



**UNIVERSIDAD DE LAS ARTES**

**Escuela de Artes Sonoras**

Proyecto inter/transdisciplinario

*MAPA, EP a partir de los recursos narrativos del storytelling*

Previo la obtención del Título de:

**Licenciado en Producción Musical y Sonora**

Autor:

Jean Henry Delgado Rodríguez

GUAYAQUIL - ECUADOR

Año: 2022

### **Declaración de autoría y cesión de derechos de publicación del trabajo de titulación**

Yo, Jean Henry Delgado Rodríguez, declaro que el desarrollo de la presente obra es de mi exclusiva autoría y que ha sido elaborada para la obtención de la Licenciatura en Producción Musical y Sonora. Declaro además conocer que el Reglamento de Titulación de Grado de la Universidad de las Artes en su artículo 34 menciona como falta muy grave el plagio total o parcial de obras intelectuales y que su sanción se realizará acorde al Código de Ética de la Universidad de las Artes. De acuerdo al art. 114 del Código Orgánico de la Economía Social de los Conocimientos, Creatividad E Innovación\* cedo a la Universidad de las Artes los derechos de reproducción, comunicación pública, distribución y divulgación, para que la universidad la publique en su repositorio institucional, siempre y cuando su uso sea con fines académicos.



Firma del estudiante

\*CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN (Registro Oficial n. 899 - Dic./2016) Artículo 114.- De los titulares de derechos de obras creadas en las instituciones de educación superior y centros educativos.- En el caso de las obras creadas en centros educativos, universidades, escuelas politécnicas, institutos superiores técnicos, tecnológicos, pedagógicos, de artes y los conservatorios superiores, e institutos públicos de investigación como resultado de su actividad académica o de investigación tales como trabajos de titulación, proyectos de investigación o innovación, artículos académicos, u otros análogos, sin perjuicio de que pueda existir relación de dependencia, la titularidad de los derechos patrimoniales corresponderá a los autores. Sin embargo, el establecimiento tendrá una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra con fines académicos.

## **Miembros del Comité de defensa**

Bernarda Ubidia

Tutor del Proyecto Inter/ Transdisciplinario

Daniel Orejuela Flores

Miembro del Comité de defensa

Andrés Bracero

Miembro del Comité de defensa

## **Agradecimientos:**

Agradezco a Dios, a mis padres, a mis hijas, a mi amada Nicole y a mis profesores, quienes me guiaron y acompañaron en este largo camino.

## **Dedicatoria:**

Dedico este trabajo a todas las personas que tomaron en cualquier punto de su vida, la decisión valiente de hacer lo que les gusta de manera profesional.

## Resumen

El presente proyecto transdisciplinario, consistió en la elaboración de un material sonoro conceptual, que se forma de la narración de un conjunto de sucesos que se desarrollan en un espacio ficticio y son referidos por un personaje denominado MAPA. Estas historias fueron acompañadas de composiciones musicales de género pop, con elementos de house, electrónica y disco. Los elementos narrativos que fueron usados para el relato de las historias, son presentados como; Mensaje, Ambiente, Personaje y Conflicto. Los cuales se definen en la publicación *¿Qué es el Storytelling? La guía completa para dominar el arte de contar historias* (Vieira, 2019). Se utilizó una metodología investigativa documental para la selección y uso de, instrumentos y herramientas que aporten a la producción tomando elementos de referencias sonoras de artistas como Kazy Lambist, Parcels y Billie Eilish, y referencias de concepto de producciones discográficas de bandas como My Chemical Romance y Pink Floyd. Como conclusión se obtuvo un EP conceptual de Pop de 5 canciones titulado MAPA

Palabras Clave: Storytelling, Elementos Narrativos, Espacio exterior, Producción musical, MAPA EP.

## **Abstract**

The present transdisciplinary project, consisted of the elaboration of a conceptual sound material, which is formed from the narration of a set of events that take place in a fictional space and are narrated by a character called MAPA. These stories were accompanied by pop musical compositions, with elements of house, electronic and disco. The narrative elements that were used for the telling of the stories, are presented as; Message, Environment, Character and Conflict. Which are defined in the publication *¿Qué es el Storytelling? La guía completa para dominar el arte de contar historias* (Vieira, 2019). A documentary research methodology was used for the selection and use of instruments and tools that contribute to the production taking elements of sound references of artists such as Kazy Lambist, Parcels and Billie Eilish, and concept references of record productions of bands such as My Chemical Romance and Pink Floyd. In conclusion, a 5-song Pop concept EP entitled MAPA was obtained.

Keywords: Storytelling, Narrative Elements, Outer Space, Music Production, MAPA EP.

## ÍNDICE GENERAL

1. Introducción.....	13
Antecedentes.....	13
¿Qué es el Storytelling?.....	14
Storytelling en la música .....	15
Referencias Artísticas de concepto.....	16
Referencias Musicales .....	17
Pertinencia del Proyecto .....	19
Objetivo General.....	19
Objetivos Específicos .....	20
Descripción del proyecto .....	20
Metodología.....	21
2. Capítulo 1 .....	22
2.1 Conceptualización del proyecto.....	22
3. Capítulo 2 .....	24
3.1 Preproducción.....	24
3.2 Composición y arreglos de «Gato» .....	25
3.3 Composición y arreglos de «1000 vidas».....	26
3.4 Composición y arreglos de «Té» .....	27
3.5 Composición y arreglos de «Irme A Volver».....	28
3.6 Composición y arreglos de «Colisión».....	29
4. Capítulo 3 .....	31
4.1 Producción .....	31
4.2 Flujos de equipos y software .....	31
5. Capítulo 4 .....	37

5.1 Posproducción .....	37
5.2 Edición.....	37
5.2.1 Edición de baterías y percusiones.....	37
5.2.2 Edición de instrumentos virtuales.....	38
5.2.3 Edición de instrumentos MIDI externos.....	39
5.2.4 Edición de guitarras .....	39
5.2.5 Edición de Voces .....	40
5.3 Mezcla .....	40
5.3.1 Mezcla de baterías y percusiones .....	41
5.3.2 Mezcla de instrumentos virtuales .....	42
5.3.3 Mezcla de Instrumentos MIDI externos .....	43
5.3.4 Mezcla de Guitarras.....	43
5.3.5 Mezcla de Voces.....	44
5.4 Masterización.....	46
5.5 Diseño de la portada .....	46
Conclusiones y recomendaciones: .....	47
Bibliografía: .....	49
Anexos .....	51

## ÍNDICE DE IMÁGENES

Imagen 1. Gibson Les Paul 60s Tribute Wine Red 2013 con pastillas BurstBuckers .....	31
Imagen 3. Panel de edición del Drum Kit Designer en «1000 vidas» .....	38
Imagen 4. Editor de pista de software en el pre coro de «Gato» .....	38
Imagen 5. Editor de pista con FLEX-TIME en la guitarra del coro de «Gato» .....	39
Imagen 6. Editor de pista con FLEX- PITCH en la voz de la estrofa de «Gato» .....	40
Imagen 7. Opciones de Smart controls en la bateía de «1000 vidas».....	41
Imagen 8. Channel EQ en bajo de «1000 vidas».....	42
Imagen 9. Compresor BUSTERse en audio de Microkorg en «Gato».....	43
Imagen 10. Ecualizador SSQ en la guitarra de «Gato» .....	44
Imagen 11. Ecualizador Coral Baxter 2 en voces de «Té» .....	44
Imagen 12. Compresor Supercharguer en la voz principal de «1000 vidas» .....	45
Imagen 13. Ecualizador Coffe The Pun en la salida de «1000 vidas» .....	46
Imagen 14. Compressor TAN en en la salida de «1000 vidas».....	45
Imagen 15. Portada de MAPA EP.....	46

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1: Intro de «Gato» .....	25
Gráfico 2: Línea melódica de coros de «Gato».....	26
Gráfico 3: Línea melódica de estrofas y coros de «1000 vidas» .....	27
Gráfico 4: Línea melódica de coros de «Té» .....	28
Gráfico 5: Línea melódica de Intro de «Irme a volver» .....	29
Gráfico 6: Línea melódica de Coros de «Irme a volver».....	29
Gráfico 7. Flujo de equipos para grabación de guitarra .....	32
Gráfico 8. Flujo de equipos para grabación de MIDI externo.....	33
Gráfico 9. Flujo de equipos para grabación de voces 1 .....	34
Gráfico 10. Flujo de equipos para grabación de voces 2 .....	35
Gráfico 11. Flujo de equipos para grabación de instrumentos virtuales .....	36

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Progresión armónica de los grados de la escala en «Gato».....	25
Tabla 2. Progresión armónica de los grados de la escala en «1000 vidas» .....	26
Tabla 3. Progresión armónica de los grados de la escala en «Té» .....	27
Tabla 4. Progresión armónica de los grados de la escala en «Irme A Volver» .....	28
Tabla 5. Progresión armónica de los grados de la escala en «Colisión» .....	30
Tabla 6. Rider técnico .....	51
Tabla 7. Grabación de instrumentos de «Gato» .....	52
Tabla 8. Grabación de instrumentos de «1000 vidas» .....	53
Tabla 9. Grabación de instrumentos de «Té» .....	54
Tabla 10. Grabación de instrumentos de «Irme A Volver» .....	55
Tabla 11. Grabación de instrumentos de «Colisión» .....	56

## 1. Introducción

### Antecedentes

Tal como menciona Joan-Elies Adell en su publicación, *Música y tecnología: Sobre las transformaciones discursivas en la música popular contemporánea*, ningún arte tradicional se ha visto tan afectado, tanto en su naturaleza como en sus medios de creación y de difusión, por la aparición de los nuevos medios masivos de comunicación y las tecnologías de grabación, de retransmisión y de síntesis sonora, como el de la música.<sup>1</sup> Por lo tanto, se obtiene que se vuelve cada vez menos complicado el realizar una producción musical, debido a muchos factores que van relacionados con el desarrollo de la tecnología, como la adquisición de equipos y/o instrumentos que se ofrecen en un amplia gama de precios, así como el alcance de la información para descubrir métodos y procedimientos para realizar una producción musical.

Esto, da como resultado que la música popular, definiendo a esta como el conjunto de las músicas ligeras o comerciales, incluyendo aquí el pop y el rock en todas sus variantes, el jazz y otros géneros actuales, según Flores (2007)<sup>2</sup>, se desarrolle, evolucione y se distribuya de forma mucho más rápida que en épocas anteriores, para que así las personas interesadas en expresar sus emociones, ideas o sentimientos en una producción musical, lo puedan realizar.

Tal como indica el Productor, compositor y empresario panameño Rodney Clark Donalds, más conocido como “El Chombo”, en su canal de YouTube, en el video denominado “¿Por Qué No Hay Mucha Música Nueva En Algunos Géneros?”, indica que la tendencia musical actual “gira” en torno al pop o a lo urbano, por sobre otros géneros tradicionales como el rock o la salsa<sup>3</sup>, y explica dos motivos principales;

En primer lugar, menciona a la música como un negocio y el modelo de negocio de esta industria, como cualquier otra, lo que busca es generar ganancias monetarias y/o buscar ahorros de tiempo y dinero. Lo cual muchas veces es insostenible, si se quiere realizar una

---

<sup>1</sup> Joan-Elies Adell, *Música y tecnología: Sobre las transformaciones discursivas en la música popular contemporánea*, (Universitat Oberta de Catalunya, 2003).

<sup>2</sup> Susana Flores Rodrigo, *Música y adolescencia. La música popular actual como herramienta en la educación musical*, (Universidad Nacional de Educación a Distancia, España, 2007).

<sup>3</sup> El Chombo, “El Chombo Presenta: ¿Por Qué No Hay Mucha Música Nueva En Algunos Géneros?”, 2020, video, Link

producción de forma tradicional, involucrando a muchas personas en el proceso de producir, interpretar y grabar un proyecto. Por lo que resuelve en el segundo motivo, el cual es el aprovechamiento de los recursos tecnológicos para lograr el primer motivo planteado, introduciendo en el proceso de producción, herramientas digitales que brindan múltiples opciones que emulan equipos, instrumentos y ambientes que eliminan el factor humano detrás de la música, pero que ofrecen la oportunidad de lograr un producto de calidad y precisión, con los recursos mencionados.

