



FACULTAD DE INGENIERÍA Y CIENCIAS APLICADAS

PRODUCCIÓN MUSICAL DEL TEMA “NO TE LLEVES”
DEL DÚO CRIVAS Y JH

Trabajo de Titulación presentado en conformidad con los requisitos
establecidos para optar por el título de Técnico Superior En Grabación y
Producción Musical

Ing. Lizbeth Estefanía Rodríguez Recalde
Profesora Guía

Marcelo Ramiro Ulloa Moreno

Autor

Año

2018

DECLARACIÓN DEL PROFESOR GUÍA

"Declaro haber dirigido la producción del tema, "No te lleves", a través de reuniones periódicas con el estudiante Marcelo Ramiro Ulloa Moreno, en el semestre 2018 – 3 orientando sus conocimientos y competencias para un eficiente desarrollo del tema escogido y dando cumplimiento a todas las disposiciones vigentes que regulan los Trabajos de Titulación".

Ing. Lizbeth Estefanía Rodríguez Recalde

C.C.171262373-3

DECLARACIÓN DEL PROFESOR CORRECTOR

“Declaro haber revisado este trabajo, producción musical del tema “No te lleves” del dúo “Crivas y JH”, del estudiante Marcelo Ramiro Ulloa Moreno, en el octavo trimestre, dando cumplimiento a todas las disposiciones vigentes que regulan los Trabajos de Titulación”.

Ing. Christian Fernando Moreira Sosa

C.C.171691766-9

DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL ESTUDIANTE

Declaro que este trabajo es original, de mi autoría, que se han citado las fuentes correspondientes y que en su ejecución se respetaron las disposiciones legales que protegen los derechos de autor vigentes.

Marcelo Ramiro Ulloa Moreno
C.C.215006093-3

AGRADECIMIENTOS

Mis agradecimientos a todas las personas que estuvieron involucradas en este proyecto de tesis y por supuesto a la Universidad de las Américas y a su Escuela de Tecnologías.

DEDICATORIA

A Dios y a mi familia; a Dios por mantenerme siempre en un buen camino a pesar de mis errores, y a mi familia por apoyarme en todo momento en esta aventura que he escogido vivir, a pesar de que, a inicios de esta no he sabido comprender muy bien en que me estaba metiendo, gracias a estas dos partes cruciales en mi vida he podido ser todo lo que ahora soy, y he podido tener el conocimiento que ahora poseo, (y aún hay mucho por aprender).

RESUMEN

En este documento se narra el proceso realizado para la producción musical del tema “No te Llevés”, del dúo Crivas y JH, desarrollado en el género del Reggaetón. Para iniciar el proceso se realiza una serie de experimentos los cuales implican cambios de tempo y tonalidad en una composición, teniendo como punto de partida el análisis de temas populares en el género, tomándolos como referencia según las sensaciones de energía y euforia que pueden ofrecer.

La temática de la canción se enfoca en exponer una problemática que se da por motivo de las redes sociales. En el proceso de composición se busca obtener fuentes sonoras a partir de instrumentos virtuales, tales como Nexus o Gladiator, los sonidos dentro de cada instrumento son escogidos para formar parte de la composición teniendo en cuenta características como su rango de frecuencia o su envolvente.

En el proyecto el proceso de edición se ve simplificado al tratarse de una composición basada en instrumentos virtuales. Lo importante en la mezcla es tener secciones muy bien definidas dentro del tema y que sus instrumentos convivan bien entre sí, utilizando herramientas como ecualización, panning, compresión *Side-Chain*, etc.

Para el master del tema se utiliza herramientas digitales, al igual que en procesos anteriores, en esta ocasión se realiza esto a través de herramientas como el iZotope Ozone 8 y otro VST conocido como SPAN para monitoreo de niveles master, tanto de la mezcla como de la referencia que se utiliza para este proceso, esto para comparar y generar similitudes en sus niveles. Todo el proceso se encuentra minuciosamente detallado a continuación.

ABSTRACT

This document narrates the process carried out for the musical production of the song "No te Llevas", by the duo Crivas y JH, developed in the Reggaetón genre. To start the process a series of experiments are carried out, which involve changes of tempo and tonality in a composition, having as starting point the analysis of popular themes in the genre, taking them as reference according to the sensations of energy and euphoria that they can offer.

The theme of the song focuses on exposing a problem that occurs because of social networks. In the composition process, it is sought to obtain sound sources from virtual instruments, such as Nexus or Gladiator, the sounds within each instrument are chosen to be part of the composition taking into account characteristics such as its frequency range or its envelope.

In the project, the editing process is simplified since it is a composition based on virtual instruments. The important thing in the mix is to have very well defined sections within the theme and that their instruments coexist well with each other, using tools such as equalization, panning, Side-Chain compression, etc.

For the master of the subject, digital tools are used, as in previous processes, this time this is done through tools such as iZotope Ozone 8 and another VST known as SPAN for monitoring master levels, both in the mix and in the reference that is used for this process, this to compare and generate similarities in their levels. The entire process is meticulously detailed below.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN.....	1
1.1 OBJETIVOS.....	2
1.1.1 Objetivo General.....	2
1.1.2 Objetivos Específicos.....	2
2. MARCO TEÓRICO.....	3
2.1 Descripción del género.....	3
2.2 Historia del Género.....	3
2.2.1 Reggaetón.....	3
2.3 Características Sonoras.....	4
2.4 Referencia Musical.....	5
2.4.1 Bandas/Artistas Representativos.....	5
2.4.2 Productores Destacados.....	8
2.5 Tema de referencia: Gatas, Bocinas & Bajo – Farruko FT Daddy Yankee.....	11
2.5.1 Datos generales.....	11
2.5.2 Imagen del disco y de la canción.....	12
2.5.3 Time Sheet Tema de Referencia.....	13
3. DESARROLLO.....	14
3.1 Pre-Producción.....	14
3.1.2 Composición.....	16
3.1.3 Participación.....	16
3.1.4 Proceso Creativo.....	17
3.1.4.1 Tipo de instrumentos virtuales seleccionados.....	18
3.1.5 Cronograma.....	19
3.1.6 Time Sheet.....	20
3.1.7 Presupuesto.....	24
3.2 Producción.....	26
3.2.1 Grabación.....	26

3.2.2 Instrumentos	27
3.2.2.1 Listado de Instrumentos	27
3.2.2.2 Voces.....	30
3.3 Post Producción	31
3.3.1 Edición	31
3.3.1.1 Creación y Organización de la Maqueta.....	31
3.3.1.2 Dembow	32
3.3.2 Mezcla.....	32
3.3.2.1 Dembow	33
3.3.2.2 Nexus - Plucked - PL Waterhouse Pikes	34
3.3.2.3 Nexus - Dance Lead - LD Accelerator	36
3.3.2.4 Nexus - Arpeggios - AR Broken Square (mod) - (pitch up).....	38
3.3.2.5 Nexus - Dance Lead - LD Accelerator #2 (pitch up)	40
3.3.2.6 Nexus - Dance Lead - LD Accelerator #2	40
3.3.2.7 Nexus - Arpeggios - AR Bullet Time	41
3.3.2.8 Nexus - Arpeggios - AR Bullet Time (pitch up)	43
3.3.2.9 Nexus - Arpeggios - AR Broken Square, Nexus - Arpeggios - AR Broken Square (pitch up) y Nexus - Arpeggios - AR Broken Square (mod #2) - (pitch up)	43
3.3.2.10 Nexus - Arpeggios - AR Krystaline	44
3.3.2.11 Nexus - Single Layer Pads - PD Aeropad	45
3.3.2.12 Nexus - Single Layer Leads - LD Culture	46
3.3.2.13 Nexus - XP Dance Orchestral - Strings Mellow 1	48
3.3.2.14 Nexus - Epic Pads - PD Ambergance.....	49
3.3.2.15 Nexus - Dance Leads - LD Ultranoize	50
3.3.2.16 Nexus - Dance Leads - LD Pulsecutter	51
3.3.2.17 ElectraX - Brass - Big Brass Ensemble H.....	52
3.3.2.18 Nexus - Bass - BA Basic Sine	53
3.3.2.19 Nexus - XP Storen'forward - PL Fair Enough.....	54
3.3.2.20 Nexus - Epic Pads - PD Borellian Afterglow	55
3.3.2.21 Pad Fondo 01, 02, 03.....	55
3.3.2.22 Efecto Reverse	56

3.3.2.23	Lead 01	56
3.3.2.24	Lead Arp.....	56
3.3.2.25	Gladiator - Lead - LD The Fogpike MS.....	56
3.3.2.26	Gladiator - Pad - PA Synthaxed Bliss BN, Bass effect, Efecto Revers Inicio, Gladiator - Lead - LD Trance Arp AVB.....	57
3.4	Masterización.....	57
3.5	Diseño del Arte.....	62
4.	RECURSOS.....	66
4.1	Tablas de instrumentos digitales.....	66
4.2	Tablas de Micrófonos.....	78
4.3	Tablas de Plug-In en Mezcla.....	78
4.3.1	Ecualización.....	78
4.3.2	Compresión.....	86
5.	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	89
5.1	Conclusiones	89
5.2	Recomendaciones.....	90
	GLOSARIO	91
	REFERENCIAS	94

1. INTRODUCCIÓN

El reggaetón ha sido un género que ha crecido y ha tenido cada vez mayor popularidad y aceptación por parte del público. En el país existen varios exponentes los cuales representan al género en el ámbito nacional y los cuales pudieron servir como cierta referencia, artistas como Rocko y Blasty, Sophy Mell, Nikki Mackliff, Kiruba, Helian Evans entre otros y últimamente incursionando al género Jhonatan Luna, Ana Paula y Frente A Frente.

(Rivera, 2009)

(Ecuador Top 40, 2018)

El dúo de reggaetón Crivas y JH, quienes forman parte de este proyecto como cantantes, cuentan con varios años de experiencia en el mundo musical urbano tanto como cantantes y productores. El tema “No te lleves” cuya composición de lírica fue creada por los interpretes Joan Tejada Rincón y Carlos Armando Rivas Germán, cuenta un acontecimiento que se puede dar muy a menudo hoy en día en redes sociales, el cual se sitúa en un problema de pareja ocasionado por un ámbito digital, describiendo directamente un conflicto que tiene base en rumores.

La finalidad de este proyecto de producción musical es crear un tema en el cual se exponga conocimientos aprendidos tanto empírica como académicamente, contando con un equipo y estructura de trabajo utilizando métodos de análisis e investigación que se acoplen y se sumen a todos los conocimientos adquiridos hasta el momento, buscando tener conexión con el público al describir un tema con el cual la gente joven y *millennial* se puede identificar.

1.1 OBJETIVOS

1.1.1 Objetivo General

- Producir un tema de reggaetón basado en recursos clásicos del género como sonidos sintetizados a través de instrumentos virtuales y *loops*.

1.1.2 Objetivos Específicos

- Realizar una composición que posea una gran dinámica y un buen manejo de sus tiempos y silencios según convenga.
- Cuidar que el contenido lírico pueda ser escuchado por todo tipo de público, tanto pequeños, jóvenes y mayores.
- Exportar los sonidos sintetizados por instrumentos virtuales como clips de audio particulares para la edición y mezcla de la composición, esto con el fin de lograr un mejor desempeño de recursos y naturalidad.
- Utilizar recursos digitales en el procesamiento del audio, para obtener un color sonoro característico en el género del reggaetón.

2. MARCO TEÓRICO

2.1 Descripción del género

El reggaetón es un género descrito frecuentemente desde sus inicios como *underground*, lo cual indica sus orígenes en un ámbito callejero. Ha logrado tener mayor aceptación del público en general con el pasar del tiempo logrando posicionarse en la actualidad como el género musical de mayor popularidad, escuchado en prácticamente todo el mundo y cuyo ritmo contagia su energía más allá de cualquier barrera lingüística.

(Rivera, 2009)

2.2 Historia del Género

2.2.1 Reggaetón

Este género surge a mediados de los 90 en Puerto Rico, aunque algunos piensan que su verdadero inicio fue en Panamá, mezclando ritmos de reggae con rap y hip hop. El primer lugar en donde se escuchó un ritmo de reggaetón algo similar a lo que ahora escuchamos, es en la discoteca “*The Noise*” de Puerto Rico. Este género siempre ha sido reconocido como “*under*”, y en principio distribuido de forma clandestina. Fue un género muy combatido y criticado, ya que era acusado de promover perversión y degradación, como por ejemplo con su baile denominado perreo, el cual era y es considerado soez.

Con el pasar del tiempo el género ha evolucionado y crecido de tal forma que ha llegado a tener cada vez más aceptación del público, alcanzando a ser el género musical más popular actualmente y el género de mayor exportación de Puerto Rico. El primer Disco a la venta en el género fue *Playero 37*, con la colaboración de Daddy Yankee. Black o Master Joe y O.G. Existían batallas líricas las cuales se organizaban con Djs, cada uno con su corrillo enfrentándose entre sí. Esto hizo que en aquel entonces el género decayera por un tiempo a finales de los

90, pero inesperadamente años después esto se tornó en un auge. El reggaetón a partir del 2005 fue dominando gran parte de las pistas de baile de Latinoamérica y habla hispana.

Este género es dirigido a un target adolescente. Toca temas en sus canciones como diversión, evasión, baile, provocación, aunque también se basan en polémicas y batallas dialécticas entre distintos artistas, lo cual hoy en día ya no es algo que practiquen frecuentemente grandes exponentes de este género.

(Borja Iturbe, 2008, págs. 29-38)

(Rivera, 2009)

2.3 Características Sonoras

El Reggaetón es un género musical cuyo estilo incita movimiento con sensualidad, tiene un ritmo un tanto monótono y repetitivo producido en 4/4 como la mayoría de música popular, brindándole una referencia para el baile. Su velocidad actualmente puede variar según la intensidad del tema alrededor de 86 a 110 bpm aproximadamente. Su ritmo base es establecido por *samples*, ritmo el cual se lo conoce como dembow, el cual por lo general está compuesto por un *kick* o bombo, un *snare*, *hi-hat*, varios timbales y un *tom* de sonido particular. Su sustento armónico y melódico desde siempre tuvo incidencia en sonidos sintetizados, ya sean mediante sintetizadores virtuales o analógicos.

Sus letras en principio eran de escaso trabajo, se fundamentan en la rima para obtener un tema pegadizo. Las canciones en un comienzo fueron tema de acusación social y representación de escenarios de violencia, pero con el pasar del tiempo, esto ha derivado en un paradigma de letra mucho más limpia y comercial. Su léxico está conformado por varios modismos populares en territorios de su origen.

