



FACULTAD DE INGENIERIA Y CIENCIAS AGROPECUARIAS

ESCUELAS DE TECNOLOGÍAS

PRODUCCIÓN MUSICAL DEL TEMA “LA VASIJA DE BARRO” DEL ARTISTA
ESTEBAN GONZALEZ

Autor

Esteban Andrés González González

Año

2014

DECLARACION DEL PROFESOR GUIA

“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”

Luis Francisco Sigcha Guachamin

Ingeniero en Sonido y Acústica

CI:1718235466

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”

Esteban Andrés González González

1717931487

AGRADECIMIENTO.

Agradezco a mi familia, profesores, amigos, compañeros y todas las personas que me acompañaron durante el transcurso de mi carrera de producción musical.

DEDICATORIA

dedico mi trabajo a mis padres
quienes apoyaron mi idea de
involucrarme en el mundo de la
música

RESUMEN

La producción de la reestructuración en versión deep house de la canción ecuatoriana de género danzante “La Vasija de Barro” nace como proyecto a desarrollarse mediante un previo análisis, donde se llegó a la conclusión la falta de interés del consumidor ecuatoriano a determinados ritmos populares y ancestrales de nuestro país, por lo tanto, nace la idea de realizar una producción contemporánea de este ritmo y dar otra opción con el fin de despertar el interés del oyente.

El tema fue producido por el artista independiente Esteban González pensando siempre en mantener la esencia del género original y manipularlo a tal punto de convertirlo en una estructura más contemporánea y con una sonoridad más electrónica.

La etapa de creación del proyecto como la pre producción, producción y post producción tuvo varios procesos a seguir en un tiempo estimado de 6 meses los cuales se cumplieron satisfactoriamente gracias a todos los conocimientos adquiridos en la carrera, la satisfactoria guía de docentes y tutor.

Toda la grabación se realizó en el estudio de la “Universidad de las Américas”. El proceso de producción de la canción se elaboró en el estudio del artista. 12 sesiones duro el proceso de mezcla y *mastering* que fue guiado por un tutor donde se logró realizar este proceso utilizando *hardware* analógicos y *software* digitales, obteniendo resultados con calidad y bajo los estándares profesionales que requiere hoy en día la industria musical.

ABSTRACT

Production restructuring in deep house version of the Ecuadorian dancing genre song "La vasija de Barro" was born as a project developed by a previous analysis, where the lack of consumer interest Ecuadorian concluded certain popular rhythms and ancestral our country, therefore, the idea of a contemporary production of this rhythm and give another option in order to arouse the interest of the listener is born.

The song was produced by an independent artist Esteban González always thinking of keeping the essence of the original genre and making handling to the point of making it a more modern structure, with a more electronic sound.

The project creation stage as pre-production, production and post production took several processes to be followed in an estimated time of 6 months which satisfactorily met by all the knowledge acquired in the carrer, successful teachers guide and tutor.

All recording was made in the study of the "Universidad de las Americas." The production process of the song was made in the artist's studio. 12 hard session of mixing and mastering process was guided by a tutor that managed to do this process using analog hasrdware and digital software, obtaining quality results and compliance with professional standards required by today's music industry.

ÍNDICE

1. CAPÍTULO I : INTRODUCCIÓN	1
Objetivo General	1
Objetivos Específicos	2
Biografía del Artista	3
2. CAPÍTULO II : MARCO TEÓRICO	4
Historia del Deep House	4
Historia del Danzante	4
Historia del Danzante	5
Análisis de la Referencia	6
Detalle del tema de Referencia	7
3. CAPÍTULO III : DESARROLLO DEL TEMA	8
Cronograma de Actividades	9
Presupuesto de Inversión	10
Pre Producción	11
Creación de Sonidos	12
Batería	13
Percusión	13
Bajo	13
Sintetizadores	13
Producción	14

Grabación de Batería	14
Bombo	14
Caja	14
Hi-Hat	15
Tom	15
Ambiente	15
Grabación de Voz	15
Edición	15
Pre Mezcla	16
Edición Final	16
Post Producción	16
Mezcla Final	17
<i>Mastering</i>	17
Reproducción	18
Cumplimiento de Objetivos	19
4. CAPITULO IV : CONCLUSIONES	20
Conclusiones	20
Recomendaciones	20
5. CAPÍTULO V : RECURSOS	21
Tablas de Detalle	21
Glosario	38
Referencias	40
Anexos	41

CAPÍTULO I : INTRODUCCIÓN

En el transcurrir del tiempo, el desarrollo del mundo se realiza con una evolución constante; es un proceso que pasa muchas veces inadvertido pero que tiene como resultado generar un cambio significativo en la vida de la sociedad; partiendo de este principio se creó que la música sufre el mismo proceso de evolución.

Día a día se está expuesto a nuevos ritmos e ideas de producción musical lo que lleva a experimentar nuevas sensaciones y adquirir una clara influencia de las nuevas tendencias que nacen a nivel mundial, pese a esto el ser humano se aferra y trata de investigar sus raíces con la finalidad de encontrar su identidad.

Para este proyecto se pensó en un tema musical que mezcle la identidad de un pueblo y la evolución constante de todo un mundo, con el fin de llegar a conocer el resultado final que estos dos fenómenos sociales pueden brindar. La música electrónica de baile se compone de un patrón rítmico 4/4 dando como resultado un género perfecto para adaptarse a cualquier idea de fusión; Debido a esto se eligió a este estilo como la base rítmica del proyecto a realizarse; como idea melódica se buscó la fusión con el tema musical “La Vasija de Barro”, debido a que esta aporta con líneas melódicas características del danzante, lo cual tiene un valor ancestral y bases culturales bien marcadas.

1.1 Objetivo General

Producir el primer tema musical del EP “Ecuador Música Concreta” mediante el uso de equipos análogos y digitales, en un tiempo estimado de 6 meses previo un estudio completo del lenguaje musical aplicado en el danzante y emplearlo en la producción de música electrónica con el fin de aportar a la sociedad ecuatoriana un concepto más actual de la música.

1.2 Objetivos Específicos

Analizar la estructura musical y sonoridad característica del género musical deep house con el fin de aplicarlo en la producción del tema musical.

Conocer el funcionamiento de *hardware* analógicos y *software* digitales para lograr generar y manipular sonidos.

1.3 Biografía de artista

Esteban González dentro del mundo musical es más conocido como *Disc jockey* que se dedica a la mezcla de temas musicales a través de medios análogos y digitales. Con la idea de producir sus propios temas decide adquirir conocimientos de producción musical en la Universidad de las Américas.