Para este proyecto, se tomaron los recursos de la narrativa para contar una historia mediante una producción musical, por lo que se incluyó la idea de Francisco Nieva, cuando en su editorial, refiere que en la narrativa musical hay hallazgos expresivos de un alto valor universal, *que pueden hacer sentir lo mismo a todos los habitantes de la tierra, para todos la misma tormenta.*

Así mismo, pone de ejemplo diferentes obras que contienen una narrativa musical para exponer y detallar situaciones, describir contextos y buscar generar empatía en el oyente, y menciona; *la obertura de «El buque fantasma» o «El holandés errante», de Richard Wagner. El mar del Norte, embravecido y románticamente tempestuoso, las arremetidas mortales del viento, los deslumbrantes relámpagos, el rayo que todo lo elimina... y, por el contrario, la paz idílica que transmite la Sinfonía Pastoral de Beethoven*<sup>4</sup>, Esto confirma el uso histórico de obras para expresar en una narrativa musical, eventos ocurridos, personajes históricos o ficticios con el uso del Storytelling.

### **¿Qué es el Storytelling?**

Para este proyecto, se tomó la definición de Pablo Matus (2019) en su texto, Storytelling, *¿cómo crear y contar buenas historias?*, quien define al Storytelling como, *el acto de contar historias... y los efectos emotivos que se le atribuyen* y destaca la importancia del Storytelling como herramienta en la comunicación, la cognición, desarrollo de identidad, así como también en la gestión organizacional, comunicacional y política.<sup>5</sup>

---

<sup>4</sup> Francisco Nieva, Narrativa Musical (Editorial, La Razón, España, 13 de septiembre 2014), [Narrativa musical \(larazon.es\)](#).

<sup>5</sup> Pablo Matus, Storytelling, *¿cómo crear y contar buenas historias?*, ResearchGate (2019), [\(PDF\) Storytelling. Cómo crear y contar buenas historias \(researchgate.net\)](#)

Sobre la narrativa, en un comentario publicado en el blog de Rock Content, sobre ¿Qué es el Storytelling? se especifica claramente que la mayor parte de los textos sobre Storytelling acostumbran comenzar hablando sobre los tiempos de las cavernas y sobre cómo historias eran contadas en piedra, antes mismo de que los idiomas existieran. Tal es el caso, que se ha hecho uso de distintas formas de contar historias, como es en artes visuales, musicales, teatrales y cinematográficas. En esta publicación, también se detallan los elementos narrativos del storytelling y son presentados como; Mensaje, Ambiente, Personaje y conflicto.

De igual manera, se detalla en el artículo de De Friedemann (1997), “De la tradición oral a la etnoliteratura”, que los eventos principales a ser recordados por una comunidad o un grupo social, eran contados y pasados de generación en generación y que esta tradición oral forma parte de nuestra cotidianidad<sup>6</sup>. Muchas veces en estos casos se recurrían a narrativas musicales que añaden valor a lo que se quiere transmitir y se hace parte de la tradición y cultura de dicha sociedad.

### **Storytelling en la música**

Se debe diferenciar, entre el storytelling en la industria musical y el storytelling en el producto musical como concepto artístico. En el primero, se busca el desarrollo del contexto del artista o la obra con fines publicitarios o de difusión, mientras que en el segundo, se busca obtener un producto, en donde se exponen hechos reales o ficticios y relaciona todas sus partes en un concepto o contexto relativo y se pone a la forma musical en servicio de la Narrativa, como menciona Ivan Cartas (2011) en su texto de Narrativa musical<sup>7</sup>.

Este proyecto, se basó en el desarrollo de un producto musical con elementos de la narrativa como concepto artístico, por lo tanto se tomó la segunda definición detallada. Una vez hecha esta especificación, se pudieron identificar ejemplos de narrativa en la música, en géneros que van desde la Ópera, el Drama Jocosso, la Pastoral Heroica y la Zarzuela, hasta

---

<sup>6</sup> Nina S. De Friedemann, 1997, "De la tradición oral a la etnoliteratura" Revista América Negra, No. 13, [19-27-de-la-tradiccion-oral.cdr \(ihmc.us\)](#)

<sup>7</sup>Ivan Cartas, Narrativa Musical (Madrid, 2011), Narrativas audiovisuales: Los discursos de Francisco García y Mario Rajas, Universidad Complutense de Madrid. [El-cuerpo-grotesco-y-la-configuracion-de-los-personajes-principales-en-la-pelicula-Pink-Flamingos-de-John-Waters.pdf \(researchgate.net\)](#)

en producciones musicales conceptuales de Rock o Jazz. Destacando que, se mantuvo la característica de entregar un producto en donde, sus partes se relacionan, ya sea en el mensaje, en el ambiente, los personajes, el conflicto o la mezcla de estos.

Según Jacquier y Shifres (2013)<sup>8</sup>, quienes sugieren en su texto sobre los Fundamentos psicológicos y educacionales en la Teoría de la Narrativa Musical, que la música, como experiencia dinámica, es narrativa debido a que emerge de una configuración particular del tiempo en la experiencia de sucesos y como tal, puede contribuir para que el oyente construya de manera análoga su experiencia por empatía con el relator, lo cual se relaciona directamente con lo indicado por Iván Cartas (2011), en donde se destaca la relación mutua entre la música y el texto, y también el poder narrativo de las formas musicales para enviar un mensaje. Todo esto para destacar la importancia de la presencia de la música al momento de realizar una narración y la relación que se mantiene entre lo musical y lo lingüístico.

### **Referencias Artísticas de concepto**

Se registran un sinnúmero de producciones musicales que han tomado el concepto de la narrativa para el desarrollo de las obras, se pueden citar producciones muy específicas, como el ejemplo de «Pedro Navaja» (1978) de Rubén Blades, que es una adaptación del tema «Mackie Messer» (1929) de Brecht y Weill, en donde se cuentan las últimas acciones de un proxeneta y cuya narrativa ha servido para el desarrollo de obras teatrales. También se presenta el antecedente de producciones completas que desarrollan el concepto de la narrativa, como es el disco *The Black Parade* (2006) de la banda de Rock My Chemical Romance, en donde se cuenta la historia de una persona enferma de cáncer y como encara a la muerte. Otro ejemplo pertinente es el disco *The Wall* (1979) de Pink Floyd, en donde en cada una de sus canciones se narran hechos ocurridos a una de estrella de rock ficticia.

---

<sup>8</sup> María de la Paz Jacquier, Favio Shifres, Fundamentos psicológicos y educacionales de la Teoría de la Narrativa Musical (Septiembre, 2013), 11vo Encuentro de Ciencias Cognitivas de la Música. SACCoM y TMP – FBA – UNLP, Buenos Aires. [Fundamentos psicológicos y educacionales de la Teoría de la Narrativa Musical \(aacademica.org\)](http://Fundamentos%20psicol%C3%B3gicos%20y%20educacionales%20de%20la%20Teor%C3%ADa%20de%20la%20Narrativa%20Musical%20(aacademica.org))

Es pertinente también, mencionar los álbumes, *Sgt. Pepper's Lonely Hearts Club Band* (1967) de The Beatles y *The Rise and Fall of Ziggy Stardust and the Spiders from Mars* (1972) de David Bowie, en donde se usa el concepto del desarrollo personajes y ambientes en una producción musical para enviar un mensaje. Estos ejemplos son unos de tantos claros antecedentes del concepto que se quiere implantar en la producción, tomando el criterio del desarrollo de personajes y ambientes en conflicto para contar una historia o enviar un mensaje

## Referencias Musicales

Como referencias musicales, se tomaron las siguientes canciones que contienen la sonoridad deseada en el proyecto, entre estas; «Love Song» del productor y cantante Kazy Lambist, y «Gamesofluck» de la banda australiana Parcels, de las cuales se destaca, la intención sentimental de la voz y la sección rítmica que tiene elementos de House y Techno como son los golpes constantes y uniformes del bombo en cada tiempo del compás. «Bad Guy» de la cantante Billie Eilish en el uso de múltiples voces y sintetizadores que llevan una cadencia continua en conjunto con un bajo sintético.

De igual manera el uso de percusiones menores como claves y bongos en «Hope of Deliverance» de Paul McCartney, fue una influencia clara para la introducción de estos en la producción. Por último, se destaca a «Enjoy The Silence» de la banda Depeche Mode y «Blue Monday» de New Order y a «La Pregunta» de la banda argentina Babasónicos, las cuales tienen en común el uso de sintetizadores claramente análogos que juegan en conjunto con la voz del interprete ligeramente en rango grave, que muestra cierta delicadeza acompañada de la sección rítmica en un estiloailable, electropop y new wave, el cual es una género de música electrónica que surgió después del punk y posee elementos sonoros como sintetizadores y teclados<sup>9</sup>

Las características sonoras del proyecto, también se sustentan en lo mencionado por Fonseca (2019)<sup>10</sup>, en su tesis de grado “Transformando la Música de los 80’s”, quien indica

---

<sup>9</sup> La Carne Magazine, New Wave, su historia y sus 7 mejores grupos, LaCarne #121 Jul, [New Wave, su historia y sus 7 mejores grupos - LaCarne Magazine](#)

<sup>10</sup> Juan Sebastián Valencia Fonseca, Transformando la música de los 80’s, Tesis de grado, Universidad El Bosque, Bogotá D.C., Colombia (2019) [Transformando los 80 \(Bitacora\).pdf \(unbosque.edu.co\)](#)

que el pop es un género que utiliza tecnología para su creación, tiene patrones rítmicos repetitivos, planos y lineales, además se forma de voces y melodías claras y pegajosas para atraer al público.

Fonseca, también realiza un análisis de una lista de 15 canciones de Pop, entre estas; «Let's Go» de DJ Khalid, «Don't matter to me» de Drake, «How Long» de Charlie Puth, «I fell it coming» de The Weeknd, «Hotter than hell» de Dua Lipa, «Dancing with a stranger» de Sam Smith, «Let me down» de Alec Benjamin, «Never go back» de Dennis Lloyd. De las cuales, destaca elementos comunes y relevantes que contienen y dan característica al género y los enlista así;

- Pads
- Claps
- Snaps
- Pianos con Delay (Efecto)
- Kick
- Baterías Electrónicas
- Arpegiadores
- Sintetizadores
- Vocal Chops

También se refiere a las características y elementos vocales comúnmente usados en el Pop, como; falsetes, voces casi habladas, voces airoas, rasgados naturales, duplicado de voces, finales de frases con mucho aire y ornamentos<sup>11</sup>. Estas características vocales, se incluyen en el proyecto ya que apoyan a la intención de narración en la voz de las canciones, así como los elementos y características sonoras, que también fueron implementados para lograr la sonoridad de pop en lo instrumental.

También se tomaron como referencia canciones que corresponden al “Mainstream” actual en portales o aplicaciones como YouTube y Spotify, también canciones que no corresponden a lo actual pero que de las cuales se tomaron elementos que enriquecen y ayudan lograr la sonoridad requerida, manteniendo la intención vocal melancólica y

---

<sup>11</sup> Juan Sebastián Valencia Fonseca, Transformando la música de los 80's...

sentimental mientras que la instrumental se mantiene bailable, referenciada en temas como «Trouble» del dúo mexicano Midnight Generation, que cuenta con beats electrónicos e influencia disco en la guitarra, con ritmos bien marcados y bailables mientras que la voz se mantiene con poca dinámica y una tesitura moderada para presentar el sentimiento de la letra. También, el tema «Peaches» de Justin Bieber junto a Daniel Caesar y Giveon que muestra en la parte cantada por los invitados, suavidad y expresividad con intención sentimental acompañados de ritmos pop. Estas se complementan con las referencias musicales establecidas en la sección de antecedentes.

### **Pertinencia del Proyecto**

Este proyecto, se realizó incluyendo el concepto de recurrir a la música para contar una historia, y es pertinente porque, tal como define Manuel Gertrudix Barrio (2002)<sup>12</sup>, en su texto Música, narración y medios audiovisuales, se indica que la música tiene una función cultural asociada a las posibilidades discursivas, descriptivas, expresivas y Narrativas.

