o programas de computación, que se especializan en captar sonidos y organizarlos y guardarlos en el disco duro de la computadora o *Hard Disk Recording*, en ingles (Miles, 2005). Estos programas son utilizados por gente profesional y gente que empieza a experimentar con los mismos. Hay una gran variedad de software y hardware para grabar con precios variados. Lo importante es investigar y conocer las necesidades que se tengan a la hora de escoger uno de estos. Como por ejemplo el *Plug in*, que es un software diseñado para trabajar con los DAW, para proporcionar sonidos y efectos a secuencias MIDI, *Musical Instrument Digital Interface* (Gilreath, 2004).

## Consolas e interfaces

Una consola o una interfaz, son máquinas diseñadas para recibir y amplificar las frecuencias de los instrumentos y grabarlos de forma análoga (cinta magnética) o digital (*Hard Disk Recording*). Estas vienen en variedad de tamaños y especificaciones, pero la función principal es captar las frecuencias de los instrumentos y guardarlas. Cada consola e interfaz, son distintas y tienen un sonido único, lo importante es descubrir lo que uno quiere.

## MIDI

El MIDI o *Musical Instrument Digital Interface*, (Interface digital para instrumentos musicales) es el “idioma común compartido actualmente por todos los instrumentos musicales eléctricos que cuentan con esta tecnología” (Gilreath, 2004). Esta herramienta es muy versátil a la hora de hacer maquetas o dentro de las mismas grabaciones. Con controladores MIDI se pueden controlar instrumentos electrónicos dentro del programa en forma de *Plug In*, para agregar sonidos a las piezas, que no están disponibles de forma análoga. MIDI es una herramienta que no solo funciona para grabar instrumentos digitales, también ayuda a manipular las notas musicales en función de tiempo, dinámicas, rango, etc.

## Maquetas y secuencias

Gracias a la tecnología actual, podemos utilizar programas para grabar ideas o sonidos y utilizarlos en cualquier momento. Las maquetas son planos sonoros musicales que sirven como guía para los músicos. Las maquetas se pueden hacer en los programas de grabación, con instrumentos MIDI e instrumentos reales. Las secuencias son sonidos pregrabados que se pueden utilizar en sesiones en vivo. La diferencia entre maquetas y secuencias es que la maqueta desarrolla muchas ideas y pueden servir como base a la hora de grabación. Las secuencias son un sonido o varios que respaldan a la música o la sesión en vivo.

## Músicos de sesión

Los músicos de sesión son los músicos que se especializan en grabar en estudio para otros artistas. En el caso de que un músico de una banda, no pueda tocar una parte o que el músico compositor no es multiinstrumentista, se debe contratar a un músico externo. En la mayoría de los casos se contrata a músicos especializados en grabación de estudio, con quienes, tras el acuerdo comercial, graban la pieza musical.

## 8.8. ETAPAS DENTRO DE UNA GRABACIÓN

Para empezar a grabar un proyecto discográfico, hay que entender los pasos que se tienen que seguir. Todo paso dentro de la producción musical tiene una lógica para llegar a una producción de buena calidad. Es importante conocer la cronología de la producción ya que cada paso tiene su tiempo y duración.

David Gibson explica en su libro, *The Art of Mixing* (El arte de la mezcla), lo que él considera que son todos los aspectos a tomar en cuenta antes de empezar una grabación musical (Gibson, 1997).

## Concepto o tema

El concepto o tema, es conocer la línea de ideas que los artistas y el productor tienen en mente. Al mismo tiempo, conocer cuál es la intención del proyecto discográfico. Empezando por esto todos los demás factores hacen más sentido entre ellos.

## Melodía

Es la línea musical sobre la que se basa una pieza. La melodía es lo que la gente escucha más fuerte en una pieza. Es importante ver que no sea una copia directa de alguien más, por temas de derechos de autor y que sea una melodía que sea estéticamente memorable. Generalmente el *Hook*, aparece en la melodía, ya que como menciona Oscar Santacreu Fernández, “Junto a la capacidad persuasiva, uno de los factores que más decididamente marca la efectividad de la música es el recuerdo” (Fernández, 2004).

## Ritmo

El ritmo es la base de la canción. El ritmo es la parte de la música que atrae a la persona a escuchar la pieza. Dependiendo de los artistas o el proyecto, existen inclinaciones por ciertos ritmos. El género musical es muy importante a la hora de escoger el ritmo, ya que pueden ser ritmos cambiantes o ritmos simples. Lo importante a la hora de ver el ritmo es pensar si el tempo (velocidad de la pieza) es el correcto, si el ritmo es el mejor para la pieza y si todos los instrumentos están sincronizados al mismo ritmo.

## Armonía

La armonía es el conjunto de notas interpretadas al mismo tiempo que forman acordes. La armonía es la base de la melodía. Es importante ver si los acordes trabajan de manera correcta con la melodía y si las posiciones de las notas no pelean con la rítmica, ni la melodía. Los aspectos que hay que considerar con la armonía

son: si solo habrá una progresión de acordes en la pieza o habrán más y, si la progresión es la correcta para la melodía.

## Letras

La letra es la explicación lingüística de la música. Aunque no todos los proyectos tienen cantantes o expresiones orales en sus proyectos discográficos, la letra es muy importante a la hora de dar un mensaje y este trabaja muy frecuentemente con la melodía. Como menciona Patrik Juslin “la música estimula de similar manera que cualquier otro evento provocativo-emocional” (Juslin & Sloboda, 2001). La letra ayuda al oyente a relacionar la música con la historia o lirica de preferencia. Lo que hay que considerar de la letra es: si esta es la correcta con la melodía, se entiende lo que quiero expresar y se siente genuina o forzada.

## Arreglos

Los arreglos son el número de sonidos que se escucharán en la grabación del proyecto. Dependiendo mucho de los artistas, el productor y el género musical, el arreglo musical es lo que uno escuchará al final. El arreglo tiene que ser realista a las posibilidades dentro del concepto de la producción y de los recursos que se tienen disponibles. En ocasiones se “sobre arregla”, lo que puede genera roces entre los artistas, problemas con la mezcla, o simplemente desordena la comodidad sonora del oyente al tener muchas partes al mismo tiempo.

## Instrumentación

La instrumentación hace referencia a los instrumentos con los que se trabajarán, a la hora de grabar el proyecto musical. Los instrumentos se escogen por los artistas, el productor y el arreglo musical aceptado por los personajes previamente mencionados. Lo que hay que tomar en consideración es: si son interesante los instrumentos que escogí o son lo mismo de siempre; funciona la instrumentación con el concepto del proyecto; y si los instrumentos son los colores sonoros que quiero en mi pieza.

## Estructura de la canción

La estructura de la canción es, cómo la pieza se va desarrollando a través del tiempo. Esta consta de ideas musicales como versos, pre coros, coros, puentes, etc. Al mismo tiempo cuánto dura una idea, si se repite o no. Esto define cuánto dura la canción y cómo serán las dinámicas de la canción. Lo que se puede plantear con la estructura de la canción es: cuántos coros se quieren; si es una estructura diferente a todas las demás; y si es el mismo tipo de estructura que la mayoría de canciones.

## Interpretación

La interpretación de los músicos a la hora de grabar es muy importante. Esta es la parte más humana de la producción discográfica, es la base de la expresión humana en la música. Hay que considerar muchas cosas como: qué es lo que hace sentir en las distintas partes de la pieza; cómo expresan sus ideas los músicos; si se necesita contratar músicos para expresar lo que quiero”, “que toma de grabación es la que me hace sentir más. Ricardo “Kusuko” Ortiz, menciona que, “de lo más importante en una producción musical es que los artistas se sientan cómodos con lo que han grabado” (Ortiz, 2020).

## Calidad de equipo de grabación

Es muy importante conocer los equipos de grabación con los que se van a trabajar. Si los equipos están en mal estado o tienen problemas, la grabación tendrá problemas. En diversos casos, se pretende grabar de forma “distinta” una pieza. Al tener definido el concepto del producto entre los artistas y el productor, se pueden buscar distintos estudios con equipos de grabación variados. La calidad del equipo afectará al proceso final de la pieza. Por lo que hay que considerar: Cómo se quiere que suene la música; con cuánto presupuesto se cuenta; y qué equipo utilizar para grabar.

## La mezcla

La mezcla es la división de los sonidos en un espectro sonoro, tratando temas de volúmenes, efectos musicales, dinámicas musicales, etc. La mezcla es la serie de decisiones que se toman acerca del protagonismo que quiere darsele a ciertos sonidos en determinados espacios y tiempos. Dependiendo de todos los factores anteriores, es el cómo se va a trabajar la mezcla desde instrumentos, arreglos, piezas y lo más importante que es el concepto del proyecto. Lo que se tiene que tomar en cuenta a la hora de organizar la mezcla es: quién va a hacer la mezcla; la mezcla es lo que se tenía en mente a la hora de componer la pieza y si el ingeniero en mezcla es el indicado para el proyecto.

### **8.8.1. Preproducción, producción y postproducción**

Los aspectos a considerar que destaca David Gibson, a continuación se destacan los pasos que se tomaran para realizar una producción musical. Una producción musical consta de tres momentos cruciales: preproducción, producción y postproducción. Cada uno tiene su momento en la cronología de un proyecto musical. Esto es para realizar el proyecto de manera eficiente y eficaz.

#### **Pre producción**

La fase inicial de la producción musical, se basa en las decisiones y acciones que se tomarán antes de empezar un proyecto discográfico y grabar el mismo. Teniendo en mente que ya se tienen artistas y productores, tanto musical como ejecutivo, ese observan temas de composición y arreglo de piezas, estudio de grabación, regalías, revisión de piezas, cronogramas y preparación del material.

#### **Producción**

Ya teniendo todo programado para ir al estudio el proceso de producción consta de la grabación y la manipulación de las piezas musicales en un estudio de grabación. Incluye también los procesos de cómo se graban las piezas musicales y

las técnicas de las mismas. A demás abarca el tiempo de la mezcla de las piezas y lo que conlleva eso.

## **Post producción**

Es la última fase de la producción discográfica y abarca lo que se hace después de grabar. La parte musical es la masterización, que consta de ver los últimos detalles dentro de la grabación y mas allá de la grabacion que está relacionado con marketing, diseño de portada, etc.

## **8.9. ETAPAS DENTRO DE UNA PRE-PRODUCCIÓN**

Como se observó anteriormente, la preproducción es el primer paso dentro de una producción discográfica. Lo primero es contar con un artista que tenga sus canciones y concepto musical para empezar. Con lo anterior, para continuar un proyecto discográfico se debe tomar en consideración lo siguiente:

### **Estudio musical a utilizar**

El estudio musical es muy importante a la hora de escogerlo. Ya que el uso de uno o múltiples estudios afecta en el presupuesto del proyecto. Ricardo “Kusuko” Ortiz, (Tambor de la Tribu), productor y músico Guatemalteco, menciona que: “es muy importante que el músico se sienta cómodo en el estudio y que lo sienta de agrado ya que es el lugar donde pasará mucho tiempo y grabará su material musical íntimo” (Ortiz, 2020). Al mismo tiempo es fundamental considerar el presupuesto que se le asignará al estudio por el tiempo que dure la grabación, para evitar problemas en el cronograma. También se deben tomar en cuenta si será en estudios comerciales, estudios personales y/o portátiles según las necesidades del artista.

### **Contratación de músicos de estudio**

Hay que tomar en cuenta que un artista no puede interpretar todos los instrumentos y no a su perfección. Tolstoi decía que “El arte es la actividad humana que tiene como propósito transmitir a otros las mejores y más altas emociones del hombre en las que ha vivido” (Tolstoi, 1897). Para lograr la mejor interpretación

musical de las ideas del artista, es necesario contratar músicos que puedan expresar las ideas de manera eficiente y eficaz. Juan Fernando Herrera, productor musical Guatemalteco, señala que “los músicos de estudio hacen la diferencia a la hora de una grabación, pueden ser un *Plus* muy grande para la grabación de una pieza” (Herrera, 2020).

## Regalías

Antes de empezar un proyecto musical, es importante dejar claro quién recibe las regalías del proyecto y cuál es el porcentaje de las mismas. Aunque se trabaje en una producción artística también se debe trabajar tomando en cuenta la remuneración económica, por esto también las personas involucradas estarán interesadas en el éxito del proyecto. Para evitar problemas dentro de las siguientes fases, es conveniente discutir este tema antes de seguir trabajando, y es crucial para evitar el incumplimiento de un cronograma o el fracaso del proyecto musical.

## Cronograma

Definir: Cuándo empiezan las otras fases de la producción; cuánto tiempo se estará en el estudio; tiempo que toma la mezcla y masterización; disponibilidad de horario de los artistas invitados y demás personas para asistir el día y el tiempo que es necesario; etc. Estas y muchas dudas más se resuelven al hacer un cronograma. El cronograma tendrá el control de lo que se hace, en qué momento se hace y el tiempo que requiere hacerlo. Hay que entender que como se trabaja con arte, el cronograma es una herramienta tentativa para fijar procesos de una forma eficiente. Al mismo tiempo hay que tomar en cuenta que el cronograma tiene que ser flexible y factible, para todas las personas involucradas.

## Revisión de piezas musicales

Antes de empezar a grabar en el estudio. Hay que revisar lo más importante de todo el proceso, las piezas. Aunque ya se han compuesto varias piezas para el proyecto, siempre hay que estar seguro de que estén terminadas. Revisión de la letra, la música, las dinámicas, etc. Existe la posibilidad que se agreguen o se quiten ideas

en el estudio. Pero lo importante es que la esencia de la pieza musical esté revisada según todos los involucrados en la parte de la preproducción.

#### Preparación del material musical

Antes de empezar a grabar el material musical. Tiene que existir una preparación musical de parte de los intérpretes del proyecto. Es un momento previo a la grabación, en el que el artista prepara sus partes musicales para hacer la sesión de grabación de manera más eficiente. Al mismo tiempo se pueden preparar, los MIDI, maquetas o secuencias, para simplificar el trabajo y el tiempo en el estudio. Es importante preparar los instrumentos, amplificadores y equipo a utilizar para que todo el equipo esté en las mejores condiciones.

### **8.10. ETAPAS DENTRO DE UNA PRODUCCIÓN**

#### Maquetas

Una de las formas de agilizar el proceso de grabación en el estudio es teniendo maquetas como base. Estas pueden ser maquetas grabadas en un estudio por aparte o sesiones MIDI preprogramadas. Aunque no siempre se utilizan las maquetas, es una herramienta que da una base musical para que los artistas graben, con los recursos del estudio, sobre ella.

