



ESCUELA DE MÚSICA

ONE-MAN BAND PRODUCIR DOS TEMAS INÉDITOS, EN BASE A LA UTILIZACIÓN DE RECURSOS DE LIVE LOOPING EN ABLETON LIVE 10, APLICADOS A UNA INTERPRETACIÓN EN VIVO GRABADA EN VIDEO.

AUTOR

Diego Josafath Torres Vaca

AÑO

2021



ESCUELA DE MÚSICA

One-Man Band Producir dos temas inéditos, en base a la utilización de recursos de *Live Looping* en *Ableton Live 10*, aplicados a una interpretación en vivo grabada en video.

Trabajo de Titulación presentado en conformidad con los requisitos establecidos para optar por el título de Licenciado en Música con especialización en Producción Musical.

Profesor Guía

David Fernando Acosta López

Autor

Diego J. Torres

Año

2021

DECLARACIÓN PROFESOR GUÍA

"Declaro haber dirigido el trabajo, (***One-Man Band*** Producir dos temas inéditos, en base a la utilización de recursos del ***Live Looping*** en ***Ableton Live 10***, aplicados a una interpretación en vivo grabada en video), a través de reuniones periódicas con el estudiante (**Diego Josafath Torres Vaca**), en el semestre 2021-20, 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".



David Fernando Acosta López

1721644068

DECLARACIÓN PROFESOR CORRECTOR

"Declaro haber revisado este trabajo, (***One-Man Band*** Producir dos temas inéditos, en base a la utilización de recursos del ***Live Looping*** en ***Ableton Live 10***, aplicados a una interpretación en vivo grabada en video), del (**Diego Josafath Torres Vaca**), en el semestre 2021-20 dando cumplimiento a todas las disposiciones vigentes que regulan los Trabajos de Titulación".

A handwritten signature in blue ink, appearing to be 'JFC', is centered on the page. The signature is fluid and stylized, with a horizontal line extending from the bottom of the 'C'.

NM.M. Juan Fernando Cifuentes M.

1716751019

DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL ESTUDIANTE

“Declaro (amos) que este trabajo es original, de mi (nuestra) 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.”



Diego Josafath Torres Vaca

1719243089

AGRADECIMIENTOS

A todos los que me apoyaron en este camino y creyeron en mi esfuerzo y resistencia.

DEDICATORIA

A mis padres por brindarme el legado de la música. Los amo con todo mi corazón.

RESUMEN

One-Man Band se refiere al músico o artista que toca varios instrumentos en su interpretación en vivo. Con el uso del programa Ableton Live 10 y sus herramientas tales como: el looping que sirve para grabar una progresión de acordes, un bajo, una voz o cualquier sonido y repetirlo durante el número de compases deseados. Así mismo, se usará la herramienta de *launching* que sirve para disparar pistas pregrabadas, o a su vez pistas grabadas en vivo mediante el looping. El presente trabajo se realizará con el propósito de generar un proyecto musical artístico en una modalidad de una sola persona, usando *Ableton Live 10* y sus herramientas de *live looping*, para generar una actuación grabada en video.

ABSTRACT

One-Man Band refers to the musician or artist who plays various instruments in their live performance. With the use of the Ableton Live 10 program and its tools such as: the loop used to record a chord progression, a bass, a voice or any sound and repeat it for the desired number of measures. Likewise, the Launching tool will be used that is used to trigger pre-recorded tracks, or in turn tracks you recorded live through the loop. This work will be executed with the purpose of generating an artistic musical project in a one-person mode, using Ableton Live 10 and its live looping tools, to generate a performance recorded on video.

INDICE

Introducción	1
1 Marco teórico	2
1.1 One-Man Band.....	2
1.2 Instrumentos electrónicos digitales.....	2
1.3 DAW	2
1.3.1 Ableton Live 10 revolución.....	3
1.4 Looping	4
1.4.1 Usos de <i>Looping</i> en Ableton Live	4
1.5 Launching.....	5
1.5.1 Usos de <i>Launching</i> en Ableton Live	5
1.5.2 Modos de <i>lauching</i>	5
1.6 Controladores.....	6
1.6.1 Push.....	6
1.6.2 Launchkey 49.....	7
1.6.3 Nocturn	7
1.7 Interfaz	7
1.7.1 Presonus 24.4.2 live	8
2 Metodología	9
2.1 Objetivos.....	9
2.1.1 Objetivo General:.....	9
2.1.2 Objetivos Específicos:.....	9

2.2	Enfoque.....	9
2.3	Metodología	9
2.4	Estrategias metodológicas.....	9
2.5	Plan del trabajo	10
3	Desarrollo del proyecto.....	10
3.1	Preproducción	11
3.1.1	Composición	11
3.1.2	Tema 1 “Bañera FM”.....	13
3.1.3	Tema 2 “RONIN SOLIN”	15
3.1.4	Video.....	17
3.1.5	Planificación del Performance	17
3.1.6	Audio.....	17
3.1.7	Video.....	18
3.2	Producción	18
3.2.1	Grabación de instrumentos.....	18
3.2.2	Interpretación de dos temas en vivo grabada en video.	19
3.2.2.1	Tema 1 “Ronin Solin”	19
3.2.2.2	Tema 2 “Bañera FM”	22
3.3	Post producción.....	24
3.3.1	Edición	24
3.3.2	Mezcla.....	25
3.3.3	Máster	25

3.3.4	Video.....	26
4	Conclusiones y Recomendaciones	28
4.1	Conclusiones.....	28
4.2	Recomendaciones.....	29
	Referencias.....	30
	ANEXOS	34

Introducción

En Ecuador existen pocos proyectos con modelo *One-man Band* para sus actuaciones en vivo. Esta tesis es relevante para todos los músicos del país ya que va a permitir tomar como referencia este trabajo, y servirá como guía a quien desee continuar con este camino.

El presente trabajo reflejará todo lo aprendido en lo largo de los estudios realizados tanto como de música y producción en la escuela de música. En esta nueva era los músicos, no solo deben tener audios trabajados, ahora es necesario contar con una parte visual para poder publicitar en distintas redes sociales con un contenido completo y así tener un material competitivo.

Este trabajo se realizará mediante la experimentación de las herramientas del *live looping* del programa *Ableton Live 10*, y los recursos que cuenta el estudio casero donde se ejecutará toda la producción de inicio a fin. En el mismo donde se adecuará el escenario para la grabación del video, y se demostrará lo eficiente que puede llegar a ser este tipo de formatos.

