

nada.

FACULTAD DE INGENIERIA Y CIENCIAS APLICADAS

PRODUCCIÓN MUSICAL DEL TEMA "NO PUDE PENSAR EN NADA
MAS" DE LA BANDA "CORBATA ROJA"

AUTOR

Jiménez Guaña Rafael Fernando

AÑO

2019



FACULTAD DE INGENIERÍA Y CIENCIAS APLICADAS

PRODUCCIÓN MUSICAL DEL TEMA “NO PUDE PENSAR EN NADA MAS”
DE LA BANDA “CORBATA ROJA”

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

Profesor Guía

Christiam Santiago Garzón Pico PhD (c)

Autor

Rafael Fernando Jiménez Guaña

Año

2019

DECLARACIÓN DEL PROFESOR GUÍA

“Declaro haber dirigido este trabajo a través de reuniones periódicas con el estudiante, 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”.

Christiam Santiago Garzón Pico
Máster en Acústica y Medio Ambiente
CI.1713644621

DECLARACIÓN PROFESOR CORRECTOR

“Declaro haber revisado este trabajo, “No Pude Pensar En Nada Mas”, de la banda “Corbata Roja” del estudiante Jiménez Guaña Rafael Fernando en el periodo 2019-33, dando cumplimiento a todas las disposiciones vigentes que regulan los Trabajos de Titulación”

José Antonio Álvarez Torres Yépez
Magister en musicología
C.I. 1708232267

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”

Rafael Fernando Jiménez Guaña
CI.171656130-1

AGRADECIMIENTO

La vida te invita diariamente a cumplir retos, y uno de ellos es la universidad. Doy gracias a Dios por sus inmensas bendiciones y a todas las personas que ha puesto en mi camino, para culminar con éxito mi carrera profesional.

DEDICATORIA

Dedico esta tesis a mi familia que, gracias a su afecto y sabiduría, influyeron en mis decisiones, para lograr los objetivos propuestos.

RESUMEN

“No Pude Pensar En Nada Mas” es una canción del repertorio popular; la banda “Corbata Roja” a través de un estudio minucioso, escogió esta canción para grabar su primer cover promocional y darse a conocer con una sonoridad y estilo actualizado con el género musical pop-rock.

Esta producción musical duro aproximadamente un mes y medio, en donde se desarrollaron las etapas de preproducción, producción y postproducción de audio, cumpliendo e investigando con todos los métodos, parámetros más eficientes y efectivos en grabación y producción musical.

En todo este proceso la investigación seleccionada adecuadamente por todos los medios existentes de consulta, aportaron significativamente al desarrollo del tema.

El resultado obtenido fue un producto de calidad, desde las perspectivas del diseño del arte del sencillo y del audio, cumpliendo con los principales parámetros técnicos que se exigen en el medio de la producción musical, la estandarización y comercialización, para llegar al consumidor final de una forma directa.

La correcta aplicación de todos los métodos utilizados junto al criterio y la facultad de decidir de un productor musical, siempre guiará a la producción por un buen camino para alcanzar el objetivo planteado.

ABSTRACT

"No Pude Pensar En Nada Mas" It is a song of popular repertoire; The "Corbata Roja" band through a detailed study, they picked this song in order to record their first promotional cover and to be publicized with a sound and modern with Pop Rock genre.

This musical production remained about a month and a half, in this period were developed the stages of preproduction, production and postproduction of audio. It complied and research with all methods and more efficient and effective parameters in music recording and production.

This musical production remained about a month and a half, in this period were developed the stages of preproduction, production and postproduction of audio. It complied and research with all methods and more efficient and effective parameters in music recording and production.

In all this process the selected research by all method. They can contribute significantly to the development of the topic.

The result was a quality product, from the perspective of the art design, the simple and the audio, with all main technical parameters necessary in music production.

The standardization and marketing, in order to reach directly to the final customer.

The correct application of all the methods that we used by the view and the power to decide a music producer, always lead to the production on the right way in order to achieve the objective.

ÍNDICE

1	INTRODUCCIÓN	1
1.1	Justificación	1
1.2	Objetivos	2
1.2.1	Objetivo general	2
1.2.2	Objetivos específicos.....	2
1.2.3	Alcance.....	3
2	MARCO TEÓRICO.....	3
2.1	Género Musical.....	3
2.1.1	Pop.....	3
2.1.1.1	Historia.....	3
2.1.1.2	Pop Latino.....	4
2.1.1.3	Historia.....	4
2.1.2	Rock	5
2.1.2.1	Historia.....	5
2.1.2.2	Rock Latino	6
2.1.2.3	Historia.....	6
2.1.3	Pop Rock.....	6
2.1.3.1	Historia.....	7
2.1.3.2	Características sociales	7
2.1.3.3	Características comerciales	8
2.1.3.4	Características musicales	8
2.2	Sonoridad.....	8
2.3	Aspectos técnicos	9
2.4	Canción original	9
2.5	Referencia musical.....	10
3	METODOLOGÍA.....	11
3.1	Preproducción.....	11
3.1.1	Cronograma de actividades.....	11

3.1.2	Forma del Tema	14
3.1.6	Presupuesto concepto	21
3.2	Producción	21
3.2.1	Diferencias del <i>cover</i> y la canción original	21
3.2.2	El concepto.....	21
3.2.3	El tema	22
3.2.4	Melodía.....	22
3.2.5	Ritmo	22
3.2.6	Armonía.....	22
3.2.7	Arreglos	23
3.2.8	Interpretación.....	23
3.2.9	Sonoridad	23
3.2.10	Producción del <i>cover</i> “No pude pensar en nada más”	24
3.2.11	Grabación de Batería.....	24
3.2.12	Grabación de Bajo	25
3.2.13	Grabación guitarra acústica	26
3.2.14	Grabación de guitarras eléctricas	27
3.2.15	Grabación instrumentos virtuales.....	28
3.2.16	Grabación de Voces	29
3.3	Postproducción	30
3.3.1	Postproducción del tema “No pude pensar en nada más”	31
3.3.1.1	Edición	31
3.3.1.2	Mezcla	31
3.3.1.3	Mastering:	32
3.3.2	Resultados	33
3.4	Arte del disco.....	34
3.4.1	Metonimia (Retórica planteada)	34
3.4.2	Concepto de la imagen.....	34
3.4.3	Aspectos y acabados.....	35
3.4.4	Estructura y maquetación	36
3.4.5	Entorno o área de trabajo en la que se ha diseñado.....	36

4	RECURSOS	37
4.1	Instrumentos análogos y virtuales	37
4.2	Pedales de procesamiento.....	39
4.3	Amplificadores de procesamiento.....	39
4.4	Micrófonos	40
4.5	Procesadores análogos	42
4.6	Plug-ins utilizados en mezcla	43
4.7	Software Utilizado	53
5	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	54
	CONCLUSIONES:	54
	RECOMENDACIONES:.....	55
	GLOSARIO	56
	REFERENCIAS	58
	ANEXOS	59

1 INTRODUCCIÓN

En nuestro medio el crear una canción o un disco es un producto, el cual debe satisfacer los requerimientos del consumidor.

El productor musical es el encargado de consolidar y dirigir un proyecto musical (producto) en base de toma de decisiones inteligentes, enfocadas a diferentes objetivos de acuerdo a circunstancias y fines requeridos del producto.

Interpretar en vivo, grabar una nueva versión o versionar un tema musical ya existente grabado previamente por un artista, es lo que se conoce en el medio musical como *cover*, al cual se le puede o no personalizar de acuerdo a los requerimientos e interés de los intérpretes.

En este proyecto se pretende explicar a detalle cada una de las etapas y pasos a seguir en una producción musical profesional y demostrar que el producto final obtenido es apto, competitivo, que cumple con los estándares de calidad profesionales.

“Corbata Roja” es una agrupación musical de pop-rock que fusiona distintos géneros musicales con énfasis en la música latina, nace dentro de las aulas de un plantel educativo ecuatoriano de nivel medio, cuyos integrantes al terminar sus estudios, deciden continuar con la carrera musical de una forma profesional al mirar y sentir como parte de su vida a la música.

1.1 Justificación

En el Ecuador uno de los principales problemas en una producción musical es el trabajo empírico en todas las etapas de esta, por lo que en la mayoría de los casos no se logra el resultado deseado o requerido por el artista.

Es de importancia conocer cuáles son las etapas o procedimientos que se deben seguir en una producción musical profesional.

Este proyecto surge de la necesidad de brindar el apoyo profesional a los artistas que están el medio musical.

Por lo tanto, este proyecto busca proporcionar una guía de todos los parámetros, procedimientos, técnicas que se deben tomar en consideración en una producción musical profesional.

1.2 Objetivos

1.2.1 Objetivo general

Producir un *cover* para la banda “Corbata Roja” en el género pop-rock, utilizando los conocimientos, recursos y técnicas de producción musical, con la finalidad de obtener el primer material promocional y comenzar con su producción discográfica.

1.2.2 Objetivos específicos

- Realizar un cronograma de actividades con el fin de llevar una producción organizada y que se cumpla en un tiempo determinado.
- Establecer un presupuesto para determinar prioridades y cubrir los costos necesarios durante el desarrollo de la producción.
- Escuchar la canción original para definir el género musical conveniente del *cover*.
- Crear arreglos musicales que determinen la identidad del *cover* musical y de la banda.
- Diseñar una sonoridad que transporte de lo *vintage* a lo contemporáneo.