#### Micrófonos

Aunque esto es del dominio del Ingeniero en audio es muy útil tener conocimiento de cómo son los micrófonos, los tipos de micrófonos y técnicas básicas. Los micrófonos, son el principio de la cadena de grabación. Alan Parsons explica que los micrófonos funcionan captando vibraciones y trasladando las vibraciones, a través de pulsaciones eléctricas, a bocinas o consolas de grabación (Parsons, 2010).

Según Alan Parsons, en sus videos instructivos de "*The Art & Science of Sound Recording*", específicamente en el video de "*microphones*", los tipos de micrófonos son:

- Condensador: Son micrófonos que trabajan por capacidad eléctrica entre un diafragma y un electrodo. La señal que se pretende captar, hace vibrar el diafragma, haciendo una variación en la capacidad eléctrica del micrófono. Esto se convierte en pulsaciones eléctricas, por lo que estos micrófonos necesitan energía externa, o *Phantom Power*.

Dependiendo del tamaño del diafragma en el micrófono, es como reacciona a las frecuencias y las pulsaciones eléctricas. Si el diafragma es grande, este tiene más espacio para vibrar y captar frecuencias más bajas, sonidos como voces y vientos. Si el diafragma es más pequeño la vibración es más corta, que funcionan perfectamente para grabar sonidos agudos o de ataque corto, como una caja y platos de batería y guitarras acústicas.

- Estos se dividen en dos:
  - Polarizados: Son micrófonos de condensador que utilizan el concepto de polarización. Estos son los micrófonos de estudio que conocemos como tubos, válvulas o de estado sólido.
  - *Electret* (Electrecteto): Son micrófonos de bajo costo que se utilizan en teléfonos y en dispositivos de comunicación. Aunque el concepto también es utilizado por empresas como *AKG* y *Audiotechnica*.
- Dinámicos: Son los micrófonos que funcionan por el principio electromagnéticos de "*The moving coil principle*" o "el principio de la bobina móvil". Donde el movimiento de una bobina alrededor de un imán se convierte en corriente eléctrica. Los micrófonos dinámicos son el micrófono de preferencia en una presentación en vivo. Aunque también son versátiles para usar en estudio. Los micrófonos dinámicos más

famosos son el SM57 para cajas de baterías y el SM 58 para voces en vivo.

- *Ribbon* o de cinta: Operan en el principio de una membrana metálica vibrante entre dos imanes, produciendo un voltaje eléctrico. Estos son micrófonos muy frágiles y captan los sonidos a un nivel de ganancia leve. Estos pueden ser dañados por sonidos muy fuertes. Estos micrófonos se utilizaban mucho en las radios en los años 40's. Para sonidos cálidos, son muy buenos, pero se pueden estropear con sonidos de frecuencias fuertes y altas.

### Técnicas básicas de grabación

Dentro de las habilidades básicas del Ingeniero en audio, está el posicionamiento de los micrófonos. Según Alan Parsons, el posicionamiento es a discreción del Ingeniero, ya que tiene que saber como se puede y se quiere grabar u sonido. existen técnicas como (Parsons, 2010):

- Grabación aislada: Distintas secciones musicales grabadas por separado.
- Grabación grupal: Una sesión, donde los músicos están interpretando la pieza al mismo tiempo.
- Stereo coincident pair: Un instrumento grabado por dos micrófonos separados por un ángulo de 90 grados.
- Mid Side Mounting: dos micrófonos de diferentes polaridades, uno en estéreo y otro en polaridad de 8, para grabar un coro o sonidos ambientales.

### Aspectos a considerar sobre los microfonos.

- Tener en cuenta el "efecto de proximidad", es como el micrófono reacciona a la proximidad de lo que se está grabando. Uno de los de los efectos es el efecto de las "P". Lo cual se puede trabajar con un "Pop Shield" o con la ecualización del micrófono.

- La relación de fases, es importante ya que lo grabado puede afectar si dos micrófonos están o no están en fase.
- Es muy importante recalcar que la distancia entre el micrófono y el sonido que se quiere grabar, influye mucho a la hora de grabar un sonido. Si está muy lejos puede captar sonidos no deseados, como otros instrumentos y demás. Si está muy cerca puede sonar "sin carácter".
- No todos los micrófonos tienen una sola función. Se puede utilizar un mismo tipo de micrófono para grabar distintos tonos, instrumentos ó "colores".

## Grabación

La grabación es el proceso en el que los músicos de sesión o los artistas, con ayuda del ingeniero de grabación, almacenan sus interpretaciones. Las grabaciones pueden ser en una sesión donde están todos juntos interpretando al mismo tiempo o por separado. Las grabaciones de cada persona se guardan de forma individual, con el nombre "Pista" y cada pista se guarda en un "canal", en el cual, viajan a través de los micrófonos hacia la consola o interfaz de grabación.

El papel del ingeniero en grabación es ver que todas las pistas estén en sus niveles correctos de volumen y el manipularlos a través del software o el formato análogo de preferencia. Al mismo tiempo utilizar los micrófonos necesarios para cada instrumento. El ingeniero y sus asistentes, de contarse con ellos, tienen que captar de la mejor manera posible el sonido, para que a la hora de la manipulación de las mismas, se pueda trabajar de forma eficiente y eficaz.

## *Overdubbing* o sobre grabación

El *overdub* u *overdubbing*, es el proceso de grabar más pistas adicionales a la sesión ya empezada. Por ejemplo, si una persona falta a la sesión o el guitarrista quiere grabar más guitarras sobre la que ya grabó, se hace un *overdub* para agregar más pistas a la sesión. Al mismo tiempo, el vocalista puede hacer armonías de voces, sobre su pista ya grabada, para dar una sensación distinta a la pieza.

## Mezcla

Ya teniendo las partes grabadas, ensambladas, editadas y en sus posiciones, se empieza a hacer la mezcla. La mezcla es la manipulación de todas las pistas, ya grabadas anteriormente, con nuevas herramientas para posicionarlas en el espacio sonoro estéreo. Dentro de la mezcla se incluyen (Miles, 2005):

- Los niveles de volumen de cada pieza
- La posición espacial (dentro del espectro del campo estéreo)
- Ecuación (afectando el balance de frecuencias de cada pista)
- Procesamiento de dinámicas (alterando las dinámicas de cada pista y grupos, para que "entren" correctamente con la mezcla )
- Efectos de procesamiento (agregando efectos de reverberación, de repetición o de cambio de tono)

### **8.11. ETAPAS DENTRO DE LA POST- PRODUCCIÓN**

#### **Masterización**

La masterización es el último paso para tener el producto musical ya terminado. El ingeniero en mezcla, aunque a veces no se cumple la norma, es alguien con "oídos nuevos", a todo lo anterior que hemos hecho. Esto le da un papel de objetividad hacia la producción. Lo que se logra en la masterización es hacer los últimos ajustes en respecto a:

- Balance de volúmen: Entre piezas dentro del proyecto, para tener transiciones cómodas.
- Niveles dinámicos: Alterando las dinámicas de las piezas para maximizar el rendimiento en el medio que se pretende escuchar y sus niveles de frecuencias.
- Ecuación.
- Nivel de volumen general del proyecto.

Al tener todos estos aspectos ya terminados, por el Ingeniero en masterización es importante tener todos los formatos en los que se le ha solicitado hacer la masterización (WAV, en 24 Bits, MP3, FLAC, etc).

### **Qué hacer después de haber grabado**

#### Producto manufacturado

Al terminar de masterizar el proyecto, hay que dar el próximo paso, el producto final. Hoy en día hay nuevas formas de vender la música, desde formato de CD, *Vinyl*, streaming, etc. Para vender el disco hay que tomar en cuenta algunas consideraciones:

#### Formato

A parte de un proceso artístico, hay una parte empresarial dentro del mundo de la música. Al saber cómo se maneja el mercado, los productores tienen que establecer en qué formato se va a presentar el proyecto. Estos pueden variar mucho del estilo de música, concepto del artista y mercado al que se vende. Si se opta por un formato más tradicional como el CD, Vinilo o Cassette. Es importante hacer un estudio de mercado para ver si es necesaria o no la inversión.

#### Portada

La portada es la imagen que presenta una idea visual, que funciona como previa al concepto de la música que se está vendiendo. La portada del producto discográfico, puede generar interés en los consumidores del producto. La portada también desarrolla una caracterización del concepto del artista, y sus intenciones de expresión con su arte.

## Sencillos y videos

En el siglo XXI es muy importante estar al tanto de cómo se vende la música, lo que ha probado ser muy efectivo son los aspectos audiovisuales y el formato de “sencillo”. Así como la portada les da un elemento visual para empezar a entender lo que se está vendiendo, el “sencillo” es la introducción musical al producto discográfico y el video es el formato audiovisual que respalda al sencillo. La combinación del sencillo y el video, es la forma de vender música más utilizada desde los años 80’s.

## Marketing

El mercadeo responde a las preguntas como: ¿Cómo anunciar mi producto?, ¿Cómo genero expectativa?, ¿Dónde publico mis videos?, etc. Al respecto, se puede recurrir a los métodos tradicionales. Esto consiste en llevar a cabo un tour de medios. Hablar con estaciones de radio, ofrecer entrevistas a la prensa o en la televisión. A todas estas empresas de medios, se les puede contactar por medio de llamadas telefónicas y redes sociales. A parte del contacto con los medios, se hace un *Press kit* o comunicado de prensa, para dar la información principal sobre el artista y el proyecto, a los medios.

Gracias a las herramientas de hoy en día, como: Youtube, Facebook, Spotify, Instagram, etc. Para desarrollar contenido o publicaciones que promocionen el proyecto discográfico. Estas publicaciones pueden llegar a tener más alcance e interacción del público, si se cancela una cuota establecida por las redes sociales previamente mencionadas. Dentro de estas herramientas existen distribuidoras digitales como: *Tunecore*, *CD Baby*, *Distrokid*, etc. que ayudan al músico a incorporar su proyectos discograficos a las distintas redes y algunas ofrecen más herramientas de *marketing*.

## Proteger la música

Algo muy importante dentro del mundo de la música, es proteger las ideas intelectuales de los artistas e involucrados en las piezas musicales. Esto se hace con el propósito de evitar problemas de plagio o robo parcial de las ideas de los artistas.

Si se llega a tener una disputa sobre ideas musicales, el tener protegida la música o no tendrá mucho efecto sobre la misma.

## Derechos de autor y gestiones de derechos

En el mundo existen diversas empresas que protegen los derechos de autor y las gestiones por país que controlan la reproducción y el cuidado de las piezas musicales de un compositor. La inscripción de los derechos puede variar por el país y las empresas con las que el artista esté trabajando. Si el artista cuenta con una disquera, esta se ocupa de ver los derechos y las gestiones. Si el artista es independiente, tendrá que hacer los trámites él mismo.

Según el Ingeniero Jorge Estrada, presidente de la AEI e ingeniero en Audio, desde que la pieza es grabada se generan dos derechos. El derecho de autor, corresponde al que crea la pieza y el derecho anexo, quien reciben los intérpretes. En el caso de la existencia de un contrato con una disquera, la disquera también tiene sus derechos, los derechos fonográficos. Los derechos conexos los cobran las sociedades de fonogramas. Cada pieza que se registra a nivel mundial genera un código llamado ISRC o *International Standard Recording Code* (Estrada, 2020). El ISRC, es un código que registra: cual es la canción, quien es el autor, los intérpretes y la disquera.

Los derechos conexos los cobran las sociedades de fonogramas. En Guatemala existen distintas asociaciones para registrar las piezas y cobrar los derechos tanto de autor, como anexos. estas son las organizaciones:

- Registro de propiedad intelectual: registro de piezas
- AEI, Autores, Escritores e Intérpretes: derechos de autor.
- MusicArtes: derecho de intérprete.
- Aginpro: derechos fonográficos.

## 8.12. RETOS DEL ARTISTA INDEPENDIENTE

Al día de hoy, cualquier persona puede componer música, hacer sus arreglos, mezclarlo, masterizar y subir una pieza a las redes sociales, como hemos visto. Pero algo que cabe mencionar, es el trabajo que se hace como artista independiente. Las disqueras siempre han sido de gran importancia para los músicos, ya que estos se encargan de ayudar financieramente al artista en lograr sus objetivos, obteniendo ganancia por su inversión en el artista y el trabajo discográfico. Pero también puede hacerse un disco sin el respaldo de una disquera.

En estos días es muy común que un artista haga todo los trabajos necesarios para realizar su proyecto. Aunque más difícil y tardado por las dificultades económicas, hay artistas que han sobresalido haciendo ellos todo el trabajo. La tarea del artista independiente es realizar todos o la mayoría de los roles dentro de una producción discográfica, para realizar un trabajo completo.

Para que un artista tenga éxito a nivel profesional y pueda compartir sus piezas con la mayor cantidad de público, este mismo, tiene que considerar lo siguiente:

- Hacer todos los roles posibles dentro de la producción, para realizar un trabajo eficiente y con menos gastos económicos posibles.
- Conocer gente que le pueda ayudar a hacer los roles que no se puedan hacer con facilidad y tratar de negociar precios accesibles al presupuesto.
- Organizar contrataciones en diversos lugares, para presentar la música en distintos lugares.
- Trabajar las redes sociales de manera constante. Siendo las redes sociales, la manera más viable de crear una red de seguidores y hacer publicaciones de su trabajo musical.
- Buscar disqueras para poder obtener más presupuesto y poder delegar ciertas responsabilidades. Esto puede ayudar a dar más dinero al artista, para poder hacer piezas con mejor calidad y con mayor alcance. Hay que tomar en cuenta, que no siempre se empieza con una disquera ya que es difícil conseguir una contratación.

## **9. MARCO METODOLÓGICO PARA EL MODELO DE TRABAJO PROFESIONAL**

Para el trabajo profesional, se utilizara lo investigado en el marco teorico, aplicandolo a un proyecto discografico. El investigador del trabajo de graduación Juan Sebastian Aguilar Mendizabal, con el nombre artístico Sebas Aguilar, tomará el rol de productor, artista, compositor, arreglista y letrista para la realización del proyecto discográfico.

El presente estudio tiene un enfoque cualitativo, no probabilistico, con alcance exploratorio y descriptivo, con un diseño no experimental basado en estudio de caso.