Sus letras en ocasiones han recibido denuncias por sexistas. En sus inicios con respecto a las voces, el Dj poseía su conjunto de cantantes, a los cuales se los

denomina “Corrillo”. Estas voces suelen ser estrepitosas y con un dócil eco que le da más poder a cada expresión pronunciada, este escenario ha ido evolucionando a través del tiempo.

(Borja Iturbe, 2008)

Tabla 1.

Análisis de la canción “Conteo” de Don Omar

ANÁLISIS AL ESCUCHAR LA CANCIÓN	
ANÁLISIS DE LA LETRA	<p>Búsqueda constante de la rima fácil en la estrofa y estribillo. La métrica de los versos es libre. Varía la persona gramatical, cambiando de la segunda a la tercera personas del singular, y pasando del singular al plural en la primera persona, sin saber muy bien a quién se dirige en algunos casos. El léxico que se emplea está lleno de modismos populares, en un tono no sólo coloquial sino casi vulgar. No se cuida ni la sintaxis ni la gramática.</p> <p>Temática: dos temas, uno relacionado con una mujer (o varias mujeres), y otro relacionado con otro tipo (“socio”) al que amenaza.</p>
ANÁLISIS MUSICAL	<p>Estructura musical: comienza con estribillo, para pasar a 3 estrofas no idénticas pero sí semejantes, alternando con estribillos.</p> <p>Timbre: Fundamentalmente utiliza una mezcla de bases rítmicas y sonidos de sintetizador. Voces modificadas con efectos.</p> <p>Análisis de Estilo: ritmo cuaternario de reggaeton que destaca por encima de todo. La voz principal realiza una especie de cantilación, con una frase más musical sólo al final del estribillo. Sonidos y ruidos sintéticos permanentes para rellenar.</p>

(Tomado: P.M. Iturbe, 2008, p. 3, adaptado)

2.4 Referencia Musical

2.4.1 Bandas/Artistas Representativos

Wisin

Wisin, o Juan Luis Morera Luna, nacido el 19 de diciembre de 1978 en Puerto Rico en la ciudad de Cayey. En 1995 forma parte del dúo Wisin y Yandel, junto con el cual en 2003 protagonizan una película titulada “Mi vida – *My Life*”. En el año 2004 presenta su primer álbum como solista, titulado “El sobreviviente”. Junto a Yandel en 2005, crean su propio sello musical, WY Records. Después

de un tiempo presenta el 23 de septiembre de 2013 un nuevo tema como solista con su sencillo "Que viva la vida". parte de su segundo disco en solitario.



Figura 1. Fotografía
Wisin

En el transcurso de ese año formó parte como *coach* en el *Reality Show* "La Voz México" con la compañía de Yandel, David Bisbal, Marco Antonio Solís y Alejandra Guzmán. Se anuncia la salida de su disco "El regreso del sobreviviente" para el año próximo. El 18 de marzo de 2014 sale a la venta "El Regreso Del Sobreviviente" en edición standard y deluxe. Cuenta con las colaboraciones de Michel Teló, Franco de Vita, 50 Cent, Chris Brown, Sean Paul y Zion, entre otros.

Al primer sencillo "Que viva la vida" lo siguieron "Adrenalina" junto a Jennifer López y Ricky Martin y "*Baby Danger*". En octubre estrena el sencillo "Control", en el cual participa Pitbull. El 3 de febrero de 2015 se conoce el tema "Nota de Amor", junto a Carlos Vives y Daddy Yankee. Es el primer sencillo de un próximo álbum de Wisin, que saldrá bajo el título "Los Vaqueros: La Trilogía". Los tres artistas presentan la canción en vivo en los premios Billboard del 30 de abril.

El 4 de septiembre sale a la venta el álbum completo, compuesto por 23 canciones, entre ellas las colaboraciones de Ricky Martin, Prince Royce, Axel, Tito El Bambino, Farruko y muchos más. El 30 de septiembre de 2016 edita "Vacaciones", una nueva canción para bailar. El mismo día Wisin recibe una terrible noticia: su hija Victoria, quien padecía Síndrome de Patau, fallece luego de dar batalla en su primer mes de vida. El 1 de diciembre de 2017 llega el nuevo álbum de Wisin. Titulado "Victory", rinde homenaje a su hija. Cuenta con 16

canciones y las colaboraciones de los mejores del género: Yandel, Daddy Yankee, Don Omar, Ozuna, Nicky Jam, Timbaland, Bad Bunny, Zion & Lennox, Mario Domm, Tito El Bambino, De La Ghetto, Arcángel, Noriel y Almighty.

(CMTV, Artista Wisin, 2018)

Yandel

Yandel, o Llandel Veguilla Malavé, nacido el 14 de enero de 1977 en Puerto Rico en la ciudad de Cayey. En 1995 forma parte del dúo Wisin y Yandel. Fue protagonista de la película “Mi vida – *My Life*” junto a Wisin. Presentó su primer álbum como solista el cual lo tituló “¿Quién contra mí?” en 2004.

Creó junto a Wisin en 2005 “WY Records” su propio sello musical. Luego de un tiempo presenta su segundo disco como solista “De Líder a Leyenda”, el 5 de noviembre de 2013. Como cortes promocionales de esta producción se destacan los temas “Hablé de ti” y “Hasta Abajo”. En este disco también contó con colaboraciones de Don Omar y Daddy Yankee. En el transcurso de este año formó parte como *coach* del *Reality Show* “La Voz México” con la compañía de Wisin, David Bisbal, Marco Antonio Solís, y Alejandra Guzmán.



Figura 2. Fotografía
Yandel

En junio de 2014 presenta colaboraciones con Gilberto Santa Rosa y Chayanne, colaboraciones que formarían parte de su nueva producción, que se titularía “*Legacy – De Líder a Leyenda Tour – EP*”, el cual a su vez estaría compuesto por cinco temas inéditos. Esta producción titulada “*Legacy*” fue presentada públicamente el 3 de febrero de 2015, fue una producción de audio en vivo de

su último tour, el cual cuenta colaboraciones de Gadiel, J Álvarez, Farruko, Gilberto Santa Rosa, y otros.

También tuvo participación el 22 de febrero en el festival de Viña del Mar. El 16 de marzo lanza "Calentura", primer sencillo de un nuevo álbum. El 6 de octubre se conoce también el tema "Encantadora". El 6 de noviembre sale a la venta "*Dangerous*", el álbum completo, con colaboraciones de Nicky Jam, Pitbull, French Montana, De la Ghetto y otros. El 28 de octubre de 2016 se estrena el videoclip de "Loba". El 11 de agosto de 2017 estrena el video de "Explícale", junto a Bad Bunny, como adelanto de su álbum "Update", a la venta el 8 de septiembre del año pasado. Además, participan en el disco Maluma, Zion & Lennox, J Balvin, Plan B, Ozuna, Becky G, Luis Fonsi y Wisin.

(CMTV, Artista Yandel, 2018)

2.4.2 Productores Destacados

Nesty - La Mente Maestra

Ha sido acreedor de un Grammy y un Grammy latino, Nesty "La Mente Maestra" es enlistado como uno de los productores más cotizados e influyentes de América Latina. En el transcurso de su carrera ha trabajado con grandiosos artistas latinos como: Enrique Iglesias, Julio Voltio, Tito el Bambino, Tego Toni Dize, Calderón, David Bisbal, Daddy Yankee, Gloria Estefan, Alexis y Fido, Franco de Vita, Hector el Father, Rakim y Ken Y y Don Omar. Nesty ha acumulado en los últimos 5 años un impresionante record de 11 álbumes platinos alrededor de los Estados Unidos, 10 álbumes platino y 8 álbumes de oro en toda América Latina.

Con un amplio listado de más de 200 temas y colaboración en más de 32 discos, Nesty ha conseguido capturar al público latino alcanzando desarrollar el género urbano. Para el 2006, colaboró en el disco multiplatino "Los Vaqueros" de Wisin

y Yandel en el cual creó 11 temas, entre los cuales se halla las canciones “Pegao” y “Yo te Quiero” ambas obteniendo gran triunfo en la música latina.



Figura 3. Fotografía
Nesty

La canción “Pegao” consiguió colocarse en segundo lugar en los *Latin Tropical Airplay* y *Latin Rhythm Airplay* de los *Billboards*, adquiriendo varios reconocimientos como Premios Juventud, Premios Lo Nuestros y BMI. En el 2007 además formó parte del disco multiplatino y ganador de grammy “Los Extraterrestres” de Wisin y Yandel. Donde creó 11 temas incluyendo el hit “Sexy Movimiento” el cual se posicionó número uno en los *Billboards*, adquiriendo así varios premios como BMI, ASCAP, Premios Juventud, Premios *Billboards*, y más. En el 2008 lanzó junto a Wisin y Yandel su disco de diferentes artistas “La Mente Maestra”.

Esa producción multiplatino logró los primeros lugares en venta y su primer sencillo “Me estas tentando” logró colocarse número uno en las distintas listas de la música Latina, fue clasificado uno de los principales hits del momento adquiriendo sobre 200,000 “*downloads*” en iTunes. En el 2009 formó parte del disco multiplatino “La Revolución” en donde tuvo incidencia en la producción del tema “Mujeres in the Club”, también en una participación de Wisin y Yandel con el popular artista norteamericano 50 cent. Además de con 50 cent Nesty ha colaborado en proyectos en el que han participado los artistas norteamericanos Akon en “Ella me llama” y Tpain en “Imaginte”. Nesty consiguió la participación musical de TPain y 50 Cent, donde por vez primera colaboraron juntos en una

canción, “No dejemos que se apague”, obteniendo el interés de uno y otro hacia su trabajo.

En sus posteriores proyectos se halla la canción “No me digas que no” del notorio cantante español Enrique Iglesias y Wisin y Yandel, la cual, asimismo, obtuvo colocarse número uno en los *Hot Latin Songs* de los *Billboards*, y “Estoy Enamorado” el cual, además, ha asumido un triunfo violento en América Latina posicionándose número 7 en los *Billboards*, adquiriendo más de 40 millones de views en “You Tube”. El último lanzamiento de un disco en el que participa como productor fue “Los Vaqueros 2” en el que produjo 11 temas, se colocó número uno en las primeras posiciones de las listas de ventas.

(Nesty, 2012)



Figura 4. Fotografía Nesty

Tainy

Tainy, o Marcos Efraín Masis, nacido el 9 de agosto de 1989 en San Juan, Puerto Rico. Se caracteriza por ser el productor de reggaetón más joven y exitoso en la industria. Destacó en el género cuando participó en la producción *Mas Flow 2*, cuando solo tenía 15 años, después junto a *Luny Tunes* en el álbum *Mas Flow: Los Benjamins*, tan solo a la edad de 17 años. Tuvo relaciones laborales con Nely «El Arma Secreta», el cual le presentó a *Luny* un demo creado por el mismo, abriéndose de esta forma cada vez más paso en la industria musical.



Figura 5. Fotografía Tainy

Al Luny escuchar el demo, le gustó y lo hizo formar parte de su equipo de trabajo. Durante sus 15 años de edad, Nely lo introdujo al software FL Studio XXL de aquel entonces, para que creara y produjera sus instrumentales, Al año de haber trabajado se convirtió en todo un profesional. Ha participado en proyectos musicales junto con Shakira, Alejandro Sanz, Paris Hilton, Jennifer López, Janet Jackson y Wisin & Yandel.

(ALLMUSIC, 2017)

2.5 Tema de referencia: Gatas, Bocinas & Bajo – Farruko FT Daddy Yankee

2.5.1 Datos generales

Título:	Gatas bocinas y bajo - Farruko y Daddy Yankee
Álbum:	Los De La Nazza the Collection, Vol. 1
Publicado:	5 noviembre del 2011
Formato:	Digital y Físico
Duración:	3:23 min.
Licencia:	TuneCore, The Orchard Music (en nombre de Imperio Nazza Records); UBEM y 1 sociedades de derechos musicales
Productores:	Musicólogo y Menes

2.5.2 Imagen del disco y de la canción



Figura 6. Diseño del Álbum



Figura 7. Diseño del Álbum

3. DESARROLLO

Para obtener el objetivo de la realización de este proyecto de producción, se canalizaron todas las actividades en tres facetas, preproducción, producción y postproducción. En los siguientes incisos se describirá cada una de estas etapas, así como las decisiones y resultados que acontecieron hasta el final de la creación del tema “No te lleves” y todos sus complementos pertinentes.

3.1 Pre-Producción

3.1.1 Integrantes del dúo y Productor

3.1.1.1 Crivas

Crivas, o Carlos Armando Rivas Germán, nacido el 18 de noviembre 1990 en Santo Domingo Republica Dominicana incursionó en el mundo de la producción musical desde los 11 años, eso a partir del 2001. Comenzó escribiendo canciones de manera empírica por influencia de grupos estudiantiles dentro del colegio en donde el cursaba, los cuales realizaban free style con inclinación más a la música rap que reggaetón, ya que en ese tiempo no estaba tan en auge. Esto hizo que comenzara a despertar su gusto por el mundo de la música lo cual lo llevo a buscar información sobre producción y música urbana en internet y en foros.

Comenzó a adquirir experiencia en guerras líricas dentro de estos foros, grabándose a sí mismo y respondiendo mediante audios estas conversaciones, lo cual le dio el punto de inicio para irse perfeccionando en esta área con el tiempo. Después comenzó a realizar sus propias canciones con pistas que obtenía de internet, en aquel entonces utilizaba pistas producidas por Luny Tunes (aquí el reggaetón ya era más popular), los cuales en ese tiempo buscaban apoyar a nuevos talentos, compartiendo sus producciones para que cualquiera pueda crear sus propios temas, lo único malo de esto es que cualquier

canción que se sacara con estas instrumentales, iba a sonar a producciones ya reconocidas por la gente, por lo que decidió aprender a crear sus propios instrumentales.

Comenzó en esto utilizando en aquel entonces FL Studio 2.5, todo esto de manera muy empírica, es entonces cuando decide dedicarse más a la producción, todo esto con apenas 14 o 15 años. A partir del 2008 Crivas describe su vida dirigida más a producción y enseñanza, identificándose a sí mismo como productor y maestro en el mundo de la música. En julio del 2013, decide llevar sus conocimientos a otro nivel y viaja a argentina para realizar un estudio intensivo sobre producción durante un año, luego de esto, retorna a su país y retoma su camino como productor hasta el día de hoy.