En este proyecto, se narraron las vivencias de un personaje, que se desarrolló para representar a las personas que tienen que abandonar sus hogares y vivir las experiencias de decir adiós, extrañar, recordar y adaptarse a nuevos entornos y personas.

Por lo que las narraciones se sustentaron en la capacidad de la música para comunicarnos una imagen estética del mundo, apoyadas por la producción musical que abordó el concepto y acompañó musicalmente al contenido de la narración.

### **Objetivo General**

Producir un EP conceptual de pop, que contenga 5 temas compuestos a partir de los recursos narrativos del storytelling.

---

<sup>12</sup> Manuel Gertrudix Barrio, (2002), Música, narración y medios audiovisuales, academia.edu [Musica\\_narracion\\_y\\_medios-with-cover-page-v2.pdf \(d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net\)](https://www.academia.edu/11111111/Musica_narracion_y_medios-with-cover-page-v2.pdf)

## **Objetivos Específicos**

- Definir el concepto del disco
- Elaborar arreglos musicales.
- Realizar la preproducción de los temas.
- Grabar los instrumentos de cada canción.
- Editar y mezclar las grabaciones obtenidas.
- Masterizar los temas.

## **Descripción del proyecto**

MAPA es el nombre de un EP conceptual de pop que se forma de 5 canciones y toma el nombre de un personaje que se transporta por diferentes espacios ficticios y en estos, se le presentan diferentes situaciones relacionadas a decir adiós, extrañar y estar lejos de los seres queridos, narradas en cada canción. El registro sonoro, la mezcla de los distintos instrumentos que son parte del proyecto, se llevaron a cabo en un home studio y en el estudio “B” de la Universidad de las Artes por el autor, mientras que la masterización estuvo a cargo del autor en el mismo home studio.

Los temas contienen elementos de house, electrónica, indie y disco y fueron interpretados vocalmente por Oscar Borja y Jean Delgado, acompañados de batería virtual, caja rítmica, sintetizadores virtuales, sintetizador físico, guitarra eléctrica y samples de voces, guitarra y percusión modificados en su melodía, tempo y duración en consonancia al tempo y tonalidad de cada canción.

Este proyecto corresponde a una propuesta artística que se desprende de un proceso, intuitivo, relacionado a entender y sistematizar experiencias personales y a un proceso de interpretación de la realidad personal del autor, parte de esa experimentación y se relaciona a expresar y contar historias a través de la música.

## **Metodología**

La metodología que se usó para la realización de los objetivos fue investigativa y creativa, por lo tanto, se pudo realizar un proceso de;

1. Investigación de diferentes recursos sonoros digitales, como instrumentos virtuales y plug-ins que sirvieron para desarrollar y enriquecer las obras realizadas, esto se pudo realizar de dos formas, visitando las páginas de las empresas que desarrollan los softwares y se pudo pedir referencias a personas que tienen conocimiento del tema.
2. Definición de los recursos obtenidos en la fase previa, se pudo realizar bajo un proceso de prueba y error, así como también de apreciación y gusto personal.
3. Proceso de escucha analítica en donde se verificó verificar que los arreglos y los recursos escogidos fueron los idóneos, previo a la grabación.
4. Una vez obtenido el resultado de lo que se iba a grabar, se definieron plazos y periodos para las distintas etapas de la producción.
5. Ejecución de procesos de producción.
6. Revisión de resultados obtenidos.

## 2. Capítulo 1

### 2.1 Conceptualización del proyecto

Este proyecto toma el concepto de desarrollo de un personaje que narra diferentes situaciones ocurridas en su estancia y viajes en el espacio exterior, y para cada situación se utiliza a la música para expresar varios temas como dejar y extrañar el hogar, decir adiós y vivir lejos de los seres queridos que forman el concepto del disco. Para el desarrollo del proyecto, se estableció usar recursos que contribuyan con el orden y enriquecimiento en todos los procesos del proyecto, por lo que se toma el concepto de Vieira sobre el Storytelling y sus elementos, para relacionarlos con el proyecto.

Los elementos, previamente definidos en la introducción del proyecto por Vieira (2019) y su relación con el EP son:<sup>13</sup>

- **Conflicto.**- Está definido como el principal factor que ocasiona interés en la audiencia, y tiene como objetivo generar identificación. Para el proyecto, se refiere a la jornada o contexto en la que se encuentra el personaje. Este nace y se forma en las composiciones musicales relacionadas a experiencias y entendimiento de la realidad personal del autor en temas como; adaptarse a nuevas personas y entornos, recordar, decir adiós, extrañar y vivir lejos de los seres queridos.
- **Mensaje.**- Definido como la idea transmitida y cómo se transmite. En el caso del proyecto, corresponde a las experiencias, vivencias y sentimientos generados en el personaje y relatadas en cada una de las canciones, con la intencionalidad de la voz melancólica y triste más el acompañamiento de los instrumentos.
- **Ambiente.**- Corresponde al lugar en donde suceden los eventos y posibilita al público introducirse en la jornada. Pertenece al espacio exterior ficticio,

---

<sup>13</sup> Dimitri Vieira, 2 de febrero del 2019, ¿Qué es el Storytelling? La guía completa para dominar el arte de contar historias, Rock Content Blog, [Storytelling: guía completa de cómo contar historias \(rockcontent.com\)](https://rockcontent.com/storytelling-guia-completa-de-como-contar-historias/).

referenciado en viajes y anécdotas por el personaje de la obra. Se trata de instrumentalmente hacer referencia al espacio narrativo mediante el uso de sintetizadores, sonidos e instrumentos que den característica al ambiente del proyecto.

- Personaje.- Definido por Vieira como quien recorre la jornada y sufre una transformación que genera el mensaje. Para el caso del proyecto, este será MAPA, personaje quien recorre las jornadas y experimenta lo relatado en las canciones

Para el desarrollo de la producción se tomó en cuenta que los temas a tratar deberían expresar vocalmente melancolía y sentimentalismo, debido a los temas que son tratados en las canciones, mientras que instrumentalmente se buscó adentrar al oyente en el ambiente presentado en el concepto del disco, con sonidos de sintetizadores que apoyen a la característica del espacio exterior.

Aunque este proyecto nació de un proceso, intuitivo, relacionado a entender y sistematizar experiencias personales y a un proceso de interpretación de la realidad personal del autor, también se fundamenta en como el alcance y desarrollo tecnológico, facilita que pueda realizarse este tipo de expresión. Por lo tanto se facilita el uso de la música a servicio de lo lingüístico.

## **3. Capítulo 2**

### **3.1 Preproducción**

El proyecto tuvo comienzo, en la selección de 5 temas trabajados en maquetas con ideas incompletas, por lo que el proceso fue en mayor parte de composición y producción al mismo tiempo. Los nombres de los temas son los siguientes:

1. Gato
2. 1000 vidas
3. Té
4. Irme a Volver
5. Colisión

Para la realización de este proyecto, en primer lugar se definió la sonoridad a conseguir, la cual será en mayor parte pop, y se sustenta en el alcance práctico y el aprovechamiento de los recursos que posee el autor al momento de plantear la realización del proyecto. Al mismo tiempo se realizó un proceso de búsqueda informativa sobre recursos sonoros, literarios y de producción previo a la producción de los temas.

Para este proyecto, el género permite el uso de una gama amplia de instrumentos virtuales, baterías virtuales y partes rítmicas programadas en LOGIC PRO X, que fue el DAW utilizado para este proyecto. Esto facilita su aplicación, grabación y edición por sobre el mismo proceso en otros tipos de géneros en los que sí amerita la grabación y el uso de muchos más recursos de manera física. Se usaron también samples de voces, guitarras y de percusiones menores del mismo DAW modificados en su melodía, duración y tempo, que acompañan a una guitarra eléctrica y a las voces que interpretan la letra.

Se seleccionaron 5 temas que tengan características aprovechables para el género Pop, que según la RAE, se establece así a las canciones que cuentan con la característica de tener un ritmo marcado acompañadas de instrumentos eléctricos y batería, que buscan lograr una gran difusión musical. Por lo que una vez obtenidas las mismas, se realizó una escucha activa y se definió el planteamiento de lo que se quería lograr.

### 3.2 Composición y arreglos de «Gato»

Esta canción está compuesta en una tonalidad de Cm y tiene una estructura de intro, estrofa, pre coro, coro, se repite la estrofa, pre coro y coro, para pasar a un break que lleva de nuevo al coro que se repite 2 veces hasta finalizar en fade out. Tiene un tempo de 120 bpm en un compás de 4/4 y se puede definir como pop con elementos de house y disco. Se compone de una progresión armónica de Ab Maj7 – Cm 7 – Fm add9 en el Intro y las estrofas, Cm7 – Eb6 en el precoro y por último Cm7 – Eb6 – Ab Maj7 - Gm add11 en el coro. Tiene una duración de 03m46s.

<b>Intro</b>	V <b>I</b> b Maj7	I <b>m7</b>	I <b>Vm add9</b>	-
<b>Estrofas</b>	V <b>I</b> b Maj7	I <b>m7</b>	I <b>Vm add9</b>	-
<b>Pre-coro</b>	I <b>m7</b>	III <b>b6</b>	-	-
<b>Coro</b>	I <b>m7</b>	III <b>b6</b>	V <b>I</b> b Maj7	V <b>m</b> add11

Tabla 1. Progresión armónica de los grados de la escala en «Gato»<sup>14</sup>

La intención de la voz es transmitir y producir el sentimiento de melancolía en el oyente en un movimiento melódico casi estático que va desde el intervalo de Ab2 hasta el C3 con la función de la letra que trata de comunicar una historia y expresar el estado sentimental del personaje, mientras que la parte instrumental se mantiene en una intención bailable y dinámica, guiada por la batería, la caja rítmica y las percusiones menores.

Esta canción se relaciona a la experiencia de la dificultad de adaptarse a nuevos entornos y personas, que al final por diferentes cuestiones de la vida se terminan aceptando. La letra menciona el encuentro en el espacio de MAPA, con un gato que comete actos contra la ley y al paso del tiempo se vuelve su compañero de viaje y le causa dificultades en su vida diaria. Aunque esta relación dificulta su vida, MAPA se mantiene junto a él.

#### Intro de «Gato»



Gráfico 1: Intro de «Gato»<sup>15</sup>

<sup>14</sup> Transcripción propia de la progresión armónica de los grados de la escala en las secciones de «Gato»

### Línea melódica de coros de «Gato»

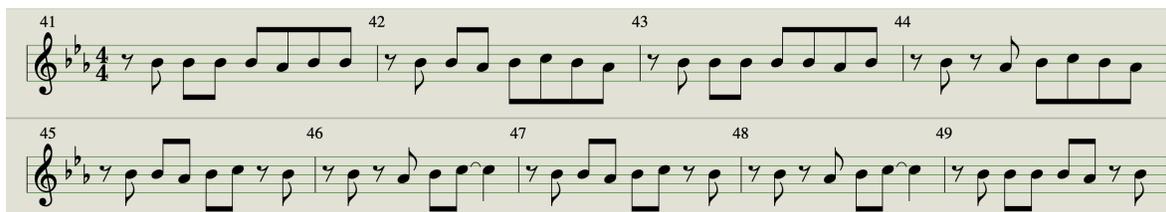


Gráfico 2: Línea melódica de coros de «Gato»<sup>16</sup>

### 3.3 Composición y arreglos de «1000 vidas»

Esta canción está compuesta en una tonalidad de Am y tiene una estructura de intro, estrofa y pre coro dos veces consecutivas separadas por un break que tiene como objetivo generar expectativa al coro, después del segundo break la misma letra de la estrofa cambia de intención para volverse coro, seguido de esto se introduce otro corte para por último repetir el coro 2 veces. Tiene un tempo de 124 bpm en un compás de 4/4 y se puede definir al igual que la primera canción como pop con elementos de house y disco.