Influenciado por la música house en sus dos años de carrera ha tenido la oportunidad de propagar su arte en aproximadamente 75 presentaciones siendo invitado a grandes festivales organizados a nivel nacional. Destaca su participación en el “South American Music Conference 2011” realizado en Centro de Convenciones Cemexpo con una afluencia de público superior a las 10000 personas.

CAPÍTULO II : MARCO TEÓRICO

Para entender de mejor manera el tema a realizarse es importante un previo conocimiento de la historia y las principales características de los géneros que rodean esta producción.

2.1 Historia del género musical Deep House

Para 1980 la ola de la música disco en los Estados Unidos había llegado a su máximo esplendor, a partir de ese momento era necesario un cambio musical y es así como se organizó la manifestación anti-disco más grande del mundo liderada por el *Dj* “Steve Dahl”; se quemaron discos de acetato en el Comiskey Park de Chicago incluyendo música R&B y gospel por eso la población asegura que fue una manifestación con un fin racial, pero todo daría paso al decaimiento de la industria musical disco.

En 1978 tras los problemas raciales y todo lo que significó esta gran manifestación se crea el primer club de baile en New York llamado Paradise Garage con el fin de unir a la gente heterosexual, gays, personas de raza negra y blanca. A este proyecto se une “Larry Levan” quien sería el primer *Dj* de música house y por lo tanto un precursor de este estilo. (Carl, M. 2001. Recuperado el 27 de agosto de 2013 de <http://www.youtube.com/watch?v=1OWxN32NH5Q>)

En Chicago tras la caída de la música disco se dio como inicio a su reinterpretación mediante la obtención de *loops* y mezclarlos de una forma casera con bases rítmicas electrónicas de ahí el nombre del estilo musical house. Para 1979 “Robert Williams” promotor de fiestas en Chicago decide promover la primera discoteca de música house llamada Warehouse, con la llegada de las *beat machine* nace una ola de productores quienes le darían un futuro internacional al género llegando a ser escuchado por todo Europa principalmente Ibiza y Londres . (Carl, M. 2001. Recuperado el 27 de agosto de 2013 de <http://www.youtube.com/watch?v=1OWxN32NH5Q>)

En 1984 tras llegar a la cúspide del éxito la música house como género se comienza a buscar nuevos sonidos y experimentar en la estructura y sonoridad dando como resultado varios sub-géneros entre ellos el deep house que es una

fusión del Chicago house con la música soul, creada por el productor americano "Larry Heard" popularmente llamado "Mr.Fingers". El deep house es más conocido por su melodía compleja y ambiente *lounge*, los primeros registros de composición de este género fue entre 1988 y 1989 donde las influencias de la música jazz se presentaron con mayor frecuencia por el uso de acordes más complejos que las tríadas simples como 7mas, 9nas, 13nas, suspensiones y alteraciones, el uso de la voz se hizo más común en el deep house que en otros sub-géneros de la música house. (Jaime, V. 2002. Recuperado el 27 de agosto de 2013 de <http://www.vinilo80.com/house.htm>)

Sus principales características sonoras incluyen voces soul, melodías suaves, disonantes, lentas y concentradas, el deep house rara vez llega a un *clímax* pero persiste como un sonido relajante y confortable.

En 1988 la primera canción deep house en componerse fue "Can You Feel I" del productor "Mr.Fingers". El deep house post moderno de los años 2000 se ve fuertemente influenciado por el nu disco y el indie dance dando como resultado sonoridades diferentes y variadas.

Entre los principales exponentes del deep house se encuentran "Mr.Fingers", "Little Louie Vega", "Masters of Work", "Todd Terry", "Atjazz", "Dennis Ferrer", "Jamie Jones", "Mario Bosanov", "Kerry Chandler", "Dub Coast", "Knee Deep", "Jimpster", "Fish Go Deep", "Sandy Rivera". (Carl, M. 2001. Recuperado el 27 de agosto de 2013 de <http://www.youtube.com/watch?v=1OWxN32NH5Q>)

2.2 Historia del genero musical Danzante

Danza y música de los indígenas y mestizos del Ecuador, tiene orígenes prehispánicos y su localización esta centrada en la actualidad en buena parte de la región interandina, el Danzante se suele bailar en época de *corpus cristi* al son de pingullos de tres perforaciones y grandes tambores conocidos como *huanca*.

Los primeros registros musicales del danzante fueron compuestos por el musicólogo "Segundo Luis Andrade" en compás binario. En algunas ocasiones se escucha al danzante con patrón rítmico del yumbo lo que pareciera indicar

que el danzante en la música indígena no tenía una rítmica única sino que se definía como danzante a la pieza musical, intérpretes y personajes disfrazados.

En los años 50 es cuando se establece el danzante el cual se caracteriza por tener una forma rítmica con una nota larga seguida de una corta en valor. La danza indígena a través del tiempo fue mezclándose con formatos armónicos y estructuras de las danzas mestizas de dos o más periodos aunque algunas veces conservando su patrón rítmico original, construyéndose así el danzante de los mestizos mediante un compás de 6/8 con una figura de valor largo y una corta. (Guerrero, P. 2003. Enciclopedia de la música ecuatoriana. Quito, Ecuador: Corporación musicológica ecuatoriana.)

“La Vasija de Barro” es el Danzante más famoso y fue escrito por “Jorge Carrera”, “Hugo Alemán”, “Jaime Valencia”, “Jorge Enrique Adoum” y su composición musical a cargo del dúo “Benítez y Valencia” en noviembre de 1950.

Para entender el origen del danzante es importante conocer la historia y características principales de los danzantes. Se dice que los cronistas de indias y los viajeros mencionan a estos con cascabeles atados a sus tobillos con el fin de acentuar el compás de su baile. Según figuras de las culturas ancestrales como la Tolita y Jama Coaque se dice que los ropajes de los danzantes eran coloridos y vistosos. Los danzantes están constituidos en la mayor parte de la serranía ecuatoriana por lo que los trajes típicos de estos se construyen con los mas finos textiles y la invaluable mano de obra de los *Salasacas*. (Guerrero, P. 2003. Enciclopedia de la música ecuatoriana. Quito, Ecuador: Corporación musicológica ecuatoriana.)

Es importante saber que en 1786 se intento eliminar al danzante tras una carta enviada por “Ignacio Barreto” alcalde ordinario y encargado de la cobranza de tributos, presentando una carta a la Real Audiencia de Quito en la cual pedía eliminar las fiestas indígenas por ser perjudicial para la religión, agricultura y manufactura. Además tachándolas de danzas gentilitas por ser danzas que sus participantes bailan en cementerios, pórticos, iglesias y presbiterios. (Guerrero, P. 2003. Enciclopedia de la música ecuatoriana. Quito, Ecuador: Corporación musicológica ecuatoriana.)