3.1.1.2 JH

JH, o Joan Tejeda Rincón, Nacido en Santo Domingo el 22 de noviembre de 1992, empezó en la música a los 12 años, desde pequeño estuvo incursionando en eventos musicales dentro de actividades escolares con diversas temáticas, como el embarazo precoz, la violencia, etc. A partir de esas experiencias quiso llevar estas actividades a otro nivel, a algo más formal como compositor y artista. Formo su primera banda por el 2012 – 2013, la cual él establece que no tuvo éxito, después formó parte de un dúo el cual por motivos de tiempo y persistencia tampoco tuvo éxito. Noto que, al momento de querer producir sus propios temas con un productor aparte, este no creaba las instrumentales como él quería, y por ese motivo comenzó a establecerse también como productor, para entonces conoce a Carlos Armando Rivas Germán, Crivas, en donde forman un dúo creativo denominado “Los Maestros Musicales” donde va creciendo como compositor y artista a través de la experiencia colectiva.

3.1.1.3 Zifheer

Zifheer, o Marcelo Ramiro Ulloa Moreno, nacido en Sucumbíos Nueva Loja el 24 de noviembre de 1994, desde muy pequeño apasionado por la música, a partir de los 14 – 15 años comenzó a incursionar en el mundo de la producción musical, realizó varias composiciones y mezclas de forma empírica para algunos eventos. Varios años antes de salir del colegio él tenía muy en claro que quería seguir después de terminar los estudios, así que una vez graduado decidió ir a estudiar producción musical en la capital Pichicha – Quito, donde actualmente es estudiante de la Udla, en donde se prepara para ser productor musical de profesión. Posee más de 6 años de experiencia creando y produciendo instrumentales en el género del reggaetón, aunque también ha incursionado en el género de música electrónica. Actualmente dedicado a elaborar su proyecto de tesis el cual cuenta como su primer trabajo a nivel profesional, aunque esté considerado como un trabajo académico.

3.1.2 Composición

Lo primero a realizar como proceso inicial fue establecer referencias claras, las cuales puedan servir de guía para el proyecto. Se tomó como aspectos importantes la creación de melodías pegadizas y con mucho movimiento, durante el proceso de composición se fue creando la idea principal de lo que trataría el tema; luego de poseer una base musical sólida se comenzó a trabajar con los detalles tanto en estructura musical como letra.

3.1.3 Participación

Considerando el proceso de composición del tema, se detalla a continuación la participación de cada uno de los integrantes dentro de este proyecto.

Tabla 3.

Interacción y Músicos

Interacción	Nombre del Músico
Instrumentos Virtuales y loops	Marcelo Ulloa
Voces	Crivas y JH

3.1.4 Proceso Creativo

Durante el desarrollo del tema se realizaron varios experimentos en los que se construyeron algunas bases musicales con diferentes intensiones, aunque basándose siempre en un mismo estilo. Se experimentó tanto en tempo como en tonalidad teniendo en cuenta las sensaciones emocionales que puedan expresar cada tono y velocidad de bpm, esto según información teórica aprendida en clases en la Universidad de las Américas. Este dato solo como referencia al momento de componer.

Tabla 4.

Relación entre las notas y las emociones

RELACIÓN ENTRE LAS NOTAS Y EMOCIONES

NOTA	VERBO	Exceso	Equilibrio	Déficit
DO	Hacer, concretar	Materialismo Perfeccionismo	Confianza Realismo	Inseguridad
RE	Crear Organizar	Exceso de Entusiasmo	Creatividad Reconocimien to	Depresión Ansiedad <u>Desmotiv</u>
MI	Sentir Sensible	<u>Sentimenta- Lismo</u>	Sensibilidad	Rechazo
FA	Amar Respetar	Egoísmo	Amor <u>incond.</u> Respeto	Culpabilidad Falta de Respeto
SOL	Comunica	Mentiras	Verdad	Omisión verbal
LA	Visualizar Proyectar	<u>Autoritario Obsesión</u>	Claridad	Ingenuidad
SI	Darse cuenta	Agresividad Temeridad	Sabiduría <u>Fé</u>	Injusticia

3.1.4.1 Tipo de instrumentos virtuales seleccionados

Se buscó implementar varios tipos de instrumentos que proporcionen el carácter rítmico que se quería plasmar en el tema, analizando individualmente su envolvente, por lo que se decidió tanto para melodías y armonías principales utilizar tipos de sonidos con un ataque alto y de corta duración, rasgos que se caracterizan principalmente en sonidos de *Pluck*, estos a su vez acompañados de sonidos *Lead* que forman pequeñas melodías siguiendo a las melodías principales.

3.1.6 Time Sheet

Tabla 6.

Time Sheet Maqueta Inicial tema “No te lleves”

Tema:		No te lleves		Género:		Reggaetón		Productora:		Zifheer Music	
Artista:		Crivas y JH		Duración:		3.30 min		Bpm:		82	
COMPÁS		4/4									
COMPASES		4	8	12	8	8	8	12	12		
FORMA		A	B	C	B'	C'	B''	D	E		
FUNCIÓN		Intro	Coro	Verso 1	Coro	Verso 2	Coro	Verso 3	Ending		
Hook			X		X		X				
Instrumentos		Mapa de Densidad									
Ritmo - Dembow	Kick		X	X	X	X	X	X	X	X	X
	Snare		X	X	X	X	X	X	X	X	X
	Timbal		X	X	X	X	X	X	X	X	X
	Tom		X	X	X	X	X	X	X	X	X
	Hi Hat		X	X	X	X	X	X	X	X	X
	Redoble			X		X		X		X	X
	Nexus - Plucked - PL Waterhouse Pikes			X					X		
	Nexus - Dance Lead - LD Accelerator			X					X		
	Nexus - Arpeggios - AR Broken Square (mod) - (pitch up)							X	X	X	
	Nexus - Dance Lead - LD Accelerator #2 (pitch up)		X		X			X	X	X	
	Nexus - Dance Lead - LD Accelerator #2		X		X						
	Nexus - Arpeggios - AR Bullet Time		X		X				X		
	Nexus - Arpeggios - AR Bullet Time (pitch up)		X		X			X	X	X	
	Nexus - Arpeggios - AR Broken Square		X		X				X	X	

Sintetizadores	Nexus - Arpeggios - AR Broken Square (pitch up)		X		X		X	X	
	Nexus - Arpeggios - AR Krystaline				X		X	X	X
	Nexus - Single Layer Pads - PD Aeropad		X	X	X	X	X	X	X
	Nexus - Single Layer Leads - LD Culture			X		X	X	X	X
	Nexus - XP Dance Orchestral - Strings Mellow 1		X	X	X	X	X	X	X
	Nexus - Epic Pads - PD Amberglance								X
	Nexus - Dance Leads - LD Ultranoize					X		X	
	Nexus - Dance Leads - LD Pulsecutter		X		X			X	X
	ElectraX - Brass - Big Brass Ensamble H	X	X	X	X	X	X	X	
	Nexus - Bass - BA Basic Sine		X	X	X	X	X	X	X
	Nexus - XP Storen'forward - PL Fair Enought			X		X		X	
	Nexus - Epic Pads - PD Borellian Afterglow	X							

3.1.7 Presupuesto

Tabla 8.

Presupuesto Real

PRESUPUESTO			
DETALLE	Cantidad	V. Unitario (\$)	V. Total (\$)
Área Infraestructura			
Estudio A (Mezcla, Master, Grabación)	1	50,00	50,00
Estudio B (Grabación)	1	30,00	30,00
Subtotal 1			80,00
Área Creativa			
Compositor	1	00,00	00,00
Diseñador Gráfico	1	100,00	100,00
Arreglista	1	00,00	00,00
Subtotal 2			100,00
Área Ejecutiva (Costo por tema)			
Productor	1	0,00	0,00
Ingeniero	1	0,00	0,00
Subtotal 3			0,00
Extras			
Transporte	1	0,00	0,00
Catering	1	0,00	0,00
Varios	1	0,00	0,00
Subtotal 4			0,00
TOTAL PROYECTO			180,00

Tabla 9.

Presupuesto ficticio – Basado en Costos aproximados en relación a la producción profesional en el estudio de Guzman Records ubicado en Ambato – Ecuador.

PRESUPUESTO			
DETALLE	Cantidad	V. Unitario (\$)	V. Total (\$)
Área Infraestructura			
Estudio A (Mezcla, Master, Grabación)	1	60,00	60,00
Estudio B (Grabación)	1	30,00	30,00
Alquiler de Equipos	2	15,00	30,00
Subtotal 1			120,00
Área Creativa			
Arreglista	1	60,00	60,00
Diseñador Gráfico	1	100,00	100,00
Compositor	1	90,00	90,00
Subtotal 2			250,00
Área Ejecutiva (Costo por tema)			
Ing. Mezcla	1	120,00	120,00
Ing. Masterización	1	120,00	120,00
Productor Musical	1	250,00	250,00
Subtotal 3			490,00
Área de Materiales y Extras			
Transporte			40,00
Catering			50,00
Varios			40,00
Subtotal 4			130,00
TOTAL PROYECTO			990,00

3.2 Producción

La producción se inició mediante la búsqueda de referencias y de análisis musical en el aspecto de sensaciones que se percibía a nivel sonoro en cada uno de los temas elegidos como modelos a seguir, ya sea a nivel de energía, ritmo o tonalidad. También se inició con la búsqueda de plugins que puedan proporcionar los sonidos adecuados, poniendo como mayor factor la característica sonora que debían poseer dentro del género.

3.2.1 Grabación

A partir de la elección de la temática en la cual se basaría esta producción y los plugins que serían utilizados, se comenzó a experimentar con los bpm y la tonalidad para encontrar la intención buscada al componer el tema, armando de esta forma la primera maqueta base.

La grabación de la base se realizó de manera independiente en home estudio, ya que al ser una grabación de sonidos que provienen de una fuente que se desarrolla mediante el uso de información y datos digitales previamente ya creados o grabados (registro de información netamente digital – MIDI – Musical Instrument Digital Interface), no se necesita la intervención de elementos físicos como micrófonos para poderlos grabar, ni toma importancia relevante el ambiente acústico que pueda poseer el estudio, lo que toma relevancia al momento de registrar esta información en una composición en particular, es la intención y la interpretación al hacer uso de dichos instrumentos virtuales.

La grabación de las voces se realizó en dos home estudios diferentes en República Dominicana con la colaboración de Crivas y JH, todo esto siempre bajo la dirección del productor Marcelo Ulloa. Este contacto se dio a cabo gracias a internet vía correo y WhatsApp, en donde se mantuvo comunicación escrita y de audio con los artistas para guiar la composición de la lírica y la grabación, velando siempre a que las intenciones y objetivos del proyecto tengan el enfoque

y dirección establecidos en principio del proceso creativo. Este proceso duró aproximadamente una semana, en la que se corrigió detalles como: cambios de la letra en el Intro y primer verso, añadir una línea vocal melódica considerada interesante al final del tema, eliminación de ruidos y sonidos de saturación (clip) indeseados.

3.2.2 Instrumentos

La producción de la base tuvo una evolución conforme transcurría el tiempo total establecido para crear el tema, inicialmente la base con la que se comenzaría a trabajar fue creada entre el 16 de febrero y el 3 de marzo del presente año, esto dado a que se experimentó mucho al momento de crearla. Al tener experiencia en producir instrumentales de reggaetón, no solo se tenía una posible opción en mente, pero al final el productor decidió escoger el instrumental que más le pareció adecuado según la temática a desarrollar.

3.2.2.1 Listado de Instrumentos

La mayoría de los sonidos utilizados en la producción de la base fueron obtenidos de algunos instrumentos virtuales muy populares en la producción del género urbano y electrónica, estos plugins son *Nexus*, *Gladiator* y *ElectraX*. En principio se creó una base melódica pegadiza que acompañe y se acople muy bien a lo que es el *dembow* (ritmo característico del reggaetón). Por lo que se eligió un sonido de *pluck* el cual daba las características buscadas en la melodía inicial de donde surgirían los demás acompañamientos, un sonido de *release* y *attack* corto. Este sonido inicial posee frecuencias de entre 240 Hz a 2 kHz. Todos estos sonidos fueron registrados digitalmente mediante la renderización que ofrece la DAW o mediante el registro interno que ofrece un plugin propio de FL Studio llamado Edison (esto para ahorrar recursos informáticos en procesamiento).



Figura 8. Plugin Nexus



Figura 9. Plugin Gladiator



Figura 10. Plugin ElectraX

Para citar los diferentes instrumentos utilizados en este proyecto a través de los plugins indicados anteriormente se presenta el siguiente listado:

1. Dembow – Loop (Editado parte por parte)
2. Nexus - Plucked - PL Waterhouse Pikes
3. Nexus - Dance Lead - LD Accelerator
4. Nexus - Arpeggios - AR Broken Square (mod) - (pitch up)
5. Nexus - Dance Lead - LD Accelerator #2 (pitch up)
6. Nexus - Dance Lead - LD Accelerator #2
7. Nexus - Arpeggios - AR Bullet Time
8. Nexus - Arpeggios - AR Bullet Time (pitch up)
9. Nexus - Arpeggios - AR Broken Square
10. Nexus - Arpeggios - AR Broken Square (pitch up)
11. Nexus - Arpeggios - AR Krystaline
12. Nexus - Single Layer Pads - PD Aeropad
13. Nexus - Single Layer Leads - LD Culture
14. Nexus - XP Dance Orchestral - Strings Mellow 1
15. Nexus - Epic Pads - PD Amberglance
16. Nexus - Dance Leads - LD Ultranoize

17. Nexus - Dance Leads - LD Pulsecutter
18. ElectraX - Brass - Big Brass Ensemble H
19. Nexus - Bass - BA Basic Sine
20. Nexus - XP Storen'forward - PL Fair Enough
21. Nexus - Epic Pads - PD Borellian Afterglow

Este listado pertenece a la primera fase de composición de este proyecto, la cual cuenta con 20 diferentes instrumentos virtuales más el ritmo del dembow. A continuación, se listan los instrumentos que fueron añadidos a partir de la composición inicial los cuales fueron agregados por la decisión de aumentar las fuentes armónicas en el tema.

1. Pad fondo 01
2. Pad fondo 02
3. Pad fondo 03
4. Efecto Revers
5. Lead 01
6. Lead Arp
7. Gladiator - Lead - LD The Fogpike MS
8. Gladiator - Pad - PA Synthaxed Bliss BN
9. Bass efect
10. Efecto Revers Inicio
11. Gladiator - Lead - LD Trance Arp AVB

Algunos de estos instrumentos tienen solo nombres referenciales para el proyecto dado que surgieron inconvenientes al momento de su composición, por lo que no se consiguió obtener sus nombres exactos.