1.2.3 Alcance

El presente proyecto beneficiará a la banda musical “Corbata Roja” pertenecientes al cantón Cayambe, quienes realizaban sus producciones musicales sin la aplicación de técnicas que proporcionen un producto final profesional.

2 MARCO TEÓRICO

El concepto general para el tema “No Pude Pensar En Nada Mas” se desarrolló buscando la idea principal de qué se quiere vender del tema, tanto musical, como visual, qué hace que el público se sienta identificado y sobretodo, atraído a saber más por la banda.

2.1 Género Musical

De acuerdo a las tendencias e inclinaciones musicales de la banda “Corbata Roja”, el cover “No Pude Pensar En Nada Mas”, mantiene el género musical pop de los años 1972, al cual se le agregó el género rock, obteniendo como resultado el pop-rock contemporáneo con influencias latinas. (SupermixRadio.net, 2013)

2.1.1 Pop

2.1.1.1 Historia

La música pop nace en el siglo XX en la década de los 60 en el Reino Unido y en los Estado Unidos De América, surgió del rock, es un género de la música popular y tiene muchos subgéneros como el *indie* pop y el *dance* pop. Su estructura formal se ejecuta de un modo simple para el gran público. Utiliza la instrumentación y la tecnología para su creación. (Tutopía, 2006)

Michael Jackson aportó en la música y el baile a nivel mundial, por lo que le denominaron como el “Rey del Pop”. (Tutopía, 2006)

Algunos exponentes:

- The Jackson 5
- Bee Gees
- Elton John
- Michael Jackson
- Madonna Menudo

2.1.1.2 Pop Latino

2.1.1.3 Historia

Es la música pop con influencia musical de Latinoamérica. Su principal corriente es la música pop cantada en español, pero también puede ser cantada en inglés y portugués, esto incluye a artistas de países como Italia, España, Argentina, México, entre otros, surge de la unión de diferentes estilos latinos como la balada, el bolero.

Gloria Estefan, popularizó este género musical en Estados Unidos a partir de 1980, lo que le valió el título de “Reina del Pop Latino”. (Todo Música, s.f.)

Algunos exponentes:

- Shakira
- Ricky Martin
- Paulina Rubio
- Thalía
- Enrique Iglesias

2.1.2 Rock

2.1.2.1 Historia

El rock, conocido en su forma original como rock n' roll, es el género más popular desde el siglo XX en los años 50, nace por derivación a la mezcla de varios géneros musicales, *rhythm and blues*, *swing*, *gospel*, *folk* y el *country*. (Arami2002, 2013)

El uso de la guitarra eléctrica, el bajo, la batería y de vez en cuando teclados, identifican a este género, aunque existan tantas variantes como subgéneros. (Arami2002, 2013)

El rock principalmente utiliza un compás de 4/4 y una forma musical verso, estribillo, sus características son difíciles de definir, por lo que se ha convertido este género muy diverso. (Soto, 2010)

“Elvis Presley” cantante y guitarrista fue considerado como el “Rey del Rock N’ Roll” o el “Rey”. En un comienzo Elvis no tuvo mucha acogida con el público. En 1956 comenzó el fenómeno de Elvis, y con ello el fenómeno del rock n’ roll. (TheCramberriesVEVO, 2009)

Algunos exponentes:

- Chuck Berry
- Bo Diddley
- Little Richard
- Elvis Presley
- Jerry Lee Lewis
- Buddy Holly

2.1.2.2 Rock Latino

2.1.2.3 Historia

Se refiere a la música rock con influencias musicales latinas y caribeñas, nacería en los mismos Estados Unidos. La adaptación de la canción mexicana “La bamba” a un lenguaje moderno, daría el inicio a este género musical. (Tutopía, 2006)

Aproximadamente una década después esta corriente volvería a tener relevancia con Carlos Santana, que fusionaba ritmos afro caribeños con el rock, empezando a sobresalir en festivales importante como el de “Woodstock” en el año 1969. (Tutopía, 2006)

Desde la década de los 80 comenzó a tener un realce en Latinoamérica, siendo así los principales exponentes del rock latino, Argentina, Chile, Colombia, México y Uruguay. (TheCramberriesVEVO, 2009)

Algunos exponentes:

- Argentina: Charly García, Fito Páez, Vox Dei, Soda Stereo.
- Chile: Los Prisioneros.
- Colombia: Bajo Tierra
- México: Molotov
- Perú: Telegraph Avenue

2.1.3 Pop Rock

Es un género musical que mezcla elementos del rock con elementos propios de la música pop, su estructura es simple y tiene como base instrumental la batería, guitarra eléctrica y teclados. (Todo Música, s.f.)

Actualmente en el medio musical el pop rock es tomado para designar a la música rock moderna. Su instrumentación está en segundo plano, no hay claramente riffs y si hay guitarras y batería son generalmente suaves. (Todo Música, s.f.)

2.1.3.1 Historia

En Estados Unidos, después de la segunda guerra mundial, la música desempeñó un crecimiento importante, debido a la expansión de la economía y el desarrollo rápido de los medios de comunicación. (Hollywoodrecords, 2009)

El rock n' roll inicio un proceso de cambios en la década de 1950, el rock adoptó características propias, por lo que los jóvenes y adolescentes de una forma sorpresiva, aumentaron el crecimiento de éxito de este género musical. (Hollywoodrecords, 2009)

Se desprendieron diferentes estilos musicales a partir del rock and roll, apareció una nominación importante para este género en la década de 1970, que rompió los límites comerciales. El pop rock, el cual creció significativamente en el mercado musical, gracias al consumismo de los países occidentales. (Hollywoodrecords, 2009)

2.1.3.2 Características sociales

La influencia del pop rock en las generaciones desde sus inicios, ha creado una comunicación o lenguaje usual en todo el mundo, que ha sido capaz de atraer a grandes masas de público de distintas edades, por lo cual se le identifica como una cultura de masas. (ThebestREM, 2010)

Este género musical ha tenido responsabilidad y ha sido porta voz de reclamo de diferentes acontecimientos sociales ocurridos en el mundo, como las guerras, los derechos civiles, etc. (ThebestREM, 2010)

2.1.3.3 Características comerciales

El crecimiento apresurado de la industria discográfica, ha hecho que este género mantenga una estrecha relación con estos medios masivos, lo cuales han dejado de verlo como un producto artístico y se han inclinado por lo comercial, tomándolo como una mercancía y haciéndole dependiente de estas mismas leyes de producción y venta. (Hollywoodrecords, 2009)

Se basa en llamar y mantener la atención del público mediante grandes campañas de publicidad. (Hollywoodrecords, 2009)

2.1.3.4 Características musicales

La instrumentación está estrechamente ligada a los avances tecnológicos, es una de sus características principales, utiliza como base la batería, bajo eléctrico, guitarras eléctricas, guitarras acústicas y el solista, dependerá mucho de las intenciones musicales que tenga el intérprete con los temas para decidir la implementación de más instrumentos como teclados. (Hollywoodrecords, 2009)

2.2 Sonoridad

El pop rock no posee una característica definida y estrictamente establecida que abarque todo lo concerniente al género y sus derivados, pero si posee ciertas particularidades. (TheBacmaster, 2011)

La melodía se desarrolla utilizando escalas con tonos disonantes y alterados, estas se realizan de forma repetitiva con notas de corta duración. (TheBacmaster, 2011)

El ritmo es frecuentemente en un compás de 4/4 con varios contratiempos y el tempo es muy bien marcado por el bajo y la batería. (Johsua92, 2010).

La forma es sencilla con una estructura usual compuesta por estrofas, coros y puentes acompañados de solos instrumentales. (Johsua92, 2010).

Una de las características más particulares en cuanto a sonoridad es la instrumentación y el uso combinado de distintos instrumentos vinculados con el rock como la batería, el bajo y las guitarras eléctricas que de cierta manera le dan un toque más agresivo y un ritmo con el cual pueda llegar a diferentes tipos de público. (Johsua92, 2010).

2.3 Aspectos técnicos

Para la producción de un tema de pop rock se debe tener en claro diferentes aspectos importantes dentro de una producción musical, definir el género desde su primera etapa de producción es muy importante, para así poder seleccionar con precisión aspectos musicales y técnicos, como por ejemplo: arreglos musicales, instrumentación, métrica, forma y estructura del tema a grabar, estudios de grabación, tipos de micrófonos, técnicas de microfónica, procesadores de audio, seleccionar el mejor instrumento musical de acuerdo a la sonoridad requerida y así poder captar y lograr el sonido según el género musical seleccionado. Esto técnicamente nos será útil para no sobre procesar el audio y tener una mezcla lo más limpia y natural posible. (ElJuegoDeSimon, 2011)

2.4 Canción original

“No Pude Pensar En Nada Más” es una de las mejores composiciones de pop creada por el grupo español solera conformada por José Antonio Martín, Manolo Martín, Rodrigo García y José María Guzmán quien fue el intérprete de esta canción, pertenece al álbum denominado con el mismo nombre del grupo, editado en 1973 por la compañía discográfica Hispavox y producido por Rafael Trabucchelli reconocido productor musical, creador del sonido torré laguna. (España Música, 2006)

2.5 Referencia musical

“Verde 70” es la banda quiteña más representativa del pop rock ecuatoriano, integrada por: Darío Castro, Cesar Galarza, Diego Saa, Bastián Napolitano, quienes se dieron a conocer en el año 2000 con su primer disco, “Alegre Depresión”, en el año 2003 grabaron su segundo disco que se llamó “Ruta Melancolía”, el tercer disco lo grabaron en el año 2006 denominado “ConCierta Cuidado” fue uno de los primeros discos grabados en vivo, también contenía tres *bonus track*, dos temas en distintas versiones y el tema promocional de aquel año 2006 llamado “Ni Para Ti Ni Para Nadie” el cual se tomó como referencia por la sonoridad contemporánea que tiene para llevar a cabo esta producción musical. (Héctor Música, 2012)

“Ni Para Ti Ni Para Nadie” tiene un tempo de 118 BPM, un compás de 4/4, la instrumentación está conformada por batería como base de la canción, la cual lleva la dinámica de la base rítmica, el bajo realiza melodías y las raíces de los acordes, los teclados como base armónica, un *riff* melódico central acompañado por las guitarras eléctricas que soportan los acordes de la canción, una línea melódica con una guitarra eléctrica distorsionada con un *overdrive* controlado.