Se compone de una progresión armónica de F Maj7 – Am add11 en el Intro y las estrofas y coro, F Maj7 – E7 – Am add11 en el precoro y se completa con Dm6 – Em add11 – F6 – Em add11- Dm7 – Em add1 – Am add9 en el break de dos partes. Tiene una duración de 03m30s.

<b>Intro</b>	VI Maj7	Im add11	-	-
<b>Estrofas</b>	VI Maj7	Im add11	-	-
<b>Pre-coro</b>	VI Maj7	V7	Im add11	-
<b>Break 1ra parte</b>	IV m6	Vm add11	VI6	Vm add11
<b>Break 2da parte</b>	IV m7	Vm add11	Im add9	-
<b>Coro</b>	VI Maj7	Im add11	-	-

Tabla 2. Progresión armónica de los grados de la escala en «1000 vidas»<sup>17</sup>

La intención de la voz al igual que la primera canción, busca transmitir y producir el sentimiento de melancolía por lo relatado, en un movimiento melódico que mantiene el

<sup>15</sup> Transcripción de Intro de «Gato»:Elaboración propia

<sup>16</sup> Transcripción de Línea melódica del coro de «Gato»:Elaboración propia

<sup>17</sup> Transcripción propia de la progresión armónica de los grados de la escala en las secciones de «1000 vidas»

estilo con poca dinámica en la voz y un patrón repetitivo, que va desde el intervalo de E2 hasta el A2 con la misma función de la letra e intención bailable de la parte instrumental.

Esta canción se relaciona al recordar y extrañara las experiencias que se mantienen en la formación de una persona que ha sido construida en base a sus vivencias. La letra se trata sobre MAPA relatando sus vidas pasadas reencarnado en animales hasta la última reencarnación que pudo ser un humano, haciendo referencia al crecimiento y a las etapas y ciclos que se cierran y abren constantemente en las vidas de las personas.

### Línea melódica de estrofas y coros de «1000 vidas»



Gráfico 3: Línea melódica de estrofas y coros de «1000 vidas»<sup>18</sup>

### 3.4 Composición y arreglos de «Té»

Esta canción está compuesta en una tonalidad de Cm y tiene una estructura de intro, estrofa, pre coro, coro, todo esto dos veces, culminando repitiendo el coro 4 veces. Tiene un tempo de 108 bpm en un compás de 4/4 y se puede definir como pop con elementos de indie y electrónica. Se compone de una progresión armónica de Cm7 – Fm 7 – Bb7 – Gm – G7, durante todas las partes de su estructura, pero introduciendo samples de voces y guitarra que cambian la dinámica y marcan la diferencia de cada sección. Tiene una duración de 03m48s.

<b>Intro</b>	Im7	IVm7	VII7	Vm	V7
<b>Estrofas</b>	Im7	IVm7	VII7	Vm	V7
<b>Pre-coro</b>	Im7	IVm7	VII7	Vm	V7
<b>Coro</b>	Im7	IVm7	VII7	Vm	V7

Tabla 3. Progresión armónica de los grados de la escala en «Té»<sup>19</sup>

La intención de la voz, la parte instrumental y la función de la letra corresponden en coherencia al estilo planteado. Bailable en lo instrumental pero relajado en el movimiento

<sup>18</sup> Transcripción de Línea melódica de estrofas y coro de «1000 vidas»:Elaboración propia

<sup>19</sup> Transcripción propia de la progresión armónica de los grados de la escala en las secciones de «Té»

melódico en la voz de G1 a Eb2, reservando la dinámica para los otros instrumentos en su función armónica y melódica. Esta canción se relaciona a la experiencia del miedo a alejarse a alguien amado. La letra menciona a MAPA, dedicando unas palabras y ofreciendo consuelo a su pareja antes de alejarse, presentándole el miedo a que su relación termine por el distanciamiento ocasional.

### Línea melódica de coros de «Té»

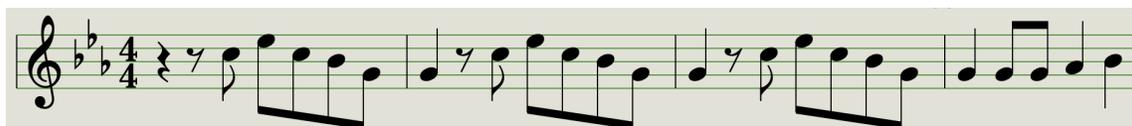


Gráfico 4: Línea melódica de coros de «Té»<sup>20</sup>

### 3.5 Composición y arreglos de «Irme A Volver»

Esta canción está compuesta en una tonalidad de Cm y tiene una estructura de intro y estrofa por dos ocasiones, después de esto aparece un corte largo que separa a la última sección que podría denominarse coro, que se compone solo de dos frases separadas que se repiten por dos ocasiones, mientras el motivo melódico mantiene la cadencia. Tiene un tempo de 110 bpm en un compás de 4/4 y se puede definir como pop con elementos de electrónica y disco.

Se compone de una progresión armónica de Ab – Cm en el Intro y las estrofas, aunque se introduce a Bb entre estas, como nota de paso en el segundo intro y de igual manera en el coro. Por último Gm – Ab - Cm en el corte. Tiene una duración de 03m16s.

<b>Intro</b>	VIb	Im	-
<b>Estrofas</b>	VIb	Im	-
<b>Pre-coro</b>	Vm	VIb	Im
<b>Coro</b>	VIb	VIIb	Im

Tabla 4. Progresión armónica de los grados de la escala en «Irme A Volver»<sup>21</sup>

<sup>20</sup> Transcripción de Línea melódica de coro de «Té»:Elaboración propia

<sup>21</sup> Transcripción propia de la progresión armónica de los grados de la escala en las secciones de «Irme A Volver»

La voz transcurre en un movimiento melódico que va desde el intervalo de C2 hasta el F2 manteniendo el estilo e intencionalidad de la voz que lleva la letra, mientras que se introducen samples de voces e instrumentos con movimientos melódicos que cubren otros rangos melódicos y motivos repetitivos en la misma función tonal para enriquecer y brindar la dinámica óptima para cumplir el objetivo de lograr la sonoridad pop, con intención bailable.

Esta canción se relaciona con el miedo a decir adiós y alejarse de la familia o los seres queridos. La letra trata sobre MAPA, evitando despedirse y hablando sobre el momento en el que vuelva a encontrarse con sus seres queridos, menciona el miedo a no volver y a la inseguridad, sin aún haber partido de su hogar,

#### Línea melódica de Intro de «Irme a volver»



Gráfico 5: Línea melódica de Intro de «Irme a volver»<sup>22</sup>

#### Línea melódica de Coros de «Irme a volver»

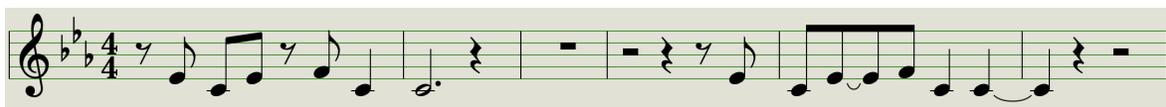


Gráfico 6: Línea melódica de Coros de «Irme a volver»<sup>23</sup>

### 3.6 Composición y arreglos de «Colisión»

Esta canción está compuesta en una tonalidad de Cm y tiene una estructura de intro, estrofa, pre coro, coro, se repite todo esto por dos ocasiones finalizando con el coro en fade out. Tiene un tempo de 96 bpm en un compás de 4/4 y se puede definir como pop con elementos de electrónica. Se compone de una progresión armónica de Fm - Cm en el Intro y las estrofas y coro y se complementa con Gm – Bb – Cm7 en los precoros. Tiene una duración de 04m22s. Mateniendo el estilo planteado para la producción. Esta canción se relaciona a la experiencia de encontrarse lejos del hogar.

<sup>22</sup> Transcripción de Línea melódica de Intro de «Irme A Volver» :Elaboración propia

<sup>23</sup> Transcripción de Línea melódica de coros de «Irme A Volver» :Elaboración propia

<b>Intro</b>	IVm	Im	-
<b>Estrofas</b>	IVm	Im	-
<b>Pre-coro</b>	Vm	VIIb	Im7
<b>Coro</b>	IVm	Im	-

Tabla 5. Progresión armónica de los grados de la escala en «Colisión»<sup>24</sup>

La letra se trata sobre MAPA relatando el momento en que se encontraba en su nave, con sentimientos encontrados por estar lejos de sus seres queridos y producto de esto sufre una colisión.

---

<sup>24</sup> Transcripción propia de la progresión armónica de los grados de la escala en las secciones de «Colisión»

## 4. Capítulo 3

### 4.1 Producción

El objetivo de la producción, consistió en lograr las características pop con elementos de house, música electrónica y disco, por lo que se le dio forma a las canciones escogiendo instrumentos que aporten al sonido con ritmos marcados, sintetizadores lead y sintetizadores layer. Para las partes armónicas y melódicas se usaron, instrumentos virtuales de Kontakt de Native Instruments, específicamente de las librerías de Kontakt Factory Selection y Play Series Selection, instrumentos de Logic Pro X, como los ES2, ES1, RetroSynth y Sampler (EXS24), también se usó el microKORG SYNTHESIZER como instrumento midi externo.

Para las partes rítmicas, se usó el Drum Kit Designer y el Drum Machine Designer de Logic, acompañados de samples de percusiones menores, voces y guitarras del explorador de bucles de Logic. Todo esto acompañó a las voces que llevan la letra y una guitarra Gibson Les Paul 60s tribute con pastillas Burstbuckers, que armoniza ciertas secciones de la estructura de cada canción.

El uso específico de cada instrumento se detalla en la sección de cada canción.



Imagen 1. Gibson Les Paul 60s Tribute Wine Red 2013 con pastillas BurstBuckers<sup>25</sup>

### 4.2 Flujos de equipos y software

Se detallan los flujos correspondientes de los diferentes procesos de grabación; grabación de guitarra, grabación de MIDI externo y grabación de instrumentos virtuales y grabación de voces.

---

<sup>25</sup> Imagen de Gibson Les Paul 60s Tribute Wine Red 2013 con pastillas BurstBuckers, obtenida de <http://legacy.gibson.com/Products/Electric-Guitars/Les-Paul/Gibson-USA/Les-Paul-60s-Tribute.aspx>

## 1.- Grabación de Guitarra

Para la grabación de la guitarra, esta primero pasó por un preamplificador Tube Preamp V2, activado el filtro pasa altos de 80HZ y el nivel de señal de instrumento. Del preamplificador salió una señal balanceada mediante un cable XLR a una interfaz de audio Komplete Audio 2, la cual se conectó a una computadora con la estación de trabajo. En todas las canciones se usa el Guitar Rig MFX de Native instruments, como emulador de amplificador y equipos de dinámica, efectos y modulación.

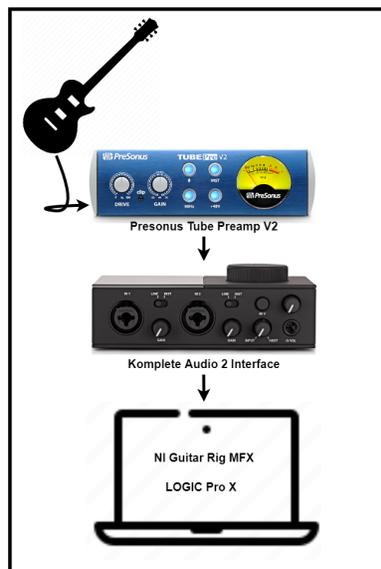


Gráfico 7. Flujo de equipos para grabación de guitarra<sup>26</sup>

Para las grabaciones de guitarra en todas las canciones, se trató de aprovechar el sonido de la guitarra limpia y evitar cualquier color o armónica añadida por ambiente o equipos, por lo que se hace la grabación por entrada de línea al preamplificador TubePre V2, que entra a la interfaz de audio.

Esto tiene la ventaja de poder tener múltiples alternativas al procesamiento del sonido en la postproducción para adaptar la mejor opción a cada canción, ya que como se había mencionado el proceso de composición y producción se hizo en conjunto. Esto se

<sup>26</sup> Flujo de equipos para grabación de guitarra: Elaboración propia

sustenta en lo indicado por Ángel y Varela (2021)<sup>27</sup>, quienes mencionan la facilidad para obtener diferentes características de sonido, provenientes de la misma señal grabada directamente por línea y siendo procesada posterior a la grabación del instrumento.