3.2.2.2 Voces

Las voces fueron grabadas en dos estudios diferentes, en concreto en el estudio De los "Maestros Musicales" en Santo Domingo - República Dominicana. Para el primer cantante "Crivas", se utilizó un micrófono MXL 67i a través de una interfaz

UA Apollo 8 dúo, y para “JH” se utilizó un micrófono MXL V67G a través de una M-AUDIO Fast Track, en ambos casos utilizando una técnica común al grabar voces basada en colocar la fuente a 15 cm de distancia del micrófono.



Figura 11. Micrófono MXL 67i



Figura 12. Interfaz UA Apollo 8 dúo



Figura 13. MXL V67G



Figura 14. Interfaz M-AUDIO Fast Track

3.3 Post Producción

3.3.1 Edición

3.3.1.1 Creación y Organización de la Maqueta

Para definir bien todas las secciones dentro del tema se organiza todos los audios grabados con sus correspondientes nombres y colores de identificación, creando marcadores para determinar secciones como el coro, intro, verso y ending.

Todos estos instrumentos virtuales son preparados para el proceso de mezcla y dado que son registrados como simples datos e información, los posibles problemas que puedan surgir al momento de este registro son mínimos, problemas tales como mala ejecución, desfases, etc. Son rápidamente solucionados.

El único inconveniente presente identificado en los registros de audio fue la presencia de cierta latencia que creaba algo de desfase en un instrumento con relación al resto, este problema solo fue visible una vez que se obtenía el audio exportado de la composición correspondiente, esto fue solucionado por medio de pequeños recortes al inicio de estos audios, colocándolos de forma que cuadren al tiempo correcto del compás establecido.

3.3.1.2 Dembow

Para el dembow se utilizó un tratamiento un tanto especial, en el cual se hace uso de un plugin que descompone cada golpe de cualquier audio, dividiendo cada parte que conforma el ritmo en un audio independiente, permitiendo modificar ciertos aspectos de cada sección, el plugin mencionado es un plugin nativo de FL Studio llamado Fruity Slicer. Con esto lo que se buscó fue darle mayor dinámica al dembow disminuyendo un poco el release de cada audio de forma independiente.

3.3.2 Mezcla

En la mezcla, para citar en términos generales lo que se realizó en principio fue un corte en aproximadamente 100 Hz en todos aquellos instrumentos que no tengan relevancia en frecuencias bajas, esto con la finalidad de abrir y limpiar el espacio de frecuencias a instrumentos como el bajo, bombo y todo aquello que se considere importante tenerlo por debajo de los 100 Hz.

En frecuencias altas, al tener la mayoría de instrumentos con mucha dinámica, lo que se procuró al momento de la composición fue que cada audio grabado se

complementen los silencios unos a otros, de esta forma evitar posibles enmascaramientos no intencionados.

3.3.2.1 Dembow

En el dembow se realizó lo siguiente:

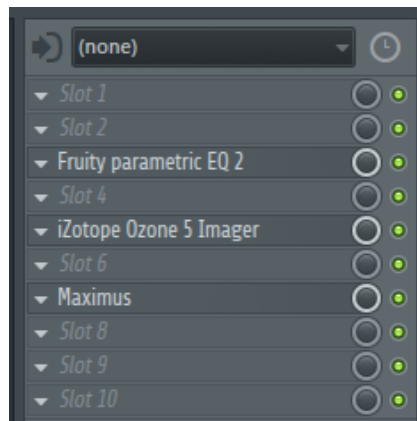


Figura 15. Cadena de procesos

3.3.2.1.1 Fruity parametric EQ 2

En ecualización se realizó un corte muy marcado en filtro *high pass* y *low pass*, en 20 kHz y 20 Hz respectivamente.

Después se disminuyó en 500 Hz para otorgarle mayor claridad y definición en altas frecuencias de manera más natural.

3.3.2.1.2 iZotope Ozone 5 Imager

En este caso se aumentó la imagen estéreo del ritmo en bajas frecuencias en un rango de 20 Hz a 120 Hz, en contraste se disminuyó la sensación estéreo en rangos de 120 Hz a 2 kHz y de 10 kHz a 20 kHz. También se aumentó un poco el espectro en un rango de 2 kHz a 10 kHz. Con esto se consiguió otorgarle más peso y hacerlo en percepción más compacto y definido.

3.3.2.1.3 Maximus

Esta herramienta es un compresor multibanda, el cual se divide en low, mid, high y master. Con esto lo que se realizó en esencia es compactar más al ritmo del dembow, comprimiendo un poco en bajas y altas frecuencias en un rango de 2.5:1 a 3:1, y finalmente también el master.

3.3.2.2 Nexus - Plucked - PL Waterhouse Pikes

En este instrumento se realizó la siguiente cadena de procesamiento:

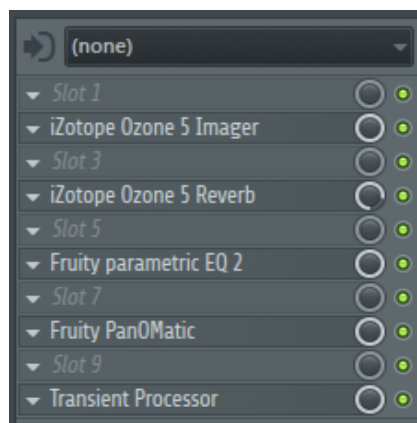


Figura 16. Cadena de procesos

3.3.2.2.1 iZotope Ozone 5 Imager

Inicialmente se utilizó en este instrumento el plugin de iZotope Ozone 5 Imager, para aumentar el espectro de medio graves entre las frecuencias de 120 Hz y 2 kHz dado que en la sección donde este instrumento tiene incidencia se queda con poco acompañamiento con relación a la densidad en otras secciones, entonces se decidió aumentar su espectro en este rango para que el audio de este instrumento tenga mayor presencia, cuerpo y no se note demasiado la diferencia en densidad sonora entre una sección y otra

3.3.2.2 iZotope Ozone 5 Reverb

Con este plugin se incluyó un reverb tipo Plate con low decay de 0.45 y un high decay de 1.40, esto para hacer prevalecer un poco las frecuencias altas las cuales carecía un poco este instrumento y también para ponerlo en un plano más cercano que el resto de sonidos.

3.3.2.2.3 Fruity parametric EQ2

Con este ecualizador lo primero que se realizó es un corte en bajas frecuencias a partir de los 162 Hz (ya que a pesar de tratarse de una grabación digital siempre existen frecuencias bajas indeseables que pueden llegar a perturbar a otras de forma un poco imperceptible), luego se realizó una disminución en 500 Hz para que las frecuencias altas se notasen un poco más ya que naturalmente este instrumento llegaba a prevalecer en frecuencias tan solo hasta los 2 kHz, y se requería que sonara con un poco más de brillo y presencia.

Luego se realizó una disminución en 3 kHz, esto considerando que se tiene varios instrumentos que están rondando casi por las mismas frecuencias y así poder evitar sonidos molestos en este rango, tomando en cuenta la naturaleza del oído humano el cual es más sensible alrededor de los 3 kHz. Después se realizó un realce en 5,3 kHz para darle mayor presencia al ataque natural del instrumento y finalmente se aumentó un poco en 10 kHz para darle mayor sensación de espacialidad (aire).



Figura 17. Ecualización

3.3.2.2.4 Fruity PanOMatic

Lo que este plugin permitió básicamente es el crear una automatización LFO (siglas en inglés para Oscilador de Baja Frecuencia - Low Frequency Oscillator) al volumen de este instrumento otorgándole movimiento y haciéndolo un tanto más interesante de escuchar, aunque tal vez esa variación de volumen no sea percibida fácilmente.

3.3.2.2.5 Transient Processor

Lo que se realizó con este plugin es modificar un poco los picos de este audio, haciendo que su ataque baje un poco y su release también, de tal forma que su sonido sea un poco más constante, pero sin perder su dinámica.

3.3.2.3 Nexus - Dance Lead - LD Accelerator

En este instrumento se realizó la siguiente cadena de procesamiento:



Figura 18. Cadena de procesos

3.3.2.3.1 Fruity Stereo Enhancer

Con este plugin se buscó centralizar un poco la imagen estéreo general del instrumento haciéndolo que luzca con menos cuerpo, pero con un sonido más directo.

3.3.2.3.2 iZotope Ozone 5 Imager

Con esta herramienta se centralizó la imagen estéreo en un rango de frecuencias determinado, en concreto el rango de 10 kHz a 20 kHz, estas frecuencias se centralizaron al máximo ya que el objetivo de este instrumento era darle un brillo y realce en altas frecuencias al instrumento que acompaña, ya que realiza la misma línea melódica y dicho rango de frecuencias altas tienden a dar cierta definición y sensación de espacialidad al instrumento.

3.3.2.3.3 iZotope Ozone 5 Reverb

En este tipo de melodías complementarias que acompañan por debajo a una melodía principal, se procuró siempre mantener un mismo estilo de reverb que la melodía principal para lograr un acoplamiento de estas dos de una manera óptima y hacer que suenen como si fuesen un solo instrumento. Por eso este sonido tiene en base el mismo reverb que su melodía principal, que es una reverb de tipo Plate con un 1.40 de high decay y el mínimo de low decay que es 0.25 para que no posea tanto cuerpo en reverb, ya que es una melodía secundaria.

3.3.2.3.4 Fruity Pan0Matic

Este plugin genera la misma automatización que en la melodía principal creando un LFO de volumen otorgándole más movimiento al instrumento.

3.3.2.3.5 Transient Processor

Con esta herramienta se buscó controlar un poco los picos para que no sobrepasen a los de la melodía principal disminuyendo el valor de attack, pero disminuyendo a la vez el valor de release para no perder dinámica.

3.3.2.3.6 Fruity parametric EQ2

Primero se realizó un corte en bajas frecuencias en 159 Hz para evitar frecuencias bajas indeseables, después se disminuyó en 500 Hz para otorgarle mayor presencia, lo siguiente fue disminuir en 3 kHz por el tema de los sonidos molestos percibidos según la naturaleza de nuestro oído, luego se aumentó en 5,3 kHz para brindarle mayor presencia y al final se aumentó alrededor de 17,4 kHz para darle cierto aire.

3.3.2.4 Nexus - Arpeggios - AR Broken Square (mod) - (pitch up)

Este instrumento realiza la función de acompañamiento de una segunda melodía principal y solo se hace presente en el coro final, el último verso, y el ending.

En este instrumento se realizó la siguiente cadena de procesamiento:



Figura 19. Cadena de procesos

3.3.2.4.1 Fruity Stereo Enhancer

Con este plugin se centralizó un poco la imagen estéreo general para tenerla más bajo control.

3.3.2.4.2 iZotope Ozone 5 Imager

Con esta herramienta se centralizó la imagen estéreo en un rango de frecuencias determinado de 10 kHz a 20 kHz, esto con la misma intensidad con la que se realizó en el sonido anterior, ya que cumple su misma función, pero con un toque de diferenciación al ser un sonido distinto en la sección que hace presencia para generar una variación.

3.3.2.4.3 iZotope Ozone 5 Reverb

Al ser un audio de acompañamiento lleva el mismo estilo de reverb en tipo plate que la melodía principal en la sección que se encuentra, realizando un poco más el tiempo de reverberación en frecuencias altas ya que al final lo que se busca es realzar el valor energético que estas frecuencias puedan aportar.

3.3.2.4.4 Fruity PanOMatic

Lo que se realizó con este plugin al igual que en la melodía principal fue crear una automatización de volumen para brindarle más movimiento al instrumento.

3.3.2.4.5 Transient Processor

Con esto se controló los picos del instrumento disminuyendo en attack y release, para que no sobrepase el punto más alto de la melodía principal, pero a la vez no pierda dinámica.

3.3.2.4.6 Fruity parametric EQ 2

Siempre se realizó un corte alrededor de los 100 Hz en este caso a los 159 Hz, luego se disminuyó a los 500 Hz para limpiar y definir un poco al instrumento, después se disminuyó en 3 kHz considerando siempre la naturaleza de

sensibilidad de nuestro oído y finalmente se realizó un poco en 17 kHz para darle algo de aire.

3.3.2.5 Nexus - Dance Lead - LD Accelerator #2 (pitch up)

Este instrumento al ser el mismo que el segundo de la lista solo que en una octava más arriba y con una melodía diferente, recibió el mismo tratamiento, con la única diferencia que esta vez se encuentra más en primer plano con el volumen más alto y no forma parte una melodía de acompañamiento si no que es una melodía principal.



Figura 20. Cadena de procesos

3.3.2.6 Nexus - Dance Lead - LD Accelerator #2

Este instrumento es igual que al segundo en la lista, en la misma altura de tonalidad, pero realiza una línea melódica diferente. Posee la misma cadena de procesamiento y forma parte de una melodía principal y no de acompañamiento



Figura 21. Cadena de procesos

3.3.2.7 Nexus - Arpeggios - AR Bullet Time

Este es otro instrumento de acompañamiento melódico a una melodía principal, en este caso se realizó la siguiente cadena de procesamiento:



Figura 22. Cadena de procesos

3.3.2.7.1 iZotope Ozone 5 Reverb

Siempre que se tratara de un instrumento de acompañamiento la decisión inicial era incluir un reverb del mismo tipo que el de la melodía principal, en este caso se incluyó un reverb de tipo plate para colocarlos en un mismo plano y hacer que sonasen como si fuesen un solo instrumento.

3.3.2.7.2 iZotope Ozone 5 Imager

A continuación, se utilizó esta herramienta para aumentar frecuencias en un rango medio – bajo de 120 Hz a 2 kHz para darle un poco más de cuerpo ya que carecía precisamente de eso.

3.3.2.7.3 Fruity parametric EQ 2

En este caso como siempre en principio se realizó un corte en bajas frecuencias esta vez a partir de 160 Hz, luego se realizó una ecualización substractiva bastante acentuada del tipo bell (casi siempre se utilizó ese tipo de ecualización) en 250 Hz con un ancho de banda muy bajo para afectar a frecuencias determinadas debido a que naturalmente este instrumento presentaba una resonancia indeseable en ese rango.

Después se disminuyó en 500 Hz para atenuar un poco esas frecuencias ya que tenía mucho peso en ese rango, también se atenuó las frecuencias alrededor de 3000 Hz para disminuir frecuencias altas que podrían tornarse molestas al escuchar la composición completa con todos los instrumentos, para finalizar la ecualización se realizó un corte también en altas frecuencias en 12,7 Hz para atenuar la sensación de dispersión que poseía el instrumento un tanto exagerada.