Tabla 1. Información del tema de referencia

Título del tema de referencia	“Ni Para Ti Ni Para Nadie”
Tempo	118 BPM
Compas	4/4
Intérprete	“Verde 70”
Productora	Ozzland Studios y Graba Estudios
Año	2006
Compositor	“Verde 70”

3 METODOLOGÍA

3.1 Preproducción

Como su nombre lo sugiere, precede a la etapa de producción o grabación en el estudio. Consiste básicamente en la preparación del material a grabar.

3.1.1 Cronograma de actividades

Lo siguiente fue seleccionar fechas y horas disponibles para todos los involucrados en esta producción, por lo que se desarrolló un cronograma de actividades.

Tabla 2. Cronograma de actividades

		PREPRODUCCIÓN			PRODUCCIÓN						POSTPRODUCCIÓN				
MES ACTIVIDAD.	FEBRERO			MARZO						ABRIL					
	2	26	29	2	4	9	16	18	23	2	4	9	11	16	
Grabación maqueta 1	x														
Diseño de arreglos musicales		x													
Presupuesto			x												
Grabación maqueta 2				x											
Grabación Batería					x										
Grabación guitarras y bajo						x									
Grabación Voz							x								
Grabación Coros								x							
Grabación secuencia <i>MIDI</i>									X						
Edición										x					
Mezcla											x				
Mastereing												x			
Entrega d grabación													x		
Examen final														x	

3.1.2 Forma del Tema

La forma del tema original no fue modificada notoriamente en su totalidad para no restarle el sentimiento de la canción ya que nos servirá como atracción para el público.

Tabla 3. Forma de la canción original “No pude pensar en nada más”

Tempo: 125 BPM.

Compas: 4/4

INTRO	A	B	C	B
Intro.	Estrofa 1	Coro	Estrofa 2	Coro
Gtr. Eléctrica. Gtr. Acústica. Teclado. Voz. Bajo. Batería.	Gtr. Eléctrica. Gtr. Acústica. Teclados. Voz. Bajo. Batería.	Gtr. Eléctrica. Gtr. Acústica. Teclados. Voz. Bajo. Batería.	Gtr. Eléctrica. Gtr. Acústica. Teclados. Voz. Bajo. Batería. Congas.	Gtr. Eléctrica. Gtr. Acústica. Teclados. Voz. Bajo. Batería. Congas. Campana.
Compases 10	Compases 10	Compases 16	Compase 18	Compases 40

Tabla 4. Forma de la canción cover “No pude pensar en nada más”

Tempo: 126 BPM

INTRO	A	B	C	B	D	B	B
Intro.	Estrofa 1	Coro	Estrofa 2	Coro	Shout	Coro	Coro
Gtr. EC Gtr. AC Gtr. Wha Gtr. Dist. Tec. Voz Bajo Batería	Gtr. EC Gtr. AC Gtr. Wha Riff Tec. Voz Bajo Batería	Gtr. EC Gtr. AC Gtr. Wha Riff Tec. Voz Bajo Batería	Gtr. EC Gtr. AC Gtr. Wha Riff Tec. Voz Bajo Batería	Gtr. EC Gtr. AC Gtr. Wha Riff Tec. Voz Bajo Batería	Gtr. EC Gtr. AC Tec. Voz Overdrive Bajo Batería	Gtr. EC Gtr. AC Gtr. Wha Riff Tec. Voz Bajo Batería	Gtr. EC Gtr. AC Gtr. Wha Gtr. Dist. Solo Tec. Voz Bajo Batería
Comp. 10	Comp. 9	Comp. 16	Comp. 17	Comp. 16	Comp. 8	Comp. 16	Comp. 16

Compas: 4/4

Tabla 5. Time sheet

TIME SHEET (MAPA DE DENSIDAD)								
Forma:	A	B	C	B	D	B	B	
	INTRO	VERSO 1	CORO	VERSO 2	CORO	SHOUT	CORO	OUTRO
Compás	4/4	4/4	4/4	4/4	4/4	4/4	4/4	4/4
Tempo	126 BPM	126 BPM	126 BPM	126 BPM	126 BPM	126 BPM	126 BPM	126 BPM
Nº Compases	10	9	16	17	16	8	16	16
Intensidad	5	6	7	7	7	8	9	10
Acordes	Bm-F#-D- Bm7/A-G	Bm-B- Em-A-D- F#7-G- F#ø	D-A-Bm- F#-G-Em- F#ø- F#7	Bm-B- Em-A-D- F#7-G- F#ø	D-A-Bm- F#-G- Em- F#ø- F#7	Em- G- A-B- F#- Bm	D-A-Bm- F#-G- Em- F#ø- F#7	D-A-Bm- F#- G-Em- F#ø- F#7
Bombo	x	x	x	x	X	x	X	x
Caja		X	X	X	X	x	X	X
Hi Hat		X	X	X	X		X	X
Tom1	x	X	X	X	X	x	X	X
Tom 2	x	X	X	X	X	x	X	X

Tom 3	x	X	X	X	X	x	X	X
Ride		X	X	X	X		X	X
Forma:	A		B	C	B	D	B	B
	INTRO	VERSO 1	CORO	VERSO 2	CORO	SHOUT	CORO	OUTRO
Crash	X	X	X	X	x	x	X	x
Guitarra electrica Clean	X	X	X	x	x		X	x
Guitarra Electrica Distortion	x				x			x
Guitarra Electrica Overdrive		X	x	x	x	x	X	x
Guitarra Eléctrica Wha	x	x	x	x	x	x	x	x
Guitarra Acústica	x	x	x	x	x		x	x
Bajo	x	x	x	x	x	x	x	X

Tabla 6. Presupuesto Real

AREAS	DESCRIPCIÓN	SUBTOTAL	CANTIDAD	TOTAL
INFRAESTRUCTURA	Estudio de grabación/hora	20,00 USD	12	240,00 USD.
	Estudio B Premezcla/hora	10,00 USD	8	80,00 USD
	Sala de ensayo/hora	10,00 USD	10	100,00 USD
	Alquiler de equipos	250,00 USD	2	500,00 USD
EJECUTIVA	Ingeniero de grabación	200,00 USD		200,00 USD
	Asistente de producción	80,00 USD		80,00 USD
	Asistente de grabación	40,00 USD		40,00 USD
	Productor musical	350,00 USD		350,00 USD
	Ingeniero de mezcla.	200,00 USD		200,00 USD
	Músicos	310,00 USD		310,00 USD
			310,00 USD	
CREATIVA	Compositor	60,00 USD		60,00 USD
	Arreglista	80,00 USD		80,00 USD

				USD
	Diseño gráfico	30,00 USD		30,00 USD
MATERIALES Y EXTRAS	Transporte	45,00 USD		45,00 USD
	Comida	20,00 USD	6	120,00 USD
	Impresiones de diseño	5,00 USD	3	15,00 USD
	Compra de cajas Cds.	7,00 USD	3	21,00 USD
TOTAL				2541,00 USD

Tabla 7. Presupuesto valores comerciales.

AREA DE INFRAESTRUCTURA	TIEMPO HORAS	PRECIO UNITARIO	PRECIO TOTAL
Estudio De Grabación	4	\$ 10 USD.	\$ 40 USD
Estudio De Mezcla	2	\$ 10 USD.	\$ 20 USD
Estudio De Mastering	2	\$ 10 USD.	\$ 20 USD
AREA EJECUTIVA			
Productor Musical		\$ 300 USD	\$ 300 USD
Ing. De Grabación		\$ 300 USD	\$ 300 USD
Asistente de grabación		\$ 150 USD	\$ 150 USD
Diseñador grafico		\$150 USD	\$ 100 USD
AREA CREATIVA			
Arreglista		\$ 300 USD	\$ 300 USD
Ing. De Mezcla	2	\$ 10 USD	\$ 20 USD
Ing. De Mastering	2	\$ 10 USD	\$ 20 USD
PROMOCIÓN			
Discos		\$ 5 USD	\$ 50 USD
Caja de discos		\$ 3 USD	\$ 30 USD
Impresión del arte		\$ 50 USD	\$ 500 USD
Posters		\$ 2 USD	\$ 20 USD
MATERIAL EXTRAS			
EXTRAS		\$ 20 USD	\$ 20 USD
TOTAL			\$ 1.964 USD

3.1.3 Presupuesto concepto

El presupuesto es el detalle de todo el parte económico que ha implicado el desarrollo de la producción, es de suma importancia para desarrollar planes preventivos que ayuden a terminar con éxito la producción musical. Se divide en cuatro áreas principales

Área de infraestructura: Se refiere a todos los lugares y equipos utilizados para llevar a cabo la producción del tema musical

Área creativa: Involucra a todas las personas que ponen su creatividad en el desarrollo del proyecto.