1 Marco teórico

1.1 One-Man Band

Según el diccionario de *Cambridge y Merriam-Webster* la definición de *One-Man Band* es un músico que actúa solo, usualmente afuera, cargando y tocando varios instrumentos al mismo tiempo. (*Cambridge University Press*. S.F), (*Webster*, M. S.F).

1.2 Instrumentos electrónicos digitales

Existen temas muy relevantes al hablar de esta era digital en la que estamos, uno de ellos y quizá el más importante para abalar el presente trabajo escrito es que *Berklee* ofrece desde el año 2019 el programa de estudio entorno a los Instrumentos Electrónicos Digitales (EDI), junto a todos los instrumentos de cabecera como guitarra, bajo, trompeta, saxofón, etc. Definida por *Berklee* de la siguiente manera "...un conjunto formado por un dispositivo de cómputo, software configurado por el usuario y controladores para la ejecución. Un EDI reúne esos tres elementos, actuando conjuntamente como un único instrumento con el que se desarrolla la expresión musical...". (Fernández, 2021, prr3.).

En el presente proyecto se van a usar este conjunto de Instrumentos Electrónicos Digitales tal y como lo define Fernández, una *Mac Book Pro 2017*, *Ableton Live 10*, controladores como *Push 2*, *Novation Nocturn*, *Novation Launchkey 49*.

1.3 DAW

Sus siglas son Digital Audio Workstation, traducido del inglés significa estación de trabajo de audio digital. Es un programa que permite grabar, editar y mezclar

audio, también pueden trabajar con información *MIDI* y usar *Pug Ins* o *VSTs*. (D'urso. 2021).

Para este proyecto se usará exclusivamente un *DAW* llamado *Ableton Live 10*, donde se realizarán los procesos de preproducción, producción y post producción. Usando las herramientas que este programa nos ofrece.

1.3.1 Ableton Live 10 revolución

Ableton es una empresa alemana que desde el 2001 esta en el mercado con la innovación de la tecnología. Ellos son los creadores de *Ableton Live*, del *Push* y de *Link* que han revolucionado la manera de crear música. Existe una comunidad de artistas que usan estos productos y crean cosas sorprendentes. (Ableton, 2019).

Lo que hace grande a Ableton Live es que la gente que trabaja en esta empresa no sólo son desarrolladores de software, si no que además en su gran mayoría son músicos, que de igual manera no solo construyen cosas para los usuarios si no que también crean para su uso personal, y esto lo lleva a un nivel de interés mayor porque no trabajas en una empresa de consulta que hace programas con cuentas (Bolívar, 2014).

Live es un rápido, fluido y flexible programa para la creación de música y actuación en vivo. Viene con efectos, instrumentos, sonidos y toda clase de características creativas, es todo lo que necesitas para hacer cualquier tipo de música (Ableton, 2019).

Este programa revoluciona la manera de hacer música adhiriendo el *session view* a su estación de trabajo. De esta forma se pueden tener varios sonidos en bloque para usarlos de cualquier forma que el interprete necesite en su

actuación, dejando el *arrangement view* que es la vista tradicional de grabar de forma horizontal un paso atrás para crear música. (Ableton, 2018).

1.4 Looping

Para el músico moderno lo valioso del *looping* está sobre la práctica y la tecnología que éste conlleva, donde realmente te enseña que es lo que estas pasando como músico y cuáles son tus debilidades o fortalezas y además de las inclinaciones musicales. Aparte de que es una herramienta poderosa para la práctica y se puede usar para tocar sobre una progresión de acordes o practicar ideas en las que se ha estado trabajando con otro músico o incluso con temas que vas a grabar posteriormente. *El looping* como practica está ligado a diferentes temas como la improvisación el descubrimiento que comparte algunas técnicas e ideas con la grabación *multitrack*. Y como músico solista te permite crear profundos y vastos tapices de sonidos que no seria posible hacerlos por tu propia cuenta (Phelps, 2020).

Esta técnica se hizo famosa de la mano de artistas como Juana Molina ella es una pionera de Live Looping, y otro caso es Ed Sheeran que se también se hizo muy famoso grabándose a si mismo y *loopeando* generando armonía, melodía y ritmo todo con su guitarra y su voz (Kame, 2017).

1.4.1 Usos de *Looping* en Ableton Live

Ableton Live al principio fue creado para Dj's, pero desde la versión 8 se ha creado una herramienta para hacer *loops* en vivo. Las características de un *looper* son: Grabar / Reproducción / Limpiar / Atrás / Cambio de tono hasta de 3 octavas / Reversa / Longitud doble / Reducción a la mitad de Longitud. Se puede cuantizar el *loop* hasta el pulso por minuto actual, o configurar el tempo según su señal. También se puede señalar la entrada para que el canal solo reproduzca el *loop*, y no la señal de entrada. Se puede ejecutar tantos *loopers* como se desee

y se puede tenerlos en pistas separadas o en una pista dentro de un rack de efectos (Robinson, 2020).

El artista multi instrumentista FKJ usa Ableton Live y el looping para sus actuaciones en vivo. Mediante un controlador MIDI el puede *loopear* y hacer capas con todos los instrumentos que va a tocando y así va creando un tema (Astegiano, 2019).

1.5 Launching

El *launching* es la acción que realiza *launchpad*. La empresa Novation junto a Ableton se aliaron para crear este tablero portátil con 64 botones LED totalmente interactivo. El código de colores es muy sencillo: amarillo significa que el sonido se está cargando, verde que se está reproduciendo y rojo que está en fase de grabación (Sanz, S.F).

1.5.1 Usos de *Launching* en Ableton Live

Ableton Live 10 cuenta con la vista sesión *view*. Se pueden ver hasta ocho clips simultáneamente en la vista de detalles. Dentro de esta vista de múltiples clips al hacer clic en la nota de un clip o *loop* se selecciona este clip para editarlo. Si se seleccionan varios clips de diferentes longitudes, el editor mostrará tantas interacciones del *loop* como sean necesarias para que los clips se realineen. De igual manera desde esta vista se pueden disparar o como se dice usualmente *launch* escenas o clips previamente grabadas (Ableton, 2019).

1.5.2 Modos de *lauching*

Existen cuatro modos de lanzamiento en el selector que nos ofrece la caja de *launch*, que determinan el comportamiento de los clips en respuesta a una tecla del teclado, una nota mida o la pulsación del ratón que son:

Trigger: Down inicia el clip; *Up* se ignora.

Gate: Down inicia el clip; *Up* lo detiene.

Toggle: Down inicia el clip; *Up* se ignora. El *clip* parará al terminar el compás

Repeat: Mientras no suelte el botón o la tecla de su teclado. El *clip* se lanzará repetidamente atendiendo al valor de cuantización (Ableton, 2018).