3.3.2.7.4 Fruity PanOMatic

Lo que se realiza siempre con este plugin es el generar una automatización interna que provoca variaciones de volumen creando lo que se podría llamar como olas de nivel en el volumen.

3.3.2.7.5 Transient Processor

Con esto se disminuyó lo picos del instrumento ya que poseía a veces un attack muy exagerado.

3.3.2.8 Nexus - Arpeggios - AR Bullet Time (pitch up)

Lo utilizado en el procesamiento de este instrumento es básicamente el mismo que el anterior ya que es el mismo instrumento con la misma melodía y cumple la misma función de melodía de acompañamiento a partir de una principal, pero con una tonalidad en una octava más arriba.

3.3.2.9 Nexus - Arpeggios - AR Broken Square, Nexus - Arpeggios - AR Broken Square (pitch up) y Nexus - Arpeggios - AR Broken Square (mod #2) - (pitch up)

Se agrupan estos 3 instrumentos en un solo canal dado que su sonido llamado Nexus - Arpeggios - AR Broken Square es el mismo, pero repetido tres veces, una de ellas en una octava más arriba, el segundo en una tonalidad central al igual que el tercero, solo que este, tiene una modificación en su volumen y su envolvente, haciéndolo sonar con menos nivel y con más attack (estas modificaciones realizadas dentro del mismo plugin).

Y dado que sus características sonoras eran muy similares al instrumento anterior se utilizó la misma cadena de procesamiento con la única diferencia que primero se utilizó el ecualizador Fruity parametric EQ 2 antes que el Fruity PanOMatic y el Transient Processor.

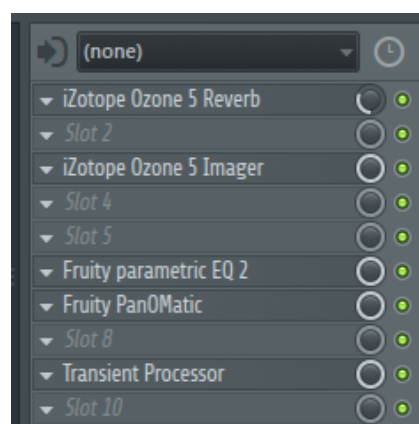


Figura 23. Cadena de procesos

3.3.2.10 Nexus - Arpeggios - AR Krystaline

Este instrumento varía un poco con respecto a los anteriores mencionados ya, en donde se realizó la siguiente cadena de procesamiento

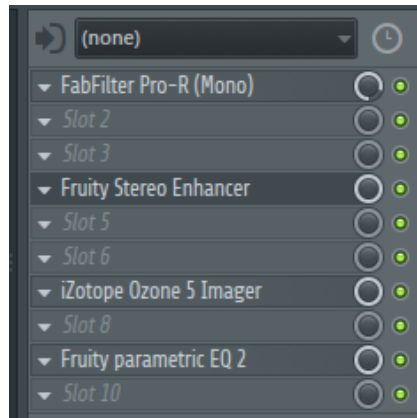


Figura 24. Cadena de procesos

3.3.2.10.1 FabFilter Pro-R (Mono)

Se utiliza este plugin con la finalidad de crear un ambiente amplio y alejado sin tener que ocupar mucho espacio en la imagen estéreo. Este instrumento acompaña a una de las melodías base creando un colchón melódico más presente en el coro 2 y 3, en el último verso y en el ending.

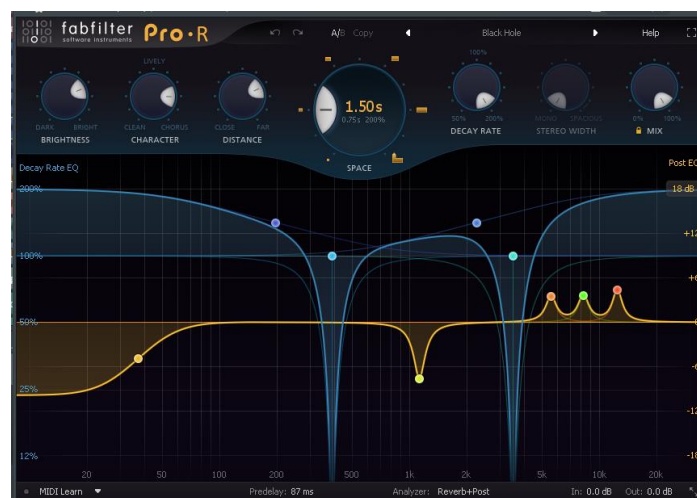


Figura 25. Reverb Fabfilter Pro-R

3.3.2.10.2 Fruity Stereo Enhancer

Con esto lo que se realizó fue aumentar un poco la imagen estéreo del instrumento ya que, si bien se tenía esta imagen simplificada al convertirla en mono mediante el plugin anterior, se vio necesario darle cierta espacialidad no tan solo técnica, si no física.

3.3.2.10.3 iZotope Ozone 5 Imager

En este caso esta herramienta la única función que realiza es la de otorgar la posibilidad de monitorizar visualmente lo anterior realizado con respecto a la imagen estéreo para poder obtener una referencia más clara del estado del instrumento.

3.3.2.10.4 Fruity parametric EQ 2

En esta ecualización se realizó 3 cosas; primero se atenuó un poco las frecuencias alrededor de 250 Hz y 500 Hz para realzar las frecuencias altas que particularmente este instrumento carecía bastante, y luego se aumentó frecuencias en aproximadamente 10,5 kHz para conseguir esas altas frecuencias faltantes y otorgarle cierto aire.

3.3.2.11 Nexus - Single Layer Pads - PD Aeropad

En este instrumento se realizó la siguiente cadena de procesamiento:

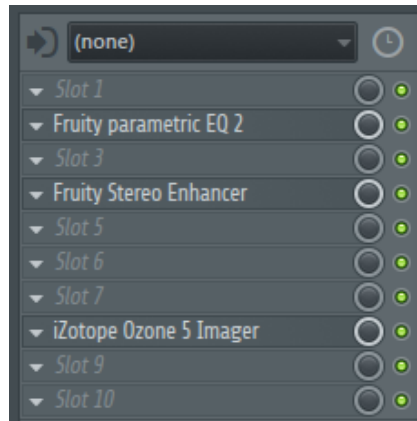


Figura 26. Cadena de procesos

3.3.2.11.1 Fruity parametric EQ 2

En ecualización al ser este instrumento de características sutiles en rango de frecuencia se realizó una ecualización substractiva y aumentativa con una curva muy poco pronunciada, primero disminuyendo en 500 Hz ya que siempre proporciona cierta definición al disminuir los dB en ese rango, luego se aumentó en 9,1 Hz para darle un poco más de brillo y definición.

3.3.2.11.2 Fruity Stereo Enhancer

Esta herramienta se la utilizó para centralizar todo lo posible este audio, ya que su imagen estéreo era amplia y un tanto descontrolada en cuestión de que se percibía su espectro de una forma desordenada.

3.3.2.11.3 iZotope Ozone 5 Imager

En este caso lo que se realizó con este plugin fue acentuar lo anterior realizado, decidiendo mejor convertir la señal en mono, de esta manera se permitía colocar al instrumento seleccionado en un plano más simple y directo.

3.3.2.12 Nexus - Single Layer Leads - LD Culture

Para este instrumento se realizó la siguiente cadena de procesamiento:



Figura 27. Cadena de procesos

3.3.2.12.1 FabFilter Pro-R (Mono)

Lo primero a realizar en este audio fue ponerlo en un plano deseado ya que la reverberación por defecto que tenía este instrumento no parecía agradable en contexto con los instrumentos que lo acompañaban.

Se utilizó el plugin en su versión en mono por motivo de querer darle un ambiente, pero sin ocupar mucho espacio en la imagen estéreo general.

3.3.2.12.2 Fruity Stereo Enhancer

Al utilizar esto se lo hizo con el objetivo de ampliar ligeramente la imagen mono, para que la reverberación anterior aplicada tenga un poco más de naturalidad.

3.3.2.12.3 iZotope Ozone 5 Imager

Con este efecto se realizó la imagen estéreo en rangos de frecuencias determinados, se aumentó ligeramente en altas frecuencias de entre 10 kHz y 20 kHz para darle un poco de brillo y definición, después se aumentó también ligeramente en frecuencias media – bajas en un rango de 120 Hz a 2 kHz para definir un poco el cuerpo del instrumento.

3.3.2.12.4 Fruity parametric EQ 2

En este caso se ejecutó un corte en altas frecuencias para que el instrumento se posicione por debajo de otros, ya que este no forma parte de una melodía principal si no de una melodía de relleno en base a la principal.

3.3.2.13 Nexus - XP Dance Orchestra - Strings Mellow 1

Para este instrumento se utilizó la siguiente cadena de procesamiento:



Figura 28. Cadena de procesos

3.3.2.13.1 FabFilter Pro-R (Mono)

Con este plugin al igual que en casos anteriores lo que se busca es darle un ambiente y ubicarlo en un plano en el cual se obtenga una percepción lejana de él y tomando importancia en no ocupar mucho espacio en la imagen estéreo, factor que otorga esta Reverb al utilizarla en mono.

3.3.2.13.2 Fruity Stereo Enhancer

Con esta herramienta se realizó un realce en el ancho de la imagen estéreo del instrumento lo cual le proporciona un mayor realismo físico a la Reverb ya que siempre que se utiliza el plugin anterior en mono, si bien permite controlar y minimizar su manipulación al ser simplemente una señal mono de Reverb, no se

percibe como una sensación real, por eso siempre que se utiliza la herramienta anterior se opta posteriormente a darle cierta sensación estéreo.

3.3.2.13.3 iZotope Ozone 5 Imager

La única función que realiza este plugin es la de monitorizar visualmente lo anterior realizado, todo para poseer una percepción visual más clara de lo ocurrido con la imagen estéreo este instrumento.

3.3.2.13.4 Fruity parametric EQ 2

En ecualización para este instrumento se realizó en primera instancia una disminución en 250 Hz y 500 Hz para bridarle mayor definición al instrumento, luego se realzo las frecuencias alrededor de 10,5 kHz para aumentar en el aire en el instrumento.

3.3.2.14 Nexus - Epic Pads - PD Amberglance

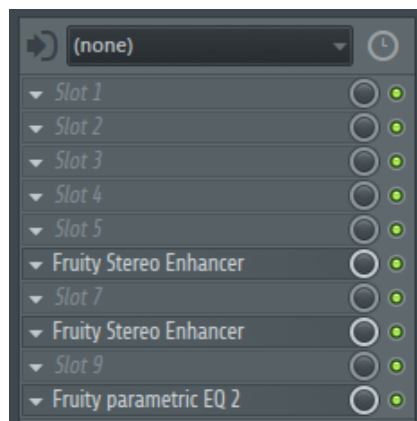


Figura 29. Cadena de procesos

3.3.2.14.1 Fruity Stereo Enhancer

Se vio la necesidad de utilizar este plugin dos veces de forma seguida con el objetivo de disminuir la amplitud de la imagen estéreo, ya que su amplitud era

demasiado amplia y un tanto descontrolada. Al utilizar herramientas con esta siempre se busca obtener mayor control sobre el instrumento.

3.3.2.14.2 Fruity parametric EQ 2

En este caso para la ecualización siempre que se quiere añadir cierta claridad y presencia al instrumento se disminuye alrededor de los 500 Hz, también se aumentó frecuencias entre 10 kHz siempre con el objetivo de añadir aire.

3.3.2.15 Nexus - Dance Leads - LD Ultranoize

Este instrumento realiza una melodía continua que tiene presencia a mitad y finales del tema, su cadena de procesamiento es la siguiente:

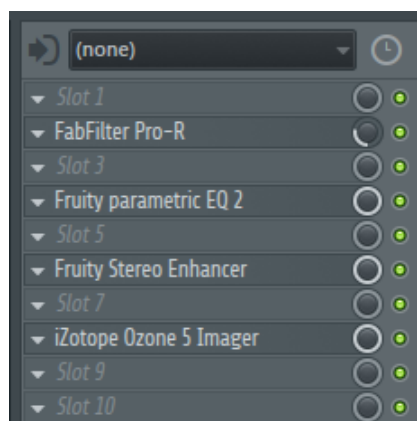


Figura 30. Cadena de procesos

3.3.2.15.1 FabFilter Pro-R

Esta Reverb se la utiliza con el fin de colocar al instrumento en un ambiente y plano sonoro el cual lo posicione por debajo de los demás instrumentos.

3.3.2.15.2 Fruity parametric EQ 2

Aquí lo primero fue realizar un filtro *low pass* el cual corta las frecuencias a partir de 12,6 kHz, esto por los motivos de percibir al instrumento más lejano y de disminuir frecuencias altas que ocasionan un brillo indeseable.

Después, se disminuyó frecuencias en 3 kHz, para controlar sonidos molestos que puedan fatigar al oído según su sensibilidad biológica.

3.3.2.15.3 Fruity Stereo Enhancer

Con esta herramienta se controló la imagen estéreo disminuyendo su amplitud y llevando al instrumento a una percepción más central.

3.3.2.15.4 iZotope Ozone 5 Imager

En esta ocasión al igual que en casos anteriores, este plugin sirve para visualizar la posición del instrumento de forma más gráfica.

3.3.2.16 Nexus - Dance Leads - LD Pulsecutter

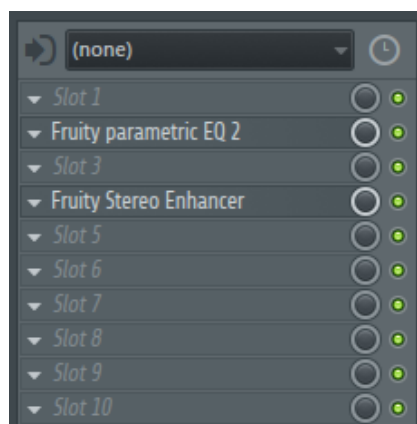


Figura 31. Cadena de procesos

3.3.2.16.1 Fruity parametric EQ 2

Con este ecualizador lo que se realizó fue solo un corte en filtro *low pass*, para situarlo en un plano más lejano al resto de instrumentos.

3.3.2.16.2 Fruity Stereo Enhancer

Con esta herramienta siempre se busca mantener la imagen estereo del instrumento en un plano un poco más central.

