



UNIVERSIDAD DE LAS AMÉRICAS

FACULTAD DE INGENIERÍA Y CIENCIAS AGROPECUARIAS  
TECNICATURA EN GRABACIÓN Y PRODUCCIÓN MUSICAL

PRODUCCIÓN MUSICAL DE LA CANCIÓN "NO MAKE UP"  
DEL ARTISTA "TAGGY"

Trabajo de titulación presentado en conformidad a los requisitos y estatutos  
establecidos para optar por el título de **"Técnico Superior en Grabación y  
Producción Musical"**.

Profesor Guía  
Ing. Xavier Zúñiga

Autor  
Bryan Andres Benalcázar Belalcázar

Año  
2017

## **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".

---

Xavier Zúñiga  
Ingeniero en Sonido y Acústica  
C.I: 1719136630

## **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".

---

Bryan Andres Benalcázar Belalcázar

C.I: 1725994618

## **AGRADECIMIENTOS**

Quiero agradecer en primer lugar a todos quienes se tomen el tiempo de leer este trabajo. A mis padres especialmente, ya que su apoyo ha sido siempre vital en cada paso. A mi tutor, el ingeniero Xavier Zúñiga por su orientación y guía. Y en general a todas las personas que aportaron de una manera u otra a que este proyecto pudiera realizarse.

## **DEDICATORIA**

Dedico este trabajo a mi familia, a mis padres, a mis hermanos, a mi sobrina y a todas las personas que escuchan y aprecian mi música.

## RESUMEN

Este trabajo documenta el proceso completo de la creación de una obra musical desde cómo se concibió la idea hasta la mezcla final, pasando por el diseño para la línea gráfica necesaria que pueda complementar de manera correcta el concepto de la canción.

Describiendo a grandes rasgos esta tesis recoge paso a paso, desde el principio el camino recorrido para lograr el producto final, la temática escogida para ser tratada, la manera en que se llevó a cabo la composición tanto lírica como musical, la elección de instrumentos argumentando cada uno.

Continuando con la lectura de este trabajo podrán encontrar la etapa de grabación con información detallada sobre marcas y modelos de los instrumentos, micrófonos, técnicas de microfonía, preamplificadores y todo lo relacionado con este proceso, después veremos la etapa de edición de las tomas realizadas dando una pequeña introducción sobre el software elegido para desarrollar este proyecto.

Haciendo un paréntesis en el aspecto sonoro del proyecto, encontrarán un espacio dedicado al desglose de la línea gráfica diseñada para la canción , explicando su conexión con el concepto de la misma.

La última etapa descrita en este texto es la mezcla, donde tendrán información, sobre los monitores de audio, dispositivos *hardware* y *plug ins* (*software*) sus características y configuración, argumentando como aportan a la sonoridad final de la canción.

## **ABSTRACT**

This work documents the complete process of creating a musical work from how the idea was conceived to the final mix, passing through the design for the necessary graphic line that can properly complement the concept of the song.

Describing broadly this thesis picks up step by step, from the beginning the path taken to achieve the final product, the theme chosen to be treated, the way in which the composition was both lyric and musical, the choice of instruments arguing each.

Continuing with the reading of this work you will be able to find the stage of recording with detailed information about brands and models of instruments, microphones, microphone techniques, preamplifiers and everything related to this process, then we will see the stage of editing the shots taken A small introduction about the software chosen to develop this project.

Making a parenthesis in the sound aspect of the project, you will find a space dedicated to the breakdown of the graphic line designed for the song, explaining its connection with the concept of the same.

The last stage described in this text is the mix, where they will have information about the audio monitors, hardware devices and software their characteristics and configuration, arguing as they contribute to the final sonority of the song.