Adicional a esto dice que tienen un exceso de gasto por lo que el salario de 4 años de cada indígena no alcanza para pagar sus exorbitantes fiestas, los indígenas pierden mas de un mes de trabajo y estas fiestas contienen un nivel alto de embriaguez y desorden. (Guerrero, P. 2003. Enciclopedia de la música ecuatoriana. Quito, Ecuador: Corporación musicológica ecuatoriana.)

2.3 Análisis de la Referencia

La referencia musical para el proyecto a realizarse fue el tema “Footsteps” del productor Noruego “Finebbassen” considerado entre los mejores 10 productores de música electrónica independiente en el mundo.

Es importante resaltar varios aspectos de la referencia, como por ejemplo tiene compás 4/4, su *Basic track* tiene bombos, platillos caja, *crash* con una excelente sonoridad pese a no ser grabados logra tener un sonido casi orgánico similar al de una batería real. Para dar más *groove* al ritmo utilizó percusión de congas las cuales contienen una pequeña reverberación para darle mas espacio.

El Tema musical se encuentra en escala Emin, para la parte melódica utiliza acordes mediante un sintetizador. Adicional a esto existen líneas melódicas de una guitarra “Les Paul”. El bajo esta constituido por una línea melódica sintetizada con mucha presencia en medios y un nivel de frecuencias bajas muy controlada. La canción esta acompañada de una voz con exceso de *reverb* y *delay* logrando dar el efecto de profundidad.

Con el fin de crear la atmosfera Deep House la mezcla contiene una reverberación y compresión que dan la sensación de profundidad que el género necesita. La canción tiene un buen nivel por lo tanto se concluye que el proceso de *mastering* se cumplió a la perfección. Como resumen la referencia llama la atención por ser un tema relajado, profundo y con una calidad de producción inmejorable.

El tema se caracteriza por ser una fiel muestra del deep house mas melodioso y de no tener una atmósfera completa de baile debido a su bpm de 108, por lo que esto nos dió como resultado una canción mas relajada.

2.4 Detalle del tema de referencia

Footsteps (tema de referencia)

Autor: Finebbassen

Fecha de Publicación: 5 de diciembre del 2012

Álbum: Footsteps EP

Formato: Disco de Vinilo y descargas Digitales

Disquera: Supernature Records

Duración: 6:59

Productor: Finn Egil Wang

Mezcla: Finn Egil Wang

Mastering: Finn Egil Wang

(Beatport. 2013. Recuperado el 27 de agosto de 2013 de <http://www.beatport.com/artist/finnebassen/255232>)

CAPÍTULO III : DESARROLLO DEL TEMA

Para conseguir un proyecto musical que cumpla con los estándares de calidad comercial es necesario seguir sus etapas básicas con un orden determinado como son la pre producción, producción y post producción.

En la etapa de pre producción se profundizará en temas como el desarrollo de un cronograma de actividades, un presupuesto total estimado para desarrollar el proyecto musical sin ningún tipo de problema económico, para una correcta interpretación del tema musical en el estudio se tiene que buscar un grupo de músicos con buenas bases musicales y técnicas de interpretación. Esto es muy importante ya que depende de estos para que el proyecto se realice con la mejor calidad. Para tener una idea más clara de la estructura musical y el orden de cada instrumento se realizará una maqueta que consiste en una interpretación y grabación muy rápida de todo el tema.

En la etapa de producción se determina cada parte del tema musical mediante la creación de la estructura de la canción, se procede a la etapa de grabación donde se obtendrá todas las tomas necesarias de cada instrumento hasta adquirir la mejor de estas, debido al estilo musical en este proceso se lograra el sonido definitivo para cada instrumento digital a ser utilizado, se realizó el proceso de edición de cada canal de audio, una vez hecho todas las tomas se editó y se eligió los mejores *clips* de audio, se realizó una premezcla con el fin de tener una idea clara del tema para el siguiente proceso.

La etapa de Post producción consiste en realizar una mezcla final del tema musical ubicando las automatizaciones necesarias y un correcto uso de las herramientas como es la ecualización, compresión y el uso de efectos como *reverb*, *delay*, entre otros. Se realizará un *mastering* del tema para tener un correcto nivel de ganancia, se creará el arte para el disco mediante un previo análisis del concepto y estilo musical. Si este tiene el fin de tener ganancias económicas se preparará un plan de *marketing* y comercialización para cumplir con las utilidades esperadas. Para un mejor detalle de cada etapa del proyecto musical se realizará una explicación paso a paso del proceso.

3.1 Cronograma de actividades

Tabla 1: Cronograma de actividades

Tiempo	Mes	Actividad
Semana 1	Marzo	Elegir el tema musical
Semana 2	Marzo	Entrega del cronograma de actividades
Semana 3	Marzo	Entrega de la maqueta musical
Semana 4	Marzo	Elección de músicos
Semana 1	Abril	Ensayos y arreglos con los músicos
Semana 2	Abril	Grabación de batería
Semana 3	Abril	Grabación de Voz
Semana 4	Abril	Edición de los archivos adquiridos en el proceso de grabación
Semana 1	Mayo	Producción del tema en el <i>software</i> digital reason
Semana 2	Mayo	Edición del tema musical en Pro Tools
Semana 3	Mayo	Pre Mezcla del tema
Semana 4	Mayo	Diseño Gráfico de la portada y el cd del tema musical

Semana 4	Octubre	Compresión analógica de todos los canales de audio que contiene la producción
Semana 1	Noviembre	Mezcla del tema musical
Semana 2	Noviembre	Mezcla del tema musical
Semana 3	Noviembre	<i>Mastering</i> del tema musical

3.2 Presupuesto de inversión

Tabla 2: Área de Infraestructura

Detalle	Cantidad	Valor Unitario	Valor Total
Sala de Ensayo	8 Horas	12 dólares	96 dólares
Estudio de Grabación	12 Horas	25 dólares	300 dólares
Estudio de Mezcla	8 Horas	30 dólares	240 dólares

Tabla 3: Área Ejecutiva

Detalle	Cantidad	Valor Unitario	Valor Total
Ing. Grabación	12 Horas	50 dólares	600 dólares
Ing. Mezcla	1 Tema	150 dólares	150 dólares
Ing. <i>Mastering</i>	1 Tema	200 dólares	200 dólares

Baterista	1 Tema	100 dólares	100 dólares
Cantante	1 Tema	150 dólares	150 dólares
Asistentes	2	50 dólares	100 dólares
Fotógrafo	1 Sesión	100 dólares	100 dólares
Diseñador	Diseño de portada	100 dólares	100 dólares

Tabla 4: Área creativa

Detalle	Cantidad	Valor Unitario	Valor Total
Compositor	1 Tema	100 dólares	100 dólares
Arreglista	1 Tema	100 dólares	100 dólares
Autor Letra	1 Tema	100 dólares	100 dólares
Total			2436 dólares

3.3 Pre producción

Previo un análisis del tema a producir, teniendo en cuenta el estilo musical y todo lo que éste abarcó, la etapa de pre producción se divide en cuatro pasos importantes los cuales se va a desarrollar a continuación según el orden e importancia de los mismos.