3.3.2.17 ElectraX - Brass - Big Brass Ensemble H

En este sonido de Brass que acompaña al bajo se realizó el siguiente procesamiento:

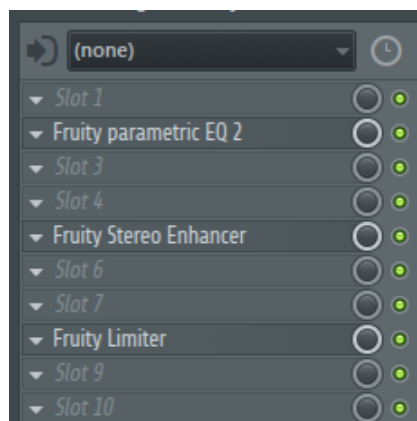


Figura 32. Cadena de procesos

3.3.2.17.1 Fruity parametric EQ 2

En ecualización en primer lugar se realizó un corte filtro high pass en 63 Hz, para que conviva mejor con el bajo, luego se realizó frecuencias en 163 Hz para darle más cuerpo y peso al sonido de Brass, se disminuyó también frecuencias en 250 Hz para darle mayor claridad y realce en frecuencias altas. Luego se aumentó alrededor de 1,9 kHz para brindarle un poco de presencia.

3.3.2.17.2 Fruity Stereo Enhancer

Con esto se ubicó al instrumento en un ámbito más mono que estéreo, pero sin ser totalmente mono manteniendo una ligera sensación estéreo.

3.3.2.17.3 Fruity Limiter

Con esta herramienta que puede funcionar como limitador y compresor, se realizó una compresión en *sidechain* con la señal del bajo, haciendo que se comprima ligeramente este instrumento cuando el bajo y el brass tengan incidencia al mismo tiempo, logrando de esta forma una mejor convivencia en frecuencias bajas.

3.3.2.18 Nexus - Bass - BA Basic Sine

En este caso lo único que se realizó fue un retoque en ecualización

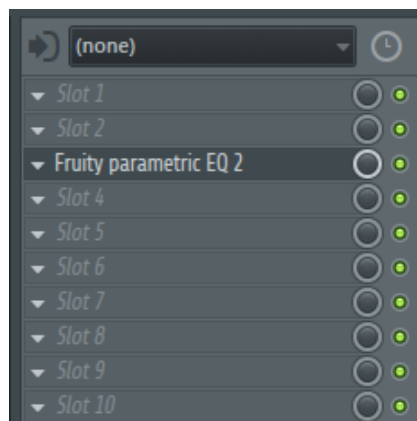


Figura 33. Cadena de procesos

3.3.2.18.1 Fruity parametric EQ 2

En ecualización se realizó una disminución en 500 Hz para que las frecuencias bajas actúen con mayor claridad de 100 Hz para abajo.

3.3.2.19 Nexus - XP Storen'forward - PL Fair Enough

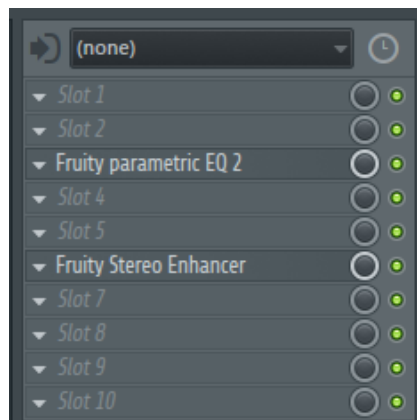


Figura 34. Cadena de procesos

3.3.2.19.1 Fruity parametric EQ 2

Lo primero realizado aquí fue un corte high pass en 146 Hz, para no interferir con frecuencias bajas, luego se disminuyó en 500 Hz para darle un realce a frecuencias altas. También se disminuyó en este caso alrededor de 3 kHz considerando la sensibilidad del oído humano y la presencia mayoritaria en frecuencias en este rango del instrumento. Luego se realzó frecuencias en un rango alrededor de 11,9 kHz para otorgarle un poco de brillo y aire.

3.3.2.19.2 Fruity Stereo Enhancer

Con esto se controló la sensación estéreo del instrumento convirtiéndolo en un espectro cercano a la sensación mono.

3.3.2.20 Nexus - Epic Pads - PD Borellian Afterglow

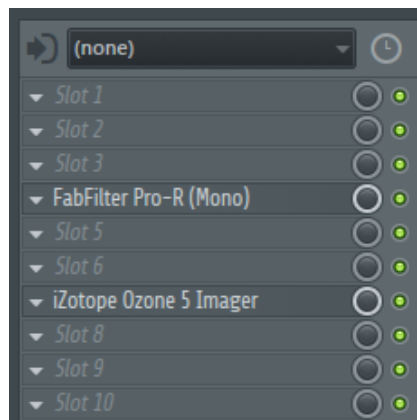


Figura 35. Cadena de procesos

3.3.2.20.1 FabFilter Pro-R (Mono)

Lo que siempre se busca con esta herramienta es ubicar el instrumento en un plano lejano mediante el uso de la reverberación, y al ser mono permite no ocupar demasiado espacio en el espectro estéreo general.

3.3.2.20.2 iZotope Ozone 5 Imager

Siempre que se utiliza el plugin anterior, se ve la necesidad de darle cierta sensación estéreo, para que posea naturalidad física con respecto a la reverb mono. Por esto se aumentó al máximo el espectro estéreo en un rango de 2 kHz a 20 kHz, otorgándole una sensación estéreo, pero manteniéndolo en una posición central marcada.

3.3.2.21 Pad Fondo 01, 02, 03

En este grupo de instrumentos sintetizadores pads, no se vio la necesidad de realizar alguna modificación, ecualización, etc.

3.3.2.22 Efecto Reverse

Este instrumento la única modificación que tuvo fue la de aplicar un efecto de reverse, el cual cumple la función de dar una sensación llamativa a lo que viene después.

3.3.2.23 Lead 01

En este instrumento tampoco se realizó ninguna modificación especial, ya que su propia naturaleza otorga las características requeridas, un sonido un poco estridente en altas frecuencias con un rango un tanto reducido, algo parecido a lo que sería el sonido de un instrumento de viento como la trompeta.

3.3.2.24 Lead Arp

Este instrumento también se lo utilizó de una forma natural sin modificaciones adicionales. (en esta parte el objetivo era encontrar instrumentos con una intención que tengan características deseadas por *default*).

3.3.2.25 Gladiator - Lead - LD The Fogpike MS

3.3.2.25.1 Waves Tune Real-Time Stereo

Esta es una herramienta correctora de *pitch* la cual se la utilizó debido a que la naturalidad del instrumento poseía ciertos desfases en afinación, por lo que se vio la necesidad de implementar este recurso en el instrumento.



Figura 36. Cadena de procesos

3.3.2.25.2 iZotope Ozone 5 Imager

Con este plugin se realizó la imagen estéreo en un rango de frecuencias de 120 Hz a 2 kHz para aumentar el cuerpo y peso del instrumento.

3.3.2.26 Gladiator - Pad - PA Synthaxed Bliss BN, Bass effect, Efecto Revers Inicio, Gladiator - Lead - LD Trance Arp AVB.

Por practicidad se agrupan estos instrumentos citando el hecho que, todos no recibieron un tratamiento especial y se los agrupo a la composición en su estado natural.

3.4 Masterización

Durante y al final de la mezcla se notan los niveles de dB y RMS detectados por el medidor que ofrece la *Daw* llamado *Wave Candy*. Los cuales arrojan niveles de entre -4 a -6 dB y RMS en -15 y -16.

La herramienta digital a utilizar para este proceso es el plugin de Ozone 8 – Ozone Advanced, el cual permite y agrupa procesamientos que todo master debe poseer.

Todos estos procesos se realizaron en base al análisis de niveles de master de una referencia, a través de un analizador de espectro llamado SPAN.

Para comenzar se realizó una ecualización correctiva, donde se disminuyó frecuencias en 200 Hz ya que en el espectro se notaba por encima de lo requerido en este rango.

Después se disminuyó un rango de frecuencias con un ancho de banda más amplio, para controlar específicamente frecuencias bajas, las cuales se notó que estaban en un nivel mayor que el resto del espectro.

Después se aumentó dB alrededor de 549 Hz con el objetivo de igualar este rango de frecuencias al límite establecido, según el análisis previo realizado.

También se aumentó frecuencias en 992 Hz, con la misma finalidad que lo anterior dicho, y tomando esta misma línea de pensamiento, se realizaron frecuencias en 2,60 kHz y 17 kHz.



Figura 37. Ecualización correctiva – Ozone 8

Segunda ecualización, esta vez haciendo retoques más a detalle. Con esto se disminuyó frecuencias que se tornaron un poco molestas, esto en 45 Hz y 3 kHz



Figura 38. Ecualización a detalle – Ozone 8

Luego se aumentó la imagen estereo en un rango de 10 kHz a 20 kHz, esto debido a las sensaciones provocadas al hacerlo, haciendo sentir la mezcla mas amplia y con cierto brillo agradable.



Figura 39. Modificación Imagen estéreo general – Ozone 8

Se realizó también una ecualización dinámica para corregir cosas más determinadas. Se aumentó dB en 110 Hz ya que en ciertas secciones este rango decaía demasiado, haciendo sentir un vacío en frecuencias bajas.

Luego se disminuyó en 295 Hz, debido a que alrededor de esta frecuencia sus niveles se elevaban por encima de lo requerido, con esto se obtuvo mayor control.

Algo parecido a lo anterior citado ocurría en 599 Hz por lo que se realizó la misma ecualización dinámica substractiva.

Después se disminuyeron frecuencias en 4,13 kHz, esto dado por eliminar cierta molestia auditiva en altas frecuencias producida en pequeñas secciones determinadas del tema.



Figura 40. Ecualización dinámica – Ozone 8

En este punto se usa un maximizador de la señal, considerando sus picos, el cual permite elevar su nivel máximo de -4 a -6 dB, a rondar casi siempre el límite de -0.3 dB, y en valores de RMS, permite elevar de un rango de -15 a -16, a un rango de -7 a -9.



Figura 41. Maximizador – Ozone 8

Con esta herramienta se controla todo el proceso de master, con la finalidad de mantener todo el rango de frecuencias con más precisión en un límite establecido por medio de un análisis musical previo de referencias



Figura 42. SPAN – analizador de niveles Master

3.5 Diseño del Arte

Este diseño se inspira en el movimiento, en el color, en la diversión y la interacción social que ofrece el reggaetón. La portada y la contraportada forma una sola gráfica y nos plantea como escenario a la fachada de una discoteca, en donde una fila de personas de todo tipo (altos, flacos, hombres, mujeres, negros, mestizos, entre otros) cumplen un rol dentro de la ilustración, así podemos encontrar a una pareja de novios, una pareja de amigos, el enorme guardia de seguridad que cuida la entrada, la persona que quiere colarse sin pagar, y el encargado de recibir los pases de ingreso.



Figura 43. Portada – Boceto



Figura 44. Contraportada – Boceto

En la entrada de la discoteca se observa un poster en gran formato que anuncia el título de la canción y el dúo que la interpreta.



Figura 45. Portada, Contraportada – Boceto

Al abrir el empaque, nos transportamos al interior del edificio, podemos observar muchas personas bailando en un ambiente propio de una discoteca, con muchos colores, luces y distintos personajes que se la están pasando muy bien. El diseño del disco será como el de un disco de vinilo de color, que además de transmitir la idea de un DJ, un tornamesa, vincula la nostalgia del pasado con el presente, contrasta muy bien con los tonos violáceos y rosas de la ilustración del fondo.



Figura 46. Parte interna del diseño – Boceto



Figura 47. Diseño portada y disco



Figura 48. Diseño portada – contraportada



Figura 49. Diseño parte interna



Figura 50. Diseño contraportada - créditos

4. RECURSOS

4.1 Tablas de instrumentos digitales

Tabla 10.

Sintetizador Digital – Plucked

	Marca, Modelo y Tipo
Sintetizador digital Plucked	Nexus - Plucked - PL Waterhouse Pikes
Observaciones	Forma parte de la categoría “Plucked” dentro del instrumento digital
Cadena Electroacústica	<ul style="list-style-type: none"> - Canal 29 - Canal 12 (Submaster) - Master

Adaptado del reglamento de la carrera TSGPM, (2018) – Formato de Especificaciones Técnicas UDLA

Tabla 11.

Sintetizador Digital – Lead

	Marca, Modelo y Tipo
Sintetizador digital Lead	Nexus - Dance Lead - LD Accelerator
Observaciones	Forma parte de la categoría “Dance Leads” dentro del instrumento digital
Cadena Electroacústica	<ul style="list-style-type: none"> - Canal 29 - Canal 12 (Submaster) - Master

Adaptado del reglamento de la carrera TSGPM, (2018) – Formato de Especificaciones Técnicas UDLA

Tabla 12.

Sintetizador Digital – Arpeggio

	Marca, Modelo y Tipo
Sintetizador digital Arpeggio	Nexus - Arpeggios - AR Broken Square (mod) - (pitch up)
Observaciones	Forma parte de la categoría “Arpeggios” dentro del instrumento digital
Cadena Electroacústica	<ul style="list-style-type: none"> - Canal 30 - Canal 12 (Submaster) - Master

Adaptado del reglamento de la carrera TSGPM, (2018) – Formato de Especificaciones Técnicas UDLA

Tabla 13.

Sintetizador Digital – Lead

	Marca, Modelo y Tipo
Sintetizador digital Lead	Nexus - Dance Lead - LD Accelerator #2 (pitch up)
Observaciones	Forma parte de la categoría “Dance Leads” dentro del instrumento digital
Cadena Electroacústica	<ul style="list-style-type: none"> - Canal 29 - Canal 12 (Submaster) - Master

Adaptado del reglamento de la carrera TSGPM, (2018) – Formato de Especificaciones Técnicas UDLA

Tabla 14.

Sintetizador Digital – Lead

	Marca, Modelo y Tipo
Sintetizador digital Lead	Nexus - Dance Lead - LD Accelerator #2
Observaciones	Forma parte de la categoría “Dance Leads” dentro del instrumento digital
Cadena Electroacústica	<ul style="list-style-type: none"> - Canal 29 - Canal 12 (Submaster) - Master

Adaptado del reglamento de la carrera TSGPM, (2018) – Formato de Especificaciones Técnicas UDLA

Tabla 15.

Sintetizador Digital – Arpeggio

	Marca, Modelo y Tipo
Sintetizador digital Arpeggio	Nexus - Arpeggios - AR Bullet Time
Observaciones	Forma parte de la categoría “Arpeggios” dentro del instrumento digital
Cadena Electroacústica	<ul style="list-style-type: none"> - Canal 28 - Canal 12 (Submaster) - Master

Adaptado del reglamento de la carrera TSGPM, (2018) – Formato de Especificaciones Técnicas UDLA

Tabla 16.