## 2.- Grabación de MIDI externo

Para la grabación del MIDI Externo, se usó un sintetizador Microkorg, conectado mediante un cable MIDI de entrada y salida directo a la computadora y al mismo tiempo sus salidas de audio izquierda y derecha, estaban conectadas cada una a una caja directa, que conectaron a la interfaz Komplete Audio2 que estaba conectada a la computadora, en la cual se crea una pista de MIDI externo, para posterior a esto realizar la grabación del audio mediante envío de pista por bus a un canal de audio.

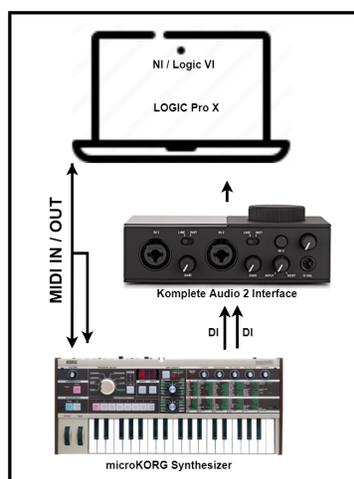


Gráfico 8. Flujo de equipos para grabación de MIDI externo<sup>28</sup>

Las grabaciones de los sonidos del instrumento MIDI externo, se realizaron definiendo en el sintetizador Microkorg, el acompañamiento armónico o melódico y la función que van a tener en cada canción del EP, después de haber definido esto, se procedió a hacer el envío de la salida de la pista MIDI por bus a la entrada de una pista de audio en la

<sup>27</sup>Cristian Ángel, Santiago Varela, Grabación de samples y creación de timbres a partir de la guitarra eléctrica y su posterior integración sonora en cuatro obras instrumentales, Informe final de trabajo de grado, Instituto Tecnológico Metropolitano, Medellín, Colombia (2021), [Informe final de trabajo de grado Cristian Ángel y Santiago Varela.docx \(itm.edu.co\)](#)

<sup>28</sup> Flujo de equipos para grabación de MIDI externo: Elaboración propia.

que se hizo la grabación del audio. Al igual que en la grabación de guitarra, el proceso de composición y producción se realizó al mismo tiempo.

### 3.- Grabación de Voces

El registro de las voces se realizó en el estudio “B” de la Universidad de las Artes, usando los micrófonos, Neumann U87 y Electro-Voice RE-20, conectados cada uno a un canal del preamplificador Warm Audio WA273 de dos canales.

Estas señales entraron a la interfaz Antelope Orion HD con una frecuencia de muestreo de 44.1Khz y una profundidad de 24 bits, conectada a la computadora con la estación de trabajo.



Gráfico 9. Flujo de equipos para grabación de voces 1<sup>29</sup>

Para la grabación de las voces, se buscó aprovechar el aumento de frecuencias bajas mediante el efecto de proximidad, manteniendo una posición frontal y una distancia cercana entre las fuentes y los micrófonos Neumann U87, ElectroVoice RE-20 y Shure BETA58, esto se realizó para obtener una voz íntima, cálida y clara, y lograr un registro similar a las referencias mencionadas. Se ajustó la ganancia cercana a los -15db RMS en el fader, dejando suficiente headroom para evitar distorsiones, considerando que la dinámica del rango de frecuencias y volumen establecidos para la voz del proyecto no es tan variable. En el estudio de grabación “B” de la Universidad de las Artes, se grabaron las voces de los

<sup>29</sup> Flujo de equipos para grabación de instrumentos voces: Elaboración propia

intérpretes Oscar Borja y Jean Delgado y en el estudio casero, “La Casa del Búho”, se grabaron las voces principales por el autor e intérprete Jean Delgado. Esto se realizó con un micrófono Shure Beta 58 con filtro anti-pop, cuya señal llegaba al preamplificador TubePre V2 y posterior a la interfaz Komplete 2 Audio.

También, se grabaron voces en el home studio del autor, con un micrófono Shure BETA 58, conectado al Presonus PreTube V2. Esta señal, finalmente pasó por la interfaz de audio de Native Instruments, Komplete Audio 2.

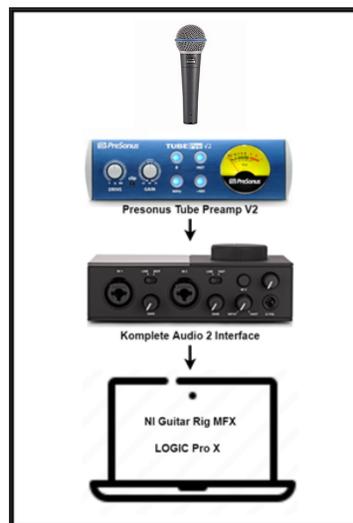


Gráfico 10. Flujo de equipos para grabación de voces 2<sup>30</sup>

#### 4.- Grabación de instrumentos virtuales

Para la grabación de los instrumentos virtuales, se usó un controlador MIDI Launchkey 49 de Novation, conectado a la computadora con la estación de trabajo y plugins de instrumentos virtuales.

Para la grabación de los sonidos de los instrumentos virtuales, se generaron las pistas de instrumento de software y se seleccionó en el módulo de instrumento, los correspondientes para cada canción. Estos instrumentos simulan los circuitos de los sintetizadores analógicos en interfaces sencillas y optimizadas y también combinan

<sup>30</sup> Flujo de equipos para grabación de voces 2: Elaboración propia

sistemas de generación de tonos con amplias funciones de modulación de forma virtual<sup>31</sup>. Se utilizó el controlador Launchkey49 de Novation conectado directamente a la computadora por medio de USB. En esta configuración se aprovechó la naturaleza digital de estos instrumentos para obtener posibilidades que serían imposibles con los mismos instrumentos originales físicos, tal como lo indican Tanev y Bozinovski en su publicación sobre los VST y su aplicación en la producción musical digital (2013)<sup>32</sup>.

Para la batería virtual y caja rítmica, se usaron el Drum Kit Designer y el Drum Machine Designer respectivamente, para la generación de patrones y fills con sonoridad en sus elementos que contribuyen al objetivo de marcar el ritmo de forma precisa y lograr esta característica rítmica del género, acompañados samples de claps, claves, snaps y panderetas. Esto se hizo agregando las pistas directamente desde la opción del DAW y modificando su contenido en cada parte de la canción en el panel de edición.

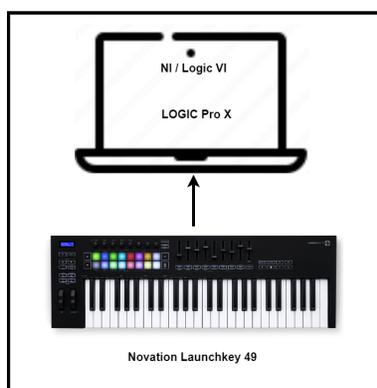


Gráfico 11. Flujo de equipos para grabación de instrumentos virtuales<sup>33</sup>

Todo esto se complementó con sonidos de voces, guitarra y percusiones menores del explorador de bucles de Logic, los cuales se importaron directamente a cada pista de audio y se ubicaron en las secciones de las canciones definidas para cada elemento

---

<sup>31</sup>Una Introducción a los instrumentos de Logic Pro, Apple Inc. 2011, [Logic Pro 9 Instrumentos: Una introducción a los instrumentos de Logic Pro \(apple.com\)](http://apple.com)

<sup>32</sup> George Tanev, Adrijan Bozinovski, Virtual Studio Technology and its application in digital music production, The 10th Conference for Informatics and Information Technology (CIIT 2013), University American College, Skopje, Macedonia, [Proceedings.pdf \(ukim.mk\)](http://ukim.mk)

<sup>33</sup> Flujo de equipos para grabación de instrumentos virtuales: Elaboración propia

## **5. Capítulo 4**

### **5.1 Posproducción**

El objetivo de la posproducción consistió en, lograr mediante la edición y la mezcla, la sonoridad requerida para el EP, con tiempos y afinaciones justas, balances en frecuencias y volumen de los instrumentos y cualidades sonoras que den la característica pop a las canciones siguiendo las referencias mencionadas e introduciendo los elementos indicados en el capítulo anterior.

### **5.2 Edición**

El proceso de edición consistió principalmente para ajustar el tempo de la pistas de instrumentos grabados a la parrilla de cada pista, editar las notas de las voces e instrumentos grabados, para que se ajusten a la tonalidad de cada canción y para seccionar y editar partes de los samples utilizados. Cabe indicar que desde la composición, hasta este punto, el proceso se ha llevado a cabo en conjunto, dejando a las canciones listas para la mezcla y su posterior masterización.

#### **5.2.1 Edición de baterías y percusiones**

El proceso de edición de las baterías virtuales y cajas rítmicas consistió en el mismo proceso de composición y grabación, ya que se generaron las pistas y al mismo tiempo se ajustaron la intensidad y complejidad de los patrones y fills de cada una de estas, desde el panel de edición del Drum Kit Designer y Drum Machine Designer de Logic. Se seleccionaron los ajustes de sonoridad y estilo sin necesidad de realizar correcciones posteriores de tiempo, ya que al ser sonidos generados por el DAW, estos se interpretan de forma precisa y solo se modifica la figura rítmica deseada para cada elemento.

Para los samples importados a las pistas de audio, se seleccionaron y cortaron las partes deseadas y se ajustó el tempo de los samples al tempo de cada canción con la opción de FLEX-TIME de Logic Pro y también se hizo uso de la opción de transposición, para la el aumento o disminución de los tonos de las muestras agregadas.



Imagen 2. Panel de edición del Drum Kit Designer en «1000 vidas»<sup>34</sup>

### 5.2.2 Edición de instrumentos virtuales

Para los instrumentos virtuales, la edición consistió en ajustar con el editor de pista, el tiempo de las grabaciones a la parrilla de cada pista mediante cuantización, según la figura rítmica que corresponda y también en la corrección de cualquier error que se haya producido en la interpretación del tema. Estos instrumentos, tienen funciones armónica, melódica y rítmica y se buscó en la edición que cumplan con la característica de marcar el tiempo de forma justa.

Para los bajos de las canciones, se utilizó un arpegiador de MIDI de Logic, con el cual se iba componiendo y editando el patrón rítmico de cada sección de las canciones, para marcar diferencia en la intensidad y en las figuras del loop asignado a cada sección.

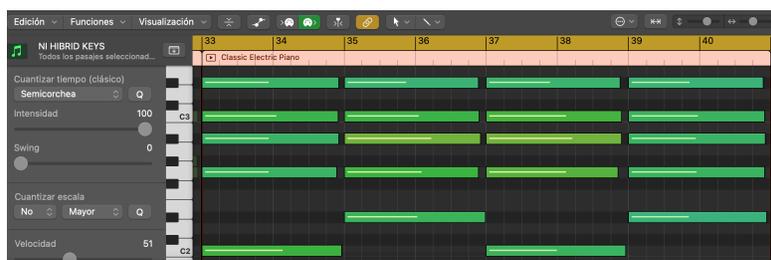


Imagen 3. Editor de pista de software en el pre coro de «Gato»<sup>35</sup>

<sup>34</sup> Panel de edición del Drum Kit Designer en «1000 vidas»: Captura propia desde el DAW

<sup>35</sup> Editor de pista de software en el pre coro de «Gato»: Captura propia desde el DAW

### 5.2.3 Edición de instrumentos MIDI externos

La edición de los instrumentos MIDI externos, se realizó igual que para los instrumentos virtuales, mientras se mantenía el control MIDI mediante el Microkorg en la pista de instrumento de software, se ajustó la sonoridad de los instrumentos seleccionados externamente, para que al momento de hacer el registro sonoro en formato de audio, estos sean grabados con todas las correcciones de tiempo e interpretación hechas y quede la pista lista para la mezcla.

### 5.2.4 Edición de guitarras

Para ajustar el tiempo de las guitarras, en el editor de pistas de Logic, se activó la opción de slicing en el modo FLEX-TIME para cada pista y se seleccionaron las transcientes a ajustar con respecto a la figura rítmica deseada y tiempo del proyecto, usando la opción de cuantización.