Paso uno: Se realizó un cronograma de actividades ordenado y flexible, se tuvo en cuenta varios factores como la disponibilidad de tiempo de los músicos que colaboraron, la disponibilidad de horas en el estudio de grabación de la universidad y lo más importante el manejo de tres meses de tiempo que se tuvo para realizar el proyecto. El tiempo en el que se logro cumplir con este paso fue el de cuatro días debido a la complejidad de realizar una organización eficaz.

Paso dos: Se realizó la maqueta del tema de forma digital mediante el uso del *software* Propellerhead Reason 5.0 con el fin de tener una idea mas clara de la estructura musical del tema y determinar que instrumentos digitales se remplazarían por instrumentos reales, la maqueta consistió en el desarrollo de la parte de percusión simulando una batería real y sus partes como bombo, caja, platillos, toms y *crash*. Se creo una base de acordes que serviría para el desarrollo melódico del tema mediante la utilización de un sintetizador digital FM Nylon Keys. Se tuvo una idea para la línea de bajo lo que se complemento con la interpretación de este mediante un instrumento digital Synthbass2 de la librería del *software*. La creación de la maqueta se realizó en un tiempo aproximado a una semana tras determinar varios arreglos en la composición del tema.

Paso tres: Se realizó un presupuesto detallado de lo que el proyecto musical podía significar económicamente para esto se tomo en cuenta los costos según cuatro áreas importantes. Área de Infraestructura la cual consiste en cotizar costos de estudios de grabación donde se grabaría y mezclaría el proyecto. El área ejecutiva donde se cotizaría precios del personal profesional que estarían involucrados en el desarrollo del tema musical como son: Ingenieros de mezcla, grabación, *mastering*, productor, músicos, diseñador gráfico y asistentes. El área creativa que consiste en desarrollar presupuesto para los arreglistas, compositores y pago de derecho de autoría. Por ultimo el área de materiales y extras que consiste en cotizar transporte para músicos, personal profesional, alimentación y material a utilizarse en la realización del disco físico como impresión, ensamblaje, discos físicos y número de copias a distribuirse.

Paso cuatro: Para la elección de los músicos en este proyecto era importante tener profesionales que conocieran del estilo musical que se realizaba, anteriormente al realizar la maqueta y escoger que instrumentos digitales serían remplazados por reales se concluyo que la voz y la parte de percusión se las iban a incorporar al proyecto en forma real. Teniendo en cuenta todo ello, se buscaron músicos que tuvieran clara la idea del proyecto.

Con los cuatro pasos completos y cumplidos se logró realizar la etapa de pre producción sin ningún tipo de problema, es importante mencionar que en esta etapa no se tiene que dejar trabajo inconcluso ya que se vendrá afectado en tiempo y dinero a la producción final.

3.3.1 Creación de sonidos

Para la etapa de creación de sonidos se utilizó el *software* Propellerhead Reason 5.0 mediante la utilización de instrumentos y efectos virtuales adicional a esto se utilizó automatizaciones, envolventes y secuenciadores. Para conocimiento de cada instrumento utilizado se detallara el nombre y los efectos que se utilizaron para lograr este proceso.

3.3.1.1 Batería

En el estudio de grabación se adquirió el sonido adecuado para cada parte de la batería mediante la utilización de diferentes micrófonos y técnicas de micrófonia, con la sonoridad adecuada se procedió a la manipulación de cada sonido adquirido utilizando el *software* digital Propellerhead Reason, adicional a esto para adquirir un nivel mas fuerte en ganancia y lograr la sonoridad Nu School que se quería se fusiono el bombo y la caja con instrumentos digitales como el bombo digital Blondie TSB y un *clap* digital SC Source a un nivel de ganancia 45% menor con relación a los originales. Para el hi-hat se trabajó con el original y se lo manipulo el *pitch* en un 76% con el fin de lograr un sonido mas rápido y se lo acorto un 51% mediante la opción *Legth*, adicional a esto se sumó un *shake* digital “Shake Short 01” con el fin de darle mas movimiento al ritmo.

3.3.1.2 Percusión

Se utilizó un *loop* de percusión real Congas Olc 03 adquirido del paquete de sonidos Clubotica mediante el dispositivo Dr.Octorex se cambió la sonoridad mediante la manipulación del *pitch* y utilizando la herramienta de paneo para crear una percepción más amplia en el espectro de este. Se añadió una

campana Cowbell Hi long y se añadió el preset EFX Bomb en el dispositivo de *reverb* RV700 Advanced Reverb incorporado en el *software*.

3.3.1.3 Bajo

Se creo mediante un sintetizador polifónico Subtractor utilizando el *preset* Bass on Beach para lograr un sonido más acorde al tema y con una sonoridad con mayor espacialidad, se incluyó reverberación y *delay* mediante los racks virtuales del *software* RV700 Reverb y DDL1 Delay.

3.3.1.4 Sintetizadores

Para la melodía se utilizó sintetizadores polifónicos como: El Easysynth de Combinator y el sintetizador Raw 20sc añadiendo *delay*, *reverb* y el efecto unison a cada uno de ellos. Se utilizó un sintetizador Techno Wind para el efecto de viento con una *reverb* 80s Gated

3.4 Producción

Este proceso se enfoco en dos puntos: Extraer la mayor cantidad de *samples* de una batería mediante el uso de diferentes técnicas de micrófonia con el fin de obtener una librería más amplia de sonidos que permitan ser usados en la composición del tema y como segundo paso la grabación de la voz para la pista final.