Sintetizador Digital – Arpeggio

	Marca, Modelo y Tipo
Sintetizador digital Arpeggio	Nexus - Arpeggios - AR Bullet Time (pitch up)
Observaciones	Forma parte de la categoría "Arpeggios" dentro del instrumento digital
Cadena Electroacústica	<ul style="list-style-type: none"> - Canal 28 - Canal 12 (Submaster) - Master

Adaptado del reglamento de la carrera TSGPM, (2018) – Formato de Especificaciones Técnicas UDLA

Tabla 17.

Sintetizador Digital – Arpeggios

	Marca, Modelo y Tipo
Sintetizador digital Arpeggio	Nexus - Arpeggios - AR Broken Square
Observaciones	Forma parte de la categoría "Arpeggios" dentro del instrumento digital
Cadena Electroacústica	<ul style="list-style-type: none"> - Canal 27 - Canal 12 (Submaster) - Master

Adaptado del reglamento de la carrera TSGPM, (2018) – Formato de Especificaciones Técnicas UDLA

Tabla 18.

Sintetizador Digital – Arpeggio

	Marca, Modelo y Tipo
Sintetizador digital Arpeggio	Nexus - Arpeggios - AR Broken Square (pitch up)
Observaciones	Forma parte de la categoría “Arpeggios” dentro del instrumento digital
Cadena Electroacústica	<ul style="list-style-type: none"> - Canal 27 - Canal 12 (Submaster) - Master

Adaptado del reglamento de la carrera TSGPM, (2018) – Formato de Especificaciones Técnicas UDLA

Tabla 19.

Sintetizador Digital – Arpeggio

	Marca, Modelo y Tipo
Sintetizador digital Arpeggio	Nexus - Arpeggios - AR Krystaline
Observaciones	Forma parte de la categoría “Arpeggios” dentro del instrumento digital
Cadena Electroacústica	<ul style="list-style-type: none"> - Canal 17 - Canal 12 (Submaster) - Master

Adaptado del reglamento de la carrera TSGPM, (2018) – Formato de Especificaciones Técnicas UDLA

Tabla 20.

Sintetizador Digital – Pad

	Marca, Modelo y Tipo
Sintetizador digital Pad	Nexus - Single Layer Pads - PD Aeropad
Observaciones	Forma parte de la categoría “Single Layer Pads” dentro del instrumento digital
Cadena Electroacústica	- Canal 14 - Canal 12 (Submaster) - Master

Adaptado del reglamento de la carrera TSGPM, (2018) – Formato de Especificaciones Técnicas UDLA

Tabla 21.

Sintetizador Digital – Layer Lead

	Marca, Modelo y Tipo
Sintetizador digital Layer Lead	Nexus - Single Layer Leads - LD Culture
Observaciones	Forma parte de la categoría “Single Layer Leads” dentro del instrumento digital
Cadena Electroacústica	- Canal 15 - Canal 12 (Submaster) - Master

Adaptado del reglamento de la carrera TSGPM, (2018) – Formato de Especificaciones Técnicas UDLA

Tabla 22.

Sintetizador Digital – String

	Marca, Modelo y Tipo
Sintetizador digital String	Nexus - XP Dance Orchestral - Strings Mellow 1
Observaciones	Forma parte de la categoría “XP Dance Orchestral” dentro del instrumento digital
Cadena Electroacústica	<ul style="list-style-type: none"> - Canal 16 - Canal 12 (Submaster) - Master

Adaptado del reglamento de la carrera TSGPM, (2018) – Formato de Especificaciones Técnicas UDLA

Tabla 23.

Sintetizador Digital – Pad

	Marca, Modelo y Tipo
Sintetizador digital Pad	Nexus - Epic Pads - PD Amberglance
Observaciones	Forma parte de la categoría “Epic Pads” dentro del instrumento digital
Cadena Electroacústica	<ul style="list-style-type: none"> - Canal 18 - Canal 12 (Submaster) - Master

Adaptado del reglamento de la carrera TSGPM, (2018) – Formato de Especificaciones Técnicas UDLA

Tabla 24.

Sintetizador Digital – Lead

	Marca, Modelo y Tipo
Sintetizador digital Lead	Nexus - Dance Leads - LD Ultranoize
Observaciones	Forma parte de la categoría “Dance Leads” dentro del instrumento digital
Cadena Electroacústica	<ul style="list-style-type: none"> - Canal 23 - Canal 12 (Submaster) - Master

Adaptado del reglamento de la carrera TSGPM, (2018) – Formato de Especificaciones Técnicas UDLA

Tabla 25.

Sintetizador Digital – Lead

	Marca, Modelo y Tipo
Sintetizador digital Lead	Nexus - Dance Leads - LD Pulsecutter
Observaciones	Forma parte de la categoría “Dance Leads” dentro del instrumento digital
Cadena Electroacústica	<ul style="list-style-type: none"> - Canal 22 - Canal 12 (Submaster) - Master

Adaptado del reglamento de la carrera TSGPM, (2018) – Formato de Especificaciones Técnicas UDLA

Tabla 26.

Sintetizador Digital – Brass

	Marca, Modelo y Tipo
Sintetizador digital Brass	ElectraX - Brass - Big Brass Ensamble H
Observaciones	Forma parte de la categoría “Dance Leads” dentro del instrumento digital
Cadena Electroacústica	<ul style="list-style-type: none"> - Canal 20 - Canal 12 (Submaster) - Master

Adaptado del reglamento de la carrera TSGPM, (2018) – Formato de Especificaciones Técnicas UDLA

Tabla 27.

Sintetizador Digital – Bass

	Marca, Modelo y Tipo
Sintetizador digital Bass	Nexus - Bass - BA Basic Sine
Observaciones	Forma parte de la categoría “Bass” dentro del instrumento digital
Cadena Electroacústica	<ul style="list-style-type: none"> - Canal 21 - Canal 12 (Submaster) - Master

Adaptado del reglamento de la carrera TSGPM, (2018) – Formato de Especificaciones Técnicas UDLA

Tabla 28.

Sintetizador Digital – Plucked

	Marca, Modelo y Tipo
Sintetizador digital Plucked	Nexus - XP Storen'forward - PL Fair Enough
Observaciones	Forma parte de la categoría "XP Storen'forward" dentro del instrumento digital
Cadena Electroacústica	<ul style="list-style-type: none"> - Canal 25 - Canal 12 (Submaster) - Master

Adaptado del reglamento de la carrera TSGPM, (2018) – Formato de Especificaciones Técnicas UDLA

Tabla 29.

Sintetizador Digital – Pad

	Marca, Modelo y Tipo
Sintetizador digital Pad	Nexus - Epic Pads - PD Borellian Afterglow
Observaciones	Forma parte de la categoría "Epic Pads" dentro del instrumento digital
Cadena Electroacústica	<ul style="list-style-type: none"> - Canal 24 - Canal 12 (Submaster) - Master

Adaptado del reglamento de la carrera TSGPM, (2018) – Formato de Especificaciones Técnicas UDLA

Tabla 30.

Sintetizador Digital – Lead

	Marca, Modelo y Tipo
Sintetizador digital Lead	Gladiator - Lead - LD The Fogpike MS
Observaciones	Forma parte de la categoría “Leads” dentro del instrumento digital
Cadena Electroacústica	- Canal 58 - Master

Adaptado del reglamento de la carrera TSGPM, (2018) – Formato de Especificaciones Técnicas UDLA

Tabla 31.

Sintetizador Digital – Pad

	Marca, Modelo y Tipo
Sintetizador digital Pad	Gladiator - Pad - PA Synthaxed Bliss BN
Observaciones	Forma parte de la categoría “Pad” dentro del instrumento digital
Cadena Electroacústica	- Canal 59 - Master

Adaptado del reglamento de la carrera TSGPM, (2018) – Formato de Especificaciones Técnicas UDLA

Tabla 32.

Sintetizador Digital – Lead

	Marca, Modelo y Tipo
Sintetizador digital Lead	Gladiator - Lead - LD Trance Arp AVB
Observaciones	Forma parte de la categoría “Lead” dentro del instrumento digital
Cadena Electroacústica	<ul style="list-style-type: none"> - Canal 62 - Master

Adaptado del reglamento de la carrera TSGPM, (2018) – Formato de Especificaciones Técnicas UDLA

Tabla 33.

Drums – Dembow

	Marca, Modelo y Tipo
Drums	Dembow tradicional en el género del reggaetón
Observaciones	<i>Loop</i> modificado sección por sección
Cadena Electroacústica	<ul style="list-style-type: none"> - Canal 1 - Canal 10 (Submaster) → <i>Sidechain</i> con Canal 12 submaster de sintetizadores - Master

Adaptado del reglamento de la carrera TSGPM, (2018) – Formato de Especificaciones Técnicas UDLA

4.2 Tablas de Micrófonos

Tabla 34.

MXL V67i

	Marca, Modelo y Tipo
MXL	v67i
Especificaciones Técnicas	<ul style="list-style-type: none"> - Respuesta de frecuencia de 30Hz a 20kHz - Patrón polar Cardioide - Sensibilidad: 22 mV/Pa - Principio de Transducción: Condensador

Adaptado del reglamento de la carrera TSGPM, (2018) – Formato de Especificaciones Técnicas UDLA

Tabla 35.

MXL V67G

	Marca, Modelo y Tipo
MXL	v67G
Especificaciones Técnicas	<ul style="list-style-type: none"> - Respuesta de frecuencia de 30Hz a 20kHz - Patrón polar Cardioide - Sensibilidad: 15 mV/Pa - Principio de Transducción: Condensador

Adaptado del reglamento de la carrera TSGPM, (2018) – Formato de Especificaciones Técnicas UDLA

4.3 Tablas de Plug-In en Mezcla

4.3.1 Ecuación

Tabla 36.

Ecuación Nexus - Plucked - PL Waterhouse Pikes

	Marca, Modelo y Tipo
Ecuación	Fruity parametric EQ 2

Banda o Frecuencia	Gain	Q (%)	Tipo de Curva
162Hz	0	66	High Pass
280Hz	4,5	39	Peaking
500Hz	-7,9	18	Peaking
3000Hz	-4	14	Peaking
5332Hz	6	17	Peaking
10000Hz	3	3	Peaking
13100Hz	0	57	Low Pass

Adaptado del reglamento de la carrera TSGPM, (2017) – Formato de Especificaciones Técnicas UDLA

Tabla 37.

Ecualización Nexus - Dance Lead - LD Accelerator, Nexus - Dance Lead - LD Accelerator #2 (pitch up), Nexus - Dance Lead - LD Accelerator #2

	Marca, Modelo y Tipo		
Ecualizador	Fruity parametric EQ 2		
Banda o Frecuencia	Gain	Q (%)	Tipo de Curva
159Hz	0	64	High Pass
280Hz	4,8	39	Peaking
500Hz	-7,8	18	Peaking
3000Hz	-3,9	14	Peaking
5332Hz	2,4	15	Peaking
17410Hz	3,5	14	Peaking
20kHz	0	61	Low Pass

Adaptado del reglamento de la carrera TSGPM, (2017) – Formato de Especificaciones Técnicas UDLA

Tabla 38.

Ecuación Nexus - Arpeggios - AR Broken Square (mod) - (pitch up)

	Marca, Modelo y Tipo		
Ecuación	Fruity parametric EQ 2		
Banda o Frecuencia	Gain	Q (%)	Tipo de Curva
159Hz	0	64	High Pass
280Hz	4,8	39	Peaking
500Hz	-7,8	18	Peaking
3000Hz	-3,9	14	Peaking
5332Hz	2,4	15	Peaking
17410Hz	3,5	14	Peaking
20kHz	0	61	Low Pass

Adaptado del reglamento de la carrera TSGPM, (2017) – Formato de Especificaciones Técnicas UDLA

Tabla 39.

Ecuación Nexus - Nexus - Arpeggios - AR Bullet Time, Nexus - Arpeggios - AR Bullet Time (pitch up)

	Marca, Modelo y Tipo		
Ecuación	Fruity parametric EQ 2		
Banda o Frecuencia	Gain	Q (%)	Tipo de Curva
160Hz	0	74	High Pass
250Hz	-18	7	Peaking
280Hz	11	55	Peaking
500Hz	-12,5	34	Peaking
3000Hz	-5,3	21	Peaking
5332Hz	0,8	15	Peaking
12756kHz	0	61	Low Pass

Adaptado del reglamento de la carrera TSGPM, (2017) – Formato de Especificaciones Técnicas UDLA

Tabla 40.

Ecuación Nexus - Arpeggios - AR Broken Square, Nexus - Arpeggios - AR Broken Square (mod #2) - (pitch up), Nexus - Arpeggios - AR Broken Square (pitch up)

	Marca, Modelo y Tipo		
Ecuación	Fruity parametric EQ 2		
Banda o Frecuencia	Gain	Q (%)	Tipo de Curva
160Hz	0	74	High Pass
250Hz	-18	7	Peaking
280Hz	11	55	Peaking
500Hz	-12,5	34	Peaking
3000Hz	-5	21	Peaking
5332Hz	0,7	15	Peaking
12756kHz	0	61	Low Pass

Adaptado del reglamento de la carrera TSGPM, (2017) – Formato de Especificaciones Técnicas UDLA

Tabla 41.

Ecuación Nexus - Arpeggios - AR Krystaline

	Marca, Modelo y Tipo		
Ecuación	Fruity parametric EQ 2		
Banda o Frecuencia	Gain	Q (%)	Tipo de Curva
251Hz	-5,9	8	Peaking
500Hz	-4,5	42	Peaking
10506Hz	7,5	55	Peaking

Adaptado del reglamento de la carrera TSGPM, (2017) – Formato de Especificaciones Técnicas UDLA

Tabla 42.

Ecualización Nexus - Single Layer Leads - LD Culture

	Marca, Modelo y Tipo		
Ecualizador	Fruity parametric EQ 2		
Banda o Frecuencia	Gain	Q (%)	Tipo de Curva
63Hz	0	61	High Pass
500Hz	-3,7	26	Peaking
9195Hz	5	36	Peaking

Adaptado del reglamento de la carrera TSGPM, (2017) – Formato de Especificaciones Técnicas UDLA

Tabla 43.

Ecualización Nexus - Single Layer Pads - PD Aeropad

	Marca, Modelo y Tipo		
Ecualizador	Fruity parametric EQ 2		
Banda o Frecuencia	Gain	Q (%)	Tipo de Curva
63Hz	0	61	High Pass
500Hz	-3,7	26	Peaking
9195Hz	5	36	Peaking

Adaptado del reglamento de la carrera TSGPM, (2017) – Formato de Especificaciones Técnicas UDLA

Tabla 44.