# **INDICE**

<b>1. INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>1</b>
<b>1.1 Objetivo General.....</b>	<b>1</b>
<b>1.2 Objetivos Específicos.....</b>	<b>1</b>
<b>2. MARCO TEÓRICO.....</b>	<b>2</b>
<b>2.1 Reseña del artista .....</b>	<b>2</b>
<b>2.2 Historia del RAP .....</b>	<b>3</b>
2.2.1 Características musicales .....	4
2.2.2 Ritmo .....	5
2.2.3 Principales exponentes.....	5
2.2.4 Principales productores .....	7
<b>2.3 Historia del R&amp;B .....</b>	<b>9</b>
2.3.1 Características musicales .....	10
2.3.2 Ritmo .....	11
2.3.3 Principales exponentes.....	11
2.3.4 Principales productores .....	13
<b>2.4 Referencia musical.....</b>	<b>14</b>
2.4.1 Datos de la canción de referencia.....	15
2.4.2 Análisis de la canción de referencia.....	15
<b>3. Desarrollo .....</b>	<b>17</b>
<b>3.1 Preproducción.....</b>	<b>18</b>
3.1.1 Decisión del concepto y la temática.....	18
3.1.2 Elección de género e instrumentos.....	18
3.1.3 Cronograma.....	19

3.1.4 Time Sheet .....	20
3.1.5 Presupuesto.....	21
3.1.6 Arte .....	22
<b>3.2 Producción.....</b>	<b>27</b>
3.2.1 Guitarra eléctrica limpia .....	27
3.2.2 Guitarra eléctrica con distorsión .....	28
3.2.3 Bajo.....	29
3.2.4 Batería .....	29
3.2.5 Voces.....	30
3.2.6 Instrumentos virtuales.....	31
<b>3.3 Postproducción .....</b>	<b>33</b>
3.3.1 Edición .....	33
3.3.2 Mezcla .....	34
3.3.3 Masterización.....	38
<b>4. Recursos .....</b>	<b>39</b>
<b>4.1 Equipo de trabajo.....</b>	<b>39</b>
<b>4.2 Equipos requeridos.....</b>	<b>39</b>
<b>4.3 Instrumentos.....</b>	<b>40</b>
<b>4.4 Software .....</b>	<b>40</b>
<b>4.5 Plug In .....</b>	<b>40</b>
4.5.1 Bombo 1 .....	40
4.5.2 Bombo 2 .....	41
4.5.3 Snap .....	42
4.5.4 Clap .....	43
4.5.5 Crash .....	44
4.5.6 Hi Hat.....	45

4.5.7 Bajo (toma grave) .....	45
4.5.8 Bajo (toma aguda) .....	47
4.5.9 Rhodes .....	47
4.5.10 Pad .....	48
4.5.11 Guitarra eléctrica limpia .....	49
4.5.12 Guitarra eléctrica con distorsión.....	49
4.5.13 Voz principal (Estrofas).....	50
4.5.14 Voces de apoyo (Estrofas).....	52
4.5.15 Voz principal (Intro).....	53
4.5.16 Voz secundaria (Intro).....	54
4.5.17 Voces femeninas (Intro).....	56
4.5.18 Canales para envíos .....	57
4.5.19 Masterización.....	58
<b>5. Recomendaciones y Conclusiones .....</b>	<b>60</b>
<b>5.1 Conclusiones.....</b>	<b>60</b>
<b>5.2 Recomendaciones .....</b>	<b>61</b>
<b>Glosario.....</b>	<b>63</b>
<b>Referencias .....</b>	<b>67</b>
<b>Anexos.....</b>	<b>72</b>

## 1. INTRODUCCIÓN

Por años en el rap, las influencias de r&b han utilizadas para darle un tinte más comercial, ya que este género al tener como una de sus características principales los coros góspel aporta dulzura a la agresividad que caracteriza al rap. Es esta versatilidad que tiene el rap lo que abre una amplia lista de géneros con los que ha sido fusionado a través del tiempo.

En este caso utilizaremos específicamente las características necesarias de estos dos estilos para desarrollar correctamente este proyecto.

### 1.1 Objetivo General

Desarrollar la producción completa de la canción titulada "No Make Up" del artista urbano Taggy que formará parte de su *mixtape* digital "Estado de Coma".

### 1.2 Objetivos Específicos

- Componer la letra con la belleza natural como temática, organizándola según la siguiente forma musical: Intro - Coro - Estrofa - Coro - Estrofa - Coro - Interludio - Solo.
- Combinar instrumentos reales con instrumentos virtuales.
- Definir correctamente la firmeza del rap y la suavidad del r&b para obtener la identidad de la canción.
- Diseñar el arte para que complemente el concepto de la parte audible.