También se cortaron y seleccionaron partes de las guitarras grabadas y de los samples de guitarra que se importaron a los proyectos, que contaban sólo con los armónicos de la tonalidad y que hayan sido bien interpretadas para realizar bucles o cortar y pegar secciones, según corresponda a cada parte de la canción. Para las muestras también se usó la opción de transposición para el ajuste de los elementos a la tonalidad de las canciones y no fue necesario usar el slicing ya que las muestras estaban con su tiempo ajustado.

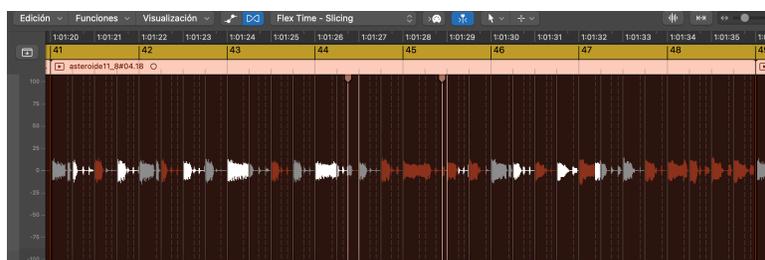


Imagen 4. Editor de pista con FLEX-TIME en la guitarra del coro de «Gato»<sup>36</sup>

<sup>36</sup> Editor de pista con FLEX-TIME en la guitarra del coro de «Gato»: Captura propia desde el DAW

### 5.2.5 Edición de Voces

La edición de las voces consistió en cortar y seleccionar las secciones de las diferentes tomas en las que la intención vocal esté más clara y se pronuncien bien todas las palabras, luego se aplicó fade in y fade out en el principio y final respectivamente de cada sección de voz para evitar clicks provocados por los cortes, después de esto se realizó un bounce in place de las tomas seleccionadas para armar una sola pista final y se escondieron las tomas originales. Una vez obtenidas las tomas que iban a quedar, se procedió a activar en el editor de pista, el modo FLEX-PITCH para realizar los procesos de; cuantizar el tiempo de las palabras al tempo de cada canción mediante la opción de cuantización, afinar las notas a la tonalidad mediante la opción de pitch y ajustar la ganancia y vibrato. También se doblaron las pistas de voz y se usó la opción de transposición para usar múltiples voces de acompañamiento.

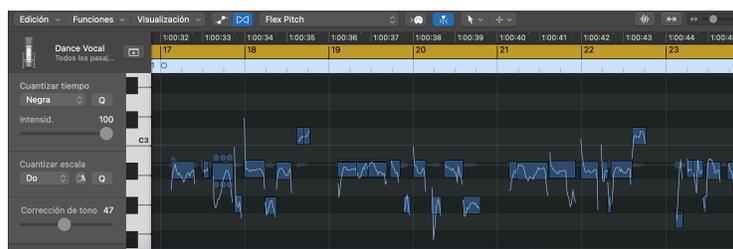


Imagen 5. Editor de pista con FLEX- PITCH en la voz de la estrofa de «Gato»<sup>37</sup>

### 5.3 Mezcla

Tal como indican Cotrina y Trejo (2011), la mezcla es un proceso delicado y creativo, por lo tanto, se buscó el balance de frecuencias, volúmenes y planos, controlando el espectro, la dinámica y la profundidad<sup>38</sup> y también se buscó, que los parámetros ajustados en la ecualización, compresión y efectos contribuyan a lograr la sonoridad que se busca en las referencias indicadas a lo largo del proyecto.

<sup>37</sup> Editor de pista con FLEX- PITCH en la voz de la estrofa de «Gato»: Captura propia desde el DAW

<sup>38</sup> Daniela Cotrina, Martha Trejo, La Mezcla de Audio: descripción, elementos y aplicaciones. Informe de materia de graduación, Escuela Superior Politécnica del Litoral, Guayaquil, Ecuador (2011)

Se buscó que la sección rítmica, sea clara, precisa y lo más limpia posible. Lo cual se pudo lograr ya que durante el proceso de grabación, se usaron métodos de captación de sonidos idóneos para tener control en los timbres y balances de los instrumentos y así evitar correcciones o grandes ajustes de frecuencias o dinámicas en procesos posteriores, como por ejemplo, la grabación de guitarras por línea, uso de instrumentos virtuales y grabación de voces en espacios acústicamente tratados, fueron de mucha ayuda para que la mezcla sea en mayor parte un proceso de balance en el espectro de frecuencias de cada instrumento, también un balance de volúmenes y de agregar colores, distorsión armónica y efectos.

### 5.3.1 Mezcla de baterías y percusiones

En la Mezcla de baterías y percusiones, se evitó la limpieza de frecuencias no deseadas ya que todas eran virtuales y también las percusiones eran muestras de audio previamente tratadas, así mismo, no fue necesario el control de rango diámico individual de cada elemento, ya que los patrones generados por el Drum Kit Designer, ajustan su dinámica general al nivel deseado en la opción de Smart Controls de cada pista. En el caso de este proyecto, se ajustó la compresión en niveles medios y medios altos de entre -26 dBs a -30 dBs para dar una sonoridad ligeramente apretada en las baterías y percusiones. También, se busco que tenga una sonoridad orgánica, esto se hizo cortando frecuencias por debajo los 120 khz y ajustando la opción de tono entre +3dBs y +6dBs. Por último, se ajustó el nivel para que sobresalga de entre el resto de instrumentos tal como se indica en las referencias y se aplicó Reverb desde la opción de Room



Imagen 6. Opciones de Smart controls en la bateía de «1000 vidas»<sup>39</sup>

<sup>39</sup> Opciones de Smart controls en la bateía de «1000 vidas»: Captura propia desde el DAW

### 5.3.2 Mezcla de instrumentos virtuales

Se buscó que el espacio auditivo ocupado por cada instrumento vaya acorde según a su función; en el caso de los bajos, se cortaron las frecuencias altas a partir de entre los 3kHz aproximadamente y se dio realce en las frecuencias bajas y medias bajas, así mismo, al igual que la percusión, se ajustaron los niveles por sobre el resto de instrumentos para dar realce a la sección rítmica y el umbral de la compresión se ajustó de entre -25dBs a -35dBs para dar una sonoridad controlada y ajustada en este instrumento.

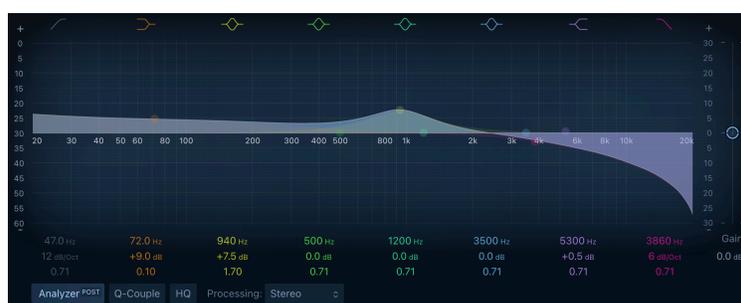


Imagen 7. Channel EQ en bajo de «1000 vidas»<sup>40</sup>

En el caso de los sintetizadores virtuales, se realizó una reducción en las frecuencias medias de entre 300 y 800 hz para dejar espacio a las guitarras y voces que también ocupan ese espectro de frecuencias y se aplicaron filtros pasa altos a partir de los 80 a 100 Hz. Los niveles se ajustaron dependiendo de la función, por lo que se realizó un balance de nivel entre los sintetizadores “Lead” que llevan los motivos de cada canción y los sintetizadores “Layer” que se aplicaron para dar un colchon armónico o generar detalles en ciertas secciones de cada canción.

Para el ajuste de los tiempos de decay y release de la envolvente y también para el ajuste del tiempo de los efectos, se buscó que estos sean precisos, por lo que se utilizó en todas las canciones, el Delay & Reverb Time Calculator<sup>41</sup> para obtener los tiempos según el tempo de cada canción, esto también sirvió para el tiempo de efectos de panning.

<sup>40</sup> Channel EQ en bajo de «1000 vidas»: Captura propia desde el DAW

<sup>41</sup> Delay & Reverb Time Calculator, <https://anotherproducer.com/online-tools-for-musicians/delay-reverb-time-calculator/>

### 5.3.3 Mezcla de Instrumentos MIDI externos

La mezcla en los instrumentos MIDI externos comenzó desde el mismo instrumento, en la selección y configuración del timbre del sonido que se grabó en cada canción, para posterior a su grabación, realizar cualquier otro ajuste en dinámica o balance de nivel o frecuencia, al igual que en los instrumentos virtuales, se realizó una reducción en las frecuencias medias de entre 300 y 800 hz y se aplicaron filtros pasa altos a partir de los 80 a 100 Hz, para dejar espacio en el espectro a los demás instrumentos que ocupan ese rango de frecuencias. También se utilizó compresión para tener control en la dinámica del instrumento.



Imagen 8. Compresor BUSTERse en audio de Microkorg en «Gato»<sup>42</sup>

### 5.3.4 Mezcla de Guitarras

La mezcla de guitarras consistió en darle protagonismo y precisión al instrumento, por lo que se realizó en primer lugar una limpieza de frecuencias medias, reduciendo aproximadamente -6dBs en las frecuencias medias y dando realce a las frecuencias altas, a partir de los 2.5 kHz, también se aplicó un filtro pasa altos a partir de los 100 Hz.

<sup>42</sup> Compresor Buster se en audio de Microkorg de «Gato»: Captura propia desde el DAW



Imagen 9. Ecuador SSQ en la guitarra de «Gato»<sup>43</sup>

La ubicación de la guitarra en este proyecto siempre será central, ya que es un instrumento protagonista que lleva la dinámica rítmica en las canciones, esto se realiza así para seguir las referencias indicadas en los capítulos anteriores. Por último se ajustó el control de la dinámica mediante compresión para lograr precisión en el balance del nivel y se aplicó el studio reverb del Guitar Rig, con el tiempo ajustado al resultado obtenido en la calculadora de reverb y delay para cada canción.

### 5.3.5 Mezcla de Voces

La mezcla de voces comenzó, realizando una limpieza de frecuencias medias, cortando frecuencias por debajo de los 80hz y dando realce a las frecuencias a partir de los 4kHz, se utilizaron el Channel EQ de Logic Pro y el Coral Baxter 2 de la empresa Acustica-Audio para ecualizar y agregar brillo a las mezclas sin hacerlas ásperas<sup>44</sup>.



Imagen 10. Ecuador Coral Baxter 2 en voces de «Té»<sup>45</sup>

También se utilizó el de-esser Sweet-Box de la empresa Analog Obsession para continuar con la limpieza y remover asperezas en las voces<sup>46</sup>.

<sup>43</sup> SSQ en la guitarra de «Gato»: Captura propia desde el DAW

<sup>44</sup> Coral Baxter 2 Plugin, <https://www.acustica-audio.com/pages/specials/2019-coral-bax-eq-free>

<sup>45</sup> Ecuador Coral Baxter 2 en voces de «Té»: Captura propia desde el DAW

<sup>46</sup> Sweet-Box, De-esser, <https://www.patreon.com/posts/sweetvox-34294211>

Luego se procedió a la compresión y para esto se utilizó el SuperCharguer de Native instruments, ya que es un compresor que no solo sirve para controlar la dinámica, sino que también añade una saturación espesa y armónica y una viva presencia<sup>47</sup>



Imagen 11. Compresor Supercharguer en la voz principal de «1000 vidas»<sup>48</sup>

Por último, se buscó un balance entre las voces, ya que en todas las canciones, se contó con pistas duplicadas y transpuestas y voces de distintos interpretes, por lo que el objetivo fue que la voz principal sobresalga y el resto sirva de acompañamiento, así mismo se guarde una relación entre los niveles de la sección rítmica y las voces.