1.6 Controladores

Los controladores *MIDI (Musical Instrument Digital Interface)* sirven como medio para transmitir una señal a la computadora, brindando información como: velocidad, *sustain*, duración, ataque, etc. (Jon, 2013).

1.6.1 Push

Ableton Live decide hacer el controlador definitivo para su programa y junto a la empresa AKAI sacan el Push 1. Varios años después desarrollaron el Push 2 con más funciones y una mejor pantalla para poder visualizar todas las funciones del programa, que además de controlar casi todas las funciones de Ableton Live sirve como un instrumento virtual. Cuenta con 64 pads que permiten reproducir y secuenciar ritmos y sonidos, los pads son sensibles a la velocidad y permite tocar en vivo como cualquier otro controlador. (Ableton, 2020).

1.6.2 Launchkey 49

Este controlador MIDI fue creado por la empresa *Novation*, es muy intuitivo de usarlo para hacer música en *Ableton Live*, diseñado con todo lo necesario para crear y tocar música. *Launchkey 49* te da unas herramientas para expandir el vocabulario musical. Tiene modos personalizados para poder elegir centro de mesa en cualquier configuración de trabajo que se tenga. (Novation, S, F.).

1.6.3 Nocturn

Este es uno de los primeros controladores inteligentes de parte de la empresa *Novation*. Con este equipo se puede liberar todo el potencial de los instrumentos y efectos favoritos. Usa el programa *Automap Universal 2.0*, exclusivo de los controladores *Novation*. *Nocturn* proporciona un control automático, instantáneo e inteligente de todos los complementos automatizables dentro de cada programa. Cuenta con ocho codificadores sensibles al tacto y ocho botones iluminados asignables por el usuario y un *crossfader* de 45mm. (Novation, S,F.)

1.7 Interfaz

Una interfaz de audio es el traductor de audio analógico / digital, y así convertir la señal de audio para que la computadora pueda entender, para poder grabar en cualquier software de grabación o DAW.

1.7.1 Presonus 24.4.2 live

La empresa *Presonus* crea esta consola digital, donde se puede usar tanto para hacer sonidos en vivo y guardar todas las escenas de los artistas, o como una interfaz de audio conectada mediante *thunderbolt* a una mac. No debe estar necesariamente usando su programa *Studio 1*, cualquier DAW la reconoce como una interfaz de audio. Cuenta con 24 canales, 10 salidas y 4 envíos y 2 buses de mezcla, además cuenta con un ecualizador gráfico de 32 bandas para cada canal . (Presonus, 2021).

2 Metodología

2.1 Objetivos

2.1.1 Objetivo General:

Producir dos temas inéditos, en base a la utilización de recursos de *Live Looping* en *Ableton Live 10*, aplicados a una interpretación en vivo grabada en video.

2.1.2 Objetivos Específicos:

- 1) Definir recursos de *Looping* y *Launching* en *Ableton Live 10*, en base a una referencia teórica.
- 2) Aplicar recursos de *Looping* y *Launching*, a través de la producción de dos temas inéditos.
- 3) Interpretar los dos temas producidos durante una sesión en vivo que será grabada en video.

2.2 Enfoque

La naturaleza de esta investigación es de carácter cualitativo, usando el método experimental se producirán dos temas. También buscará a través de la documentación tener como resultado final un producto audiovisual.

2.3 Metodología

El presente trabajo utiliza el método experimental a través de la producción de dos temas inéditos tocados y filmados en vivo con el uso de los recursos planteados.

2.4 Estrategias metodológicas

Como se expuso anteriormente, usando el método experimental se utilizarán herramientas tanto observación como de prueba y error, para poder crear y producir los dos temas.

2.5 Plan del trabajo

Mediante la investigación documental se llevará a cabo la redacción del marco teórico que abarcará la definición de *One Man Band*, *looping* y *launching* sus usos en *Ableton Live* y la revolución musical que *Ableton Live* a causado desde su creación. El producto de esta etapa será la entrega del primer capítulo.

Por medio del método experimental, mediante la prueba y error se compondrán, producirán, grabarán y se aplicarán los recursos de *looping* y *launching* para así crear dos temas inéditos que contengan estas herramientas investigadas. Se aplicará *looping* y *launching* en *Ableton Live* en dos temas. Se entregará la producción de dos temas inéditos creados en *Ableton Live*.

Por medio del registro experimental se interpretarán los dos temas previamente estructurados en la modalidad de *One Man Band* y serán registrados en una grabación de audio y video. En esta etapa se entregará un video con audio que contengan los 2 temas interpretados en vivo.

Se concluirá con el escrito final la experiencia de todo el proceso de los temas expuestos.

3 Desarrollo del proyecto

3.1 Preproducción

3.1.1 Composición

Para el presente trabajo se diseñó una plantilla dentro de *Ableton Live 10*, con el objetivo de que exista una congruencia entre ambos temas. La plantilla se creó pensando en todos los instrumentos que se tiene en el estudio casero según los siguientes parámetros e *input list*:

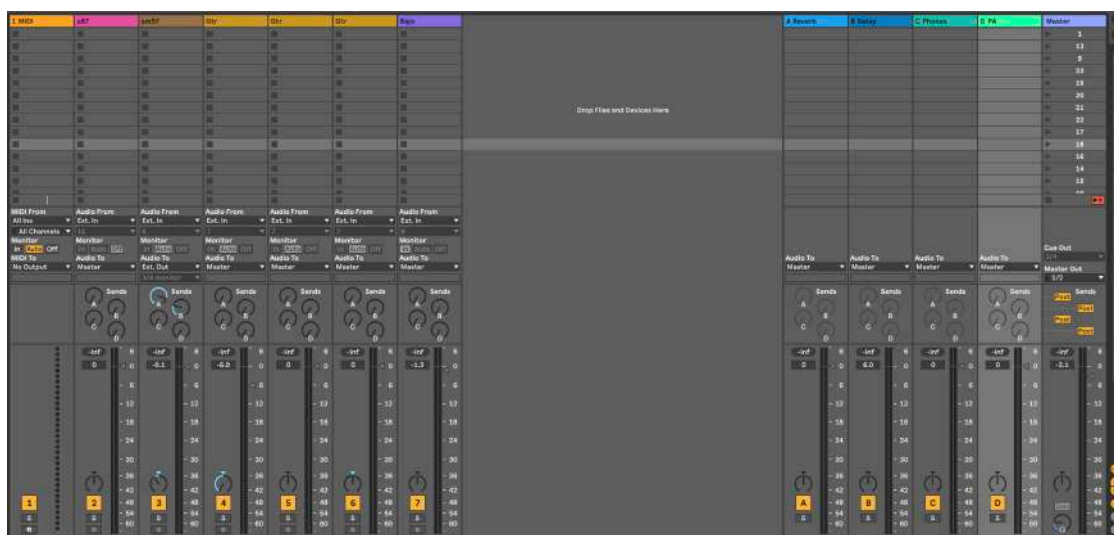


Figura 1. Plantilla de trabajo

Para la creación de los dos temas se usa esta plantilla (Figura 1.) que contiene siete canales los cuales se distribuyen de la siguiente manera:

Tabla 1. INPUT LIST

# CANAL	TIPO CANAL	INSTRUMENTO
---------	------------	-------------

1	MIDI	SAMPLES - INSTRUMENTO VIRTUAL
2	AUDIO	MICROFONO VX
3	AUDIO	MICROFONO VX CON FX
4	AUDIO	GUITARRA 1
5	AUDIO	GUITARRA 2
6	AUDIO	GUITARRA 3
7	AUDIO	BAJO

El primer canal MIDI puede variar según las necesidades del tema, por ejemplo se puede usar un instrumento virtual o a su vez se puede usar para crear *samples* y así poder aportar en los temas con nueva instrumentación además de aportar momentos y texturas en los temas a producir.

Pensando en que esto va a ser un *performance* en vivo se destina un canal auxiliar para la salida de audífonos que es el monitoreo interno y además un canal auxiliar para la salida a los parlantes de amplificación que escucharán los asistentes. También se usan auxiliares para destinar efectos de modulación tales como *reverb* y *delay*. (Tabla 2).

Tabla 2. Auxiliares

REVERB	DELAY	PHONES	PA
A	B	C	D

A través de la plantilla se crearon estos dos temas:

3.1.2 Tema 1 “Bañera FM”

El primer tema contiene bajos, baterías, samples, sonidos con efectos sintetizadores y voces con coros.

EL bajo es un sintetizador con oscilador FM, este sonido fue muy popular en los años 80s, y actualmente se usa en música funk como el álbum de *Bruno Mars* “*24k Magic*” al que se trató de emular para que sirva como guía de referencia.



Figura 2. Bajo FM

La batería la cree con un *groove* estable para que mantenga el pulso de baile y cree esa estabilidad en el tema. Simplificando los recursos cuenta con caja, bombo, *hi-hat* y platos.

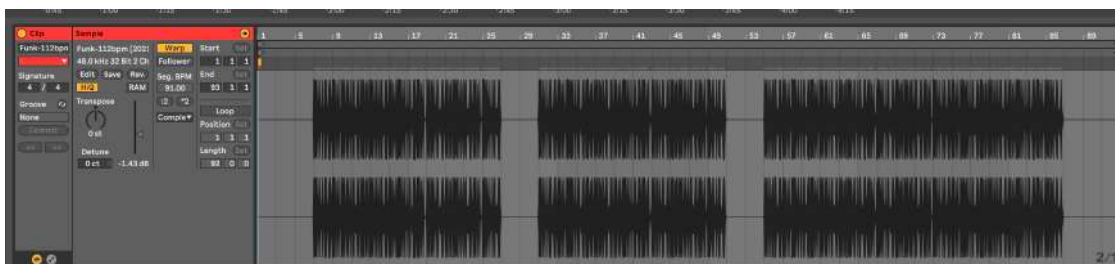


Figura 3. Batería

Los samples que se usaron fueron comprados desde un banco de sonidos adquiridos en internet en la pagina web del reconocido productor *Cookin' Soul*. Este tema contiene samples de voces, y sonidos con efectos que provocan espacialidad y texturas a lo largo del primer tema.

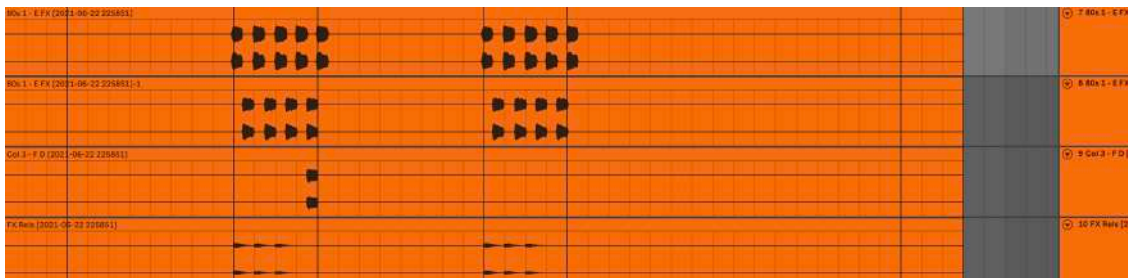


Figura 4. Samples 1

Este tema se lo llamó “Bañera FM” refiriéndose a la música Funk, debido a esto los sintetizadores tratan de emular los sonidos de la época. Se usó un sonido de un órgano Juno que viene en el sintetizador *Wavetable* de Ableton Live 10. Contiene dos ondas tipo cierra en bajas frecuencias y un sub bajo con poca ganancia para dar un golpe tradicional de la época.



Figura 5. Juno 1

Las guitarras fueron grabadas sin ningún procesamiento para luego elegir los efectos necesarios en la mezcla. Se usan efectos básicos de modulación como reverb y delay.



Figura 6. Guitarras.

Las voces fueron grabadas con un micrófono dinámico *Shure SM58*, conectados directamente a la interfaz de audio.