Área ejecutiva: Se refiere al personal que interviene en la construcción del proyecto.

Área de materiales y extras: Se refiera a algún acontecimiento imprevisto de cualquier índole que pueda suceder durante la ejecución del proyecto.

3.2 Producción

Consiste en la grabación y una pre mezcla del material en el estudio de grabación. Es quizás la etapa más crítica de la producción, sobre todo en la fase de grabación, en donde el productor deberá decidir con rapidez la toma definitiva y seguir estructurando el tema a grabar optimizando el tiempo e interactuando con los músicos para obtener los mejores resultados.

3.2.1 Diferencias del *cover* y la canción original

3.2.2 El concepto

Se refiere a la onda o el mensaje que la banda pretende comunicar según la perspectiva de cada uno, en este caso es el sentimiento y la energía de la canción original renovada y acorde a la época en que vivimos.

3.2.3 El tema

Combina ciertos elementos de la canción original como: el tempo, espacialidad de los instrumentos, el sentimiento, con elementos actuales del pop rock como: distorsiones de guitarras eléctricas, *riffs*, solos de guitarra eléctrica, batería acústica más marcada, manteniendo el *feeling* de lo original con lo actual, obteniendo una característica única del tema y afianzando el concepto sonoramente.

3.2.4 Melodía

La línea melódica es lo más importante, en este caso se mantiene como la original, pero la característica y diferencia es que va soportada con contra cantos, distorsiones, *riffs* de guitarra eléctrica y de bajo en toda la canción, tomando en cuenta hacia donde apunta la banda.

3.2.5 Ritmo

El ritmo combina con el tema original casi en su totalidad, la diferencia es en la sección del *shout*, donde está marcado un ritmo, estilo y sentimiento diferente, el bajo crea el nexo entre el ritmo y la melodía manteniendo el *groove* de acuerdo al género.

3.2.6 Armonía

Utiliza armonía contemporánea con leves raíces armónicas del jazz y blues en algunas partes de la canción, especialmente en los cortes o paradas del tema, sin alejarse del género pop rock, en las partes finales de los coros existe una armonía a dos voces, a diferencia de la canción original que existe armonía de voces más completa en toda la canción y en instrumentación básicamente utilizan los acordes naturales.

3.2.7 Arreglos

La densidad de la composición en el cover no es muy fuerte esto se lo puede observar en los charts, se lo realizó así para no perder la esencia original del tema, en algunos instrumentos se utilizó *slash notation* para que quede a criterio y gusto de los músicos.

3.2.8 Interpretación

Es una de las características principales e importantes del cover, ya que se refiere a la técnica de ejecutar los instrumentos musicales, cada persona tiene su forma de interpretar, esto lo hace algo único e inimitable. En este proyecto sin descuidar el género a grabar se ha dejado a libre interpretación de cada uno de los músicos que han intervenido, con el fin de captar sentimientos nuevos en la producción musical.

Podemos notar en el cover la diferencia de interpretación en el canto, la forma de ejecutar las guitarras (ejemplo: guitarra *wha*), el bajo, interpreta la técnica del *walking bass*, la batería sin ensuciar el género tiene el gusto del ejecutante que se puede distinguir en los contratiempos del hi hat, todos estos aportes hacen que el nuevo proyecto musical tenga sentido y una identidad fresca y renovada.

3.2.9 Sonoridad

Es otra característica importante y principal del cover, ya que con un sonido podemos diferenciar el tiempo, lugar, espacio. Al comenzar esta producción musical uno de los objetivos fue conseguir un sonido que te transporte en el tiempo, desde el sonido *vintage* hasta el sonido presente, para lograr esto, se trabajó minuciosamente desde las técnicas de microfonía hasta la sonoridad de cada instrumento musical que intervino en esta grabación y se obtuvo un resultado moderno de acuerdo a la actualidad, diferente al sonido *vintage* de la canción original.

3.2.10 Producción del cover “No pude pensar en nada más”

3.2.11 Grabación de Batería

Tabla 8. Distribución canales

Pista	instrumento	Micrófono	Técnica de captación
1	(B.D.) Bass Drum IN	Shure SM 57	(B.C.) Balance cerrado
2	(B.D) Bass Drum OUT	Sennheiser e 602	(B.C.) Balance cerrado
3	(S.D.) Snare Top	Shure SM 57	(B.C.) Balance cerrado
4	(H.H.) Hi Hat	Shure KSM 137	(B.C.) Balance cerrado
5	(T.1) Tom 1	Sennheiser e 604	(B.C.) Balance cerrado
6	(T.2) Tom 2	Sennheiser e 604	(B.C.) Balance cerrado
7	(T.3) Tom 3	Sennheiser e 604	(B.C.) Balance cerrado
8	(O.H.L.) Overhead L	Behringer B 2	(A/B) Par espaciado
9	(O.H.R.) Overhead R	Behringer B 2	(A/B) Par espaciado



Figura 1. Grabación de batería.

En la grabación del set de batería se utilizó distintos micrófonos ya descritos en la tabla de distribución de canales, con la finalidad de captar el sonido directo de cada instrumento y tener una grabación lo más limpia posible, para que no se nos dificulte en los siguientes procesos de la producción.

Para captar el sonido ambiental de la batería se dispuso de dos micrófonos de condensador, Se debe panear los canales de grabación en izquierdo y derecho para tener una imagen estéreo de la batería, un detalle importante fue que se tomó como punto de referencia media el *snare*, para tener una simetría entre estos dos micrófonos y obtener una grabación balanceada, esto quiere decir que no se escuche ningún lado más ni menos. La técnica consiste en utilizar un cable o algo con lo que podamos medir que este a la mano, se suele hacer con un cable de micrófono, a una distancia aproximadamente de tres o cuatro metros ubicamos el extremo del cable en la mitad del parche del *snare* y con el otro extremo del cable comenzamos a ubicar los micrófonos overhead con la simetría adecuada, tomando como referencia el punto medio del *snare*. Como resultado tenemos una buena imagen estéreo del sonido con el snare en el centro.

3.2.12 Grabación de Bajo

Tabla 9. Distribución de canales

Pista	Instrumento	Micrófono	Técnica de captación
10	(B.G.) Bass Guitar	Shure SM 57	(B.C.) Fuera de eje
11	(B.G.) Bass Guitar	AKG D 112	(B.C.) En eje



Figura 2. Técnicas de microfónica del bajo eléctrico.

Se utilizó un bajo de cuatro cuerdas Ibanez Gsr 200 y un amplificador a tubos Ampeg SVT 4 pro, la técnica de microfonía utilizada nos permite captar diferentes colores de sonido por la ubicación de los micrófonos y por la respuesta de frecuencia de estos, con la finalidad de que en la mezcla podamos unir estos dos sonidos y se nos facilite trabajar con mayor precisión sobre las frecuencias que nos interese sumar o restar para obtener una sonoridad de acuerdo al género musical.

3.2.13 Grabación guitarra acústica

Tabla 10. Distribución de canales

Pista	Instrumento	Micrófono	Técnica de captación
12	Guitarra acústica	Behringer B 2	(B.C.) Balance cerrado



Figura 3. Técnica de microfonía de la guitarra acústica.

Se grabó con una guitarra acústica de cuerdas metálicas Fender modelo CD60CE, el micrófono utiliza un aislador acústico, así simulamos una sala de grabación, la técnica de microfónica utilizada nos permite captar el sonido

directo del instrumento, y por el efecto de proximidad resaltan más las frecuencias graves propias del instrumento que necesitamos grabar.

3.2.14 Grabación de guitarras eléctricas

Tabla 11. Distribución de canales

Pista	Instrumento	Micrófono	Técnica de captación
13	G.E. Clean		Emulador de amplificador
14	G.E. Distorción		Emulador de amplificador
15	G.E. Overdrive		Emulador de amplificador
16	G.E. Wha		Emulador de amplificador



Figura 4. Guitarra Jem Ibanez.

Tomado de <http://www.musiciansfriend.com/guitars/ibanez-jem7v-steve-vai-signature-electric-guitar>



Figura 5. Guitarra Fender Telecaster.

Tomado de <http://www.musiciansfriend.com/guitars/fendertelecaster.com>

Para grabar se utilizó dos guitarras diferentes y un emulador de amplificadores AVID ELEVEN RACK y un pedal wha Morley PDW II, se utilizó dos cadenas electroacústicas simples, la primera que va desde el instrumento hasta el emulador y luego a la interfaz de grabación, y la otra que va desde el instrumento al pedal wha, sigue por el emulador de guitarras y termina en la interfaz de grabación, se grabaron distorsiones, guitarra clean y overdrive, esto fue fundamental para conseguir el sonido característico de acuerdo al género elegido.

3.2.15 Grabación instrumentos virtuales

Tabla 12. Tabla de distribución de canales

Pista	Instrumento	Micrófono	Técnica de captación
17	Teclados		Instrumento virtual



Figura 6. Instrumento virtual Órgano Hammond plug in DB 33.

Se utilizó un instrumento virtual propio del software de grabación, por medio de un sintetizador MIDI conectado a un puerto USB del computador, el software de grabación reconoce el teclado, creamos un *track* MIDI y seleccionamos el instrumento virtual, luego hacemos un ruteado por envíos hacia un *track* de grabación, en donde capturamos el sonido predeterminado del instrumento.