### **9.1. Guía introductoria a la producción musical**

La guía introductoria a la producción musical es, una herramienta didáctica para el conocimiento general dentro de una producción discográfica. Esta se enfoca en el productor musical y las etapas dentro de una producción discográfica. La guía didáctica es un recurso que facilita el proceso de aprendizaje autodidáctico, en este caso, la persona interesada en la producción musical, dentro el contexto de la ciudad de Guatemala. Según López Romero, “Las guías didácticas surgieron, fundamentalmente, para dar cobertura a la educación a distancia. Desde la primera mitad del pasado siglo algunas universidades y escuelas en el mundo, sobre todo de Norteamérica, desarrollaron estas técnicas con el propósito de formar profesionales y técnicos de forma no presencial” (Romero & Moya, 2012). Por tanto, se elaboró esta guía para todo aquel que desee obtener conocimiento sobre la producción musical, para poderlo aplicar, especialmente para las personas que producen de forma independiente.

La guía introductoria aborda los siguientes temas:

1. ¿Qué es la grabación musical?
2. ¿Qué es la producción musical?
3. ¿Quién es el productor musical y qué hace?
4. Productores destacados
5. Roles en la producción musical

6. Tipos de producción musical
7. Estudios de grabación
8. Consideraciones para elegir un estudio
9. Aspectos a tomar en cuenta antes de grabar
10. Preproducción
11. Producción
12. Postproducción
13. Retos del artista independiente

## 9.2. Elaboración del proyecto discográfico

Se tomó en cuenta todo lo investigado para orientar al investigador en su proceso de la producción discográfica. A continuación se explicará el proceso del proyecto discográfico por medio de los siguientes pasos:

### 1) Preproducción

- A) Idear el concepto
- B) Composición
- C) Elaboración de maquetas de cada pieza
- D) Escoger estudio de grabación comercial
- E) Acordar número de días destinados para la grabación en el estudio
- F) Escoger y contratar músicos para el arreglo discográfico
- G) Escoger y calibrar instrumentos, escoger amplificadores y cables específicos
- H) Preparar maquetas en formato WAV y secuencias en formato MIDI para teclados y órganos
- I) Preparar por escrito sonidos de sintetizadores y guitarra

### 2) Producción

- A) Llevar instrumentos y equipo al estudio
- B) Elaborar cronograma de lo que se grabará por día
- C) Instalación de maquetas y MIDI en computadora de estudio con programa de *Plug in*
- D) Grabación y *overdubs*

- E) Sintetizadores
- F) Grabación de bajos
- G) Grabación de guitarras
- H) Grabación de batería
- I) Grabación de guitarras rítmicas y solos de guitarra
- J) Bitácora de efectos de sonido
- K) Grabación de voces
- L) Mezcla

### 3) Postproducción.

- A) Escoger entre opciones de masterización
- B) Se decide que el Ing Jorge Estrada, realice la masterización
- C) Masterización con el programa T-Racks
- D) Portada
- E) Desarrollar la idea que se inicia desde el principio, recordando el concepto inicial del disco
- F) Imagen para la portada
  - a) Se escoge la obra de arte pintada por el Lic. Juan Santiago Aguilar
- G) Sesión fotográfica del cuadro con edición de la imagen adaptándola al formato 1:1 para las dimensiones de portada de disco
- H) Escoger título del disco
- I) Manufacturación, *Track list* y créditos
- J) Decidir si se hará en formato físico o digital
- K) Protección de la música y gestión de derechos
- L) Fecha de lanzamiento del proyecto

A continuación, se explicará cómo se hizo el trabajo y las personas involucradas en el mismo.

### 9.3. Preproducción

Antes de empezar a conseguir el estudio de grabación el productor, artista e investigador de este trabajo de graduación, Sebas Aguilar, empieza por revisar las composiciones que deseaba grabar en un proyecto discográfico. Al revisar muchas

piezas, escogió ocho piezas musicales de diversos estilos musicales. Se hicieron arreglos tanto musicales como de lírica, trabajando en el estudio casero del investigador.

En el estudio casero o *Home Studio* del investigador, se realizaron maquetas musicales de cada una de las piezas, para tenerlas como guía antes de grabarlas. Las partes de voces, sintetizadores, guitarras y bajos eléctricos, se grabaron por medio de una interfaz hacia la computadora, utilizando el software *Logic Pro X*. Al mismo tiempo, algunos teclados y las baterías, por medio de plugins, se compusieron en secuencias MIDI, con un controlador MIDI. Teniendo las maquetas y las secuencias MIDI, el productor empieza a buscar tanto el estudio de Grabación y músicos para grabar el proyecto discográfico.

El concepto del proyecto discográfico, se basa en una faceta nueva del artista, Sebas Aguilar. El artista ha trabajado con distintos proyectos a lo largo de los años y se ha dado a conocer por un proyecto de música latina conocido como Sosterland. Proyecto que consta de música en español con géneros latinos y música para fiesta. El concepto de este proyecto es presentar el otro lado del artista, Sebas Aguilar, con música en inglés, predominando el género rock y música alternativa presentando lo multifacético que puede llegar a ser el artista.

Se consideró desde un principio grabar en formato digital ya que el método análogo, es más complicado y costoso a la hora de trabajar con él. La grabación digital sería por medio de grabación en disco duro o *Hard disk recording*. Que requiere una computadora, un procesador de sonido, una consola y el espacio suficiente para grabar una batería.

En julio del año 2020, se contactó con el Ingeniero Jorge Estrada Garavito, Asesor de Tesis, presidente de la AEI y dueño del estudio comercial Audio Track, ubicado en la zona 15 de la ciudad de Guatemala. Se decidió con el Ingeniero Jorge Estrada Garavito, para que él fuese el Ingeniero de grabación, para grabar el proyecto en su estudio y ayudar al investigador a mezclar el producto discográfico. Dentro del acuerdo se quedó en grabar el proyecto discográfico en 5 días de grabación en el mes de agosto del 2020. El Ingeniero Jorge Estrada, ha tenido una carrera muy larga

y grande dentro la producción musical guatemalteca, trabajado con artistas como Alux Nahual, Imox Jazz, Los Reyes Vagos, etc. Lo cual siempre fue de interés trabajar con él, para el investigador.

Ya teniendo el estudio comercial, se tenía que buscar a los músicos que formarían parte del proyecto discográfico. Entre los arreglos del investigador, se incorporaron voces extras, las cuales serían interpretadas por Cristina Boy, soprano y cantante de ópera. Al mismo tiempo se necesitaría un baterista profesional, con el cual se contacto a Pepe Mollinedo, baterista de proyectos como Bohemia Suburbana y Nina Indigo. Se les preguntó a ambos por sus horarios y si podían la semana programada con el Ingeniero Jorge Estrada y se acordó con ambos.

Contando con el estudio y con los músicos que estarían involucrados, se necesitaría preparar los instrumentos que se utilizarán y con sus amplificadores, cables y pedales. Se mandó a calibrar los instrumentos del investigador, una guitarra eléctrica, un bajo eléctrico y una guitarra acústica. Con falta de un amplificador para bajo, se le solicitó el préstamo de un amplificador para Bajo eléctrico a Renato Pineda, compañero del investigador y bajista del grupo Sosterland. Al mismo tiempo una guitarra eléctrica extra a Carlos Spengler, músico independiente.

Teniendo los instrumentos en el mejor estado posible. El artista y productor, ensaya las canciones para grabar el proyecto. Para hacer el proceso más fácil, a la hora de la grabación, se prepararon todas las maquetas de las piezas en formatos WAV. y las secuencias MIDIS para instrumentos como teclados y órganos. Por aparte se prepararon por escritos los sonidos que se utilizarían con los sintetizadores y en las guitarras con los efectos.

#### **9.4. Producción**

Antes de empezar a grabar en el estudio, un día previo a lo acordado, se llevaron todos los instrumentos, amplificadores y pedales, para tenerlo todo en el estudio. Con la intención de tener todos los instrumentos listos solo para poder usarlos cuando se necesiten. Los días en los cuales se utilizó el estudio de grabación fueron el 18, 19, 20, 25 y 26 de Agosto del 2020

#### 9.4.1. Grabación y *Overdubs*

Antes de empezar a explicar el proceso de grabación, es importante explicar el proceso de los *Overdubs* (sobre grabación) en la grabación en disco duro. Para este proyecto se decidió hacer la grabación de forma digital y con arreglos muy específicos. Por lo que los *overdubs* se hicieron al mismo tiempo de la grabación principal.

En el primer día de estudio de grabación, el 18 de agosto del 2020, se prepararon las maquetas y las secuencias MIDI. Es decir, se le llevó al Ingeniero Jorge Estrada las maquetas musicales en formato WAV y las secuencias MIDI para ponerlas en en Software con el que el ingeniero trabaja, que es *Protools*. Ya teniendo las sesiones de grabación separadas y las secuencias MIDI's puestas en sus instrumentos de *Plug-In*, se empezó a grabar los sintetizadores de las piezas que requerían sintetizadores. El sintetizador usado durante la grabación es un ULTRANOVA de la marca *Novation*. Los sintetizadores se grabaron de manera directa del instrumento a la preamplificador de la consola WING de Behringer. La consola funciona como interfaz para manipular los sonidos en el programa.

El segundo día de grabación, 19 de agosto del 2020, se enfocaría en terminar los sintetizadores restantes y los bajos eléctricos de las piezas. El bajo eléctrico se grabaría en dos canales. Un canal que recibiría la señal directa del amplificador y otra por un micrófono, el *Sennheiser MD 421* micrófono dinámico, hacia la consola. Por la eficiencia tanto de las partes del ingeniero y el artista, se grabaron todos los bajos y sintetizadores de las piezas en un día y se pudo empezar con unas guitarras.

En el tercer día, 20 de agosto del 2020, se grabaron las baterías con el músico invitado, Pepe Mollinedo. El baterista llegó a primera hora con un ayudante y sus propio instrumento. El baterista ya había escuchado las piezas previamente para llegar preparado y grabar las piezas. En el transcurso del día se grabaron todas las baterías y se le dio la libertad de incorporar ideas que él tenía en mente para ciertas partes de las piezas, con sonidos propios en su instrumento, aportando un *feeling* propio de Pepe Mollinedo. Al mismo tiempo, surgieron ideas para la pieza "*Thoughts of a Lonely Mind*", convirtiendo la pieza más experimental.

Micrófonos para de la batería:

Top Snare: Shure SM57

bottom Snare: *Audio Technica* AT450

Hi Hats: AKG 451 EB condensador

tom: *Shure SM 98*

floor tom: *Sennheiser MD421*

Overheads: *T.bone Retro Tube II*

Room: *Avantone CV 12* micrófono de tubo

bombo: *Audio Technica AE2500* micrófono doble dinámico y condensador

En el cuarto día, 25 de agosto del 2020, se terminó de grabar las guitarras restantes. Desde guitarras rítmicas, a solos de guitarra. Las guitarras eléctricas se grabaron en tres canales, de forma directa del amplificador al *Avalon* (Channel Strip) y dos micrófonos un *Audio technica AT4081* microfono de cinta y un *Sennheiser MD421*. La guitarra acústica se grabó con un microfono *Rode NT5 mecánico 12 de Condensador* y un *Rode NT2*. Al mismo tiempo se tomó una bitácora de los efectos sonoros, que se utilizan en cada pieza.

El último día de grabación, 26 de agosto del 2020, constó en grabación de voces. Se grabaron las voces principales de primero y luego las armonías y voces adicionales. para las voces adicionales se contó con la ayuda de Cristina Boy. Las voces fueron grabadas con un micrófono *Avantone CV 12* micrófono de tubos. Por las ideas experimentales que surgieron en el tercer día, se invitó a Kevinne Urias y a Renato Pineda, amigos del investigador y músicos, a improvisar sobre la pieza "*Thoughts of a lonely mind*". Kevinne Urias en Clarinete y Renato Pineda en Violín, improvisaron en 5 tomas de grabaciones cada uno por separado y luego se escogieron las mejores partes, según el investigador y el ingeniero, para incorporar a la pieza. Dando a fin la grabación del proyecto.

Terminando el proceso de grabación, el investigador y el ingeniero Jorge Estrada, procederán a la mezcla de las piezas.

#### **9.4.2. Mezcla**

El proceso de Mezcla fue realizado por el Ingeniero Jorge Estrada y el investigador. Se tomó en cuenta distintas piezas musicales, como base, para la realización de la misma. La mezcla duró un total de 48 días, del 2 de Septiembre al 19 de octubre. Ya que es un proceso largo, a comparación de la grabación, debido a la inclusión de ideas de ambas partes. Al mismo tiempo es importante recalcar que se tomaron días de descanso entre piezas, para escuchar y pensar los cambios detalladamente. El Ingeniero Jorge Estrada ayudó al investigador a poner los sonidos, tanto en volúmenes como con efectos sonoros y la ubicación espacial sonora, con la visión del mismo. La mezcla se realizó en el programa *ProTools*, programa de preferencia del Ingeniero Jorge Estrada.

#### **9.5. Post producción**

Dándose por concluido el proceso de mezcla. Se empezaron a tener discusiones sobre quién sería la persona responsable de la masterización. Entre tantas opciones, se estableció que el mismo Ingeniero Jorge Estrada, haría la masterización del proyecto discográfico. Esta decisión se tomó debido a lo práctico y eficiente de terminar el proyecto a tiempo.

##### **9.5.1. Masterización**

El proceso de masterización, tomó un total de 19 días, del 19 de octubre al 6 de noviembre. En este proceso, el investigador se vio menos involucrado. Esto es debido a que como el investigador ya tenía mucho tiempo de escuchar las canciones de una forma, el estar presente en la masterización no le daría un punto de vista objetivo. El programa que el Ingeniero Jorge Estrada utilizó para la masterización, es "*T-Racks*", un software especializado en masterización desarrollado por una empresa llamada *IK Multimedia*. La forma en la que el investigador se involucra es escuchando, por aparte, el producto final y solo haciendo unas peticiones específicas como: "si se le podía poner un poco de énfasis a las frecuencias bajas", "más volumen a la voz", etc.

### 9.5.2. Portada

En cuanto a la portada del proyecto discográfico, la idea se empezó a desarrollar desde el principio de la producción. Recordando el “concepto” del proyecto. Cabe destacar, que la música de todo el proyecto es un pensamiento alternativo e independiente a los demás proyectos del investigador. La portada tendría que ser algo que refleja la música y el concepto del mismo.

Durante la búsqueda de la portada, el investigador buscaba una imagen “única, personal y distinta”. El hermano del investigador Jose Santiago Aguilar Mendizabal, abogado y artista, le regaló al investigador un cuadro pintado por él mismo, donde exploraba una faceta nueva de él durante la pandemia del COVID-19. Esto le interesó al investigador de una manera muy personal, sabiendo que la portada sería el mismo cuadro que su hermano le regaló, más algunas alteraciones de la misma.