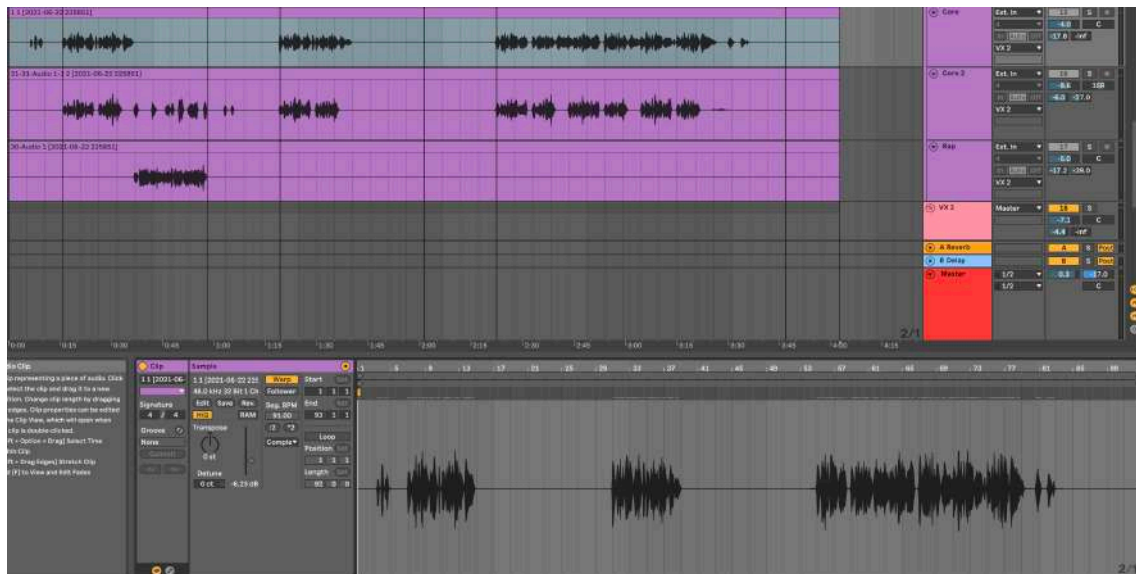


Figura 7. Voces

3.1.3 Tema 2 “Ronin Solin”

El segundo tema llamado así en honor al gran saxofonista de jazz *Sonny Rollins*, fue creado a partir de un *sample* grabado de un vinilo llamado “Wh’t’s New” del tema “*Bluesongo*”, grabado en el año de 1962.

Este tema hace referencia al genero musical Dub, que viene a ser la modernización del Reggae.

Para la creación de este tema se usaron dos bajos, una batería básica, guitarra, piano y el *sample* del tema “*Bluesongo*”.

Empieza con una batería que tendrá poco movimiento y cortes para así empezar a hacer un *live loop* de los siguientes instrumentos.

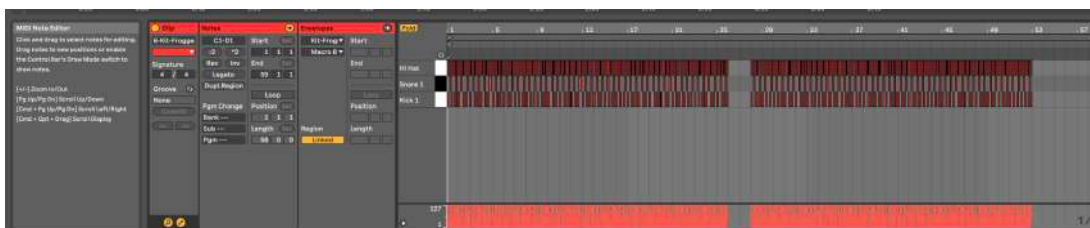


Figura 8. Batería 2

A continuación, se procede a grabar los bajos, uno de ellos es un sintetizador de Ableton Live llamado *Uniform Bass* que contiene dos osciladores, el primero con tres octavas abajo para dar el sonido grave que requiere el instrumento y otro con una octava abajo para dar cuerpo y carácter. Además, tiene dos filtros activados, el primero con un *low pass filter* de 12 a 24 db.



Figura 9. Bajos

Se usó un sonido de un gran piano con unas triadas para crear la atmósfera Dub.



Figura 10. Gran Piano

Finalmente, la guitarra apagada hace el ambiente de música Reggae que va acompañada del saxofón, que en este caso es la melodía del tema.

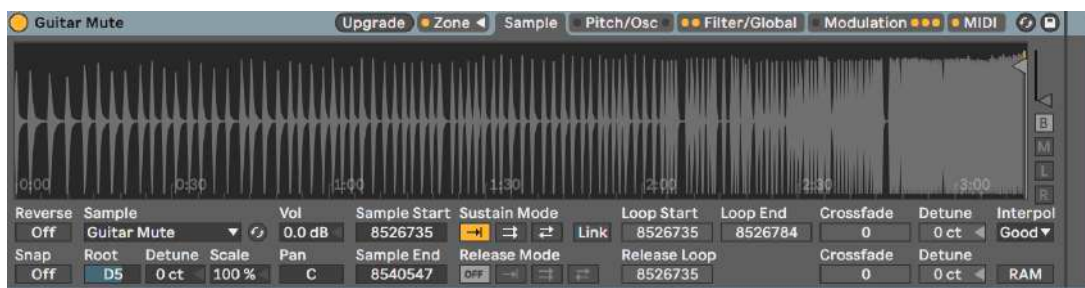


Figura 11. Guitarra apagada

3.1.4 Video

Se realizaron dos maquetas para hacer una planificación de los videos. Dichas maquetas pueden cambiar al momento de efectuar la actuación, debido a que se realizará la sesión en vivo.