## 2. MARCO TEÓRICO

### 2.1 Reseña del artista

Taggy cuyo nombre de pila es Bryan Benalcázar es un artista y productor urbano ecuatoriano que en el año 2007 empieza a tener acercamientos con el mundo del hip hop a través del grafiti y break dance. Con el pasar del tiempo el rap llegaba a sus oídos con artistas de la ciudad de Quito como Stratgia, Quito Mafia, Equinoxio Flow, lo que despertó en él un deseo por aprender más sobre este estilo musical y cómo hacerlo. En el año 2008 siendo autodidacta graba su primera canción en un casete, desde entonces ha ido avanzado en conocimientos. Hasta que en los años 2010 y 2012, publica dos *mixtapes* digitales una cada año, logrando un número considerable de descargas para cada trabajo, además de un sin número de canciones sueltas y colaboraciones con otros artistas.

En el año 2013 formando parte de la agrupación urbana Mota Crew, son contactados por la Organización Cáritas Ecuador para realizar una canción para conmemorar el día del refugiado. En dicho proyecto, Taggy contribuye creando la instrumental y la letra de la canción, logrando que sea considerada un éxito por Cáritas; por lo que no solamente la usaron en Ecuador sino en varios países.

Junto a la agrupación Mota Crew, Taggy realizó varios proyectos importantes como conciertos y charlas de sexualidad en la mayoría de colegios de la ciudad de Quito en conjunto con la Unidad Municipal de Salud Norte, concluidos estos proyectos Mota Crew tuvo contacto con el programa de televisión "Control TV" del canal Teleandina, programa para el que trabajaron dos canciones navideñas en distintos años siendo Taggy el productor de las mismas. Tras unos años trabajando con Mota Crew, Taggy decide retirarse de la agrupación para empezar desde cero como artista y productor, buscando un sonido propio, un concepto distinto y un desarrollo pleno de su estilo.

## 2.2 Historia del RAP

Antes de hablar de la historia del rap es necesario aclarar que el HIP - HOP no es un género musical. El HIP - HOP es un movimiento cultural que contiene 4 elementos fundamentales que son: el "MC", el "DJ", el Grafiti, y el *Break Dance*. El rap es el género musical que representa esta cultura.

La primera generación de raperos apareció en Jamaica, cuando los *deejays* hablaban con un toque de ritmo sobre bases de reggae que eran reproducidas en equipos de sonido públicos o en tiendas de discos. Esta corriente de rap viajó a Estados Unidos junto con la población Jamaicana inmigrante, llegando primero a los barrios bajos de New York y Los Ángeles. Existían *deejays* móviles que tenían camiones con potentes equipos de sonido y los llevaban a parques locales, tocaban sus discos mientras improvisaban rimas sobre la música. (M. Miller, 2008)

Eventualmente, los roles del *deejay* y el raperos se fueron separando; los raperos asumiendo el papel de entretener a las multitudes mientras el *deejay* estaba concentrado en manipular los tornos. Usualmente los bailarines se juntaban al rededor de los raperos y *deejays* para hacer break dance con su música. (M. Miller, 2008)

El primer grupo de rap exitoso fue New York's Sugarhill Gang ellos publicaron el álbum "Rapper's Delight" en 1979, otros raperos que alcanzaron el éxito fueron Kurtis Blow con "The Breaks" en 1981, Afrika Bambaataa con "Planet Rock" en 1982, Grandmaster Flash and the Furious Five con "The Message" en 1982. (M. Miller, 2008)

La segunda generación de raperos fue representada por el grupo Run D.M.C quienes empezaron a grabar en 1983 dicho grupo estaba conformado por "Run" (Joseph Ward Simmons) y "D.M.C" (Darryl McDaniels) junto con el *deejay* Jam Master Jay (Jason Mizell). El grupo mezcló ritmos de heavy metal con una dura sensibilidad urbana personalizada por ellos en 1986 con el *cover* de "Walk This Way" de Aerosmith la primera grabación de rap para alcanzar al público de rock

tradicional. Otros artistas populares en esta segunda generación fueron Fat Boys y L. L. Cool J (James Todd Smith). (M. Miller, 2008)