3.4.1 Grabación de Batería

Como proceso inicial se coordino una visita del baterista a un ensayo donde se le hablo de la idea del tema musical, se le entrego la partitura y se procedió a un grabación casera con el fin de tener una idea mas clara sobre el tempo y los tiempos de cada sección de la estructura de la canción, una vez terminado este proceso se avanzó con la visita al estudio de grabación con el fin de iniciar la extracción de los *samples*. Fue un proceso que se requirió alrededor de cuatro horas de grabación usados en la búsqueda del sonido ideal, lo que mas se intensificó fue el bombo y los platillos, para las demás partes de la batería y el

ambiente se especifica cada micrófono usado y técnica aplicada en el resultado final de este proceso.

3.4.1.1 Grabación de Bombo

Para la grabación de el bombo se utilizaron dos micrófonos: El sennheiser e602 ubicado en la parte delantera a una distancia de 10 cm y el sennheiser e901 colocado en la parte trasera adherido al piso a 5 cm de distancia, con esta configuración se logró el sonido del bombo utilizado en el proyecto.

3.4.1.2 Grabación de Caja

Para la caja se utilizó un micrófono Shure SM57 ubicado a una distancia de 5 cm captando el sonido desde el parche inferior.

3.4.1.3 Grabación de Hi-Hat

Para la grabación del hi-hat fue necesario un micrófono con una respuesta de frecuencia extendida y que responda de mejor manera a frecuencias altas por esta razón se utilizó un micrófono Shure KSM137 que según su patrón polar direccional y su respuesta de frecuencia es el ideal, se ubicó a una distancia de 10 cm para evitar la saturación en el nivel de señal que produce este instrumento.

3.4.1.4 Grabación de Tom

Se utilizó el micrófono Sennheiser e604 junto al tom y se captó por parte superior de este a una distancia de 3 cm.

3.4.1.4 Grabación de Ambiente

Para tener una referencia del ambiente que produjo la batería se realizo una grabación de este mediante dos micrófonos AKG414 separados a una distancia de 2 metros de micrófono a micrófono.

3.4.2 Grabación de Voz

La voz juega un papel importante en el tema musical del proyecto a realizarse debido a su aporte de espacialidad, para este proceso se logro encontrar un vocalista de genero femenino.

Al tener ya establecida una letra, se grabó cada frase de esta para en la etapa de edición hacer uso de las tomas que mas se acoplen en la canción, en la etapa de grabación se utilizo un micrófono AKG 414. Adicional a esto se utilizaron varios efectos como reservación y *delay* para darle más espacialidad.

La voz se unió al proyecto en la etapa final de edición de la pista con todos los instrumentos por lo que la voz fue el último elemento en ser editado.

3.4.3 Edición

Una vez recolectado las muestras de audio ideales para el proyecto se procedió a editarlos en el *software* donde se realizó toda la composición en este caso Reason, para el bombo se editó el *pitch* y se utilizaron bombos digitales con el fin de lograr la sonoridad nu school, un proceso similar sufrió la caja y los platillos a estos últimos se modificó únicamente su *pitch*, los sintetizadores que antes fueron creados para la maqueta fueron editados en función de su sonoridad, timbre, frecuencia, envolvente e incluso algunos fueron remplazados por otros bancos de sonidos. Debido al cambio que sufrieron algunos instrumentos y haber agregado otros posteriormente la estructura inicial de la canción cambio.

3.4.4 Pre Mezcla

Para este proyecto se realizó una pre mezcla en el *software* Pro Tools 9 con el fin de adquirir una idea mas clara sobre la parte instrumental de la canción. Se encontró efectos ideales como reverberación y *delays* que ayudaron con la espacialidad y profundidad característica del genero deep house. Con los diferentes conceptos analizados se procedió a la mezcla final donde lo primordial era darle un sonido mas acorde a la referencia y consolidar los clips de la voz en la parte instrumental de la canción.

3.4.5 Edición Final

La edición final del tema tuvo como parte fundamental la edición de la voz donde se cortaron los *clips* de audio para ser usados teniendo en cuenta la base instrumental del tema musical, se hizo efectos como reversas a la voz para utilizarlos en partes donde la canción necesitaba mas entusiasmo. En la parte de instrumentación se hicieron algunos cambios como en los efectos de sonido para dar una sensación de variación. Se ajustaron los últimos detalles a los sintetizadores y a la parte percutiva logrando una semejanza en la sonoridad con relación a la referencia de la canción.

3.5 Post Producción

En este proceso lo mas importante es concentrarse y darle un valor muy alto a los detalles. Por lo que se ajustaron a todos los elementos a un nivel sonoro ideal realizando una mezcla final. Se crearon automatizaciones que fueron fundamentales para que la canción tenga movimiento debido al genero musical del tema. Por ultimo se añadió efectos como *delay* y reverberación lo que creo atmosfera y espacialidad en el proyecto ayudando sobretodo a darle una combinación mas semejante de los instrumentos digitales y analógicos.

3.5.1 Mezcla Final

La mezcla final se elaboró después de haber realizado una compresión analógica mediante un *hardware* "Square One Dynamics de la empresa Klark Teknik" donde se procedió a la compresión de cada instrumento, seguido de esto se paso cada canal de audio al software "Pro Tools HD" donde se ecualizó los instrumentos que necesitaban una corrección de tono. Se procedió a manipular reverberaciones y *delay* mediante automatizaciones para tener una idea general de la espacialidad que se quiso dar al tema y lograr tener mayor dinámica en la composición. Se ajustaron niveles para cada canal de audio teniendo siempre en cuenta que estos no saturen ni sobrepasen el nivel requerido.

Después de haber pasado por el paso de edición se realizó una ecualización para la voz, se utilizó *delay*, reverberación y efectos con los *plug-in* incorporados en el *software* "Pro Tools HD" con estos pasos concluidos se manipulo los niveles nuevamente ya teniendo una referencia pista - voz, lo que ayudo a completar el concepto básico del tema musical.

3.5.2 Mastering

Terminado el proceso de mezcla se obtuvo un archivo de audio al cual se añadieron varios *plugins* de la marca *waves* entre los que destacan un ecualizador, limitador, compresor y la simulación de una grabadora de cinta. El objetivo principal de la mezcla es llegar a un nivel máximo de ganancia de 0dB y que éste no genere saturación, por lo tanto, para cumplir con este requerimiento, fue necesario tener en claro el nivel de ganancia de la referencia.

Tras escuchar la mezcla final durante un período amplio de tiempo se pudo saber con exactitud, qué se necesitaba agregar al momento de realizar el *mastering*, por lo que se usó un ecualizador realzando las frecuencias agudas en un rango de 3 a 5 khz. Como resultado, se logró darle más cuerpo al tema, sin embargo, la canción aún carecía de una dinámica uniforme, por lo que se añadió el compresor que ayudó a controlar este parámetro. El simulador de cinta analógica realmente le dió un color especial a la mezcla final porque compactó todos los instrumentos y los unió de una forma mas natural, lo que dió como resultado una sonoridad *vintage* que ayuda mucho al género que se está produciendo y que es muy propio de la música deep house.