3.1.5 Planificación del Performance

3.1.6 Audio

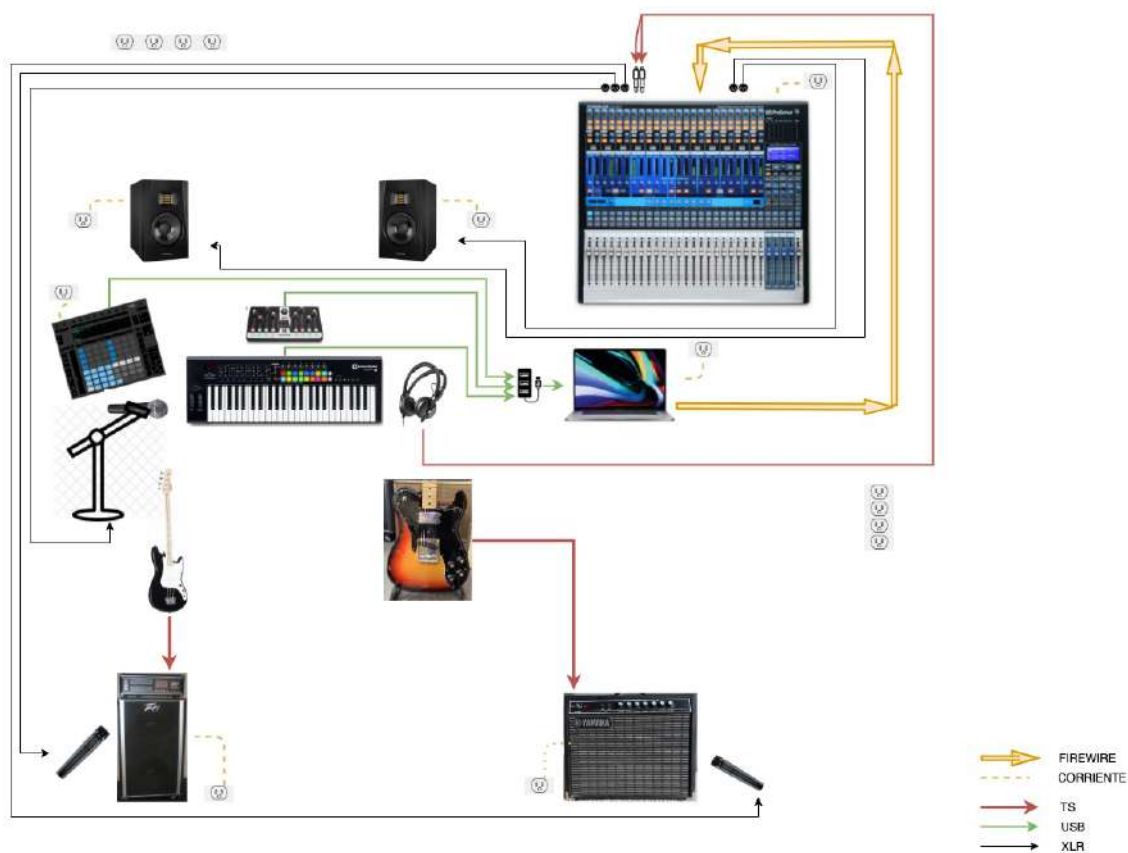


Figura 12. Stage Plot

Como se puede apreciar en la Figura 12. El escenario una sala de arte adecuada para la filmación de la actuación en vivo. El mismo que contará con equipos básicos que se producirá para que suenen a un nivel que compita en la escena local.

El día de la producción la sala estará lista con la iluminación adecuada y la cámara seteadas para realizar lo planeado en este escrito, así, se optimizará el tiempo de varios días de grabación en uno solo; y de ser posible, hacerlo en una sola toma.

3.1.7 Video

Para la parte de la filmación se va a usar una Sony A 6500 4k, de esta manera grabar la actuación dos veces y así poder escoger las tomas necesarias. Mediante el software *Adobe Premiere Pro*, se realizarán temas de edición y colorización para el video.

En la etapa de la preproducción se trabajará en conjunto con el productor de video. Se realiza una vista (*socuting*) al estudio, para definir los ángulos y las ópticas a usarse en el video. Y la coordinación de temas de iluminación y arte.

3.2 Producción

3.2.1 Grabación de instrumentos

El día de la producción se usarán una sesión para cada tema, mismas que contendrán audios pregrabados de fondo, así al momento de la actuación tengan bastante fuerza los dos temas. Todo lo pregrabado se realizó en un home estudio básico que cuenta con los mismos equipos con los que se actúa en vivo.

La grabación empezará el día 7 de agosto a las 4pm, y finalizará el mismo día a las 11pm.

3.2.2 Interpretación de dos temas en vivo grabada en video.

3.2.2.1 Tema 1 “Ronin Solin”

El primer tema tiene una duración de 4:09 min. Empieza sonando la batería pre producida en el estudio, que contiene bombo, caja y *hi hat*.

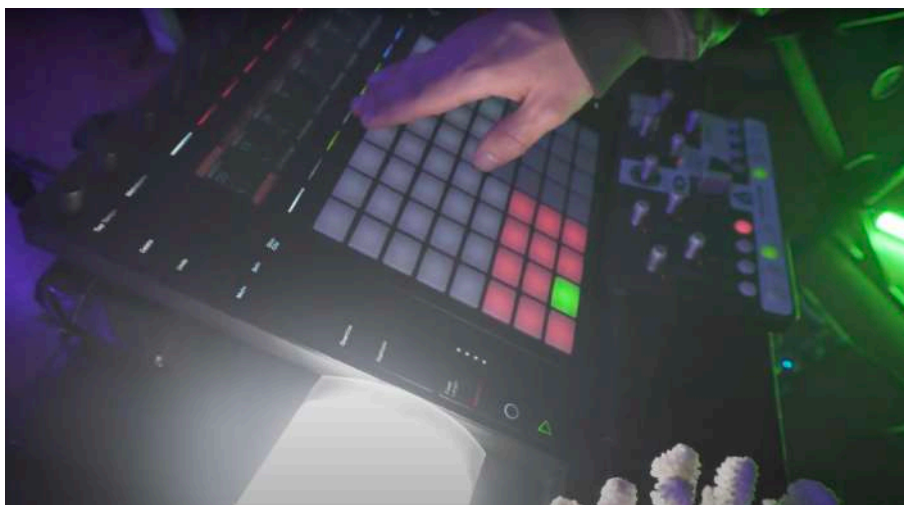


Figura 13. *Loop* Batería

Después se realiza un *loop* de cuatro compases del bajo con un *fixed leght* previamente programado.



Figura 14. *Loop Bajo*

A continuación, se da espacio a un piano *Dub* con *reverb*, de igual manera de cuatro compases que se repite a lo largo del tema.



Figura 15. *Loop Piano*

La guitarra apagada, tiene un efecto *ping pong delay*, también *loopeada* por cuatro compases durante el transcurso del tema.



Figura 16. *Loop Guitarra*

El sample del tema “Bluesongo” está asignado a un botón del controlador *Nocturn* para prender y apagar la frase del saxofón.

Se añade una voz al tema, esta vez una poesía del libro “Mi patria es el Infierno” del ecuatoriano Calih Rodríguez.



Figura 17. *Voz poesía*

Mientras la poesía avanza y el tema ya compuesto, se empieza a jugar con el *sample* del saxofón para darle mas dinámica al tema. Finaliza con la grabación de una frase en la guitarra limpia que se repite los últimos 4 compases, para luego procesarla en post producción.



Figura 18. Solo de Guitarra

3.2.2.2 Tema 2 “Bañera FM”

El segundo tema es un género musical mas ligado a las raíces de la música *Funk* y *Hip Hop*. Empieza con un *sample* de un sonido de *scratch* de vinilo.