Se hizo una sesión fotográfica del cuadro, con la fotógrafa y cantante, Cristina Boy, quien ya había participado previamente en la grabación de voces. Se realizó una edición del mismo cuadro, adaptándolo al formato 1:1, que se requiere para las portadas de disco. Por último, se escogió el nombre del proyecto: “*The Reasons Things Begin*” o “Las razones por la cuales las cosas empiezan”, complementando el concepto inicial, del nuevo proyecto que inicia el investigador.

### 9.5.3. Manufacción, *Track List* y *Credits*

En el momento de tener todo el producto musical, hay que pensar como se presentará cierto proyecto. Aparte de la portada del proyecto, se considera si se va hacer en formato físico o no. Por diversas razones el investigador ha considerado no vender el proyecto en físico, sea Vinilo o CD. Ya que no es una inversión segura por el momento. En un futuro, si el proyecto crece y se hace rentable, existe la posibilidad de volver a lanzar el proyecto en otros formatos. Mientras no sea rentable, se prepara el diseño gráfico que dicho producto en físico pueda tener.

Al mismo tiempo se piensa en el orden de las piezas o *track list*, que el artista considera estético y fluido, al momento de reproducir el material discográfico en

orden. El orden se escogió según la relación de ritmos, armonías, melodías y *feeling* que el proyecto discográfico contiene. El *track list*, es el siguiente:

- 1) Blue Without You
- 2) Cry Me Back
- 3) I'll Be There
- 4) Unwanted Memory
- 5) Thoughts of a Lonely Mind
- 6) It Happened Again
- 7) Nightcap
- 8) Breathe

Tanto el formato digital como el formato físico contiene diseños gráficos y los créditos de quienes trabajaron en dicho proyecto. Los créditos, escritos en inglés, son los siguientes:

Produced by Sebas Aguilar

Composed & arrangements by Sebas Aguilar

Artists: Sebas Aguilar (Voice, Guitar, Bass, keys & sinths), Pepe Mollinedo (Drums), Cristina Boy (additional voices), Kevinne "Chalo" Urias (additional voices & clarinets on "*Thoughts of a Lonely Mind*") and Renato Pineda (Violins on "*Thoughts of a Lonely Mind*")

Mixed by Sebas Aguilar & Jorge Estrada

Master by Jorge Estrada

Recorded on Audio Track Guatemala

Label Independent

Cover painting by Santiago Aguilar

#### **9.5.4. Protección de la música y gestión de derechos**

Basado en la investigación, el investigador procederá a registrar las piezas musicales del proyecto. El investigador, por referencias y experiencias pasadas, registrará su proyecto en AEI (Autores, Escritores e Interpretes). Jorge Estrada, Ingeniero en audio y presidente de la AEI, le recomendó al investigador que no es

necesario registrar en el registro de la propiedad intelectual, ya que en AEI ya cuenta como un registro público. Siendo AEI, el primer paso de registro, se procede a las otras asociaciones como MusicArtes y Aginpro.

#### **9.5.5. Lanzamiento**

La fecha de lanzamiento todavía está en discusión. El Ingeniero Jorge Estrada comenta que lo mejor es lanzar el disco en el 2021, no a finales del 2020. La razón es que muchos artistas, por época de fin de año, lanzan mucho material. Por lo que puede que el proyecto no se consuma tanto como podría el otro año.

#### **9.5.6. Concierto**

Debido a la pandemia, no se han podido hacer conciertos con regularidad como se hacían antes. Pero como el proyecto se estará estrenando en el 2021. Si se liberan restricciones, el investigador, pretende hacer un concierto de lanzamiento con el disco. Liberando el proyecto discográfico en las redes el día siguiente.

#### **9.5.7. Formato de reproducción**

El formato principal en el que se quedarán las piezas musicales, será el formato más grande. El máster se quedará en un formato WAV de 24 bits. Lo cual permite la manipulación para convertirlos en el futuro, si se desea, a formatos MP3 o FLAC. Dependiendo si se sigue vendiendo el proyecto o no. Al subirlo a las plataformas digitales cada plataforma tiene su nivel de compresión, que afectará el sonido de la pieza.

#### **9.5.8. Plataformas digitales**

Actualmente, la forma más práctica y accesible de difundir la música es por medio de las plataformas digitales y las redes sociales. Para lograr la difusión del proyecto, se busco en internet empresas que distribuyan digitalmente la música. El investigador ya había trabajado anteriormente con una distribuidora, *CD Baby*, la cual sería la responsable de distribuir este proyecto también. Solo se hace un pago único, dependiendo de la cantidad de piezas musicales, y la distribuidora digital, *CD Baby*

en este caso, se encarga de poner las canciones en todas las plataformas y redes sociales.

Lo ideal es planificar el lanzamiento del disco en una fecha específica, para hacer el concierto y liberar al día siguiente el proyecto en las redes sociales. Con *CD Baby* se puede programar la fecha y generar expectativa con las herramientas de la misma distribuidora.

#### **9.5.9. *Press Kit***

El *Press kit*, es una herramienta que ayuda a los entrevistadores a dar la información que el artista quiere dar a conocer del proyecto discográfico o del mismo artista. Este *press kit* funciona para que sea más fácil dar la información a los entrevistadores y a los oyentes de los programas de radio o de televisión. En el *Press Kit* de Sebas Aguilar, tendrá información sobre el artista, el concepto y su trayectoria como músico.

#### **9.5.10. Sencillos y videos**

El sencillo principal tiene que ser la canción que represente la idea general del proyecto discográfico. Al mismo tiempo la canción que pueda tener un *hook* que llame la atención para que la gente quiera escuchar el proyecto discográfico entero. Al escoger el sencillo del proyecto, se buscará un equipo de audio visuales para realizar el video del sencillo. Con la misma intención de que la gente regrese o conozcan el proyecto.

## 10. CONCLUSIONES

- El productor musical es fundamental en una producción discográfica ya que es indispensable en la coordinación y ejecución de las etapas de preproducción, producción y postproducción. La función del productor es proporcionar ideas, herramientas, técnicas y su conocimiento tanto musical, como de organización de inicio a fin del proyecto discográfico.
- La composición y concepto inicial del artista, se logró materializar en un proyecto discográfico, hasta que se incorporó el rol del productor musical. Se observó un cambio de actitud en el investigador al realizar el rol del productor, ya que el rol del productor toma muchas responsabilidades y la necesidad de concretar ideas, para poder hacer un proyecto discográfico.
- Según las entrevistas, la documentación bibliográfica y la experiencia personal del investigador, el productor musical se encarga de toda la organización y contratación en el momento de realizar el proyecto discográfico. De igual manera, es encargado de trabajar con los artistas y la disquera, si se trabajara con una, en los aspectos creativos y estéticos de las piezas musicales que formarán parte de la producción discográfica.
- Cada una de las etapas dentro de la producción discográfica, tiene pasos específicos que se tienen que seguir para obtener el resultado deseado. Respetando su tiempo de inicio y fin. Así como la preproducción es el paso donde se observan las piezas y se organiza todo para llegar a la producción, donde se graba y se mezclan las piezas, como la postproducción donde se termina lo musical y se organiza todo para proteger y publicar el producto discográfico.
- La guía introductoria es una herramienta que sintetiza todos los pasos de la producción musical. Al mismo tiempo presenta ejemplos de productores importantes. El formato básico y de fácil acceso, hace que la información sea agradable y fácil para el lector. La guía es una herramienta que sintetiza la

información importante, ayudando al lector a alcanzar sus necesidades de aprender de una manera sencilla y fácil acerca de un tema difícil. Gracias a las fuentes consultadas y a las entrevistas, la guía proporciona la información necesaria sobre el tema de producción musical.

- El proyecto discográfico “*The reasons things begin*” de Sebas Aguilar, es un ejemplo de una producción musical profesional e independiente, siguiendo los pasos de la guía introductoria a la producción musical, se pudo realizar el proyecto discográfico de una manera eficiente y eficaz.

## 11. RECOMENDACIONES

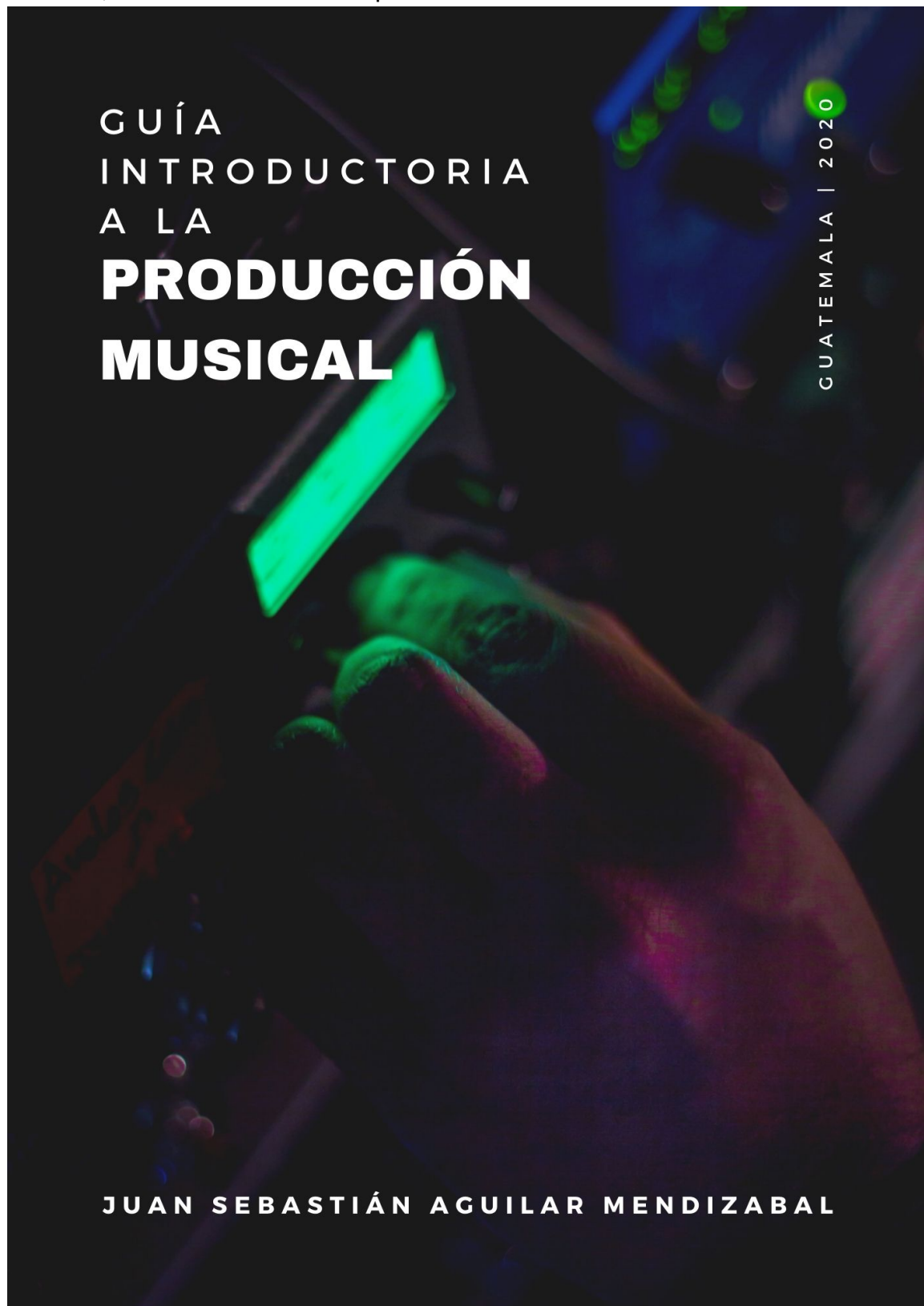
- Investigar sobre la historia de la producción musical en Guatemala, para expandir el tema. El ampliar el tema de la producción en Guatemala, ofrece contexto histórico nacional, a la práctica que este trabajo ofrece.
- Realizar una lista de costos sobre todos los temas, desde los alquileres de los estudios hasta los músicos de sesión. No todos los lugares dan los mismos precios, pero varía por los equipos y las personas con las que se trabajarán.
- Expandir los temas delimitados por el investigador como mercadeo, modelo de negocios, estrategia de presupuesto, microfónica, acústica, etc. Ya que, aunque no son temas del productor musical, son esenciales a la hora de realizar un proyecto discográfico. Ampliar sobre estos temas puede ser de ayuda a demás personas que desean una línea de carrera o solo aumentar su conocimiento de la producción musical.
- Elaborar una guía más amplia sobre los temas de producción musical, para uso didáctico dentro de las distintas carreras de música. Aunque la guía se basa en el rol del productor musical, la producción contiene muchos roles que no se explicaron a profundidad. Todos los roles dentro de la producción musical son muy importantes y cada uno tiene mucha literatura y técnicas que pueden ayudar a alguien que busque una carrera en producción musical.

## 12. REFERENCIAS

- Arena, H. F. (2008). *Producción Musical Profesional*. Banfield: Manual USERS.
- Armas, J. (2015). *Guía Para la Realización de una Producción Discográfica*. Guatemala: ETAP.
- Barrios, J. C. (2020, Marzo 17). Entrevista a Juan Carlos Barrios. (J. S. Aguilar, Interviewer)
- Beardsley, R., & Wilkinson, D. L. (2009). *A Brief History of Recording to ca. 1950*. London: Strand.
- Burgess, R. J. (2014). *The History of Music Production*. New York: Oxford University Press.
- Chanan, M. (1995). *Repeated Takes: a short history of recording and it's effects on music*. New York: London.
- D'Ambrosio, M. (2020, Octubre 8). *JoeD'Ambrosio Managment*. Retrieved from JoeD'Ambrosio Managment: <http://jdmanagement.com/hughpadgham/>
- Doyle, T. (2004, Julio 25). *Sound on Sound*. Retrieved from Sound on Sound: <https://www.soundonsound.com/people/arif-mardin-producer#:~:text=Arif%20Mardin%20has%20engineered%20and,to%20overshadow%20even%20these%20achievements>.
- Estrada, G. J. (2020, Octubre 27). Entrevista a Ingeniero Jorge Estrada Garavito. (J. S. Aguilar, Interviewer)
- Fernández, O. S. (2004). *Capacidades comunicativas de la música*. Buenos Aires: La Puerta FBA.
- Gibson, D. (1997). *The Art Of Mixing a visual guide to recording, engineering and production*. Vallejo: MIX Books.
- Gilreath, P. (2004). *The Guide to MIDI Orchestration*. Atlanta: Music Works Atlanta.
- Grammy. (2015, Febrero 9). *Grammy*. Retrieved from Recording Academy: [https://www.grammy.com/sites/com/files/pages/producer\\_definitions\\_for\\_awards.pdf](https://www.grammy.com/sites/com/files/pages/producer_definitions_for_awards.pdf)
- Herrera, J. F. (2020, Marzo 27). Entrevista a Juan Fernando Herrera. (J. S. Aguilar, Interviewer)
- Juslin, P., & Sloboda, J. (2001). *Music and emotion: theory and research*. New York: Oxford Press.
- Miles, D. (2005). *Modern Recording Techniques*. London: Oxford Focal Press.
- Ortiz, R. (2020, Septiembre 20). Entrevista a Ricardo "Kusuko" Ortiz. (J. S. Aguilar, Interviewer)
- Parsons, A. (Director). (2010). *The Art & Science of Sound Recording* [Motion Picture].
- RAE. (2020, Octubre 14). *RAE*. Retrieved from Real Academia Española: <https://dle.rae.es/producir>
- Romero, L., & Moya, C. (2012, Octubre 25). *Las guías de aprendizaje autónomo como herramienta didáctica de apoyo a la docencia*. Retrieved from Scielo: [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2077-28742014000300012](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2077-28742014000300012)
- Tomasi, W. (2003). *Sistemas de comunicaciones electrónicas*. Mexico: Pearson Education.
- Tingen, P. (2005, Abril 14). *Sound on Sound*. Retrieved from Sound on Sound: <https://www.soundonsound.com/people/phil-ramone-producer>
- Tolstoi, L. (1897). *¿Qué es el arte?* Madrid: Ediciones Universidad de Navarra.