3.2.16 Grabación de Voces

Tabla 13. Distribución de canales

Pista	Instrumento	Micrófono	Técnica de captación
18	Voz Líder	Behringer B 2	(B.C.) Balance cerrado
19	Coros	Behringer B 2	(B.C.) Balance cerrado



Figura 7. Grabación de la voz.

La voz y los coros se grabaron con el micrófono Behringer B 2 PRO, jugando mucho con el efecto de proximidad, para reforzar las frecuencias graves del intérprete.

3.3 Postproducción

Son todos los procedimientos que se aplican al material grabado o registrado para obtener el producto final.

Consiste en tres aspectos importantes: edición, mezcla y masterización.

3.3.1 Postproducción del tema “No pude pensar en nada mas”

3.3.1.1 Edición

Básicamente es un proceso individual que debe tratarse a cada audio grabado, se realizó la limpieza de los ruidos que no pertenecen a los *tracks* de cada uno de los instrumentos grabados para no sumar ruidos innecesarios a la mezcla, se determinó las mejor tomas y se ejecutó la cuantización para cuadrar el tiempo de acuerdo al BPM del proyecto, todo esto se realiza utilizando las herramientas de edición del software de grabación que nos ayuda a poner el proyecto en orden y que ningún parámetro quede fuera de lugar.

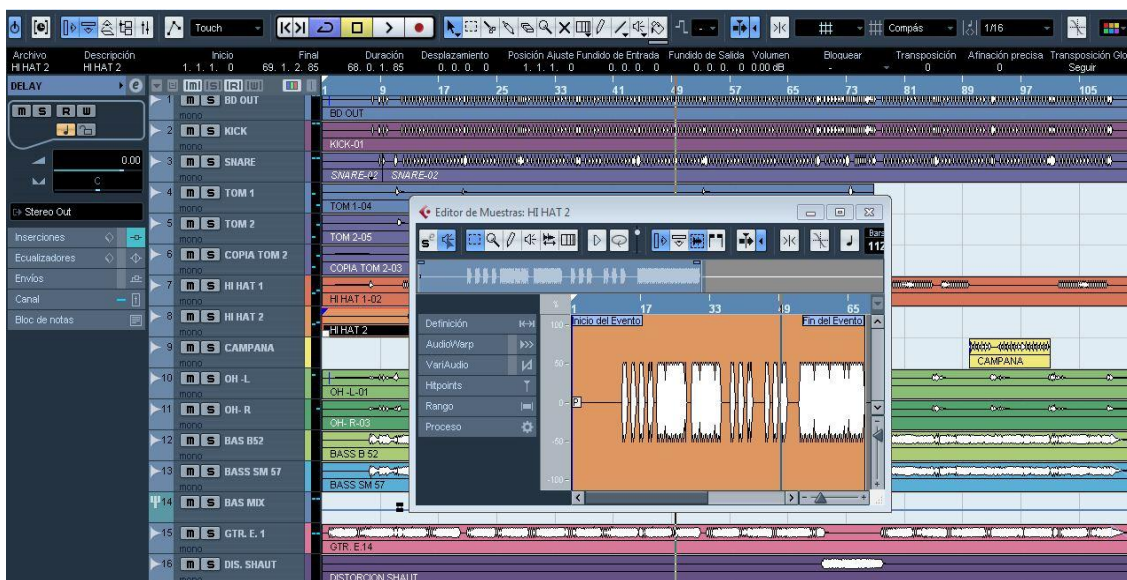


Figura 8. Proceso de edición. Foto capturada del software Cubase 5.0.

3.3.1.2 Mezcla

En esta etapa nos concentramos en darle definición, posicionamiento, presencia, nivel, a cada uno de los instrumentos grabados, obteniendo un balance adecuado en la mezcla para que se puedan entender y escuchar de acuerdo al género musical y que las frecuencias de cada instrumento estén en su lugar de acuerdo al rango de espectro de frecuencias.

En esta mezcla se utiliza procesadores de dinámica y de tiempo como: ecualizadores, compresores, *reverb*, *delay* etc.



Figura 9. Proceso de mezcla. Foto capturada del software Cubase.

3.3.1.3 Mastering:

En esta fase final ya con la mezcla adecuada y con el *bounce* de audio, se procede a realizar una masterización *MID SIDE* virtual con *plug-ins* de audio que emulan este proceso, ya que en el país no se cuenta con la tecnología para hacer este tipo de trabajos.

3.3.1.3.1 Masterización *Mid Side*:

La técnica utilizada fue desarrollada por *Alan Blumlein*, su procedimiento consiste en descomponer la pista estéreo en *Mid Side* (centro y lateral), al canal central le añade una compresión con un suave ataque de 5 segundos y un *release* de 3 segundos, con la finalidad de reforzar los golpes de la batería,

3.4 Arte del disco

En esta propuesta de diseño dominará el espacio y sobresaldrá las creatividades del arte que se va a reflejar en el CD musical de la banda Corbata Roja. Ya que hemos llenado un *brie-ng* anteriormente con todas las inquietudes, preferencia, aspectos de cada uno de los muchachos tomando en cuenta a que target de personas se quiere llegar.

Saltamos la realidad para desarrollar una propuesta creativa que integren pictogramas con el fin de crear experiencias reales de comunicación que conjuguen palabras, formas, colores, fotografías y pictogramas.

Uno de los aspectos que se tomó en cuenta es que la banda está en sus inicios y darles a conocer es un reto, para eso se definió trabajara con un a base de una retórica para llegar fácil a la mente del oyente.

3.4.1 Metonimia (Retórica planteada)

Se realiza una transferencia asociativa del sentido, hay varias relaciones. Se puede mostrar: la causa por el efecto; el continente por el contenido; el símbolo por lo simbolizado; el producto por el lugar en el que se produce; lo abstracto por lo concreto; el instrumento por el usuario; la obra por el autor; y viceversa en todos los casos.

3.4.2 Concepto de la imagen

Se ha tomado como referencia pictogramas los cuales representa a la banda, cada uno de ellos con sus instrumentos en forma de comic para interactuar de acuerdo al target a donde se quiere llegar



Figura 11. Diseño del arte del disco.

3.4.3 Aspectos y acabados

Una vez terminado el arte digital se lo mando a imprimir y dar el acabado final en pre prensa, con los siguientes aspectos:

- En el interior:
 - Papel cuche de 300 gr
 - Acabado brillo Uv
 - Troquelado y laminado
 - Papel cuche de 300 gr
 - Acabado brillo Uv
 - Troquelado y laminado
- Impresión del Cd:
 - En mate metálico con un barniz
- En la recubierta:
 - Papel cuche de 450 gramos tipo cartón
 - Acabado brillo Uv con filis refractivos en la marca
 - Troquelado y Laminado

3.4.4 Estructura y maquetación

Para esta maquetación se ha tomado en cuenta medidas y escalas para el recubrimiento del CD.

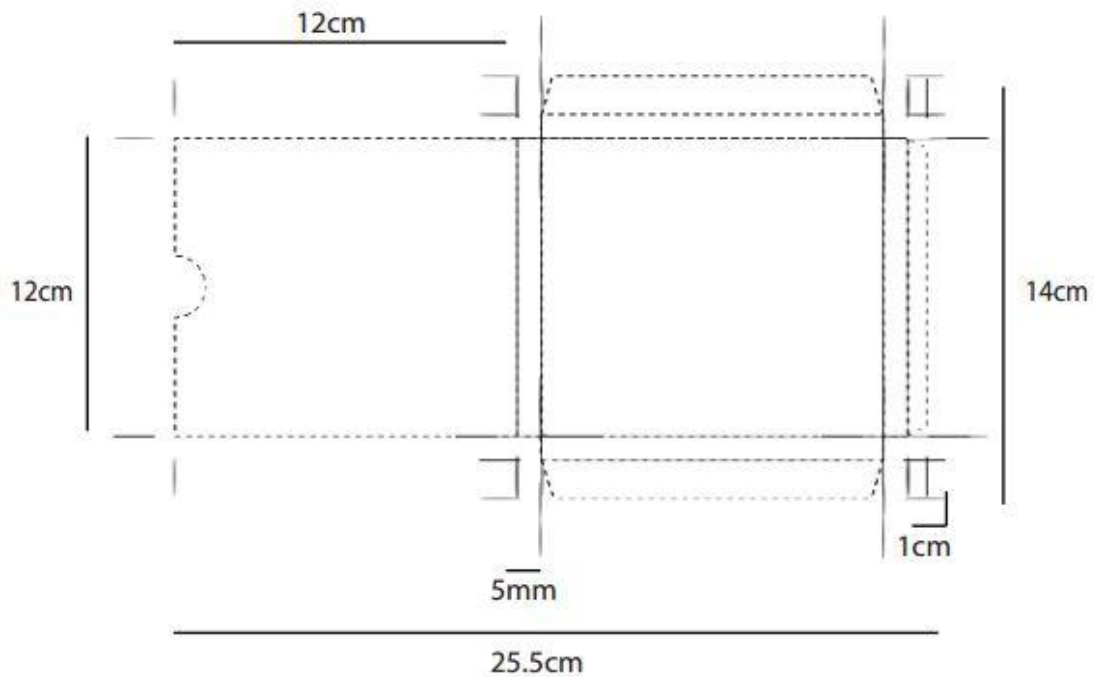


Figura 12. Maquetación del arte del disco.

3.4.5 Entorno o área de trabajo en la que se ha diseñado

Es un *software* de edición de imagen muy eficaz para poder lograr formas, maquetados y manejar todo tipos de archivos deseados para complementar el diseño que se tenga en mente. El programa utilizado es *Adobe Illustrator CC*.