La ola de violencia entre pandillas, la venta de drogas y armas trajo consigo la siguiente innovación dentro del rap llamada *gangsta style* que se originó en las ciudades de la costa Oeste de Norteamérica. El *gangsta rap* trataba sobre alardeo, venta de drogas y otras facetas propias de la vida urbana en la calle a menudo con letras violentas y ofensivas. El sencillo "6 'N the Mornin" del rapero Ice-T (Tracy Marrow) lanzando en 1986 es considerado como una de las primeras grabaciones de *gangsta rap*, pero el disco "Straight Outta Compton" del grupo N.W.A (Niggas With Attitude) lanzado en 1988 fue considerado como el trabajo más influyente y controversial en este nuevo estilo. N.W.A estuvo conformado por Dr. Dre (André Romell Young), Eazy E (Eric Lynn Wright), Ice Cube (O'Shea Jackson), Mc Ren (Lorenzo Jerald Patterson), DJ Yella (Antoine Carraby) y D.O.C (Tracy Lynn Curry) después todos ellos empezaron carreras como solistas. Otros raperos importantes dentro de la ola del *gangsta rap* fueron 2Pac (Tupac Amaru Shakur) y Notorious B.I.G (Christopher George Latore Wallace). (M. Miller, 2008)

### **2.2.1 Características musicales**

Las principales características con las que podemos distinguir al rap son: una batería fuerte generada por una caja de ritmos, un bajo potente y profundo que acompaña a la batería, en cuanto a la parte melódica y armónica la esencia del rap se basa en una técnica conocida como el *sampling*, es decir tomar muestras de otras canciones y usarlas para crear una nueva, estas muestras o *samples* pueden ser utilizadas de varias maneras pero tenemos dos más comunes; la primera forma es tomar de 1 a 4 compases de la canción fuente, duplicarlos hasta completar la duración de la canción nueva acoplándolos con la batería y el bajo; la segunda es una técnica llamada *chopping* o choqueo que consiste en tomar la muestra de la canción fuente e introducirla en un *sampler* este puede ser hardware como un Maschine MK2 o software como el *plug in* Slicex de FL Studio, lo que

este *sampler* hace es cortar la muestra asignando cada pedazo a un botón o tecla con lo que se creará una nueva melodía. Esto genera un sonido agresivo y rústico propio del rap sumado con una letra con contenido fuerte y explícito.

### **2.2.2 Ritmo**

El rap siempre se rige con la métrica 4/4.

En cuanto al tempo en el rap se suele utilizar entre 75 a 95 bpm con la finalidad de que la letra sea rapeada con claridad para que sea entendida por completo.

### **2.2.3 Principales exponentes**

#### **N.W.A (Niggas With Attitude).**

- Discografía

- N.W.A and the Posse - 1987
- Straight Outta Compton - 1988
- 100 Miles and Runnin' - 1990
- Niggaz4Life - 1991
- Greatest Hits - 1996
- Straight Outta Compton: N.W.A 10th Anniversary Tribute - 1998
- The N.W.A Legacy, Vol 1 - 1999
- The N.W.A Legacy, Vol 2 - 2002
- The Best of N.W.A: The Strength of Street Knowledge - 2006

("N.W.A.", 2008)

**2PAC:** nacido en East Harlem, New York el 16 de Junio de 1971.

- Discografía

- 2Pacalypse Now - 1991
- Strictly 4 My N.I.G.G.A.Z. - 1993
- Me Against the World - 1995
- All Eyez on Me - 1996
- The Don Killuminati: The 7 Day Theory - 1996
- R U Still Down - 1997
- Greatest Hits - 1998
- Still I Rise - 1999
- Beginnings: The Lost Tapes 1988–1991 - 2000
- Until The End Of Time - 2001
- Better Dayz - 2002
- Tupac Resurrection - 2003
- Loyal to the Game - 2004