Como paso final se utilizó un limitador que le añadió nivel de ganancia y se llegó al nivel nominal sin saturación, se compararon niveles con la referencia y el resultado fue óptimo ya que el tema logró el nivel requerido para su uso comercial y que esta dentro de los parámetros profesionales de audio.

3.6 Reproducción

Algo muy importante al momento de la distribución de un tema musical o disco de audio es su forma de reproducción. Alrededor del mundo las personas al momento de escuchar su música favorita, hay quienes prefieren hacerlo de una manera mas clásica mediante un reproductor de discos y teniendo a la mano un material físico ya sea por el simple hecho de que puede ser tangible o sencillamente coleccionable, al contrario de las personas que desean dejarse llevar por las nuevas tendencias como son los reproductores digitales, las tiendas virtuales de música, las descargas directas vía previo pago y todo lo que conlleva el mundo de la era digital, si bien esta última permite una distribución más global de la música tiene ciertos parámetros que se deben seguir que muchas veces a los coleccionistas o fanáticos de la música disgustan, un ejemplo de esto es la calidad del sonido en formato de audio mp3 que de cierta forma disminuye la calidad de escucha y el mismo hecho de no tener a la mano un material físico. Pensando en los dos puntos de vista y aprovechando todos los recursos se logró distribuir el tema musical en dos formatos tanto digital como físico teniendo en cuenta siempre lo que conlleva esta solución generosa.

Para el disco compacto se grabó en formato de audio .wav siguiendo las características estándar de reproducción que nos da el formato *redbook*, una parte fundamental para que el disco cumpla con el proceso de *marketing* es que éste contenga un diseño de empaque y de gráfica por lo que un diseñador gráfico se hizo cargo de esta parte del proceso siempre teniendo en cuenta el concepto básico del tema musical. Para la distribución digital fue mas sencillo ya que este medio de distribución solo tiene como requisito el master final del tema en formato .mp3 y un diseño de carátula igualmente en formato digital.

3.7 Cumplimiento de Objetivos

Se plantearon objetivos generales y específicos que aseguraría que el proyecto se realice de la mejor forma y se logre tener buenos resultados.

Tras haber estudiado al género danzante y la estructura musical de la canción “La Vasija de Barro” se interpretó de forma digital mediante el *software* Propellerhead Reason 5.0 realizando diferentes arreglos que lograron adherirse y cumplir con todos los requerimientos de la música electrónica especialmente el deep house.

Entre otros objetivos se planteó el aprendizaje de una correcta manipulación de *hardware* analógicos y *software* digitales que sirvan para la creación, mezcla y masterización de un tema musical, tras varias sesiones prácticas se logró cumplir con este objetivo obteniendo resultados positivos tanto personales como resultados plasmados al final del *mastering* del tema musical.

Tras una investigación exhaustiva y poniendo en práctica los conocimientos brindados por profesores y tutor se logró realizar con éxito la producción del proyecto en el tiempo planteado.

CAPÍTULO IV : CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

4.1 Conclusiones

Como punto principal se concluye que el tema cumple con todos los parámetros profesionales que exige la industria musical para ser una canción que se pueda comercializar en el mercado discográfico nacional e internacional

Se concluye que el proyecto realizado resalta parte de la cultura autóctona de los ritmos ancestrales ecuatorianos como el danzante logrando hacer una re edición de calidad e incluso logrando resultados positivos en el oyente.

Como productor concluyo que después de haber adquirido el conocimiento implantado por los docentes en las horas de clase no hubo ningún problema en la comprensión y aplicación de los conceptos teóricos en el proyecto.

Se concluye que las clases practicas de la carrera dan una visión mas real y ayuda al momento de realizar el proyecto practico, teniendo las técnicas necesarias para su correcta aplicación obteniendo resultados favorables.

Finalmente es importante referirse a la parte sonora del tema por lo que se concluye que la canción logro el concepto sonoro inicial por su estructura musical, dinámica y sonoridad.

Se concluye que para obtener un proyecto con mejor calidad sonora es necesario la utilización de hardware analógicos, ya que estos aportan con la calidad necesaria que se requiere al momento de realizar una composición musical.

4.2 Recomendaciones

Como principal recomendación esta la de crear un cronograma de actividades que contenga todo el trabajo que se va a realizar teniendo en cuenta cada detalle teniendo bien elaborado se recomienda cumplirlo con rigurosidad ya que esto nos ahorrara mucho tiempo.

Se recomienda en el aspecto de la producción grabar varias tomas a cada instrumento y recolectarlas ya que al momento de la edición puede resultar favorable tener diferentes sonoridades que puedan aportar un cambio positivo o muchas veces solucionar problemas al proyecto.

En el proceso de mezcla se recomienda utilizar todos las herramientas que se pueda utilizar para lograr un resultado óptimo y definitivo para no tener que hacer cambios en el proceso de *mastering* ya que esto resulta perder el recurso mas valioso en una producción que es el tiempo.

Después del proceso de producción se recomienda haber escuchado en varias oportunidades el tema musical después de la mezcla y tener claramente una idea de cómo realizar el proceso de *mastering*.

Para el proceso de *mastering* se recomienda estar muy seguros de los cambios en frecuencias que se van a realizar y ser preciosos al momento de reducir o atenuar debido a que en este proceso se realiza un cambio de frecuencia de todo el tema musical y no solo de ciertos instrumentos como en la mezcla.

CAPÍTULO V : RECURSOS

Tablas de Detalle

En este capítulo se van a detallar mediante tablas con datos importantes los instrumentos, efectos, ecualizadores y *samples* de audio que se utilizaron para la construcción de este proyecto musical.