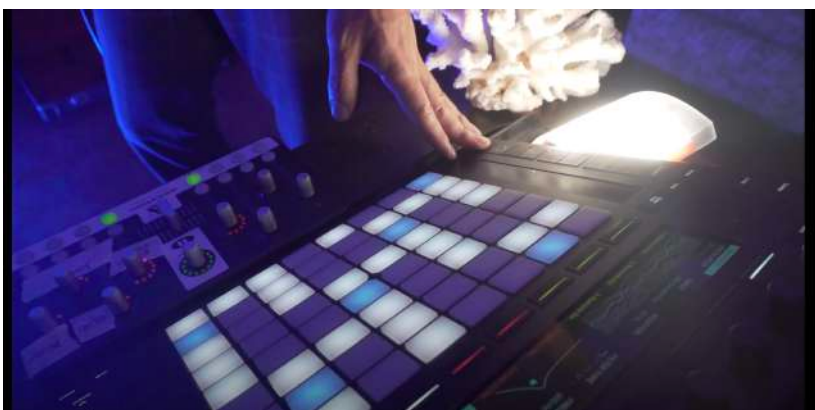


Figura 19. Sample Scratch

Para dar inicio a las guitarras rítmicas base que van a ser *sampleadas* a lo largo del tema.



Figura 20. Guitarras

Da paso al sintetizador *Wave Table* de Ableton Live. Un *Backside Bass Sequence*.



Figura 21. Fm Synth

Se da una vuelta de la línea bajo, en este caso el *Uniform Bass* y después queda sonando el bajo que esta grabada en la pista. La parte cantada empieza con el coro y sigue con un rap para volver al coro y repetirlo hasta terminar la canción.



Figura 22. Voces de Coro y Rap

3.3 Post producción

3.3.1 Edición

El primer paso para la edición es limpiar toda la mezcla pista por pista y libarse de ruidos y sonidos innecesarios para así poder elegir las mejores tomas.

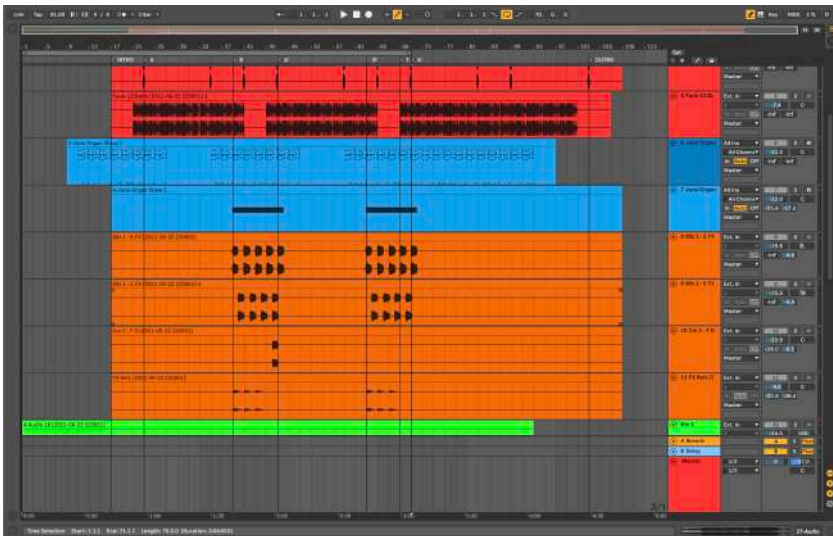


Figura 23. Edición de tomas

3.3.2 Mezcla

Una vez acabado este primer paso se continúa con igualar los volúmenes, de esta manera poder tomar la decisión de *paneos*, ecualización y efectos.

Para todo el proceso de mezcla se usaron plug-ins del mismo programa *Ableton Live*, para facilitar a que la memoria RAM del computador no tenga mayor carga y se pueda trabajar con fluidez.



Figura 24. Paneos y Volúmenes

3.3.3 Máster

Este proceso se quiso realizar en un estudio profesional de máster, debido a toda crisis sanitaria y por ello económica que estamos pasando no se cuenta con los

recursos monetarios para llevarlo a ese nivel. Siendo así se aplican los conocimientos impartidos en la universidad para hacerlo de manera digital. Para los dos temas se usa el mismo método. El primer paso es agregar un ecualizador de ocho bandas y realzar las frecuencias necesarias, la cadena continúa con un compresor que atacará de manera directa a toda la mezcla y poder tener un nivel competitivo en los dos temas. Finalmente se usó un limitador que no permite que el audio sobrepase los cero decibeles.



Figura 25. *Mastering*

3.3.4 Video

S trabajó con productor del video varias veces, para poder supervisar la edición del video, se usaron bastes referencias para poder lograr un buen producto. Al mismo tiempo se usó toda mi creatividad y así alcanzar el objetivo del proyecto.

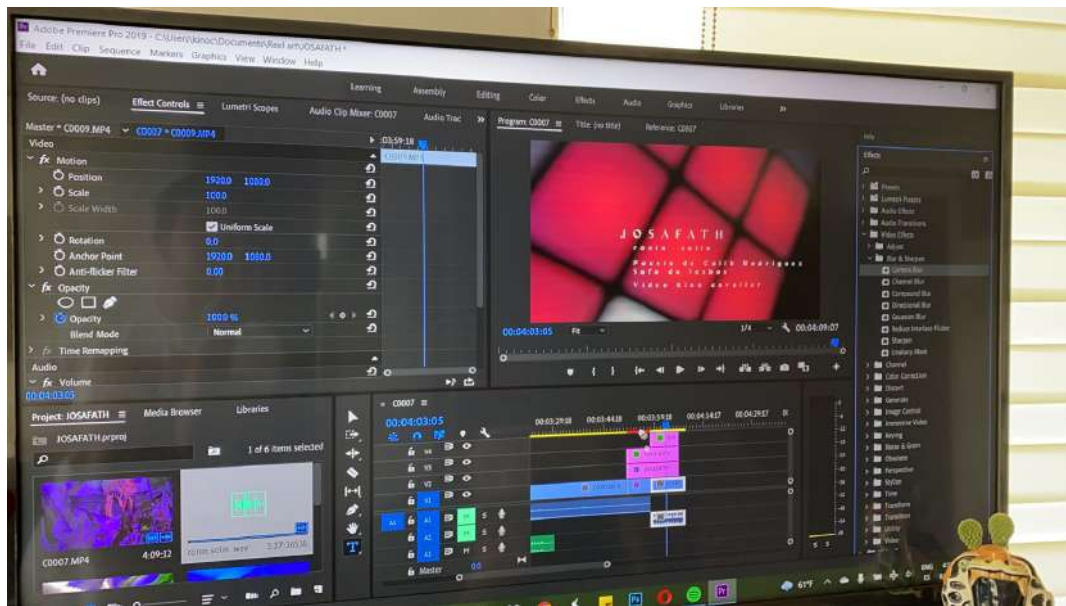


Figura 26. Edición de video

4 Conclusiones y Recomendaciones

4.1 Conclusiones

Este proceso fue complicado y laborioso, lo cual hizo más interesante toda esta fase. La pandemia fue una de las mas grandes adversidades que se logro superar. Concluyo diciendo que es muy efectiva el formato propuesto a lo largo de este proyecto. A pesar de que se encuentran dificultades en el momento, por el hecho de usar equipos electrónicos, es fácil poder reconocer la falla y continuar la actuación en vivo.