Una vez realizadas las mezclas de cada sección, se procedió a insertar en la salida máster de cada proyecto, el ecualizador Coffe The Pun de Acustica-Audio, y también el compresor TAN de la misma empresa, para darle un último ajuste a las frecuencias y un último ajuste en el control dinámico, para así poder realizar una previa cohesión entre las pistas antes de enviar a masterizar. Se obtuvieron pistas a -6dbfs aproximadamente, que se revisaron por distintas fuentes, como; monitores Yamaha HS5, audífonos Audio Technica ATH-M20X, parlante Sony SRS-XB10 Y audifonos Sony MDR-XB80BS.



Imagen 12. Compresor TAN en en la salida de «1000 vidas»<sup>49</sup>

<sup>47</sup> Supercharguer – Compresor, <https://www.native-instruments.com/es/products/komplete/effects>

<sup>48</sup> Compresor Supercharguer en Voz principal de «1000 vidas»: Captura propia desde el DAW

<sup>49</sup> Compresor TAN en la salida de «1000 vidas»: Captura propia desde el DAW



Imagen 13. Ecuualizador Coffe The Pun en la salida de «1000 vidas»<sup>50</sup>

## 5.4 Masterización

El objetivo principal de la masterización consistió en lograr una sonoridad uniforme en todas las canciones del proyecto mediante el uso del limitador, posterior a la revisión de las mezclas, estableciendo -14 lufs y -0.3 dbs en cada pista.

## 5.5 Diseño de la portada

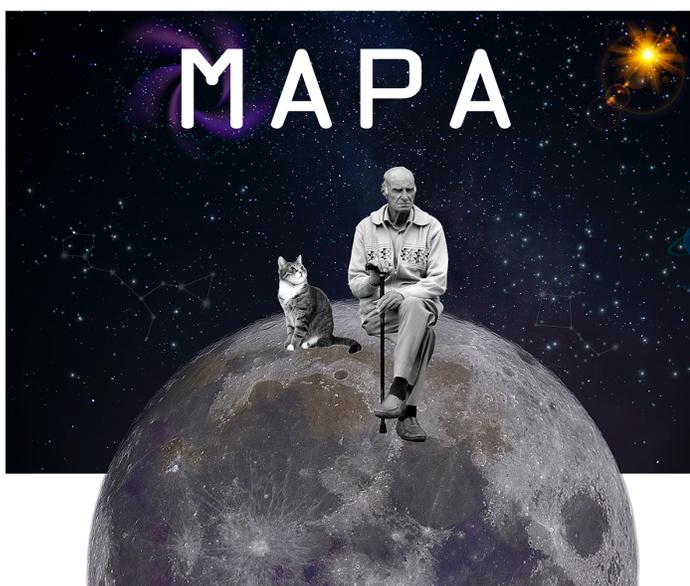


Imagen 14. Portada de MAPA EP<sup>51</sup>

<sup>50</sup> Ecuualizador Coffe The Pun en la salida de «1000 vidas»: Captura propia desde el DAW

<sup>51</sup> Portada de MAPA EP: Diseñado y elaborado por Nicole Poveda

El diseño de la portada fue realizado por Nicole Poveda y consiste en la imagen en estilo collage, de MAPA sobre una luna, haciendo referencia a la portada del libro “El Principito” de Antoine de Saint-Exupery, acompañado de un gato y flotando solitarios sobre el espacio.

### **Conclusiones y recomendaciones:**

Se concluyó que la investigación de los recursos o elementos de un concepto para producir un material discográfico, sirve de mucha ayuda para la realización y direccionamiento del contenido del mismo, ya que se puede desarrollar el proyecto implementando las características propias que dan forma a dicho concepto, tal es el caso de esta producción, en donde los elementos auditivos, se complementan a los elementos narrativos para obtener un material sonoro conceptual que tiene relación en sus partes. También se concluye que la previa investigación de antecedentes o referencias del género que se va a producir, ayuda en reconocer e implementar los elementos y características precisos para dar forma al objetivo de sonoridad que se quiere lograr y al agregar elementos distintivos en la composición o producción, generar singularidad a las obras sin perder ese objetivo.

Los recursos narrativos, sirvieron como directriz conceptual de este proyecto que tuvo comienzo en composiciones relacionadas a experiencias y entendimiento de la realidad personal del autor en temas como; adaptarse a nuevas personas y entornos, recordar, decir adiós, extrañar y vivir lejos de los seres queridos, para encaminarlo hasta obtener el material sonoro requerido. Así también, los recursos y referencias sonoras establecidas para este proyecto, sirvieron para relacionar instrumentalmente al ambiente y vocalmente al mensaje propuesto por el personaje agregando cualidades que permiten transmitir dicho mensaje.

Se concluye también, que para proyectos que requieran de un tiempo corto establecido para su realización, como es el caso de este proyecto, es beneficioso realizar el proceso simultáneo de composición y producción en el home estudio, previo a la visita al estudio, siempre y cuando el género lo permita, debido a que se puede ahorrar tiempo y

dinero haciendo uso de samples e instrumentos virtuales. En este caso fue beneficioso usar el DAW logic Pro, debido a que contiene una librería de samples y una biblioteca de instrumentos virtuales que permitieron desarrollar la producción de manera ágil debido a que se contó con estos recursos de forma práctica.

Se recomienda la búsqueda de retroalimentación durante el proceso y la revisión periódica de los productos desde diferentes fuentes sonoras para relizar los ajustes durante el proceso, así como también en producciones de pop o electrónica buscar los espacios propicios y adecuados acústicamente para la grabación de los elementos o instrumentos acusticos.

También se recomienda realizar esta previa investigación de elementos y características de cualquier concepto y también del género, para obtener un material sonoro en donde lo auditivo se relaciona al concepto. También es recomendable usar un proceso metodológico para establecer orden en los objetivos de los proyectos a realizar.

## Bibliografía:

- Adell, Joan-Elies, *Música y tecnología: Sobre las transformaciones discursivas en la música popular contemporánea*, Universitat Oberta de Catalunya, 2003.
- Flores, Susana, *Música y adolescencia. La música popular actual como herramienta en la educación musical*, Universidad Nacional de Educación a Distancia, España, 2007.
- Nieva, Francisco, *Narrativa Musical*, Editorial La Razón, España, 2014, [Narrativa musical \(larazon.es\)](http://larazon.es).
- Vieira, Dimitri, *¿Qué es el Storytelling? La guía completa para dominar el arte de contar historias*, Rock Content Blog, 2 de febrero del 2019, [Storytelling: guía completa de cómo contar historias \(rockcontent.com\)](http://rockcontent.com).
- De Friedemann, Nina S, "De la tradición oral a la etnoliteratura" Revista América Negra, No. 13, 1997, [19-27-de-la-tradicion-oral.cdr \(ihmc.us\)](http://ihmc.us)
- La Carne Magazine, New Wave, su historia y sus 7 mejores grupos, LaCarne #121 Jul, [New Wave, su historia y sus 7 mejores grupos - LaCarne Magazine](http://LaCarne Magazine)
- Barrio, Manuel Gertrudix, *Música, narración y medios audiovisuales*, Ediciones del laberinto, Madrid, España (2002), [PDF\) Música, narracion y medios audiovisuales \(researchgate.net\)](http://researchgate.net)
- Matus, Pablo, *Storytelling, ¿cómo crear y contar buenas historias?*, Maletín Editores, Chile, 2019, [PDF\) Storytelling. Cómo crear y contar buenas historias \(researchgate.net\)](http://researchgate.net)
- Cartas, Iván, *Narrativas audiovisuales: Los discursos de Francisco García y Mario Rajas*, Universidad Complutense de Madrid. Narrativa Musical (Madrid, España 2011), [El-cuerpo-grotesco-y-la-configuracion-de-los-personajes-principales-en-la-pelicula-Pink-Flamingos-de-John-Waters.pdf \(researchgate.net\)](http://researchgate.net)
- Jacquier, María de la Paz, Shivres Favio, *Fundamentos psicológicos y educacionales de la Teoría de la Narrativa Musical*, 11vo Encuentro de Ciencias Cognitivas de la Música. SACCoM y TMP – FBA – UNLP, Buenos Aires (Septiembre, 2013). [Fundamentos psicológicos y educacionales de la Teoría de la Narrativa Musical \(academica.org\)](http://academica.org)
- Valencia Fonseca, Juan Sebastián, *Transformando la música de los 80's*, Tesis de grado, Universidad El Bosque, Bogotá D.C., Colombia (2019) [Transformando los 80 \(Bitacora\).pdf \(unbosque.edu.co\)](http://unbosque.edu.co)
- Ángel, Cristian, Varela Santiago, *Grabación de samples y creación de timbres a partir de la guitarra eléctrica y su posterior integración sonora en cuatro obras instrumentales*, Informe final de trabajo de grado, Instituto Tecnológico Metropolitano, Medellín, Colombia (2021), [Informe final de trabajo de grado Cristian Ángel y Santiago Varela.docx \(itm.edu.co\)](http://itm.edu.co)
- Tanev, George, Bozinovski Adrijan, *Virtual Studio Technology and its application in digital music production*, The 10th Conference for Informatics and Information

- Technology (CIIT 2013), University American College, Skopje, Macedonia, [Proceedings.pdf \(ukim.mk\)](#)
- Apple Inc., Una Introducción a los instrumentos de Logic Pro, 2011, [Logic Pro 9 Instrumentos: Una introducción a los instrumentos de Logic Pro \(apple.com\)](#)
- Cotrina Daniela, Trejo Martha, La Mezcla de Audio: descripción, elementos y aplicaciones. Informe de materia de graduación, Escuela Superior Politécnica del Litoral, Guayaquil, Ecuador (2011)

## Anexos

### Rider técnico

CANT.	EQUIPO / INSTRUMENTO	MODELO	OBSERVACIONES
1	GUITARRA	GIBSON LES PAUL 60s TRIBUTE	-
1	SINTETIZADOR	KORG MICROKORG	ADAPTADOR DE 9V
1	CONTROLADOR MIDI	NOVATION LAUNCHKEY 49	CONECTOR USB TIPO B
1	PREAMPLIFICADOR	PRESONUS TUBEPRE V2	ADAPTADOR DE 12V
1	INTERFAZ DE AUDIO	NATIVE INSTRUMENTS KOMplete AUDIO 2	CONECTOR USB TIPO B
2	MONITOR DE AUDIO	YAMAHA HS5	2 CABLES DE PODER / 2 CABLES TRS
1	COMPUTADORA	MACBOOK PRO 2018 MACOS MONTEREY	ADPATADOR USB TIPO A TO B
3	AUDIFONOS	AUDIO-TECHNICA ATH-M20X	-
2	CABLE T/S DE 1/4	-	3 METROS
2	CAJA DIRECTA	WHIRLWIND IMP2	-
1	CABLE MIDI IN/OUT	-	1.5 METROS
4	CABLE XLR	-	3 METROS
3	MICRÓFONO	NEUMANN U-87 (1) / ELECTRO-VOICE RE-20 (1) / SHURE BETA58 (1)	CON FILTRO ANTIPOP
1	PREAMPLIFICADOR	WARM AUDIO WA273 – 2 CHANNEL	-
1	INTERFAZ DE AUDIO	ANTELOPE ORION HD 32 CHANNEL	
2	PEDESTAL DE MICRÓFONO	-	-
1	PREAMPLIFICADOR DE AUDÍFONOS		-
1	CONSOLA DE AUDIO	YAMAHA MGP24X	--