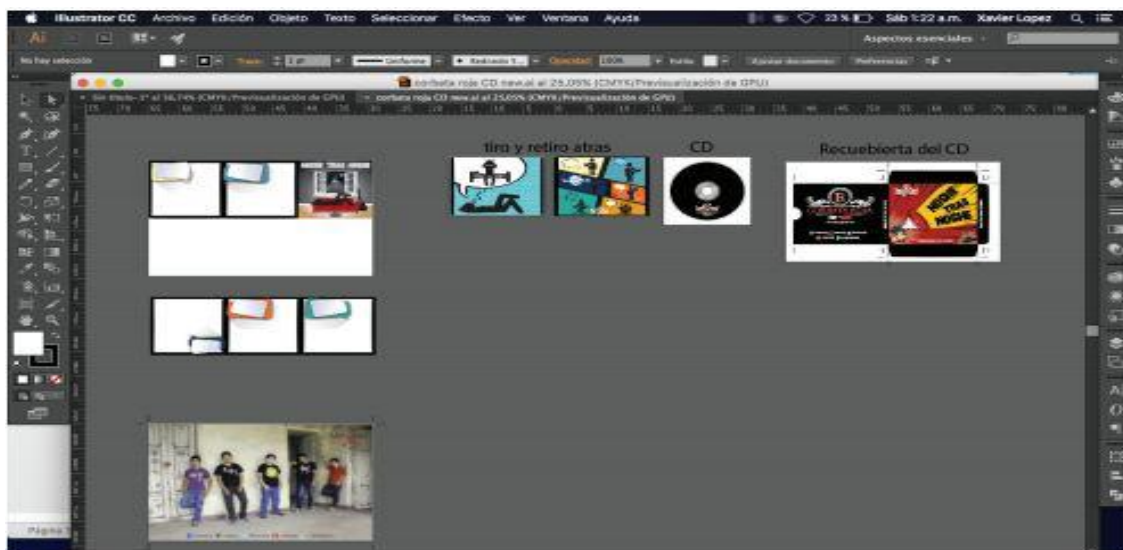


Figura 13. Foto capturada del software utilizado para el diseño de arte.

4 RECURSOS

Para la realización de este proyecto se utilizó:

4.1 Instrumentos análogos y virtuales

Tabla 14. Batería

	Marca, Modelo, Tipo
Instrumento	Batería <i>Mapex</i> serie QR
Elementos	Parche bombo: <i>Mapex</i> Snare: <i>Remo Pinstripe Ebony</i> Toms: <i>Remo Pinstripe Ebony</i> Hi Hat: <i>ZildjianKzdinoBit</i> Ride: <i>ZildjianKzRock</i> Crash: <i>Sabian B8 PRO</i>
Observaciones especiales	

Adaptado de (TSGPM, (2014) Formato de especificaciones técnicas, UDLA)

Tabla 15. Bajo

	Marca, Modelo, Tipo
Instrumento	Bajo <i>Ibanez Gsr 200</i>
Observaciones especiales	Cuatro cuerdas

Adaptado de (TSGPM, (2014) Formato de especificaciones técnicas, UDLA)

Tabla 16. Guitarra acústica

	Marca, Modelo, Tipo
Instrumento	Guitarra acústica <i>Fender CD60CE</i>
Observaciones especiales	Cuerdas metálicas, se utilizó un aislador acústico en el micrófono de grabación

Adaptado de (TSGPM, (2014) Formato de especificaciones técnicas, UDLA)

Tabla 17. Guitarras eléctricas

	Marca, Modelo, Tipo
Instrumento	Guitarra Eléctrica <i>Jem Ibanez 7V</i>
Observaciones especiales	Distorsiones

	Marca, Modelo, Tipo
Instrumento	Guitarra Eléctrica <i>Telecaster 0115802307</i>
Observaciones especiales	Guitarra clean y melódica

Adaptado de (TSGPM, (2014) Formato de especificaciones técnicas, UDLA)

Tabla 18. Instrumento virtual

	Marca, Modelo, Tipo
Instrumento	<i>Órgano Hammond plug in DB 33</i>
Observaciones especiales	Enrutamiento por medio de envíos propios del software de grabación.

Adaptado de (TSGPM, (2014) Formato de especificaciones técnicas, UDLA)

Tabla 19. Voz y coros

	Marca, Modelo, Tipo
Instrumento	Voz, coros
Observaciones especiales	

Adaptado de (TSGPM, (2014) Formato de especificaciones técnicas, UDLA)

4.2 Pedales de procesamiento

Tabla 20. Pedales de procesamiento

	Marca, Modelo, Tipo
Pedal	<i>Wha Morley PDW II</i>
Especificaciones Técnicas	Potenciómetro Hot Potz de 100k Ohm. Volumen de 0 a +20dB, batería de 9V o una fuente a 220V.
Cadena electroacústica	Guitarra electrica → Pedal Wha → Emulador Avid Eleven Rack.

Adaptado de (TSGPM, (2014) Formato de especificaciones técnicas, UDLA)

4.3 Amplificadores de procesamiento

Tabla 21. Amplificadores

	Marca, Modelo, Tipo
Amplificador	<i>Ampeg SVT 4 pro</i>
Observaciones especiales	Amplificador a tubos
Especificaciones técnicas	Potencia de salida RMS: 300 vatios x 2/900 8 Ohms Potencia de salida RMS: 490 vatios x 2/1200 (puente mono 4 Ohms) RMS de potencia de salida (2 Ohms): 600 vatios x 2 Previo: Tubos (3 x 12AX7) Amplificador de potencia: de estado sólido Controles de tono: 3-Band

	Medios de Control de tono: 5 posiciones EQ: Sí, 9-Band Bucle de efectos: Sí x 2 Dimensiones: 19 x 5,6 x 15,5 Peso: 39.5 libras
--	--

Adaptado de (TSGPM, (2014) Formato de especificaciones técnicas, UDLA)

4.4 Micrófonos

Tabla 22. *Shure SM 57*

	Marca, Modelo, Tipo
Micrófono	<i>Shure SM 57</i>
Espificaciones Técnicas	Tipo: Dinámico Patrón polar: Cardioide Respuesta de frecuencia: 40Hz-15kHz Sensibilidad: -56.0dB/Pa*(1.6 mV)*(1Pa = 94 dB SPL) Impedancia de salida: 150 Ω

Adaptado de (TSGPM, (2014) Formato de especificaciones técnicas, UDLA)

Tabla 23. *AKG D 112*

	Marca, Modelo, Tipo
Micrófono	<i>AKG D 112</i>
Espificaciones Técnicas	Tipo: Dinámico Patrón polar: Cardioide Respuesta de frecuencia: 20Hz-17.000 kHz Sensibilidad: 1.000 Hz: 1,8 mV/Pa (-75 dBV) Impedancia de salida: 210 Ω

Adaptado de (TSGPM, (2014) Formato de especificaciones técnicas, UDLA)

Tabla 24. *Sennheiser e 602*

	Marca, Modelo, Tipo
Micrófono	<i>Sennheiser e 602</i>
Espificaciones Técnicas	Tipo: Dinámico Patrón polar: Cardioide Respuesta de frecuencia: 20Hz-16000 kHz Sensibilidad: 0,25 mV/Pa; (50 Hz) 0,9 mV/Pa (-75 dBV) Impedancia de salida: 350 Ω

Adaptado de (TSGPM, (2014) Formato de especificaciones técnicas, UDLA)

Tabla 25. *Shure KSM 137*

	Marca, Modelo, Tipo
Micrófono	<i>Shure KSM 137</i>
Espificaciones Técnicas	Tipo: De condensador Patrón polar: Cardioide Respuesta de frecuencia: 20 Hz- 20.000 kHz Sensibilidad: 0,25 mV/Pa; 48 VCC +/-4 VCC Impedancia de salida: 150 Ω

Adaptado de (TSGPM, (2014) Formato de especificaciones técnicas, UDLA)

Tabla 26. *Sennheiser e 604*

	Marca, Modelo, Tipo
Micrófono	<i>Sennheiser e 604</i>
Espificaciones Técnicas	Tipo: Dinámico Patrón polar: Cardioide Respuesta de frecuencia: 40Hz- 18.000 kHz Sensibilidad: 1.8 mV/Pa Impedancia de salida: 350 Ω

Adaptado de (TSGPM, (2014) Formato de especificaciones técnicas, UDLA)

Tabla 27. *Behringer B 2 PRO*

	Marca, Modelo, Tipo
Micrófono	<i>Behringer B 2 PRO</i>
Espificaciones Técnicas	Tipo: De condensador Patrón polar: Cardioide, Omnidireccional Respuesta de frecuencia: 40Hz- 18.000 kHz Sensibilidad: 1.8 mV/Pa Impedancia de salida: 350 Ω

Adaptado de (TSGPM, (2014) Formato de especificaciones técnicas, UDLA)

4.5 Procesadores análogos

Tabla 28. Emulador Avid Eleven Rack

	Marca, Modelo, Tipo
Emulador	<i>Avid Eleven Rack</i>
Espificaciones Técnicas	Convertidores: 24 bits Frecuencias de muestreo: 44,1; 48,0; 88,2 y 96 kHz Entrada analógica: 1 jack True-Z de ¼" 2 jacks de línea de ¼" 2 jacks de retorno de bucle de efectos de ¼" Salida analógica: 2 XLR principales 2 jacks de envío a bucle de efectos de ¼" Salida a amplificador mediante 2 jacks de ¼" Entrada digital: 1 XLR AES/EBU 1 RCA coaxial S/PDIF