Tabla 5: Bajo sintetizado

	Marca, Modelo, Tipo
Instrumento	Subtractor Polyphonic Synthetizer – Bajo
Sonido	“Bass on Beach”
Observaciones especiales	Es importante destacar que se utilizó dos reverberaciones pero con diferentes presets el primero es “dark delay” y el segundo es una reverberación “bomb reverb”
Cadena electroacústica	<ul style="list-style-type: none">- DDL-1 Digital Delay- RV 7000 Advanced Reverb- RV 7000 Advanced Reverb

Tabla 6: Sintetizador 1

	Marca, Modelo, Tipo
Instrumento	Combinator – Sintetizador
Sonido	“Easy Synth”
Observaciones especiales	Se utilizó una reverberación Plate y un controlador de envolvente, estos son

	importantes en la configuración de este sintetizador.
Cadena electroacústica	<ul style="list-style-type: none"> - UN-16 Unison - CF101 Flanger - ECF-42 Envelope controller - RV 7000 Advanced Reverb

Tabla 7: Sintetizador 2

	Marca, Modelo, Tipo
Instrumento	Thor Moog - Sintetizador 2
Sonido	Monophonic 20 SC
Observaciones especiales	El efecto unison es muy importante al momento de crear este sintetizador. El controlador de envolvente utilizada y la reverberación ayudan a la sonoridad de este sintetizador.
Cadena electroacústica	<ul style="list-style-type: none"> - UN-16 Unison - ECF-42 Envelope controller - RV 7000 Advanced Reverb

Tabla 8: Campana

	Marca, Modelo, Tipo
Instrumento	Redrum - Campana
Sonido	Cowbell Mid
Observaciones especiales	“Cowbell Mid” es un sample que simula el instrumento de percusión

	campana. la reverberación ayuda mucho a conseguir un sonido mas profundo
Cadena electroacústica	<ul style="list-style-type: none"> - ECF-42 Envelope controller - RV 7000 Advanced Reverb

Tabla 9: Sintetizador 3

	Marca, Modelo, Tipo
Instrumento	NN19 - Sintetizador 3
Sonido	Rhodes Piano Snth
Observaciones especiales	El efecto unison logra dar la sonoridad robótica a este sintetizador para dar mayor nivel se adjuntó a éste un MClass Maximizer ayudando a la creación del instrumento.
Cadena electroacústica	<ul style="list-style-type: none"> - UN-16 Unison - MClass Maximizer

Tabla 10: Shakers

	Marca, Modelo, Tipo
Instrumento	Dr.Octorex - Shakers
Sonido	Tambourine 2
Observaciones especiales	Se utilizó reverberación y un sample que simula el sonido de los shakers mediante el uso del Sampleador digital Dr.Octorex que nos permitió

	manipular frecuencia y pitch.
Cadena electroacústica	- RV 7000 Advanced Reverb

Tabla 11: Percusión

	Marca, Modelo, Tipo
Instrumento	Dr.Octorex - Percusión
Sonido	Congas 01C
Observaciones especiales	Las congas que se utilizaron son parte de la librería del software y están manipuladas el pitch mediante el sampleador digital
Cadena electroacústica	- RV 7000 Advanced Reverb

Tabla 12: Pad

	Marca, Modelo, Tipo
Instrumento	Thor Polysonic syntetizer - Pad
Sonido	Techno Wind
Observaciones especiales	Se utilizó este sintetizador para simular el efecto de viento, es muy importante el uso de la reverberación
Cadena electroacústica	- RV 7000 Advanced Reverb - UN-16 Unison - ECF-42 Envolve controller

Tabla 13: Bombo sintetizado

	Marca, Modelo, Tipo
Instrumento	Redrum - Bombo
Sonido	Acgt 01
Observaciones especiales	Se utilizó este bombo para darle un poco de nivel al bombo grabado anteriormente y lograr el sonido requerido para el tema
Cadena electroacústica	<ul style="list-style-type: none"> - MClass Compresor - MClass Maximizer

Tabla 14: Bombo grabado

	Marca, Modelo, Tipo
Instrumento	Redrum - Bombo
Sonido	Sample Bombo Grabado
Observaciones especiales	Es el bombo original que se grabó y se convirtió en sampler procesado
Cadena electroacústica	<ul style="list-style-type: none"> - MClass Compresor - MClass Maximizer

Tabla 15: Reverberación bajo

	Marca, Modelo
Reverb	RV7000 Advanced Reverb "Bajo"
Parámetros	84%

Tipo	1s Plate
Wet	95%
Dry	5%
Pre-Delay	0 ms
Otros	Decay 11

Tabla 16: Reverberación caja

	Marca, Modelo
Reverb	RV7000 Advanced Reverb “Caja”
Parámetros	76%
Tipo	80s Dark 002
Wet	97%
Dry	3%
Pre-Delay	0 ms
Otros	Decay 0

Tabla 17: Reverberación sintetizador 1

	Marca, Modelo
Reverb	RV7000 Advanced Reverb “Sintetizador Easy Synth”
Parámetros	61%

Tipo	1s Plate
Wet	15%
Dry	85%
Pre-Delay	31 ms
Otros	Decay 120

Tabla 18: Reverberación sintetizador 2

	Marca, Modelo
Reverb	RV7000 Advanced Reverb “Sintetizador Raw Monophonic”
Parámetros	78%
Tipo	Warm Plate
Wet	84%
Dry	16%
Pre-Delay	0 ms
Otros	Decay 118

Tabla 19: Reverberación campanas

	Marca, Modelo
Reverb	RV7000 Advanced Reverb “Redrum Cowbell Campanas”
Parámetros	36%

Tipo	F01 Bomb
Wet	6%
Dry	114%
Pre-Delay	0 ms
Otros	Decay 124

Tabla 20: Reverberación percusión

	Marca, Modelo
Reverb	RV7000 Advanced Reverb “Dr.Octorex Percusión”
Parámetros	52%
Tipo	Warm Plate
Wet	97%
Dry	23%
Pre-Delay	0 ms
Otros	Decay 65

Tabla 21: Reverberación pad

	Marca, Modelo
Reverb	RV7000 Advanced Reverb “Thor Polyphonic synthetizer Techno Wind”
Parámetros	86%

Tipo	F1 Bomb
Wet	20%
Dry	100%
Pre-Delay	0 ms
Otros	Decay 114

Tabla 22: Delay bajo

	Marca, Modelo
Delay	DDL-1 Digital Delay Line Subtractor "Bajo"
Parámetros	Valor de configuración
Tipo	Delay Digital
Time	15 ms
Mix	22%
Feedback	82
Width	1/16
Otros	Pan -26 Left

Tabla 23: Delay sintetizador 1

	Marca, Modelo
Delay	DDL-1 Digital Delay Line Combinator

	“Sintetizador Easy Synth”
Parámetros	Valor de configuración
Tipo	Delay Digital
Time	555 ms
Mix	14%
Feedback	34
Width	1/16
Otros	Pan -13 Left

Tabla 24: Delay sample digital

	Marca, Modelo
Delay	DDL-1 Digital Delay Line NN19 Digital Sampler “Rhodes Trem”
Parámetros	Valor de configuración
Tipo	Delay Digital
Time	60 ms
Mix	42%
Feedback	67
Width	1/16
Otros	Pan 9 Right