## 13. ANEXOS

Anexo 1, Guía introductoria a la producción musical



# ÍNDICE

- 01** Introducción
- 02** ¿Qué es la grabación musical?
- 03** ¿Qué es la producción musical?
- 06** ¿Quién es el productor musical y qué hace?
- 07** Productores destacados
- 14** Roles en la producción musical
- 18** Estudios de grabación
- 22** Consideraciones para elegir un estudio
- 25** Aspectos a tomar en cuenta antes de grabar
- 29** Preproducción
- 32** Producción
- 39** Postproducción
- 45** Retos del artista independiente
- 47** Fuentes consultadas

# INTRODUCCIÓN

Esta guía tiene como finalidad enseñarle al lector sobre la importancia de un productor musical y los pasos que conlleva realizar una producción discográfica. La producción musical ha estado presente desde los inicios de la grabación musical en 1880, y continúa siendo muy relevante al día de hoy, en toda la música que escuchamos. La producción musical continuará teniendo un rol fundamental en la música.

Toda producción discográfica contiene un productor musical, el cual ayuda a los artistas a realizar el trabajo dentro de la creación musical, en aspectos técnicos y estéticos. Al mismo tiempo es la persona que organiza a todas las personas que están involucradas en el proceso de producción, para realizar un proyecto discográfico de forma eficiente y eficaz.



01

# ¿QUÉ ES LA GRABACIÓN MUSICAL?

La grabación musical es la réplica de distintos sonidos y frecuencias que juntas generan una creación artística que se puede reproducir una y otra vez. Hoy en día, esta puede ser por medio análogo o digital.



# ¿QUÉ ES LA PRODUCCIÓN MUSICAL?

La palabra "*producir*" significa originar, elaborar o crear y dar algo.

Y según la definición de Héctor Facundo Arena, la producción musical se divide en tres puntos de vista distintos: desde la creación, desde el tratamiento y desde la organización.



03

## DESDE LA CREACIÓN

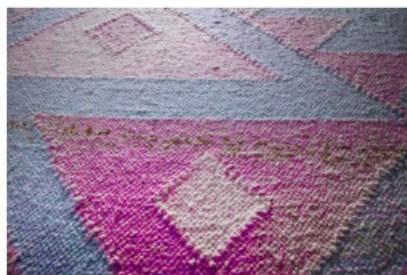
Se refiere al momento de la producción musical en donde se puede crear desde obras completas, hasta piezas sencillas. No es necesario estar en el estudio de grabación y no es necesario conocer el uso de consolas o micrófonos para grabar. La imaginación y la creatividad musical, son más que suficientes para producir música.

## DESDE EL TRATAMIENTO

Quiere decir trabajar sobre piezas musicales ya creadas y elaborar nuevas ideas musicales dentro de la misma. Para ello, es necesario tener conocimientos avanzados de música, arreglos, estilos, herramientas, técnicas, etc. Aunque se trate de una pieza existente o creada por alguien más, se puede hacer producción musical en el tratamiento de la misma.

## DESDE LA ORGANIZACIÓN

La producción musical nace no solo de la creación y del tratamiento, sino del momento y el lugar en el que se crea, se graba o se trabaja. Por consiguiente, se requiere prever todos los aspectos económicos de los lugares y el personal que se va a contratar. Cuando se organiza un proyecto musical, se da el espacio para que exista una producción musical.



Según Julio Armas hay dos distintas formas de Producción:

## PRODUCCIÓN INDEPENDIENTE

La producción independiente, es la que se hace sin el financiamiento de una persona externa. El artista o el conjunto, producen su propio proyecto musical desde la creación, el tratamiento y la organización. Al tratarse por lo regular, de una producción pequeña, la repartición de regalías se hace entre menos gente. Dentro de ella, el o los artistas, tienen el deber de cumplir con la mayoría los roles dentro de la producción musical. Al mismo tiempo, deben planificar y ejecutar la distribución de la música, hacer la portada, los videos, marketing, etc.

## PRODUCCIÓN CON SELLO DISCOGRÁFICO

En la producción con sello discográfico, los artistas del proyecto musical son financiados por un sello discográfico. Esta producción, tiene más alcance económico, por lo que puede encontrarse mucha más gente involucrada, que en la producción independiente. Al tratarse de una producción más grande, la repartición de regalías se hace entre más personas.



05

# ¿QUIÉN ES EL PRODUCTOR MUSICAL Y QUÉ HACE?

La Academia Nacional de Artes y Ciencias de la Grabación (o *Recording Academy* en inglés), que es la organización encargada de los Premios Grammy define a un productor como:



*"La persona que está encargada de los aspectos creativos y técnicos de la producción musical. El productor trabaja tanto con los artistas, como con los ingenieros de audio. Dentro de la creación musical, toma decisiones estéticas y creativas para cumplir con las expectativas de los artistas y de la disquera, si se trabajase con una. Otras tareas incluyen limitarse a presupuestos y horarios, contratación de músicos, cantantes, estudios e ingenieros".*

En otras palabras, el productor musical es la persona que está encargada de atender los aspectos estéticos y creativos de una producción musical, desde su inicio hasta el final. A su vez, es responsable de reunir a todas las personas que estarán involucradas durante todo el proceso de la producción musical o discográfica.

# PRODUCTORES DESTACADOS

## PHIL SPECTOR (1938)

Phil Spector fue un productor musical muy famoso en los años 50's. Trabajó en éxitos muy grandes como "*Da Doo Ron Ron*" de The Crystals, "*You've lost That Lovin' Feelin'*" de The Righteous Brothers y "*River Deep Mountain High*" de Ike y Tina Turner.

Inspirado por Wagner, creó su firma sonora conocida como "*Wall of Sound*". Sus sesiones de grabación consistían de treinta y seis músicos en un espacio pequeño e instrumentaciones atípicas en relación a la música de la época como, instrumentos orquestales, bateristas múltiples, bajistas y guitarras mezclados con mucha reverberación. Durante su carrera, trabajó en la producción del disco "*Let it Be*" de The Beatles y trabajó en los proyectos solistas de John Lennon y George Harrison.

Phil Spector, se caracterizaba por trabajar durante muchas horas, hasta que los músicos estuvieran casados o hasta que la pieza se grabase en la sesión perfecta. Por ello, se le considera un "arreglista de ideas, no de notas". Al día de hoy se encuentra en la cárcel por el asesinato de Lana Clarkson.



Imagen No. 1

## SAM PHILLIPS (1923 - 2003)

Sam Phillips fue un productor independiente, dueño de un estudio y fundador de la disquera "Sun Records Label". Trabajó con artistas muy importantes como Johnny Cash, Howlin' Wolf, B.B.King, Jerry Lee Lewis, Elvis Presley y muchos más. Se desarrolló dentro de los géneros *Blues*, *R&B* y *Country*, mezclando de una manera libre las influencias y creando el sonido estándar del *Rockabilly* y el *Rock and Roll*. Este sonido se puede identificar en grabaciones como "Rocket 88" de Jackie Brenston, "I Walk the Line" de Johnny Cash, "Great Balls of Fire" de Jerry Lee Lewis y muchas piezas de Elvis Presley. Sam Phillips es reconocido por su habilidad para identificar el talento y la musicalidad de los artistas mientras mantenía su contribución distintiva como productor. De muchas maneras, Phillips definió una nueva dirección musical en la música popular y en su estilo de grabar un proyecto discográfico.

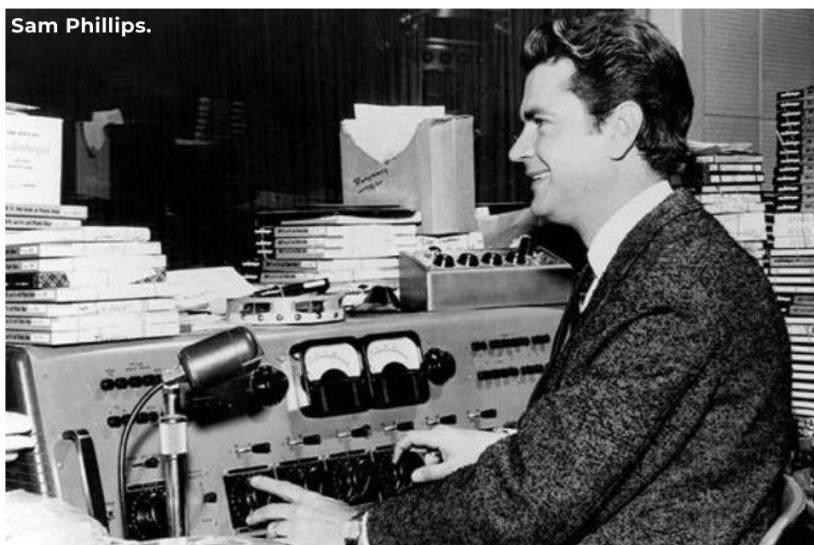


Imagen No. 2

## GEORGE MARTIN (1926 - 2016)

George Martin es el productor más famoso de la historia por firmar y producir al grupo más famoso de la historia, The Beatles. Fue entrenado en música académica en el *Guildhall School of Music* y adquirió un poco de experiencia en música pop. George Martin produjo todos los discos de The Beatles, con muchos aportes musicales, a excepción de *Let it Be*, que fue producido por Phill Spector. Por su habilidad en producción, arreglos, orquestaciones, innovación musical, flexibilidad y relación con los miembros de The Beatles, se le ha atribuido el éxito del mismo grupo.

Fuera de The Beatles, George Martin produjo muchos géneros musicales incluyendo *Rock, Pop, Jazz, Country, Avant-garde, Movie soundtracks, Comedia*, etc. Siendo la cabeza de *Parlophone Records*, trabajó con muchos artistas y grupos como Jeff Beck, America, Kenny Rogers, Bee Gees, Dire Straits, The Little River Band, Cheap Trick y muchos más. Se le consideraba como un productor creativo, con buenas habilidades interpersonales, y con muchas habilidades musicales.



Imagen No. 3

## QUINCY JONES (1933)

Así como George Martin es famoso por trabajar con The Beatles, Quincy Jones es famoso por ser el productor principal de Michael Jackson; aunque desde luego, tiene una gran trayectoria en la producción de piezas propias. Quincy Jones es la persona con más nominaciones al Premio Grammy, con un total de 80 nominaciones y 27 grammys. Además recibió 1 Emmy, 7 nominaciones en los Premios Oscar y *The Academy of Motion Picture Arts and Sciences Jean Hersholt Humanitarian Award*.

Jones ha producido para músicos como Duke Ellington, Count Basie, Gene Krupa, Dinah Washington, Ray Charles, etc. Ha compuesto para cine y televisión, como lo es en el caso de "Shaft", "The Fresh Prince of Bel Air", y "The color purple". Jones trabajó con muchos cantantes, músicos, ingenieros, arreglistas y compositores de distintos períodos en la historia. Se le considera como un productor emocionante, ingenioso, abierto a nuevas formas y técnicas, que entiende el concepto y balancea tanto la música afro americana, como la música académica europea.



Imagen No. 4

## ARIF MARDIN (1932 - 2006)

Arif Mardin fue un productor musical originario de Turquía, que tuvo una carrera muy importante y longeva en la historia de la música popular. Trabajó con Aretha Franklin, Dusty Springfield, Diana Ross, The Bee Gees, Barbara Streisand, Norah Jones, entre otros. Arif Mardin trabajó principalmente con artistas del género *Jazz*. Ganó 11 grammys a lo largo de su carrera como productor musical y fue el productor que impulsó a The Bee Gees a que "*cantarán con técnica de Falsetto*", creando el famoso sonido de The Bee Gees. Conocido como un productor modesto y con el que era fácil trabajar, Arif Mardin tiene uno de los Hooks más importantes del inicio del Hip Hop con "*I Feel For You*" (1984) de la artista Chaka Khan.



Imagen No. 5



Imagen No. 6

## PHIL RAMONE (1934 - 2013)

Philip "*Phil Ramone*" Rabinowitz, fue un productor musical, ingeniero de grabación y compositor sudafricano muy importante. Produjo artistas como Burt Bacharach, Karen Carpenter, Chicago, Bob Dylan, Gloria Estefan, Elton John, Fito Paez, Madonna, Paul McCartney, Frank Sinatra, Laura Pausini, entre otros. Phil Ramone, tiene técnicas de grabación innovadoras como las grabadoras de cuatro pistas y el sonido *Surround* en óptica para cine, que introdujo gracias a su disquera *A&R Recording*. Su estudio fue el primero que produjo música comercial en formato de CD con el álbum *52nd Street* de Billy Joel.

## ROBERT JOHN "MUTT" LANGE (1941)

Proveniente de Mufulira, Zambia, Robert John "Mutt" Lange ha producido muchos discos en los momentos más altos de la carrera de muchos artistas famosos. Incluyendo artistas como AC/DC, The Cars, Billy Ocean, Def Leppard, Celine Dion, The Backstreet Boys, Nickelback, Maroon 5 y Shania Twain. Mutt Lange es uno de los productores más exitosos en la historia de la venta de discos. Pocos álbumes son *Diamond Certified*, lo que quiere decir que vendieron diez millones de copias en los Estados Unidos y Mutt Lange produjo y ayudó en la composición de por lo menos seis de esos.