Es muy gratificante realizar este tipo de proyectos académicos, porque me exigen a seguir cultivando mis conocimientos. En mis actividades como profesional puedo tener mas contexto de lo que estoy realizando y tengo una visión mas clara hacia donde llegar.

A través de las herramientas tecnológicas digitales que tengo a mi disponibilidad, estoy capacitado para hacer una actuación en vivo. De esta forma tengo un resultado óptimo con pocos recursos.

Trabajar junto a una persona que hace con video me hizo dar cuenta que los programas de audio son muy similares y amigables con el usuario, lo cual me favorece para en un futuro poder editar mis videos.

El uso del *sampleo* y los recursos que se utilizaban en las épocas anteriores, son muy útiles para la creación hoy en día.

Los Instrumentos Digitales Electrónicos son pensados para mejor la actuación, porque no son sólo estéticamente lindos; si no también, cuentan con luces led que van del ritmo de la música, con distintos colores que aportan a la escenografía.

4.2 Recomendaciones

- A lo largo del proyecto aprendí a usar algunos programas nuevos y plataformas extras a mi educación, que permitieron expandir mi capacidad como productor y así podré usar todo mi conocimiento en mis siguientes producciones.
- Hay que tener en cuenta que para una actuación en vivo en modalidad One Man Band, se debe contar con equipos de calidad y en buen estado. se recomienda el uso de buenos cables para mejor fidelidad en el audio.
- Una recomendación, es la de armar el escenario: audio, luces y cámaras una noche antes; así poder descansar para que al siguiente día se pueda dar una actuación en vivo con toda la energía.
- A pesar de tener todo ensayado, el día de la grabación no salieron las mejores tomas de audio en todos los instrumentos por varios factores como cansancio o los nervios. Dado este inconveniente se decidió editar algunas tomas para que suene el producto final con calidad.

Referencias

Ableton AG. (2019). "What is Live?" Recuperado de

<https://www.ableton.com/en/live/what-is-live/>. Berlín: Ableton AG.

Ableton AG. (2018). Manual de Referencia de Ableton versión 10. Recuperado

de: https://cdn-resources.ableton.com/resources/95/78/957897e2-e1a4-427a-b2de-270609a4fe56/l10manual_es.pdf

Bell, A. (2018). The Pedagogy of Push: Assessing the Affordances of Ableton's

"Instrument." Recupedado de <http://www.adampatrickbell.com/blog>

Berklee College of Music (2020). Electronic Digital Instrument – Electronic Production and Design Department. Recuperado de

<https://www.berklee.edu/electronic-production-design/electronic-digital-instrument-principal>

Bilmes, J. (S.F). Timing is of the essence: Perceptual and computational techniques for representing, learning, and reproducing expressive timing in percussive rhythm. Cambridge: Massachusetts Institue of Technology.

Bolivar, J. (2014). Why Ableton. Recuperado de

<https://www.youtube.com/watch?v=9SbnhgjeyXA>

Cambridge University Press. (S.F). Cambridge Advantaced Learner's Dictionaty & Thesaurus. Recuperado de

<https://dictionary.cambridge.org/es/diccionario/ingles/one-man-band>

Davies, M. Plumbley, M. (2015). Beat tracking with a two state model., Philadelphia: IEEE International Conference on Acoustics

DeSantis, D. (2015). Making Music, 74 Creative Strategies for Electronic Music Producers. Berlín: Ableton AG

D'urso. B. (2021). ¿Qué es un DAW y para que sirve?. Recuperado de:
<https://musicapod.com/que-es-daw/>

Escude, L. (2020). Programas. Recuperado de
<https://lauraescude.com/programs>

Evans, T. (2010). Sampling, Looping, and Mashing Oh My: How Hip Hop Music is Scratching More than the Surface.

Facundo. (2020). Que es una interfaz de audio. Recuperado de:

<https://thehomerecordings.com/es/que-es-una-interfaz-de-audio/>

Fernández, A. Dang, D. (2013). Getting Started with the Launchpad. Oxford: Elsevier Inc.

Fernandez, P. (2021). El "instrumento digital electrónico", equiparado a los tradicionales en Berklee. Recuperado de:

<https://www.hispasonic.com/noticias/instrumento-digital-electronico-equiparado-tradicionales-berklee/43877>

Hawkins, E. (2004). The Complete Guide to Remixing: Produce Professional Dance- Floor Hits on Your Home Computer.

Hughes, M. DeSantis, D. Gallagher, I. Haywood, K. Knusden, R. Behles, G. Rang, J. Henke, T. Salma, T. (2020). Manual de Referencia de Ableton versión 10. Berlín: Ableton AG.

Kame. (2017). Ableton Tips – Live Loopings & Looper. Recuperado de

<https://www.youtube.com/watch?v=ALmUTPoQfFk>

Live Loop (2020). Loop. Recuperado de

<https://www.liveloop.live>

MacKegg, M. (2016). Live Looping Electronic Music Performance with MIDI Hardware. Atlanta: Web Audio Conference

Perrine, J. (2012). Sound Design, Mixing, and Mastering with Ableton Live. Minnesota: Hal Leonard Corporation

Phelps, D. (2020). On Looping. Recuperado de.

https://www.youtube.com/watch?v=XIRfRj6uB2s&feature=emb_title

Presonus (2021). Studio Live 24.4.2 Recuperado de:

<https://www.presonus.com/products/studiolive-24.4.2>

Robinson, N. (2020). Ableton Live's Looper. Recuperado de

<http://www.livelooping.org/tools/software/ableton-live/>

Rona, J. (2016). El MIDI desde dentro. Recuperado de

<https://www.hispasonic.com/blogs/midi-desde-dentro-inicios-tecnologia-cambio-todo/41897>

Sanz, E. (S.F). LaunchPad, el tablero musical. Recuperado de

<https://www.muyinteresante.es/tecnologia/articulo/launchpad-el-tablero-musical>

Webster, M. (S.F). One-Man Band. In Merriam-Webster.com dictionary. Recuperado de

<https://www.merriam-webster.com/dictionary/one-man%20band>

ANEXOS

Anexo 1. Enlace del video del primer tema “Sonin Rolin”

<https://youtu.be/L3qKpYir8N0>

Anexo 2. Enlace del video del segundo tema “Bañera FM”

<https://youtu.be/6ftYfLJlwWw>