("2Pac", 2006)

**The Notorious B.I.G.:** nacido en Brooklyn, New York el 21 de Mayo de 1972.

- Discografía

- Ready to Die - 1994
- Life After Death - 1997
- Born Again - 1999
- Duets: The Final Chapter - 2005
- Greatest Hits - 2007
- Ready To Die (The O.G Edition) - 2008
- Notorious - 2009
- Brooklyn Badboy - 2010

- The Fat EP - 2012

("Notorious B.I.G.", 2013)

**Eminem:** nacido en Kansas City, Missouri el 17 de Octubre de 1972.

- Discografía

- Infinite - 1996
- The slim shady EP - 1997
- The slim shady LP - 1999
- The Marshall Mathers LP - 2000
- The Eminem show - 2002
- Don't Call Me Marshall - 2003
- Encore - 2004
- Curtain Call: The Hits - 2005
- Get the Guns - 2006
- Relapse - 2009
- Recovery - 2010
- The Marshall Mathers LP 2 - 2013

("Eminem", 2016)

#### 2.2.4 Principales productores

**Dr. DRE:** André Romell Young, nació en California, Estados Unidos el 18 de febrero de 1965. Tuvo sus primeros contactos con la música siendo parte del grupo "World Class Wreckin Cru" junto a su amigo Dj Yella, en 1986 Dre empezaba a experimentar con la producción por lo que él y Yella abandonaron "World Class Wreckin Cru" para formar "N.W.A". Fundó su empresa Aftermath Entertainment en el año de 1996.

Artistas con los que ha trabajado: NWA, Snoop Dogg, Eminem, Xzibit, Kendrick Lamar, Warren G, 50 Cent, entre otros. ("MI TOP 10 DE PRODUCTORES DE TODOS LOS TIEMPOS", 2016)

**DJ Premier:** Christopher Martin, nació en Houston, Estados Unidos el 21 de marzo de 1966. Inició su carrera musical siendo DJ y productor del grupo Gangstarr con Guru, desde entonces se ha destacado produciendo tanto para su grupo como para otros artistas. Dj Premier ha sido considerado como uno de los mejores productores en la historia del rap.

Artistas con los que ha trabajado: Jeru the Damaja, Biggie, Rakim, Nas, Jay Z también produjo la mayoría del disco "Back to Basics" de Christina Aguilera. ("MI TOP 10 DE PRODUCTORES DE TODOS LOS TIEMPOS", 2016)

**Soma:** Oriol Prieto Sánchez, nació en Barcelona, España en el año de 1977. Su carrera musical comenzó en el año 1996 con el grupo Magnatiz pero 4 años después en el 2000 su interés se volcó por el ámbito de la producción creando su estudio de grabación y sello Lebuqe Studios.

Artistas con los que ha trabajado: Nach, Arma Blanca, Porta, Ambkor, el artista de R&B español Flavio Rodríguez y su hermano Zpu, por nombrar algunos. ("Biografía de Soma", 2010)

**Baghira:** Manuel Sánchez Rodríguez, nació en Sevilla, España en el año de 1987, sus primeros pasos en la producción musical los dio en 2001. En 2008 firmó un contrato con el sello 81music, a lo largo de su carrera ha publicado varios discos recopilatorios con la colaboración de múltiples artistas. Así como también ha participado en innumerables discos de rap español, se caracteriza por su versatilidad a la hora de crear sus obras.

Artistas con los que ha trabajado: Kako Malo, Nach, Toteking, SFDK, Xcese, Abram, Hijo Pródigo por nombrar algunos. ("Biografía y discografía de Baghira | Baghira", 2016)

### 2.3 Historia del R&B

Jerry Wexler de la revista Billboard en junio del año 1949 introdujo el término "R&B" para un género musical que en aquella época era conocido como "race records" un nombre que resultaba un tanto ofensivo. Originalmente el R&B era conocido como *Rhythm and Blues* clásico y estaba basado fundamentalmente en el blues, un estilo musical con varias formas claves de expresión; principalmente una voz desgarrada interpretada de manera melancólica y sentimental. (BLUES, R&B, WONDER, & KEYS, 2009)