Imagen No. 7



Imagen No. 8

## HUGH PADGHAM (1955)

Hugh Charles Padgham, empezó su carrera como operador de cintas en *Advisions Studios*. Padgham es famoso por producir artistas como Phil Collins, XTC, Genesis, The Human League, Sting y The Police, entre otros. Creó el efecto de "*Gated Reverb drum*" ó "*Batería con reverberación de Puerta*", el sonido más reconocido de las baterías en los años 80's. Este sonido es famoso por su aparición en el éxito "*In the Air Tonight*" de Phil Collins (*WayBack Machine*, s.f.).

## DR. DRE (1965)

André Romelle Young, mejor conocido como Dr.Dre, ha producido a los artistas más influyentes del mundo del *Rap* en las últimas tres décadas. Incluyendo artistas como Tupac Shakur, Snoop Dogg, Eminem, 50 Cent y muchos más. Dr. Dre, influye en el movimiento del *Gangsta Rap*, subgénero del Hip Hop. Siendo una figura importante a mediados de los años 90's, compuso y produjo las piezas más importantes del movimiento *gangsta* y es una influencia importante para el *Hip Hop* y *Rap* moderno.



Imagen No. 9

# ROLES EN LA PRODUCCIÓN MUSICAL

Para poder hacer un proyecto discográfico hay una variedad de roles que ayudan a hacer un mejor trabajo. Sin la importancia de ser una producción independiente o con sello discográfico. Cada rol tiene su importancia dentro del proyecto y una persona puede abarcar muchos roles. Estos son los roles:

## ARTISTAS

La persona o grupo de personas interesadas en hacer un proyecto discográfico. Los artistas son la cara y la representación principal del proyecto que se llevará a cabo.

## COMPOSITORES

Se dedican a crear piezas musicales. Estos se especializan en aspectos musicales como melodía, armonías, ritmos, etc.

## LETRISTAS

Se especializan en la letra de una pieza musical, si la pieza tiene letra. También incluye a las personas que se encargan de hacer revisiones de las letras de un artista.

## ARREGLISTAS

Se ocupan en modificar la música de los compositores. Ya sea agregando o quitando partes musicales, los arreglistas le dan una nueva visión a las piezas compuestas.

## TRANSCRIPTOR

Se dedica a escribir en las partituras, las partes musicales de cada instrumento. Al tener la pieza musical completa, el transcriptor tiene copias de las partituras para los músicos y los productores.

## PRODUCTOR MUSICAL

Es la persona encargada de los aspectos creativos y técnicos de una producción musical. Al mismo tiempo, se encarga de coordinar los espacios, horarios y el personal de trabajo.

## PRODUCTOR EJECUTIVO

Es la persona que da un presupuesto para poder hacer posible la realización del proyecto y el pago de todos los involucrados. Puede ser un artista que esté financiando, alguien externo o una corporación.

## INGENIERO DE GRABACIÓN

Es la persona encargada de captar en los micrófonos, los sonidos de los instrumentos para manipularlos en los *software* de grabación. Al mismo tiempo se encarga de la parte tecnológica de la grabación, poniendo las ideas, tanto de los artistas como del productor, en audio. Según David Miles, el ingeniero es considerado como un intérprete "tecno-artístico".

Según David Miles, las funciones del ingeniero de grabación son:

- Poner a los músicos en posiciones específicas en el momento de grabar.
- Escoger y poner en posición los micrófonos.
- Poner los niveles y balance de los sonidos en la consola o interfaz.
- Escoger si grabar en cinta o disco duro (*Hard Disk Recording*)
- "Sobregrabar" (*Overdubbing*) partes musicales para utilizarlas después.

## ASISTENTE DE GRABACIÓN

Es la persona que sigue las instrucciones del Ingeniero de Grabación. Además le asiste en la toma de decisiones para que la sesión de grabación sea más eficiente.

## EDITOR DE AUDIO

Es la persona designada para ver que el audio este grabado de manera correcta y perfecta. Este trabajo a veces lo hace el Ingeniero de grabación; sin embargo, cuando hay muchos proyectos en cola, el Editor de Audio puede ser otra persona.

## INGENIERO EN MEZCLA

Es la persona que ejecuta la mezcla del proyecto. Esto quiere decir, ajustar volúmenes, posiciones, efectos, dinámicas, etc., de todos los canales de audio que hay, para tener un sonido específico en las piezas grabadas. En muchos casos puede ser el mismo Ingeniero de Grabación el encargado de la mezcla. Aunque también hay muchos productores y artistas que prefieren dirigir y hacer la mezcla.

# INGENIERO EN MASTERIZACIÓN

Es una persona, generalmente ajena a todo el trabajo previo, encargada de dar los toques finales a una grabación. Lo que trabaja el Ingeniero en Masterización son niveles de volúmenes, EQ, dinámicas, etc.



# ESTUDIOS DE GRABACIÓN

Durante el proceso de un proyecto discográfico, es esencial encontrar el o los estudios en donde se grabará el proyecto. El estudio de grabación es el espacio diseñado para poder grabar y reproducir las ideas musicales. Conocer el estudio es muy importante a la hora de planificar un proyecto, pues este tiene que ser de agrado de los músicos y del productor. El estudio ideal creará un espacio agradable de trabajo.

Existen diferentes tipos de estudios para trabajar con los diferentes proyectos discográficos. Estos varían según la necesidad y el presupuesto para el proyecto. Aunque cada estudio tiene funciones distintas, se pueden dividir en:

## ESTUDIO COMERCIAL DE GRABACIÓN

El estudio comercial de grabación está equipado con uno o más espacios acústicos diseñados para captar de mejor manera, los sonidos que se pretenden grabar. Adicionalmente, tiene espacios aislados para que no interfieran sonidos ajenos a la grabación dentro de la sesión



*Imagen No. 10*

El beneficio de contratar un estudio comercial de grabación incluye:

- Un equipo profesional
- Equipo profesional de grabación
- Un ambiente profesional
- Espacios profesionales de acústica y grabación
- Cuartos de control (control room)

El cuarto de control ó *control room* en inglés, es el cuarto aislado en donde se reproducen todos los sonidos que se han grabado en una consola de grabación a través de monitores de audio balanceados. En este cuarto se controlan todos los procesos de grabación y mezcla en un proyecto discográfico.



Imagen No. 11

Aunque Muchos estudios comerciales de grabación tengan el mismo concepto y equipo, son distintos entre sí. Esto es debido a que cada estudio tiene su propio sonido, color del sonido, sensación, etc. Es importante saber que cada estudio tiene distintos diseños y tamaños, según lo que los inversionistas del estudio quieren lograr, tanto en la venta como en el mercado. Puede haber por ejemplo, estudios que se especializan en música orquestal, en música para cine, o en música popular, entre otros.

## ESTUDIO DE PROYECTO PERSONAL (HOME STUDIO)

El estudio de proyecto personal o *Home Studio*, es de uso privado o personal y está diseñado para hacer trabajos más sencillos a menor costo. El *Home Studio* tiene equipo no profesional y es de menor tamaño. La función de un Home Studio es trabajar en temas de preproducción antes de una grabación profesional, para ahorrar costos en un estudio comercial. Aunque estos también pueden funcionar como el estudio designado para el proyecto discográfico, tienden a no tener el mismo resultado que un estudio comercial profesional.

El *Home Studio*, tiene el beneficio de ser menos costoso que el estudio comercial. Por ello se puede utilizar por más tiempo, sin que esto represente un gasto extra, para perfeccionar aspectos de las canciones como, la maqueta musical, el tempo, la afinación, la letra, arreglos, etc.



Imagen No. 12

## ESTUDIO PORTÁTIL

Gracias a la tecnología, se puede tener un estudio musical en cualquier parte del mundo a cualquier hora. Sólo es necesario tener una laptop que tenga entrada USB, interface de audio, instrumentos digitales, consola o interfaz y un *software*. Se puede grabar audio o hacer maquetas y/o demos, dentro del disco duro de una computadora, esto es conocido como *Hard Disk Recording*. El beneficio de este tipo de estudio es muy grande, ya que la tecnología de hoy permite grabar en alta calidad en el menor costo. Esto es, si se tienen las herramientas y el conocimiento necesario, para hacerlo de la manera correcta y más eficiente.

Hoy en día, los recursos tecnológicos y las redes sociales, han permitido que músicos independientes presenten su trabajo a un costo muy bajo. Aunque no sea el estudio de grabación final, muchos artistas tienen sus estudios portátiles, para poder trabajar en cualquier momento. De esta manera pueden grabar conciertos, ideas y/o maquetas musicales. El estudio portátil es una de las herramientas más importantes del siglo XXI en la producción musical.



Imagen No. 13

# CONSIDERACIONES A TOMAR ANTES DE GRABAR

Para poder grabar música, tanto de forma análoga como digital, hay ciertas aspectos que se deben considerar. Cuando se empieza a grabar música, es normal tener dudas como:

*¿Cómo grabo mis ideas/instrumentos en la computadora?*

*¿Qué pasa si no tengo un instrumento que quiero en mis canciones?*

*¿Y si yo no puedo grabar mi idea?*

## SOFTWARE Y HARDWARE DE GRABACIÓN

Gracias a los avances tecnológicos se puede tener un estudio de grabación en cualquier laptop o computadora. Para poder grabar en la computadora existen *Softwares* o programas de computadoras, que se especializan en captar sonidos, organizarlos y guardarlos en el disco duro de la computadora (*Hard Disk Recording*). Estos programas son utilizados por profesionales y por personas que empiezan a experimentar con los mismos. Hay una gran variedad de *software* y *hardware*, y los precios varían; lo importante es investigar y conocer las propias necesidades para lograr escoger el mejor.

**Protools**



*Imagen No. 14*

**Logic Pro X**



*Imagen No. 15*

## CONSOLAS E INTERFACES

Las consolas o interfaces, son máquinas diseñadas para recibir y amplificar las frecuencias de los instrumentos y grabarlas de forma análoga (cinta magnética) o digital (*Hard Disk Recording*). Estas vienen en una variedad de tamaños y especificaciones, pero la función principal es captar las frecuencias de los instrumentos y guardarlas. Cada consola e interfaz, es distinta y tiene un sonido único, por lo que es necesario descubrir el aspecto estético que se desea conseguir.

## MIDI

El MIDI o *Musical Instrument Digital Interface* (Interface digital para instrumentos musicales) es el "idioma común" compartido actualmente por todos los instrumentos musicales eléctricos que cuentan con esta tecnología. Es una herramienta muy versátil a la hora de hacer maquetas o dentro de las mismas grabaciones. Con controladores MIDI se pueden controlar instrumentos electrónicos dentro del programa en forma de *Plug In*, para agregar sonidos a las piezas, que no están disponibles de forma análoga. MIDI es una herramienta que no solo funciona para grabar instrumentos digitales, sino que también ayuda a manipular las notas musicales en función de tiempo, dinámicas, rango, etc.

## MAQUETAS Y SECUENCIAS

Gracias a la tecnología de hoy en día podemos utilizar programas para grabar ideas o sonidos y utilizarlos en cualquier momento. Las maquetas, son planos sonoros musicales, que sirven como guía para los músicos. Las maquetas se pueden hacer en los programas de grabación, con instrumentos MIDI e instrumentos reales. Las secuencias son sonidos pregrabados que se pueden utilizar en sesiones en vivo. La diferencia entre ambas es que la maqueta desarrolla más ideas y puede servir como base a la hora de grabación. Las secuencias son un sonido o varios que respaldan a la música o la sesión en vivo.

23

## MÚSICOS DE SESIÓN

Los músicos de sesión, se especializan en grabar en estudio para otros artistas. En el caso de que el músico de una banda no pueda tocar una parte musical, o si el músico compositor no es multiinstrumentista, se puede contratar a un músico externo. En la mayoría de ocasiones, se contrata a músicos especializados en grabación de estudio, por su experiencia en el proceso.



# ASPECTOS A TOMAR EN CUENTA ANTES DE GRABAR

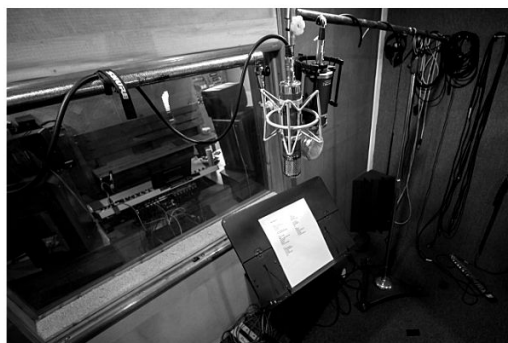
David Gibson explica en su libro "*The Art of Mixing*" (El Arte De La Mezcla), lo que él considera que se debe considerar antes de empezar una grabación musical:

## CONCEPTO O TEMA

Es conocer la línea de ideas que los artistas y el productor tienen en mente. Al mismo tiempo, conocer cuál es la intención del proyecto discográfico. Al iniciar con esta consideración, todos los demás factores hacen más sentido entre ellos.

## MELODÍA

Es la línea musical sobre la que se basa una pieza. La melodía es lo que se escucha de manera más predominante. Hay que asegurarse de que esta no sea una copia directa de alguien más, por temas de derechos de autor. Además, es muy importante que sea estéticamente memorable.



## RITMO

Es la base de la canción, es la parte de la música que atrae a la persona a escuchar la pieza. Dependiendo de los artistas o el proyecto, existen inclinaciones por ciertos ritmos. El género musical es muy importante a la hora de escoger el ritmo, ya que pueden ser ritmos cambiantes o ritmos simples. Para facilitar esta decisión, se debe pensar si el tempo (velocidad de la pieza) es el correcto, si el ritmo es el mejor para la pieza y si todos los instrumentos están sincronizados al mismo ritmo.

## ARMONÍA

Es el conjunto de notas interpretadas al mismo tiempo que forman acordes; es decir, la base de la melodía. Es necesario evaluar si los acordes trabajan de manera correcta con la melodía y si las posiciones de las notas no pelean con la rítmica, ni la melodía. Los aspectos que hay que considerar en la armonía son, *"si solo habrá una progresión de acordes en la pieza o habrá más"* y si *"la progresión es la correcta para la melodía"*.