Ecualización Nexus - Single Layer Pads - PD Aeropad

	Marca, Modelo y Tipo		
Ecualizador	Fruity parametric EQ 2		
Banda o Frecuencia	Gain	Q (%)	Tipo de Curva
11685Hz	0	71	Low Pass
3000Hz	-4,5	26	Peaking

Adaptado del reglamento de la carrera TSGPM, (2017) – Formato de Especificaciones Técnicas UDLA

Tabla 45.

Ecuación Nexus - XP Dance Orchestral - Strings Mellow 1

	Marca, Modelo y Tipo		
Ecuación	Fruity parametric EQ 2		
Banda o Frecuencia	Gain	Q (%)	Tipo de Curva
251Hz	-6	8	High Pass
500Hz	-4,5	42	Peaking
10506Hz	7,5	36	Peaking

Adaptado del reglamento de la carrera TSGPM, (2017) – Formato de Especificaciones Técnicas UDLA

Tabla 46.

Ecuación Nexus - Epic Pads - PD Amberglance

	Marca, Modelo y Tipo		
Ecuación	Fruity parametric EQ 2		
Banda o Frecuencia	Gain	Q (%)	Tipo de Curva
500Hz	-5,7	31	Peaking
10226Hz	5,4	26	Peaking

Adaptado del reglamento de la carrera TSGPM, (2017) – Formato de Especificaciones Técnicas UDLA

Tabla 47.

Ecuación Nexus - Bass - BA Basic Sine

	Marca, Modelo y Tipo		
Ecuación	Fruity parametric EQ 2		
Banda o Frecuencia	Gain	Q (%)	Tipo de Curva
500Hz	-8,2	39	Peaking

Adaptado del reglamento de la carrera TSGPM, (2017) – Formato de Especificaciones Técnicas UDLA

Tabla 48.

Ecuilización Nexus - Dance Leads - LD Ultranoizeexus - Epic Pads - PD Amberglance

	Marca, Modelo y Tipo		
Ecuilizador	Fruity parametric EQ 2		
Banda o Frecuencia	Gain	Q (%)	Tipo de Curva
1000Hz	5,7	9	Peaking
1526Hz	4,2	7	Peaking
3000Hz	-3,9	12	Peaking
12670Hz	0	55	Low Pass

Adaptado del reglamento de la carrera TSGPM, (2017) – Formato de Especificaciones Técnicas UDLA

Tabla 49.

Ecuilización ElectraX - Brass - Big Brass Ensemble H

	Marca, Modelo y Tipo		
Ecuilizador	Fruity parametric EQ 2		
Banda o Frecuencia	Gain	Q (%)	Tipo de Curva
63Hz	0	61	High Pass
250Hz	-4,5	7	Peaking
500Hz	-4,2	50	Peaking
1972Hz	2,9	39	Peaking

Adaptado del reglamento de la carrera TSGPM, (2017) – Formato de Especificaciones Técnicas UDLA

Tabla 50.

Ecuilización Nexus - XP Storen'forward - PL Fair Enough

	Marca, Modelo y Tipo		
Ecuilizador	Fruity parametric EQ 2		
Banda o Frecuencia	Gain	Q (%)	Tipo de Curva
146Hz	0	61	High Pass
500Hz	-6,5	26	Peaking
3000Hz	-6	0	Peaking
11960Hz	-4,5	18	Peaking

Adaptado del reglamento de la carrera TSGPM, (2017) – Formato de Especificaciones Técnicas UDLA

Tabla 51.

Ecuilización Drums – Dembow

	Marca, Modelo y Tipo		
Ecuilizador	Fruity parametric EQ 2		
Banda o Frecuencia	Gain	Q (%)	Tipo de Curva
20Hz	0	61	High Pass
500Hz	-3	25	Peaking
20000Hz	0	61	Peaking

Adaptado del reglamento de la carrera TSGPM, (2017) – Formato de Especificaciones Técnicas UDLA

Tabla 52.

Ecuilización Nexus - Dance Leads - LD Pulsecutter

	Marca, Modelo y Tipo		
Ecuilizador	Fruity parametric EQ 2		
Banda o Frecuencia	Gain	Q (%)	Tipo de Curva
11348Hz	0	61	Low Pass

Adaptado del reglamento de la carrera TSGPM, (2017) – Formato de Especificaciones Técnicas UDLA

1.3.2 Compresión

En este apartado de compresión se citará parámetros de un plugin poco habitual pero cuyas características funcionan como si fuese un compresor, afectando en más detalle aspectos como la transiente de un audio. El plugin se llama *Trasient Processor*.

Tabla 53.

Compresión Nexus - Plucked - PL Waterhouse Pikes

	Marca, Modelo y Tipo
Compresor	<i>Trasient Processor</i>
Parámetros	Valor de Configuración (%)
Attack	38%
Attack Shape	Mid
Release	35%
Release Shape	Mid

Adaptado del reglamento de la carrera TSGPM, (2017) – Formato de Especificaciones Técnicas UDLA

Tabla 54.

Compresión Nexus - Dance Lead - LD Accelerator, Nexus - Dance Lead - LD Accelerator #2 (pitch up), Nexus - Dance Lead - LD Accelerator #2

	Marca, Modelo y Tipo
Compresor	<i>Trasient Processor</i>
Parámetros	Valor de Configuración
Attack	18%
Attack Shape	Mid
Release	35%
Release Shape	Mid

Adaptado del reglamento de la carrera TSGPM, (2017) – Formato de Especificaciones Técnicas UDLA

Tabla 55.

Compresión Nexus - Arpeggios - AR Broken Square (mod) - (pitch up)

	Marca, Modelo y Tipo
Compresor	<i>Trasient Processor</i>
Parámetros	Valor de Configuración
Attack	18%
Attack Shape	Mid
Release	35%
Release Shape	Mid

Adaptado del reglamento de la carrera TSGPM, (2017) – Formato de Especificaciones Técnicas UDLA

Tabla 56.

Compresión Nexus - Arpeggios - AR Bullet Time, Nexus - Arpeggios - AR Bullet Time (pitch up)

	Marca, Modelo y Tipo
Compresor	<i>Trasient Processor</i>
Parámetros	Valor de Configuración
Attack	10%
Attack Shape	Mid
Release	50%
Release Shape	Mid

Adaptado del reglamento de la carrera TSGPM, (2017) – Formato de Especificaciones Técnicas UDLA

Tabla 57.

Nexus - Arpeggios - AR Broken Square, Nexus - Arpeggios - AR Broken Square (mod #2) - (pitch up), Nexus - Arpeggios - AR Broken Square (pitch up)

	Marca, Modelo y Tipo
Compresor	<i>Trasient Processor</i>
Parámetros	Valor de Configuración
Attack	10%
Attack Shape	Mid
Release	50%
Release Shape	Mid

Adaptado del reglamento de la carrera TSGPM, (2017) – Formato de Especificaciones Técnicas UDLA

Tabla 58.

Nexus - Arpeggios - AR Krystaline

	Marca, Modelo y Tipo
Compresor	<i>Trasient Processor</i>
Parámetros	Valor de Configuración
Attack	10%
Attack Shape	Mid
Release	50%
Release Shape	Mid

Adaptado del reglamento de la carrera TSGPM, (2017) – Formato de Especificaciones Técnicas UDLA

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 Conclusiones

El establecer un plan de trabajo que permita guiarse para cumplir todo un proceso de producción, permite y ayuda realizar todo lo establecido de forma eficaz y objetiva.

Todas aquellas referencias establecidas y el proceso de buscarlas, permite identificar y analizar sonoridades, técnicas y métodos que sirven para aplicar y desarrollar a partir de eso técnicas y metodologías propias.

Tener conocimiento previo acerca de Plug-Ins, instrumentos virtuales y los tipos de audio que puedan ofrecer, facilita y agiliza el proceso de producción más en el área de composición.

Todas aquellas herramientas que se pueda ocupar en el proceso de grabación, edición, mezcla o master ya sean analógicas o digitales, potencian la naturalidad de cualquier composición realizada, siempre que sean utilizadas con criterio e intenciones claras.

En el aspecto visual el arte del disco forma parte relevante al momento de exponer un proyecto musical al público, ya que puede servir de fuente directa de descripción de lo que el cantante, dúo o banda busca transmitir.

El papel que adquiere un productor musical dentro de un proyecto es de suma importancia, debe controlar y administrar tiempo y recursos para que tanto el artista como el proyecto puedan exponer lo mejor de sí.

5.2 Recomendaciones

Se recomienda realizar reuniones con los integrantes que formaran parte del proyecto, para establecer y aclarar el papel de cada uno, estableciendo una organización de la cual todos estén enterados de forma clara con el objetivo de agilizar y optimizar cada proceso.

El establecer un norte claro, un objetivo dentro de cada integrante el cual todos deben apuntar y tener presente en su mente, permitirá que el resultado final posea una identidad sólida y fácil de identificar.

Mantener presente los posibles fallos a nivel técnico, que puedan provocar molestias y ralentizar la actividad dentro del proyecto.

Es importante mantener una actitud positiva en todo aspecto, pero también el tener presente posibles errores o fallos que puedan ocurrir con la finalidad de poseer algún plan b que permita mantener una naturaleza recursiva.

Es importante establecer toda actividad a realizar con cierto margen de precaución en relación tiempo, para prevenir algún imprevisto.

Dentro de todo el proceso es importante tener referencias auditivas de buena calidad, para saber con la mayor certeza y precisión lo realizado tanto en, grabación, mezcla y master. El tema monitores, siempre va ir ligado no solo a la calidad de estos, si no también, a la calidad del acondicionamiento acústico que posea el recinto en donde se encuentren.

Tomar en cuenta el aspecto económico, estableciendo un presupuesto con el cual se pueda lograr todos los objetivos establecidos sin afectar negativamente el proceso por posibles recortes.

GLOSARIO

Corrillo. - Grupo de personas que en una reunión o en un sitio concurrido hablan entre ellas apartadas de las demás. (Gran Diccionario de la Lengua Española, 2016)

Daw. - Las siglas DAW vienen del inglés Digital Audio Workstation. Estas son interfaces de Software que trabajan una forma de composición de piezas musicales a través del uso de Samples y diferentes Plug-Ins, que expanden las posibilidades de trabajo. (Thump, 2015)

High Pass. - un filtro que transmite todas las frecuencias por encima de un valor especificado, atenuando sustancialmente las frecuencias por debajo de este valor. (Reverso Diccionario, 2017)

Loops. - es una palabra en inglés que se refiere a un proceso, sistema o estructura circular, la cual termina donde comienza y viceversa. (Significados, 2017)

Low Pass. - un filtro que transmite todas las frecuencias por debajo de un valor especificado, atenuando sustancialmente las frecuencias por encima de este valor. (Reverso Diccionario, 2017)

MIDI. - Las siglas MIDI corresponden a Musical Instrument Digital Interface (Interfaz Digital de Instrumentos Musicales). (blog.landr, 2016)

Millennial. - es aquel tipo de persona que llegó a su etapa adulta después del año 2000, es decir, con el cambio de siglo, y que, en conjunto, posee características particulares, tales como, por ejemplo: una personalidad de descontento y amor por la tecnología, por otra parte, las edades de los Millennial rondan entre los 15 y 29 años, también son conocidos como los hijos de la generación del Baby Boom, y la generación Y. (IIEMD, 2005)

Packaging. - Packaging es un término de la lengua inglesa que la Real Academia Española (RAE) no incluye en su diccionario. El concepto, de todos modos, se usa con mucha frecuencia para referirse al empaque, envase o embalaje de algo.

Perreo. - Baile de reggaeton agresivamente sexual en el cual se busca un juego heterosexual. (AsiHablamos, 2007)

Pluck. - arrancar, recoger, desplumar, depilar, puntear, pulsar. (Linguee, 2018)

Plug-In. - para conectar (un aparato eléctrico) con una fuente de alimentación por medio de un enchufe eléctrico. (Reverso Diccionario, 2017)

Reverb. - Reverb es un efecto de sacudida o eco que se agrega a un sonido, a menudo por un dispositivo electrónico. (Reverso Diccionario, 2017)

Rms. - siglas de la expresión inglesa root mean square, valor medio cuadrático. (usal, 2018)

Samples. - muestra, modelo, espécimen, representación, universo poblacional, de muestra. (bab.la, 2018)

Time Sheet. - planilla horaria. (Linguee, 2018)

Tiraeras. - es la forma en que los artistas de los diferentes géneros expresan lo que sienten sobre otro, y este no debe ser necesariamente de su mismo género. (Generación Digital, 2012)

Under. - bajo, debajo de, en virtud de, según, menos de, abajo de mira. (bab.la, 2018)

Underground. - es una voz del inglés para referirse a aquellos movimientos, manifestaciones culturales o expresiones artísticas que están a contracorriente de la tradición, el canon y la cultura oficial. En este sentido, se trata de

movimientos contraculturales que se encuentran fuera de las tendencias de moda. En inglés, su antónimo es *mainstream*. (Significados, 2016)

Vst. - del estándar Virtual Studio Technology propuesto por Steinberg (futuremusic, 2010)

REFERENCIAS

- All Music. (2017). Tainy Tunes-AllMusic: <https://www.allmusic.com/artist/tainy-tunes-mn0002947349/songs>
- Artista-Wisin. (2018). CMTV - Biografía de Wisin. CMTV: <https://www.cmtv.com.ar/biografia/show.php?bnid=2286&banda=Wisin>
- Artista-Yandel. (2018). CMTV - Biografía de Yandel. CMTV: <https://www.cmtv.com.ar/biografia/show.php?bnid=2285&banda=Yandel>
- Facebook. (2018). Nesty La Mente Maestra: https://www.facebook.com/mentemaestramusic/?fb_dtsg_ag=AdxwPtYfyS3fIKvBMHZvjiN3N_IPDZzJ5MvxFZCxU4I34A%3AAAdwt6qVugDMnKiNfApmQj-leuT_Y5s-g2VJJN-3WvcxpgA
- Iturbe, B. (2008). Estilo musical: reggaeton. Padres y Maestros/Journal of Parents and Teachers, (315): <http://revistas.upcomillas.es/index.php/padresymaestros/article/view/1548>
- Negrón-Muntaner, F. (2009). Nación reggaetón. Nueva Sociedad, 223, 29-39: http://nuso.org/media/articles/downloads/3630_1.pdf
- YouTube. (2018). Farruko Ft. Daddy Yankee - "Gatas, Bocinas & Bajo" (Audio Oficial): <https://www.youtube.com/watch?v=JyGOi9jMpgc>