Tabla 25: Compresor bombo

	Marca, Modelo
Compresor	Square One Dynamics de Klark Teknik "Bombo"
Parámetros	Valor de configuración
Threshold	-10 dBu
Ratio	2:1
Attack Time	Fast
Release Time	Slow
Knee	Soft
Otros	Comp Gain 5 dB

Tabla 26: Compresor sintetizador 2

	Marca, Modelo
Compresor	Square One Dynamics de Klark Teknik "RAW synthetizer"
Parámetros	Valor de configuración
Threshold	- 8 dBu
Ratio	- 60
Attack Time	Fast
Release Time	Medio
Knee	Hard
Otros	Comp Gain 30 dB

Tabla 27: Compresor bajo

	Marca, Modelo
Compresor	Square One Dynamics de Klark Teknik "Bajo"
Parámetros	Valor de configuración
Threshold	- 10 dBu
Ratio	5:1 ms
Attack Time	Fast
Release Time	Fast
Knee	Hard
Otros	Comp Gain 30 dB

Tabla 28: Compresor caja

	Marca, Modelo
Compresor	Square One Dynamics de Klark Teknik "Caja"
Parámetros	Valor de configuración
Threshold	0 dBu
Ratio	2:1
Attack Time	Fast
Release Time	Medio
Knee	Soft

Otros	Comp Gain 10 dB
--------------	-----------------

Tabla 29: Compresor platillos

	Marca, Modelo
Compresor	Square One Dynamics de Klark Teknik "Platillos"
Parámetros	Valor de configuración
Threshold	- 25 dBu
Ratio	2:1
Attack Time	Fast
Release Time	Slow
Knee	Soft
Otros	Comp Gain 25 dB

Tabla 30: Ecualizador bombo

	Marca, Modelo
Ecualizador	MClass Equalizer - Bombo

Frecuencia	Gain	Q	Tipo de curva
65 Hz	4 dB	4,9	High Shelf
3 KHz	- 5 dB	1	Low Shelf

Tabla 31: Ecualizador bajo

	Marca, Modelo
Ecualizador	MClass Equalizer - Bajo

Frecuencia	Gain	Q	Tipo de curva
65 Hz	4 dB	4,9	Low Shelf
700 Hz	2 dB	6,4	High Shelf

Tabla 32: Ecualizador sintetizador 2

	Marca, Modelo
Ecualizador	MClass Equalizer – Sintetizador Raw

Frecuencia	Gain	Q	Tipo de curva
65 Hz	- 11,7 dB	1,9	Low Shelf

Tabla 33: Ecualizador campanas

	Marca, Modelo
Ecualizador	MClass Equalizer – Campanas

Frecuencia	Gain	Q	Tipo de curva
70 Hz	- 18,3 dB	3,2	Low Shelf

Tabla 34: Ecualizador percusión

	Marca, Modelo
Ecualizador	MClass Equalizer - Percusión

Frecuencia	Gain	Q	Tipo de curva
65 Hz	- 7,4 dB	4	Low Shelf
1 Khz	2 dB	1	High Shelf

Tabla 35: Ecualizador sintetizador 1

	Marca, Modelo
Ecualizador	MClass Equalizer – Sintetizador Easy Synth

Frecuencia	Gain	Q	Tipo de curva
65 Hz	- 2,4 dB	4	Low Shelf
3 Khz	1 dB	2,5	High Shelf

Glosario

Beat machine

Es un instrumento musical electrónico diseñado para simular el sonido de una batería real.

Corpus Cristi

Fiesta religiosa en honor al cuerpo y sangre de Jesucristo.

Decay

Es la referencia medible de cuantos milisegundos se demora un sonido en terminar de sonar

Delay

Efecto de sonido que genera un retraso de tiempo de la señal original.

Disc jockey

Es un artista musical que se dedica a producir y reproducir música propia o de otros artistas para un grupo de personas en discotecas o grandes festivales.

Groove

Termino urbano que se refiere a la música que incita al baile muy utilizado dentro de la música electrónica y el hip-hop.

Indie dance

Sub género de la música dance fusionado con elementos del rock inspirado en la manipulación de instrumentos reales como guitarras, bajo, percusión y voz.

Loop

Pequeño extracto de una canción que se ubica en determinado número de compases y se repite varias veces o incluso infinitamente.

Lounge

Género musical variante del jazz creado en los años cincuenta popular en restaurantes por su facilidad de escucha y sensualidad.

Nu school

El termino inicio entre los exponentes del hip-hop haciendo relación a los nuevos exponentes de este genero, hoy en día es utilizado entre los artistas de música independiente para describir los nuevos instrumentos digitales utilizados en una composición.

Nu disco

Sub género de la música dance que busca una producción moderna de las creaciones musicales de los años setenta y ochenta.

Pitch

Sensación auditiva que diferencia un tono agudo de uno grave

Plug-in

aplicación informática que simula instrumentos y efectos musicales muy utilizados en la década de los dos mil.

Reverb

Fenómeno producido por las reflexiones de una onda de sonido en un espacio determinado, en software de audio existen simuladores digitales de este fenómeno.

Sample

Fragmento de un sonido grabado con el fin de utilizarlo como instrumento musical o parte de una canción

Yumbo

Ritmo musical de origen prehispánico interpretado por un tambor y un pito.

REFERENCIAS

- CARL, M. 2001. Pump Up The Volume: La historia de la música house visto en <http://www.youtube.com/watch?v=1OWxN32NH5Q>.
- FINN P. 2006. Biografía Finn Peder Wang a.k.a Finnebassen recolectado de <http://www.residentadvisor.net/dj/finnebassen/biography>.
- GIBSON, D. 2003. The Art of Mixing second edition. Boston, United States of America: Thomson.
- GUERRERO, P. 2003. Enciclopedia de la música ecuatoriana. Quito, Ecuador: Corporación musicológica ecuatoriana.
- JAVIER, B. Omar, M. 2002. My House is your House La historia de la musica house recolectado de <http://www.sttrop.com/myhouse/>.
- LAST FM. 2005. Principales Artistas del género Deep House recolectado de <http://www.lastfm.es/tag/deep%20house>.
- LAST FM. 2010. Historia del Indie Dance y el Nu Disco recolectado de <http://www.lastfm.es/tag/indie%20dance>.
- OWSINSKY, B. 2006. The Mixing Engineers handbook second edition. Boston, United States of America: Thomson.
- XVJALLEV 2011. Reason 5 House Music HD visto en <http://www.youtube.com/watch?v=aDHhNoMdOts>.