## LETRAS

Es la explicación lingüística de la música. Sin embargo, no todos los proyectos discográficos tienen cantantes o expresiones orales. La letra es muy significativa a la hora de dar un mensaje y este trabaja muy frecuentemente con la melodía. Lo que hay que considerar de la letra es: si está acorde con la melodía, si se entiende lo que se quiere expresar y si se siente genuina o forzada.

## ARREGLOS

Es el número de sonidos que se escucharán en la grabación del proyecto. Depende de los artistas, el productor y el género musical, y el arreglo musical es lo que se escuchará al final. Este tiene que ser realista a las posibilidades dentro del concepto de la producción y de los recursos que se tienen disponibles. En ocasiones se "sobre arregla", y esto puede genera roces entre los artistas, problemas con la mezcla, o simplemente puede desordenar la comodidad sonora del oyente al tener muchas partes al mismo tiempo.

## INSTRUMENTACIÓN

Hace referencia a los instrumentos con los que se trabajarán a la hora de grabar el proyecto musical. Los instrumentos se escogen por los artistas, el productor y el arreglo musical aceptado por los personajes previamente mencionados. Lo que hay que tomar en consideración es: "*¿Son interesantes o son lo mismo de siempre?*", "*¿Funciona la instrumentación con el concepto del proyecto?*" y "*¿Los instrumentos son los colores sonoros que se desea obtener en la pieza?*".

## ESTRUCTURA DE LA CANCIÓN

Es cómo la pieza se va desarrollando a través del tiempo. Esta consta de ideas musicales como versos, pre coros, coros, puentes, etc. Al mismo tiempo, incluye cuánto dura una idea, si se repite o no y cuánto durará la canción y las dinámicas que tendrá. Lo que hay que tomar en consideración es: "*¿Cuántos coros se necesitan?*", y si "*¿Es una estructura diferente a todas las demás?*".

## INTERPRETACIÓN

La interpretación de los músicos a la hora de grabar es fundamental, pues es la parte más humana de la producción discográfica y es la base de la expresión humana en la música. Hay que considerar muchas cosas como: *"¿qué sentimientos evocan las distintas partes de la pieza?"*, *"¿cómo expresan sus ideas los músicos?"*, si *"¿se necesita contratar músicos para expresar determinada idea o sentimiento?"*, y *"¿qué toma de grabación es la que es más emotiva?"*. Ricardo "Kusuko" Ortiz (Tambor de la Tribu), productor y músico guatemalteco, menciona que: *"De lo más importante en una producción musical es que los artistas se sientan cómodos con lo grabado"*.

## CALIDAD DEL EQUIPO

Es muy importante conocer los equipos de grabación con los que se va a trabajar. Si los equipos están en mal estado o tienen problemas, la grabación tendrá problemas. En algunos casos se busca grabar una pieza de forma "distinta". Para ello, hay que saber el concepto del producto de los artistas y el productor, y se puede buscar distintos estudios con equipos de grabación variados. La calidad del equipo afectará al proceso final de la pieza. Por lo que hay que considerar: *"¿Cómo quiero que suene la música?"*, *"¿con cuánto presupuesto se cuenta?"* y *"¿qué equipo es el mejor para grabar?"*.

## LA MEZCLA

Es la división de los sonidos en un espectro sonoro, tratando temas de volúmenes, efectos musicales, dinámicas musicales, etc. La mezcla es la decisión de darle protagonismo a ciertos sonidos en determinados espacios y tiempos. Los factores previamente mencionados determinan cómo se va a trabajar la mezcla, desde los instrumentos, arreglos, piezas y lo más importante el concepto del proyecto.

Lo que se debe considerar es: *"¿quién realizará la mezcla?"*, *"¿la mezcla es lo que se tenía en mente a la hora de componer la pieza?"* y si *"¿el ingeniero en mezcla es el indicado para el proyecto?"*.

28

# PREPRODUCCIÓN

Se refiere a la fase inicial de la producción musical, en donde se toman las decisiones y acciones que conducirán a la grabación del proyecto discográfico. En esta fase se trabaja en la composición y arreglo de piezas, el estudio de grabación, regalías, revisión de piezas, cronogramas y preparación del material. Al mismo tiempo, se debe contar con el/los artistas y los productores musical y ejecutivo.



Etapas de la preproducción:

## ELEGIR EL ESTUDIO MUSICAL

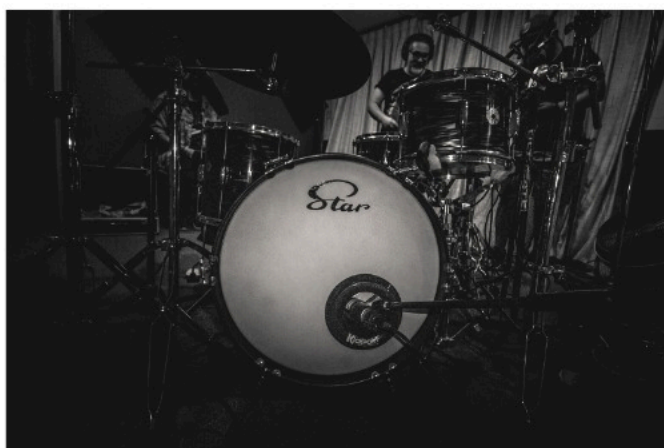
Es muy importante elegir el estudio adecuado, ya que el uso de uno o múltiples estudios afecta el presupuesto del proyecto. Ricardo "Kusuko" Ortiz indica que: *"El músico tiene que sentirse cómodo en el estudio, ya que pasará mucho tiempo en el mismo y además grabará su material musical íntimo"*. A la hora de elegir, se tienen que atender las necesidades del artista, por lo que se puede optar por estudios comerciales, personales, o portátiles.

## CONTRATACIÓN DE MÚSICOS DE ESTUDIO

Hay que tomar en cuenta que un artista no puede interpretar todos los instrumentos, o por lo menos, no a su perfección. Tolstoi decía que *"El arte es la actividad humana que tiene como propósito transmitir a otros las mejores y más altas emociones que el hombre ha vivido"*. Para lograr la mejor interpretación musical con las ideas del artista, es necesario contratar músicos que puedan expresarlas de manera efectiva. Juan Fernando Herrera, productor musical guatemalteco, comenta que: *"Los músicos de estudio hacen la diferencia a la hora de una grabación y pueden ser un Plus muy grande para la grabación de una pieza"*.

## REGALÍAS

Antes de empezar un proyecto musical, es importante dejar claro quién recibe regalías del proyecto y cuál es el porcentaje que recibirá cada uno. Aunque se trabaje con arte, al mismo tiempo se trabaja con dinero y las personas involucradas siempre están interesadas en el éxito del mismo proyecto. Para evitar problemas dentro de las siguientes fases, discutir este tema antes de seguir trabajando, es crucial para evitar el incumplimiento de un cronograma o el fracaso del proyecto musical.



## **CRONOGRAMA**

Es necesario preguntarse: "*¿cuándo empiezan las otras fases de la producción?*", "*¿por cuánto tiempo se contratará el estudio?*", "*¿cuánto tiempo tomará la mezcla y masterización?*", "*¿los artistas invitados y demás personal pueden asistir en los días establecidos?*".

Estas preguntas y muchas dudas más se resuelven al hacer un cronograma. El cronograma tendrá el control de lo que se hace, en qué momento se hace y el tiempo que requiere hacerlo. Hay que entender que como se trabaja con arte, el cronograma es una herramienta fundamental para fijar procesos de una forma eficiente. Al mismo tiempo hay que tomar en cuenta que el cronograma tiene que ser flexible y factible, para todas las personas involucradas.

## **REVISIÓN DE PIEZAS MUSICALES**

Revisar las piezas antes de empezar a grabar en el estudio es crucial. Aunque se hayan compuesto varias piezas para el proyecto, hay que asegurarse de que estén terminadas. Esto quiere decir, revisar la letra, la música, las dinámicas, etc. Existe la posibilidad que se agreguen o se quiten ideas en el estudio, pero lo central es que la esencia de la pieza musical esté revisada según todos los involucrados en la parte de la preproducción.

## **PREPARACIÓN DEL MATERIAL MUSICAL**

Antes de empezar a grabar el material musical, tiene que haber una preparación musical de parte de los intérpretes del proyecto. El artista debe preparar sus partes musicales para aprovechar la sesión de grabación. Al mismo tiempo se pueden preparar, los MIDI, maquetas o secuencias, para simplificar el trabajo y reducir el tiempo en el estudio. Es importante preparar los instrumentos, amplificadores y equipo a utilizar para que todo el equipo esté en las mejores condiciones.

**31**

# PRODUCCIÓN

El proceso de producción incluye la grabación y la manipulación de las piezas musicales en un estudio de grabación. Existen diferentes procesos y técnicas para grabar, así como para mezclar las piezas.

**Maqueta de Sebas Aguilar, para Sosterland.**



## MAQUETAS

Una de las formas de agilizar el proceso de grabación en el estudio es teniendo maquetas como base. Estas pueden ser maquetas grabadas en un estudio por aparte o sesiones MIDI's preprogramadas. Aunque no siempre se utilizan las maquetas, es una herramienta que da una base musical para que los artistas graben con los recursos del estudio, sobre ella.

## MICRÓFONOS

Aunque esto es del dominio del Ingeniero en Audio, es importante tener conocimiento de cómo son los micrófonos, los tipos que hay y las técnicas básicas. Los micrófonos, son el principio de la cadena de grabación.

Alan Parsons explica que los micrófonos funcionan captando vibraciones y trasladando las vibraciones, a través de pulsaciones eléctricas, a bocinas o consolas de grabación.

Según la sección de "*Microphones*" del video instructivo "*The Art & Science of Sound Recording*" de Alan Parsons, los tipos de micrófonos son:

### C O N D E N S A D O R

Son micrófonos que trabajan por capacidad eléctrica entre un diafragma y un electrodo. La señal que se pretende captar, hace vibrar el diafragma, haciendo una variación en la capacidad eléctrica del micrófono. Esto se convierte en pulsaciones eléctricas, por lo que estos micrófonos necesitan energía externa, o "*Phantom Power*".

El tamaño del diafragma en el micrófono influye en cómo este reacciona a las frecuencias y las pulsaciones eléctricas. Si el diafragma es grande, este tiene más espacio para vibrar y captar frecuencias más bajas, como sonidos de voces y vientos. Si el diafragma es más pequeño la vibración es más corta, por lo que funcionan perfectamente para grabar sonidos agudos o de ataque corto, como una caja y platos de batería y guitarras acústicas.



## DINÁMICOS

Son los micrófonos que funcionan por el principio electromagnético de "*The moving coil principle*" o "*El principio de la bobina móvil*". Esto quiere decir que el movimiento de una bobina alrededor de un imán se convierte en una corriente eléctrica. Los micrófonos dinámicos son el micrófono de preferencia en una presentación en vivo, aunque también son versátiles para usar en el estudio. Los micrófonos dinámicos más famosos son el *SM57* para cajas de baterías y el *SM 58* para voces en vivo.



## "RIBBON" O DE CINTA

Son los micrófonos que operan en el principio de una membrana metálica vibrante entre dos imanes, produciendo un voltaje eléctrico. Estos son micrófonos muy frágiles y captan los sonidos a un nivel de ganancia leve. Comúnmente se utilizaban en las radios en los años 40's. Aunque pueden ser dañados por sonidos de frecuencias fuertes y altas, son muy buenos para grabar sonidos cálidos.



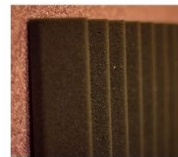
# TÉCNICAS BÁSICAS DE GRABACIÓN

Dentro de las habilidades básicas del Ingeniero en Audio, está el posicionamiento de los micrófonos. Según Alan Parsons, el posicionamiento queda a discreción del Ingeniero, ya que tiene que saber como se quiere y se puede grabar un sonido.

Existen técnicas como:

- Grabación grupal: Una sesión, donde los músicos están interpretando la pieza al mismo tiempo.
- Grabación Aislada: Distintas secciones musicales grabadas por separado.
- *Stereo coincident pair*: Un instrumento grabado por dos micrófonos separados por un ángulo de 90 grados.
- *Mid Side Mounting*: dos micrófonos de diferentes polaridades, uno en estéreo y otro en polaridad de 8, para grabar un coro o sonidos ambientales.





36

Aspectos a considerar sobre los micrófonos:

- El "*efecto de proximidad*", es como el micrófono reacciona a la proximidad de lo que se está grabando. Esto puede provocar el "*efecto de las P*" que es cuando las palabras con esta consonante se escuchan más fuertemente. Para resolver esta explosión abrupta de sonido, se puede utilizar un "*Pop Shield*" o se puede ecualizar el micrófono.
- La relación de fases, es importante ya que lo grabado puede verse afectado si dos micrófonos están o no, en fase.
- Es muy importante recalcar que la distancia entre el micrófono y el sonido que se quiere grabar, influye mucho a la hora de grabar un sonido. Si el micrófono está muy lejos puede captar sonidos no deseados, como otros instrumentos. Si está muy cerca puede sonar "*sin carácter*".
- No todos los micrófonos tienen una sola función. Se puede utilizar un mismo tipo de micrófono para grabar distintos tonos, instrumentos o "colores".

## GRABACIÓN

La grabación es el proceso en el que los músicos de sesión o los artistas, almacenan sus interpretaciones, con ayuda del ingeniero de grabación. Pueden darse en una sesión donde están todos juntos interpretando al mismo tiempo o por separado. La grabaciones de cada persona se guardan de forma individual con el nombre "*pista*" y cada pista se guarda en un "*canal*", por el cual viaja a desde los micrófonos hacia la consola o interfaz de grabación.



El papel del ingeniero en grabación es ver que todas las pistas estén en sus niveles correctos de volumen, así como manipularlas a través del *software* o el formato análogo de preferencia. Es muy importante que utilice los micrófonos necesarios para cada instrumento, ya que debe captar de la mejor manera el sonido, para poder manipularlo eficazmente.

## OVERDUBBING O SOBRE GRABACIÓN

El *overdub* u *overdubbing*, es el proceso de grabar pistas adicionales a la sesión ya empezada. Si una persona falta a la sesión o el guitarrista quiere grabar más guitarras sobre la que ya grabó, se hace un *overdub* para agregar más pistas a la sesión. Al mismo tiempo, el vocalista puede hacer armonías de voces, sobre la pista ya grabada, para dar una sensación distinta a la pieza.

## MEZCLA

Teniendo las partes grabadas, ensambladas, editadas y en sus posiciones, es hora de empezar a hacer la mezcla. La Mezcla es la manipulación de todas las pistas con nuevas herramientas, para posicionarlas en el espacio sonoro estéreo.