Adaptado de (TSGPM, (2014) Formato de especificaciones técnicas, UDLA)

4.6 Plug-ins utilizados en mezcla

Tabla 29. Compresor bombo Kick

	Marca, Modelo, Tipo
Compresor o limiter	Compresor propio del software
Threshold	-21.0 dB
Ratio	5:1
Attack Time	1.9 ms
Release Time	40 ms
Knee	0,0 dB

Adaptado de (TSGPM, (2014) Formato de especificaciones técnicas, UDLA)

Tabla 30. Ecuadorador bombo kick

	Marca, Modelo, Tipo		
Ecuadorador	Studio EQ		
Banda o frecuencia	Gain	Q	Tipo de curva
1 kHz	0.0 dB	2.0	LPF
	0.0	0.5	
2.5 kHz	6.0 dB	0.5	Peak

Adaptado de (TSGPM, (2014) Formato de especificaciones técnicas, UDLA)

Tabla 31. Compresor bombo Out

	Marca, Modelo, Tipo
Compresor o limiter	Compresor propio del software
Threshold	-21.0 dB
Ratio	5:1
Knee	0,0 dB

Adaptado de (TSGPM, (2014) Formato de especificaciones técnicas, UDLA)

Tabla 32. Ecuador Bombo out

	Marca, Modelo, Tipo		
Ecuador	Studio EQ		
Banda o frecuencia	Gain	Q	Tipo de curva
63 Hz	3.0 dB	2.0	Peak
500 Hz	-6.0 dB	0.5	Peak
2.5 kHz	6.0 dB	0.5	Peak

Adaptado de (TSGPM, (2014) Formato de especificaciones técnicas, UDLA)

Tabla 33. Compresor caja

	Marca, Modelo, Tipo
Compresor o limiter	Compresor propio del software
Threshold	-19.0 dB
Ratio	3:1
Attack Time	1.9 ms
Release Time	50 ms

Adaptado de (TSGPM, (2014) Formato de especificaciones técnicas, UDLA)

Tabla 34. Ecuador Caja

	Marca, Modelo, Tipo		
Ecuador	Studio EQ		
Banda o frecuencia	Gain	Q	Tipo de curva
192 Hz	3.0 dB	5.0	Peak

Adaptado de (TSGPM, (2014) Formato de especificaciones técnicas, UDLA)

Tabla 35. Efecto Caja

	Marca, Modelo
Reverb	Room Works
Parámetros	
Tipo	Drums Medium
Time	1.10 ms
Mix	42%
Feedback	1.03
Width	20%
Otros	

Adaptado de (TSGPM, (2014) Formato de especificaciones técnicas, UDLA)

Tabla 36. Compresor toms

	Marca, Modelo, Tipo
Compresor o limiter	Compresor propio del software
Threshold	-21.0 dB
Ratio	3:1
Attack Time	1 ms
Release Time	50 ms
Knee	0,0 dB

Adaptado de (TSGPM, (2014) Formato de especificaciones técnicas, UDLA)

Tabla 37. Ecualizador Tom 1

	Marca, Modelo, Tipo		
Ecualizador	Studio EQ		
Banda o frecuencia	Gain	Q	Tipo de curva
60 Hz	0.0 dB	0.0	LPF
	0.0 dB	0.0	
2000 kHz	3.0 dB	2.0	Peak

Adaptado de (TSGPM, (2014) Formato de especificaciones técnicas, UDLA)

Tabla 38. Ecuador Tom 2

	Marca, Modelo, Tipo		
Ecuador	Studio EQ		
Banda o frecuencia	Gain	Q	Tipo de curva
60 Hz	0.0 dB	0.0	LPF
	0.0 dB	0.0	
4.5 kHz	3.0	3.0	Peak

Adaptado de (TSGPM, (2014) Formato de especificaciones técnicas, UDLA)

Tabla 39. Ecuador Tom 3

	Marca, Modelo, Tipo		
Ecuador	Studio EQ		
Banda o frecuencia	Gain	Q	Tipo de curva
60 Hz	0.0 dB	0.0	LPF
	0.0 dB	0.0	
7000 kHz	3.0 dB	2.0	Peak

Adaptado de (TSGPM, (2014) Formato de especificaciones técnicas, UDLA)

Tabla 40. Efecto toms

	Marca, Modelo
Reverb	Room Works
Parámetros	
Tipo	Drums Medium
Time	1.10 ms
Mix	42%
Feedback	1.03
Width	20%
Otros	

Adaptado de (TSGPM, (2014) Formato de especificaciones técnicas, UDLA)

Tabla 41. Compresor Hi Hat

	Marca, Modelo, Tipo
Compresor o limiter	Compresor propio del software
Threshold	-25.0 dB
Ratio	6:1
Attack Time	1.5 ms
Release Time	50 ms
Knee	0,0 dB

Adaptado de (TSGPM, (2014) Formato de especificaciones técnicas, UDLA)

Tabla 42. Ecualizador Hi Hat

	Marca, Modelo, Tipo		
Ecualizador	Studio EQ		
Banda o frecuencia	Gain	Q	Tipo de curva
1 Hz	0.0 dB	0.0	HPF
		0.0	
		0.0	

Adaptado de (TSGPM, (2014) Formato de especificaciones técnicas, UDLA)

Tabla 43. Ecualización Over L

OVER L	Marca, Modelo, Tipo		
Ecualizador	Studio EQ		
Banda o frecuencia	Gain	Q	Tipo de curva
63 Hz	0.0 dB	0.0	LPF
	0.0 dB	0.0	
	0.0 dB	0.0	

Adaptado de (TSGPM, (2014) Formato de especificaciones técnicas, UDLA)

Tabla 44. Ecuación Over R

OVER R	Marca, Modelo, Tipo		
Ecuación	Studio EQ		
Banda o frecuencia	Gain	Q	Tipo de curva
63 Hz	0.0 dB	0.0	LPF
	0.0 dB	0.0	
	0.0 dB	0.0	

Adaptado de (TSGPM, (2014) Formato de especificaciones técnicas, UDLA)

Tabla 45. Compresor bajo

	Marca, Modelo, Tipo
Compresor o limiter	Compresor propio del software
Threshold	-29.0 dB
Ratio	3:1
Attack Time	1.9 ms
Release Time	50 ms
Knee	0,0 dB

Adaptado de (TSGPM, (2014) Formato de especificaciones técnicas, UDLA)

Tabla 46. Ecuación bajo

	Marca, Modelo, Tipo		
Ecuación	Studio EQ		
Banda o frecuencia	Gain	Q	Tipo de curva
125 kHz	3 dB	2.0	Peak
	0.0	0.0	
5 kHz	6.0 dB	0.5	Peak

Adaptado de (TSGPM, (2014) Formato de especificaciones técnicas, UDLA)

Tabla 47. Compresor guitarra acústica

	Marca, Modelo, Tipo
Compresor o limiter	Compresor propio del software
Threshold	-20.0 dB
Ratio	4:1
Attack Time	0.9 ms
Release Time	50 ms
Knee	0,0 dB

Adaptado de (TSGPM, (2014) Formato de especificaciones técnicas, UDLA)

Tabla 48. Ecuador guitarra acústica

	Marca, Modelo, Tipo		
Ecuador	Studio EQ		
Banda o frecuencia	Gain	Q	Tipo de curva
100 kHz	3 dB	2.0	HPF
	0.0	0.0	
		0.0	

Adaptado de (TSGPM, (2014) Formato de especificaciones técnicas, UDLA)

Tabla 49. Efecto guitarra acústica

	Marca, Modelo
Reverb	Room Works
Parámetros	
Tipo	Vocal Plate
Time	1.0 ms
Mix	100%
Feedback	1.03
Width	20%
Otros	

Adaptado de (TSGPM, (2014) Formato de especificaciones técnicas, UDLA)

Tabla 50. Compresor guitarra eléctrica Jem Ibanez

	Marca, Modelo, Tipo
Compresor o limiter	Compresor propio del software
Threshold	-19.0 dB
Ratio	2:1
Attack Time	1.0 ms
Release Time	50 ms
Knee	0,0 dB

Adaptado de (TSGPM, (2014) Formato de especificaciones técnicas, UDLA)

Tabla 51. Ecuador guitarra eléctrica Jem Ibanez

	Marca, Modelo, Tipo		
Ecuador	Studio EQ		
Banda o frecuencia	Gain	Q	Tipo de curva
100 kHz	0.0 dB	2.0	HPF
	0.0 dB	0.0	
10000	3.0 dB	0.6	Peak

Adaptado de (TSGPM, (2014) Formato de especificaciones técnicas, UDLA)

Tabla 52. Compresor guitarra eléctrica Telecaster

	Marca, Modelo, Tipo
Compresor o limiter	Compresor propio del software
Threshold	-18.0 dB
Ratio	3:1
Attack Time	1.0 ms
Release Time	50 ms
Knee	0,0 dB

Adaptado de (TSGPM, (2014) Formato de especificaciones técnicas, UDLA)

Tabla 53. Ecualizador guitarra eléctrica Telecaster

	Marca, Modelo, Tipo		
Ecualizador	Studio EQ		
Banda o frecuencia	Gain	Q	Tipo de curva
100 kHz	0.0 dB	2.0	HPF
1 kHz	-3.0 dB	5.0	Peak
	0.0 dB	0.0	

Adaptado de (TSGPM, (2014) Formato de especificaciones técnicas, UDLA)

Tabla 54. Instrumento virtual

	Marca, Modelo, Tipo
Instrumento	Órgano Hammond plug in DB 33
Sonido	Predeterminado
Observaciones especiales	Enrutamiento por medio de envíos propios del software de grabación.