Tabla 6. Rider técnico<sup>52</sup>

<sup>52</sup> Rider técnico: Elaboración propia

## Proceso y técnicas de grabación de «Gato»

<b>INSTRUMENTO</b>	<b>TIPO / FUNCIÓN</b>	<b>PRESET / PARCHE</b>	<b>LIBRERÍA/ SOFTWARE</b>	<b>GRABACIÓN / ORIGEN</b>
BATERÍA	PERCUSIÓN	-	DRUMKIT DESIGNER / LOGIC	PANEL DE EDICIÓN DKD
CAJA RÍTMICA	PERCUSIÓN	-	DRUM MACHINE DESIGNER / LOGIC	PANEL DE EDICIÓN DMD
CONGA	PERCUSIÓN	LATIN KIT	SAMPLER / LOGIC	MIDI
AGOGO BRASILEIRO	PERCUSIÓN	BRAZILIAN AGOGO	EXPLORADOR DE BUCLES / LOGIC	IMPORTADO A PISTA DE AUDIO
REPIQUE BRASILEIRO	PERCUSIÓN	BRAZILIAN REPIQUE	EXPLORADOR DE BUCLES / LOGIC	IMPORTADO A PISTA DE AUDIO
ES2	BAJO	SYNTH E-BASS	VST LOGIC	MIDI
BAND SYNTH	BAJO	CLASSIC BASS	KONTAK FACTORY S SERIES	MIDI
ES2	BAJO	ITALO DISCO PATTERNS	VST LOGIC	MIDI
RETROSYNTH	BAJO	FUID BASS	VST LOGIC	MIDI
MICROKORG	SINTETIZADOR	A.62	-	GRABACIÓN DE MIDI EXTERNO
HIBRID KEYS	SINTETIZADOR	ATMOSPHERE	KONTAK PLAY SERIES	MIDI
ES2	SINTETIZADOR	RAINING BELLS	VST LOGIC	MIDI
GUIARRA	GUIARRA ELECTRICA	-	LOGIC	GRABADO A PISTA DE AUDIO
VOZ	SAMPLE DE VOZ	SOUTH AFRICAN SINGERS	SAMPLER / LOGIC	MIDI
VOZ	SAMPLE DE VOZ	TRISTAN BACKGROUND	EXPLORADOR DE BUCLES / LOGIC	IMPORTADO A PISTA DE AUDIO
VOZ	SAMPLE DE VOZ	MANY MIRACLES VOCAL LAYER	EXPLORADOR DE BUCLES / LOGIC	IMPORTADO A PISTA DE AUDIO
VOZ	VOZ PRINCIPAL	-	LOGIC	GRABADO A PISTA DE AUDIO

Tabla 7. Grabación de instrumentos de «Gato»<sup>53</sup>

<sup>53</sup> Grabación de instrumentos de «Gato»: Elaboración propia

### Proceso y técnicas de grabación de «1000 vidas»

<b>INSTRUMENTO</b>	<b>TIPO / FUNCIÓN</b>	<b>PRESET / PARCHE</b>	<b>LIBRERÍA/ SOFTWARE</b>	<b>GRABACIÓN / ORIGEN</b>
BATERÍA	PERCUSIÓN	-	DRUMKIT DESIGNER / LOGIC	PANEL DE EDICIÓN DKD
CAJA RÍTMICA	PERCUSIÓN	-	DRUM MACHINE DESIGNER / LOGIC	PANEL DE EDICIÓN DMD
BONGO	PERCUSIÓN	CUBAN FUN BONGO	EXPLORADOR DE BUCLES / LOGIC	IMPORTADO A PISTA DE AUDIO
ES2	BAJO	SYNTH E-BASS	VST LOGIC	MIDI
BAND SYNTH	BAJO	CLASSIC BASS	KONTAK FACTORY SERIES	MIDI
ES2	BAJO	JUCY PUMP BASS	VST LOGIC	MIDI
ES2	BAJO	SYNCED SEQUENCER BASS	VST LOGIC	MIDI
ES1	SINTETIZADOR	SWEET BELLS	VST LOGIC	MIDI
HIBRID KEYS	SINTETIZADOR	ATMOSPHERIC	KONTAK PLAY SERIES	MIDI
MICROKORG	SINTETIZADOR	A.62	-	GRABADO DE MIDI EXTERNO
MICROKORG	SINTETIZADOR	A.53	-	GRABADO DE MIDI EXTERNO
GUIARRA	GUIARRA ELECTRICA	DOWN WITH IT FUNK GUITAR	EXPLORADOR DE BUCLES / LOGIC	IMPORTADO A PISTA DE AUDIO
VOZ	SAMPLE DE VOZ	ANDRE BACKGROUND	EXPLORADOR DE BUCLES / LOGIC	IMPORTADO A PISTA DE AUDIO
VOZ	SAMPLE DE VOZ	BOLLYWOOD LYRICS	EXPLORADOR DE BUCLES / LOGIC	IMPORTADO A PISTA DE AUDIO
VOZ	VOZ PRINCIPAL	-	LOGIC	GRABADO A PISTA DE AUDIO

Tabla 8. Grabación de instrumentos de «1000 vidas»<sup>54</sup>

<sup>54</sup> Grabación de instrumentos de «1000 vidas»: Elaboración propia

### Proceso y técnicas de grabación de «Té»

<b>INSTRUMENTO</b>	<b>TIPO / FUNCIÓN</b>	<b>PRESET / PARCHE</b>	<b>LIBRERÍA/ SOFTWARE</b>	<b>GRABACIÓN / ORIGEN</b>
BATERÍA	PERCUSIÓN	-	DRUMKIT DESIGNER / LOGIC	PANEL DE EDICIÓN DKD
CAJA RÍTMICA	PERCUSIÓN	-	DRUM MACHINE DESIGNER / LOGIC	PANEL DE EDICIÓN DMD
BONGO	PERCUSIÓN	CUBAN FUN BONGO	EXPLORADOR DE BUCLES / LOGIC	IMPORTADO A PISTA DE AUDIO
BONGO	PERCUSIÓN	LATIN DAY BONGO	EXPLORADOR DE BUCLES / LOGIC	IMPORTADO A PISTA DE AUDIO
RIQ TURCO	PERCUSIÓN	TURKISH CALM RIQ	EXPLORADOR DE BUCLES / LOGIC	IMPORTADO A PISTA DE AUDIO
PANDERETA	PERCUSIÓN	TAMBOURINE 10	EXPLORADOR DE BUCLES / LOGIC	IMPORTADO A PISTA DE AUDIO
ES2	BAJO	ITALO DISCO PATTERNS	VST LOGIC	MIDI
VINTAGE SYNTH	SINTETIZADOR	F-100 FLUTES	KONTAK FACTORY SERIES	MIDI
MICROKORG	SINTETIZADOR	A.53	-	GRABADO DE MIDI EXTERNO
HIBRID KEYS	SINTETIZADOR	ATMOSPHERIC	KONTAK PLAY SERIES	MIDI
GUIARRA	GUIARRA ELECTRICA	HOUSE FEVER HOT GUITAR	EXPLORADOR DE BUCLES / LOGIC	IMPORTADO A PISTA DE AUDIO
VOZ	SAMPLE DE VOZ	DRIVING FAST VOCAL CHOP	EXPLORADOR DE BUCLES / LOGIC	IMPORTADO A PISTA DE AUDIO
VOZ	SAMPLE DE VOZ	RIDE WITH ME VOCAL CHOP	EXPLORADOR DE BUCLES / LOGIC	IMPORTADO A PISTA DE AUDIO
VOZ	SAMPLE DE VOZ	WARM EMBERS VOCAL CHOP	EXPLORADOR DE BUCLES / LOGIC	IMPORTADO A PISTA DE AUDIO
VOZ	VOZ PRINCIPAL	-	LOGIC	GRABADO A PISTA DE AUDIO

Tabla 9. Grabación de instrumentos de «Té»<sup>55</sup>

<sup>55</sup> Grabación de instrumentos de «té»: Elaboración propia

### Proceso y técnicas de grabación de «Irme A Volver»

<b>INSTRUMENTO</b>	<b>TIPO / FUNCIÓN</b>	<b>PRESET / PARCHE</b>	<b>LIBRERÍA/ SOFTWARE</b>	<b>GRABACIÓN / ORIGEN</b>
BATERÍA	PERCUSIÓN	-	DRUMKIT DESIGNER / LOGIC	PANEL DE EDICIÓN DKD
CAJA RÍTMICA	PERCUSIÓN	-	DRUM MACHINE DESIGNER / LOGIC	PANEL DE EDICIÓN DMD
DRUMKITS	PERCUSIÓN	LATIN KIT	VST LOGIC	MIDI
DRUMKITS	PERCUSIÓN	AFRICAN KIT	VST LOGIC	MIDI
RETROSYNTH	BAJO	PULSE CYCLES	VST LOGIC	MIDI
MICROKORG	SINTETIZADOR	b.55	-	GRABADO DE MIDI EXTERNO
HIBRID KEYS	SINTETIZADOR	ATMOSPHERIC	KONTAK PLAY SERIES	MIDI
RETROSYNTH	SINTETIZADOR	STRING BELLS	VST LOGIC	MIDI
GUITARRA	GUITARRA ELECTRICA	-	LOGIC	GRABADO A PISTA DE AUDIO
GUITARRA	GUITARRA ELECTRICA	SENSATION MUTED GUITAR	EXPLORADOR DE BUCLES / LOGIC	IMPORTADO A PISTA DE AUDIO
GUITARRA	GUITARRA ELECTRICA	CRATE DIGGING GUITAR	EXPLORADOR DE BUCLES / LOGIC	IMPORTADO A PISTA DE AUDIO
GUITARRA	GUITARRA ELECTRICA	GRIDLOCK MUTED GUITAR	EXPLORADOR DE BUCLES / LOGIC	IMPORTADO A PISTA DE AUDIO
VOZ	SAMPLE DE VOZ	CODY BACKGROUND	EXPLORADOR DE BUCLES / LOGIC	IMPORTADO A PISTA DE AUDIO
VOZ	SAMPLE DE VOZ	SOUTHSIDE CHOIR	EXPLORADOR DE BUCLES / LOGIC	IMPORTADO A PISTA DE AUDIO
VOZ	SAMPLE DE VOZ	SHANA MELODY	EXPLORADOR DE BUCLES / LOGIC	IMPORTADO A PISTA DE AUDIO
VOZ	SAMPLE DE VOZ	ROLL DEEP PULSING VOX PAD	EXPLORADOR DE BUCLES / LOGIC	IMPORTADO A PISTA DE AUDIO
VOZ	VOZ PRINCIPAL	-	LOGIC	GRABADO A PISTA DE AUDIO

Tabla 10. Grabación de instrumentos de «Irme A Volver»<sup>56</sup>

<sup>56</sup> Grabación de instrumentos de «té»: Elaboración propia

### Proceso y técnicas de grabación de «Colisión»

<b>INSTRUMENTO</b>	<b>TIPO / FUNCIÓN</b>	<b>PRESET / PARCHE</b>	<b>LIBRERÍA/ SOFTWARE</b>	<b>GRABACIÓN / ORIGEN</b>
CAJA RÍTMICA	PERCUSIÓN	-	DRUM MACHINE DESIGNER / LOGIC	PANEL DE EDICIÓN DMD
CENCERRO	PERCUSIÓN	AFRICAN KIT	VST LOGIC	MIDI
REPIQUE BRASILEIRO	PERCUSIÓN	BRAZILIAN REPIQUE	EXPLORADOR DE BUCLES / LOGIC	IMPORTADO A PISTA DE AUDIO
CLAPS	PERCUSIÓN	COSMIC HARMONY CLAPS	EXPLORADOR DE BUCLES / LOGIC	IMPORTADO A PISTA DE AUDIO
ES2	BAJO	ITALO DISCO PATTERNS	VST LOGIC	MIDI
VINTAGE SYNTH	SINTETIZADOR	F-100 FLUTES	KONTAK FACTORY SERIES	MIDI
MICROKORG	SINTETIZADOR	A.53	-	GRABADO DE MIDI EXTERNO
HIBRID KEYS	SINTETIZADOR	ATMOSPHERIC	KONTAK PLAY SERIES	MIDI
BAND SYNTH	ELECTRIC PIANO	E-PIANO	KONTAK FACTORY SERIES	MIDI
VOZ	SAMPLE DE VOZ	RESTLESS VOX SYNTH	EXPLORADOR DE BUCLES / LOGIC	IMPORTADO A PISTA DE AUDIO
VOZ	SAMPLE DE VOZ	CARLA MELODY	EXPLORADOR DE BUCLES / LOGIC	IMPORTADO A PISTA DE AUDIO
VOZ	VOZ PRINCIPAL	-	LOGIC	GRABADO A PISTA DE AUDIO

Tabla 11. Grabación de instrumentos de «Colisión»<sup>57</sup>

<sup>57</sup>Grabación de instrumentos de «Colisión»: Elaboración propia

## Contraportada