Dentro de la mezcla se observa:

- Los niveles de volumen de cada pieza
- La posición espacial (dentro del espectro del campo estéreo)
- Ecuilización (afectando el balance de frecuencias de cada pista)
- Procesamiento de dinámicas (alterando las dinámicas de cada pista y grupos de pistas, para que "*entren*" correctamente con la mezcla)
- Efectos de procesamiento (agregando efectos de reverberación, de repetición o de cambio de tono)

# POSTPRODUCCIÓN

Esta es la última fase de la producción discográfica e incluye la última fase de forma musical y lo que se hace después de grabar. La parte musical es la masterización, que consiste en afinar los últimos detalles dentro de la grabación. Por otro lado, lo que se hace después de grabar es desarrollar la portada, el marketing, etc.



## MASTERIZACIÓN

La masterización es el último paso para terminar el producto musical. Aunque no siempre sea así, el ingeniero en mezcla es alguien con "*oídos nuevos*", y que no estuvo involucrado en los pasos anteriores. Esto le da un papel de objetividad hacia la producción.

Lo que se hace en la masterización es hacer los últimos ajustes en respecto a:

- El balance del volumen entre las piezas del proyecto, para tener transiciones cómodas.
- Los niveles dinámicos, alterando las dinámicas de las piezas para maximizar el rendimiento en el medio que se pretende escuchar y sus niveles de frecuencias.
- La ecualización.
- El nivel general de volumen del proyecto.

Cuando el Ingeniero en Masterización termina de revisar los aspectos anteriores, es importante revisar que tenga todos los formatos en los que se le ha solicitado hacer la masterización (*WAV*, en *24 Bits*, *MP3*, *FLAC*, etc.).

#### Mixing View de una Sesión, Sebas Aguilar.



Al terminar la fase musical se debe proceder a la fase de venta y manufactura del producto final. Actualmente existen nuevas formas de vender la música, desde formato de *CD, Vinyl, Cassette, Streaming, etc.* Para vender el disco hay que tomar en cuenta algunas consideraciones:

## FORMATO

A parte del proceso artístico, hay una parte empresarial dentro del mundo de la música. Al saber cómo se maneja el mercado, los productores tienen que establecer en qué formato se va a presentar el proyecto. Estos pueden variar dependiendo del estilo de música, el concepto del artista y el mercado al que se vende. Previo a elegir el formato en el que se venderá la música, se necesita hacer un estudio de mercado para evaluar el riesgo y los beneficios de la inversión.

## PORTADA

La portada es la imagen que presenta una idea visual, que funciona como previa para el concepto de la música que se está vendiendo. Esta puede generar interés en los consumidores del producto, porque ilustra el concepto del artista y sus intenciones de expresión artística.



## SENCILLOS Y VIDEOS

Hoy en día ha probado ser muy efectivo vender a través de los medios audiovisuales y el formato de "*sencillo*". Así como la portada brinda un elemento visual para empezar a entender lo que se está vendiendo, el sencillo es la introducción musical al producto discográfico. El lanzamiento del video es el formato audiovisual que respalda al sencillo. La combinación del sencillo y el video, es la forma de vender música más utilizada desde los años 80.



## MARKETING

*"¿Cómo anunciar el producto?", "¿Cómo generar expectativa?",  
"¿Dónde se publican los videos?".*

Se puede recurrir a los métodos tradicionales de venta, como llevar a cabo un un tour de medios, hablar con estaciones de radio, ofrecer entrevistas a la prensa, entre otros. Se puede contactar a las empresas de medios por teléfono o a través de sus redes sociales.

Adicionalmente, se puede hacer un *Press kit* o comunicado de prensa, para dar la información principal sobre el artista y el proyecto, a los medios.

En la actualidad se tienen herramientas como *Youtube, Facebook, Spotify, Instagram*, etc. para desarrollar contenido o publicaciones que promocionen el proyecto discográfico. Estas publicaciones pueden llegar a tener más alcance e interacción del público, si se cancela una cuota establecida por las redes sociales previamente mencionadas.



A parte de las redes sociales, existen distribuidoras digitales como *Tunecore*, *CD Baby* y *Distrokid*. Estas ayudan al músico a incorporar sus proyectos discográficos a las distintas redes y algunas incluso ofrecen otras herramientas de marketing.

## PROTEGER LA MÚSICA

Algo muy valioso dentro del mundo de la música, es proteger las ideas intelectuales de los artistas involucrados en las piezas musicales. Esto se hace con el propósito de evitar problemas de plagio o robo parcial de las ideas de los artistas. Si se llegara a tener una disputa sobre las ideas musicales, tener protegida la música hará toda la diferencia.

## DERECHOS DE AUTOR

Existen diversas empresas que protegen los derechos de autor y las gestiones por país, que controlan la reproducción y el cuidado de las piezas musicales de un compositor. La inscripción de los derechos y las empresas de protección de derechos, varían en cada país. Si el artista tiene una disquera detrás de él, esta se ocupa de ver los derechos y las gestiones. Si el artista es independiente, tendrá que hacer los trámites él mismo.

Según el Ingeniero Jorge Estrada, presidente de la AEI e Ingeniero en Audio, se generan dos derechos desde que la pieza es grabada: el derecho de autor, que corresponde al que crea la pieza y el derecho anexo, que es el que reciben los intérpretes. Si el artista tiene un contrato con la disquera, también se generan los derechos fonográficos. Los derechos conexos los cobran las sociedades de fonogramas. Cada pieza que se registra a nivel mundial genera un código llamado ISRC ó *International Standard Recording Code*. El ISRC registra la canción, el autor, los intérpretes y la disquera.

En Guatemala existen distintas asociaciones para registrar las piezas y cobrar los derechos de autor y los derechos anexos.

Estas son las organizaciones:

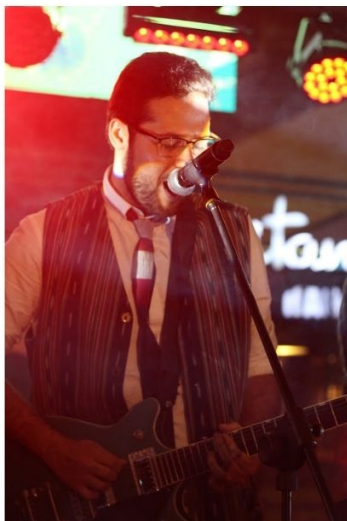
- *Registro de propiedad intelectual*: para el registro de las piezas.
- *AEI, Autores, Escritores e Intérpretes*: para obtener los derechos de autor.
- *MusicArtes, Sociedad de Artistas de la Música y Obras Audiovisuales*: para obtener los derechos de intérpretes.
- *Aginpro*: para obtener los derechos fonográficos.



**AGINPRO**

# RETOS DEL ARTISTA INDEPENDIENTE

Las disqueras siempre han sido de gran importancia para los músicos, ya que estas se encargan de ayudar financieramente al artista para lograr sus objetivos. Sin embargo, existen muchos artistas que componen, hacen los arreglos, mezclan masterizan y suben su trabajo a las redes sociales sin el respaldo de una disquera.



Hoy en día es muy común que el artista haga todo los trabajos necesarios para realizar su proyecto. Aunque esto sea más difícil y tardado, por las implicaciones económicas, hay artistas que han logrado sobresalir. La tarea del artista independiente es realizar todos o la mayoría de los roles dentro de una producción discográfica, para desarrollar un trabajo completo.

Para que un artista independiente tenga éxito a nivel profesional y pueda compartir sus piezas con la mayor cantidad de público debe considerar lo siguiente:

- Hacer de manera eficiente la mayor cantidad de roles para lograr reducir costos.
- Tener referencias de personas que le puedan ayudar, en caso de que no pueda cubrir todos los roles de la producción. Al mismo tiempo, es muy útil saber negociar para llegar a un acuerdo y a un precio justo, y así la contratación de servicios no excederá el presupuesto.
- Organizar contrataciones en diferentes lugares, para presentar la música en distintos ámbitos.
- Trabajar las redes sociales de manera constante, desarrollando contenido de valor, ya que estas son la manera más efectiva para crear una red de seguidores.
- Buscar disqueras para poder obtener más presupuesto y poder delegar ciertas responsabilidades. Esto puede ayudarle a realizar piezas con mejor calidad y con mayor alcance. Hay que tomar en cuenta, que no siempre se empieza con una disquera ya que es difícil conseguir un contrato.

# FUENTES CONSULTADAS

- Barrios, J. C. (2020, Marzo 17). Entrevista a Juan Carlos Barrios. (J. S. Aguilar, Interviewer)
- Doyle, T. (2004, Julio 25). Sound on Sound. Retrieved from Sound on Sound:  
<https://www.soundonsound.com/people/arif-mardin-producer#:~:text=Arif%20Mardin%20has%20engineered%20and,to%20overshadow%20even%20these%20achievements.>
- Fernández, O. S. (2004). Capacidades comunicativas de la música. Buenos Aires: La Puerta FBA.
- Garavito, J. E. (2020, Octubre 27). Entrevista a Ingeniero Jorge Estrada Garavito. (J. S. Aguilar, Interviewer)
- Gibson, D. (1997). The Art Of Mixing a visual guide to recording, engineering and production. Vallejo: MIX Books.
- Gilreath, P. (2004). The Guide to MIDI Orchestration. Atlanta: Music Works Atlanta.
- Herrera, J. F. (2020, Marzo 27). Entrevista a Juan Fernando Herrera. (J. S. Aguilar, Interviewer)
- Juslin, P., & Sloboda, J. (2001). Music and emotion: theory and research. New York: Oxford Press.
- Miles, D. (2005). Modern Recording Techniques. London: Oxford Focal Press.

- Ortiz, R. (2020, Septiembre 20). Entrevista a Ricardo "Kusuko" Ortiz. (J. S. Aguilar, Interviewer)
- Padgham, H. (2020, Octubre 8). JoeD´Ambrosio Managment. Retrieved from  
JoeD´Ambrosio Managment:  
<http://jdmanagement.com/hughpadgham/>
- RAE. (2020, Octubre 14). RAE. Retrieved from Real Academia Española:  
<https://dle.rae.es/producir>
- Romero, L., & Moya, C. (2012, Octubre 25). Las guías de aprendizaje autónomo como herramienta didáctica de apoyo a la docencia. Retrieved from Scielo:  
[http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2077-28742014000300012](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2077-28742014000300012)
- Tingen, P. (2005, Abril 14). Sound on Sound. Retrieved from Sound on Sound:  
<https://www.soundonsound.com/people/phil-ramone-producer>
- Tolstoi, L. (1897). ¿Qué es el arte? Madrid: Ediciones Universidad de Navarra.

## IMÁGENES

*Imagen No. 1, Phil Spector* p. 07

<https://littlebylisten.wordpress.com/2013/03/21/top-ten-thursday-the-ten-best-songs-produced-by-phil-spector/>

*Imagen No. 2, Sam Phillips* p. 08

<https://www.express.co.uk/entertainment/books/656372/The-Man-Who-Invented-Rock-n-Roll-Sam-Phillips-Peter-Guralnick-blues-album-music>

*Imagen No 3, George Martin* p. 09

[https://eldefinido.cl/actualidad/plazapublica/6612/adios\\_george\\_martin\\_el\\_invaluable\\_legado\\_del\\_productor\\_de\\_the\\_beatles/](https://eldefinido.cl/actualidad/plazapublica/6612/adios_george_martin_el_invaluable_legado_del_productor_de_the_beatles/)

*Imagen No. 4 Quincy Jones* p. 10

<https://www.indiewire.com/2018/09/quincy-review-quincy-jones-netflix-documentary-rashida-1202002216/>

*Imagen No. 5* **Arif Mardin** p. 11

[https://www.lightmillennium.org/summer\\_fall\\_01/mdede\\_arifmardin.html](https://www.lightmillennium.org/summer_fall_01/mdede_arifmardin.html)

*Imagen No. 6* **Phil Ramone** p. 11

<https://www.efeeeme.com/fallece-el-productor-phil-ramone/>

*Imagen No. 7* **Robert John "Mutt" Lange** p. 12

<https://www.mixcloud.com/bhuana/the-producers-series-volume-4-mutt-lange/>

*Imagen No. 8* **Hugh Padgham** p. 12

<https://www.psneurope.com/studio/hugh-padgham-mpg-outstanding-contribution-award>

*Imagen No. 9* **Dr. Dre** p. 13

<https://classicalbumsundays.com/album-of-the-month-dr-dre-the-chronic/>

*Imagen No. 10* **El Desierto CasaEstudio** p. 18

<https://www.facebook.com/robertoverasteguiofficial/photos/a.10152581545103665/10155422474743665/>

*Imagen No. 11* **Control Room, Tall Pine Records** p. 19

<https://www.tallpine.pl/control-room/>

*Imagen No. 12* **Musicopolix** p. 20

<https://www.musicopolix.com/blog-musicopolix/2015/05/22/como-hacer-un-home-studio-de-manera-economica-y-de-calidad/>

*Imagen No. 13* **Pelican Case** p. 21

<https://www.rossobrown.com/travel-music-studio-pelican-case/>

*Imagen No. 14* **ProTools** p. 22

<https://www.pinterest.com.mx/pin/47428602307011622/>

*Imagen No. 15* **Logic Pro X** p. 22

[https://www.apple.com/mx\\_smb\\_450920/shop/product/D6626E/A/logic-pro-x](https://www.apple.com/mx_smb_450920/shop/product/D6626E/A/logic-pro-x)

Portada, Cristina Boy Mollinedo

Imágenes pp. 1, 3, 4, 5, 17, 24, 25, 29, 30, 32-37, 39-42, y 45, Cristina Boy Mollinedo

**Anexo 2**

Producto discográfico. Portada del disco, *The Reasons Things Begin*.



## Créditos y Track list

### Tracklist

Blue without you  
Cry me back  
I'll be there  
Unwanted memory  
Thoughts of a lonely mind  
It happened again  
Nightcap  
Breathe

Produced by Sebas Aguilar  
Composed & arranged by Sebas Aguilar

#### Artists

Sebas Aguilar (Voice, Guitar, Bass, Keys & Synths)  
Pepe Mollinedo (Drums)  
Cristina Boy (Additional Voices)  
Kevinne "Chalo" Urías (Additional Voices & Clarinets  
on "*Thoughts of a Lonely Mind*")  
Renato Pineda (Violins on "*Thoughts of a Lonely Mind*")

Mixed by Sebas Aguilar & Jorge Estrada  
Master by Jorge Estrada  
Recorded on Audio Track Guatemala, 2020  
Label Independent  
Cover painting by Santiago Aguilar

Sebas Aguilar