Este género fue antecesor del rockabilly y el rock and roll, la década de los 50 fue principalmente del R&B aunque compartía época con otros géneros, existieron varios artistas importantes para dicha época tales como Fats Domino, Professor Longhair, Clarence "Frogman" Henry, Frankie Ford, Irma Thomas, The Neville Brothers y Dr. John. (Alday & perfil, 2007)

Pero fue en la década de los 80 en la que el R&B paso a ser uno de los géneros más populares al menos en Norteamérica siendo está liderada por artistas como Prince y Michael Jackson, este último publicando uno de los discos de este género más vendidos en el mundo titulado "Thriller". El R&B no fue representado solo por artistas masculinos, voces femeninas como Whitney Houston y Janet Jackson ganaron mucha popularidad a mitad de la década, Tina Turner también regresó a la escena musical con varios éxitos. (Alday & perfil, 2007)

En el año de 1986 Teddy Riley comenzó a realizar producciones de R&B con muy claras influencias de rap, esta combinación recibió el nombre de new jack swing con artistas representativos como Keith Sweat, Guy o Jodeci. Al mismo tiempo géneros como rock alternativo y gangsta rap encabezaban las listas, por lo que los artistas de R&B decidieron continuar fusionando R&B con sonidos de rap además de añadir influencias de góspel tomando inflexiones vocales y sonidos característicos de este. Esta ola trajo artistas como Mary J. Blige, R. Kelly, Brandy y Aaliyah. (Alday & perfil, 2007)

Durante los 90 artistas como Mariah Carey, el grupo femenino TLC y Boyz II Men tenían la atención del público puesta sobre el R&B además existían artistas con ventas enormes como Toni Braxton y el cantante, productor, compositor R. Kelly. A finales de la década de los 90 artistas como Jennifer López y Justin Timberlake sacaron trabajos en los que se pudo escuchar al R&B esta vez influenciado por el dance. (Alday & perfil, 2007)

El R&B moderno tiene una sonoridad que está bastante basada en el rap y destacan solistas como Usher, Beyonce, Mariah Carey, Nelly Furtado o Rihanna por nombrar algunos. Aunque el sonido conmovedor del R&B clásico no se ha perdido son artistas como Alicia Keys, Tony Braxton o Craig David quienes representan este estilo. (Alday & perfil, 2007)

### **2.3.1 Características musicales**

Musicalmente el R&B es un derivado del jazz y el blues pero ha ido absorbiendo características de otros géneros que han ido enriqueciendo su evolución a lo largo del tiempo. Entre las principales podemos destacar la voz, una voz desgarrada interpretada con melancolía alcanzando notas agudas, es aquí donde entra el góspel un género caracterizado por contener varias voces cantadas juntas en distintas notas haciendo armonía, esta parte del góspel es la que podemos escuchar en el R&B. La parte rítmica en este caso la batería es el legado que el jazz dejó al R&B aunque con el tiempo ha ido adaptándose a un sonido más moderno tomando influencias del rap y el dance con sonidos de batería más potentes y con más ataque.

### 2.3.2 Ritmo

La métrica utilizada para desarrollar R&B es de 4/4.

En cuanto al tempo es un género versátil ya que existen canciones con velocidades lentas entre 60 y 80 bpm para temas románticos y sentimentales y otras con velocidades rápidas entre 90 y 120 bpm para temas con mas ritmo, en este caso es la armonía y las melodías caracterizan el estilo.

### 2.3.3 Principales exponentes

**Mariah Carey:** nacida en Long Island, New York el 27 de marzo de 1970.

- Discografía

- Music Box - 1993
- Daydream - 1995
- Butterfly - 1997
- Rainbow - 1999
- Glitter - 2001
- Charmbracelet - 2002
- The Emancipation Of Mimi - 2005
- E=MC<sup>2</sup> - 2008
- Memoirs Of An Imperfect Angel - 2009
- Merry Christmas II You - 2010
- Me, I Am Mariah - 2014

("Mariah Carey", 2016)