Adaptado de (TSGPM, (2014) Formato de especificaciones técnicas, UDLA)

Tabla 55. Compresor voz y coros

	Marca, Modelo, Tipo
Compresor o limiter	Compresor propio del software
Threshold	-19.0 dB
Ratio	3:1
Attack Time	1.0 ms
Release Time	50 ms
Knee	0,0 dB

Adaptado de (TSGPM, (2014) Formato de especificaciones técnicas, UDLA)

Tabla 56. Ecuador voz y coros

	Marca, Modelo, Tipo		
Ecuador	Studio EQ		
Banda o frecuencia	Gain	Q	Tipo de curva
100 kHz	0.0 dB	2.0	HPF
	0.0 dB	0.0	
	0.0 dB	0..0	

Adaptado de (TSGPM, (2014) Formato de especificaciones técnicas, UDLA)

Tabla 57. Efectos voz y coros

	Marca, Modelo
Reverb	Room Works
Parámetros	
Tipo	Vocal Plate
Time	5.0 ms
Mix	100%
Feedback	1.0
Width	20%
Otros	

Adaptado de (TSGPM, (2014) Formato de especificaciones técnicas, UDLA)

Tabla 58. Plug-in Masterización

	Marca, Modelo, Tipo
Compresor o limiter	L 2 Ultramaximizer
Threshold	-6.0 dB
Ratio	3:1
Attack Time	1.0 ms
Release Time	50 ms
Knee	0,0 dB

Adaptado de (TSGPM, (2014) Formato de especificaciones técnicas, UDLA)

4.7 Software Utilizado

Tabla 59. Software utilizado

	Marca, Modelo, Tipo
<i>Software</i>	Cubase 5.0
Observaciones especiales	Grabación, edición, mezcla, masterización

Adaptado de (TSGPM, (2014) Formato de especificaciones técnicas, UDLA)

5 CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.

CONCLUSIONES:

- Al evaluar las formas musicales, se puede distinguir las diferencias entre la canción original y el *cover*, que ayudan al oyente a distinguir la nueva producción.
- Se logró el objetivo tratando de usar de la mejor manera las técnicas de grabación investigadas y la que más se relacionaban al proyecto.
- La adaptación del género Pop Rock al *cover* proporciona una sonoridad renovada a la banda musical, tratando de lograr un *hook* sencillo que atraiga al oyente.
- Como resultado de la investigación teórica, se pudo adquirir nuevos conocimientos de producción musical y reforzar los procedimientos prácticos, para poder alcanzar una producción estandarizada y comercial.
- Se puede concluir que uno de los factores principales para alcanzar la sonoridad contemporánea deseada y el proyecto tenga éxito, es la utilización de tecnología actual dedicada a la producción musical.
- El diseño de arte juega un papel importante en la producción, para que el consumidor obtenga el producto de una forma más cercana por medio de la parte visual.

RECOMENDACIONES:

- Es muy importante el cuidado de la salud auditiva, por eso, siempre que se vaya a manipular un equipo de audio o cualquier cosas que atente con la salud o seguridad personal se debe ser cuidadoso, siempre preguntar a alguien con experiencia de algo que no sabes cómo funciona, por ejemplo la operación de equipos de audio que se utiliza para grabar, es muy importante el cuidado de estos equipos y también el daño que te pueden ocasionar si se opera de una forma equivocada ya que un mal manejo de estos podría dañar severamente la audición.
- Tener paciencia y una buena relación con los músicos, ya que se pasará la mayor parte de la producción con ellos y crear un buen grupo y ambiente de trabajo es sumamente importante para alcanzar el objetivo propuesto.
- Seleccionar instrumentos que estén en buen estado y perfectamente afinados ya que si se graba así es casi imposible arreglarlo en postproducción.
- Ser sinceros con el músico o persona que va a grabar, ya que, si no está apta para interpretar el instrumento de una forma adecuada, no se va a grabar una buena ejecución del instrumento y por ende no se va a obtener un buen producto, siempre hay que cuidar de la reputación de los trabajos realizados.
- Siempre confiar en el oído que es la principal herramienta de trabajo, soportado por los criterios técnicos académicos, habrá en ocasiones procedimientos no comunes que se utilicen para lograr resultados esperados, siempre hay que estar probando diferentes técnicas.

GLOSARIO

A/D: Convertidor de Analógico al Digital. Se usa para convertir ondas sonoras al lenguaje que las computadoras entienden.

Amplificador: Amplifica la señal de audio para los monitores.

Arreglo: La estructura que escoges en una pieza musical, para que las diferentes secciones musicales y elementos queden bien distribuidos en la línea de tiempo. Aquí es donde usas los estribillos, estrofas, coro, puente, variaciones etc.

Audio: Es una onda sonora representada en energía eléctrica por medio de codificación digital

Balance: Es ubicar en la imagen estéreo los diferentes sonidos, entre los canales izquierdo y derecho. El control de balance se usa para panoramizar los sonidos buscando crear un balance sonoro entre las dos salidas de audio.

Banda: Rango de frecuencias entre dos límites definidos

Bounce: Es el proceso de exportar un tema multipista o de un solo canal del *DAW* a un archivo de audio. También se le llama volcado o renderizado.

Bus: El bus sirve para transportar las señales de audio dentro de la mesa de mezcla. Por ejemplo, puedes mezclar la salida de los metales en un bus y procesarlos juntos, pero también son usados para manejar secciones de efectos. Los buses los puedes encontrar tanto en las mezcladoras hardware, como en los secuenciadores de computadora

CD: Compact disc, término usado para designar tanto a los discos compactos digitales como a sus reproductores.

Decibel: Relación logarítmica entre dos magnitudes, siendo una de ellas de referencia.

Digital: Sistema que usa muestras digitales (valores discretos codificados en binario) para representar señales analógicas.

Dry/Wet: El porcentaje de algún efecto como el *reverb*, que se aplicara a cierta mezcla. Si tiene 100% de *Dry*, la salida será solo la señal original sin ser procesada por el efecto. Pero si es 100% *wet*, entonces se oirá la señal de audio procesada, sin la señal original.

DSP: Se les llama así a los procesos que hace el CPU para poder hacer ediciones a una señal de audio.

EQ: Los ecualizadores los puedes encontrar tanto en *hardware* como en *software*. Son usados para realzar o atenuar determinadas frecuencias. Los dos tipos más usados son los ecualizadores gráficos y los paramétricos.

Filtro: Es un *plug-in* que filtra la señal, permitiendo solo el paso de ciertas frecuencias. Los filtros junto con los osciladores son lo más usado para el diseño sonoro.

Frecuencia: Número de veces que una cantidad se repite a sí misma en un segundo. Su unidad es el Hertz (Hz).

Ganancia: Es el incremento de una señal de audio y se mide en dB. La ganancia aumenta el nivel de la señal entrante. Se diferencia del volumen porque este último solo controla la cantidad de señal que deja salir.

HPF: Solo permiten el paso de las frecuencias que estén por debajo de un punto de corte.

Limitador: Circuito usado para controlar la amplitud de una señal.

Micrófono: Dispositivo que convierte señales acústicas en eléctricas

Mono: Opuesto a estéreo, información de audio a través de un único canal.

Reverberación: Persistencia del sonido en un espacio total o parcialmente cerrado, después de que la fuente sonora ha cesado.

Sonido: Alteración física en un medio (no vacío) que puede ser detectada por el oído humano.

Sonoridad: Es el atributo que nos permite ordenar sonidos en una escala del más fuerte al más débil.

REFERENCIAS

- García, S. (2010). *Manual Para Radialistas Analfatécnicos*. (primera ed.). Ecuador.
- Gibson, D. (1990). *El Arte De La Mezcla (segunda ed.)*. EE.UU. Artistpropublishing.
- Izhaki, R. (2008). *Mixing Audio*. USA. Elseiver.
- Katz, R. (2002). *Mastering Audio, The Art and the Science*. Massachusetts. Focal Press.
- Osinski, B. (2005). *The Recording Engineer's Handbook. (3rd Edition)*. Boston. Artistpropublishing.
- Osinski, B. (2006). *The Mixing Engineer's Handbook. (second ed.)*. Boston. Heather Talbot.
- Osinski, B. (2015). *The Mastering Engineer's Handbook*. Boston. Artistpropublishing.
- Ozzland Studios, Graba Estudios. Recuperado el 15 de noviembre del 2015 de https://www.youtube.com/watch?v=j_AUui9dAZ4
- Pardo, J. (1999). *Música contada con sencillez*. España. Maeva ediciones.
- Pardo, J. (2005). *Historia del Pop Español. España*. Rama Lama
- Samplertini, R. (2009). *Grabando en casa. (primera ed.)*. Argentina. Dunken.
- Verde 70, (2006). *Concierto Cuidado, Track 1 "Ni Para Ti Ni Para Nadie"*. Ecuador.

ANEXOS

"NO PUDE PENSAR EN NADA MAS"

Score

[Composer]
[Arranger]

Intro Bm Bm

Acoustic Guitar

Electric Bass

Drum Set

5 Em A D F#7 Bm Bm7/A G

Ac. Gtr.

E. B.

D. S.

10 F#m F#7 **A** Bm B Em A D

Ac. Gtr.

E. B.

D. S.