**Aaliyah:** nacida en Brooklyn, New York el 16 de Junio de 1979.

- Discografía

- Age Ain't Nothing But A Number - 1994
- One In A Millon - 1996
- Aaliyah - 2001
- I Care 4 U - 2002
- Are You Ready - 1993
- Back & Forth - 1994
- Down With The Clique - 1995
- Are You That Somebody? - 1998
- I Don't Wanna / Come Back In One Piece - 2000

("Aaliyah", 2016)

**Usher:** nacido en Dallas, Texas el 14 de Octubre de 1978.

- Discografía

- My Way - 1997
- Live - 1998
- 8701- 2000
- Confessions - 2004
- Here I Stand - 2008
- Versus - 2010
- Raymond V Raymond - 2010
- Looking 4 Myself - 2012
- Start Up - 2014
- Hard II Love - 2016

("Usher", 2016)

**Alicia Keys:** nacida en Manhattan, New York el 25 de Enero de 1981.

- Discografía

- Songs In A Minor - 2001
- The Diary Of Alicia Keys - 2003
- Unplugged - 2005
- As I Am - 2007
- The Element Of Freedom - 2009
- Girl On Fire - 2012
- VH1 Storytellers - 2013
- Here - 2016

("Alicia Keys", 2016)

#### 2.3.4 Principales productores

**Babyface:** Kenneth Edmonds nació el 10 de abril de 1959 en la ciudad de Indianapolis. El creció en una familia con una gran tradición dentro de la música, su primer contacto con la misma fue en su época de colegio, en la que formó una banda con sus hermanos. Kenneth ha tenido un papel polifacético en el r&b siendo parte de varios grupos como músico y publicando varios trabajos como cantautor. Pero no solo eso también se ha destacado como compositor y productor de otros artistas.

Artistas con los que ha trabajado: Whitney Houston, Bobby Brown, TLC, Tony Braxton, Madonna, Aretha Franklin por nombrar algunos. También colaboró en bandas sonoras de películas como Boomerang, Poetic Justice y The Bodyguard.  
("Babyface (1959-VVVV). » MCNBiografias.com", 2016)

**Jimmy Jam and Terry Lewis:** James Harris nacido el 6 de Junio de 1959 en Minneapolis, Minnesota y Terry Lewis nacido el 21 de Noviembre de 1956 en Minneapolis, Minnesota son un dúo de productores, de hecho los primeros en trabajar juntos en la década de los 80. Formaron su primer sello llamado "Tabú" en 1980, pero en los años 90 establecieron un nuevo sello discográfico "Perspective Records" apoyados por A&M records.

Artistas con los que trabajaron: The S.O.S Band, Change, Cherelle, The Force M.D.'s, Johnny Gill, Boyz II Men, Mary J. Blige, Vanessa Williams y Michael Jackson por nombrar algunos. ("Jimmy Jam & Terry Lewis | Biography & History | AllMusic", 2016)

## 2.4 Referencia musical

Para este proyecto se tomó como referencia al MC español conocido como Xcese. Cesar López Díaz empezó su carrera en el año 2001 junto al productor colombiano conocido como Paisa quien produjo los primeros trabajos de Xcese. En el año 2005 su nombre apareció en varios discos recopilatorios y al finalizar el mismo año publicó su primer trabajo en solitario titulado "Real Crimen" producido por Mad Mellow y Orgazmo. Después de este disco, siguió realizando colaboraciones con diferentes artistas de España y de fuera de España hasta que en 2007 lanzó la *mixtape* "Spanisher Vol. 1" distribuida de manera gratuita en internet, de este trabajo realizó un videoclip de la canción M.A.D Playaz. ("Xcese", 2016)

A principios del 2009 salió a la luz su segunda *mixtape* "Spanisher Vol. 2 La Máquina Del Tiempo" de este trabajo también se realizó un videoclip de la canción "Makina", video que logró entrar a las cadenas MTV Rap España, Sol Música y 40 Principales. A lo largo de su carrera Xcese ha realizado muchas colaboraciones musicales, apariciones en televisión y ha sido parte de varios documentales sobre hip hop en España. ("Xcese", 2016)



La canción tiene una sonoridad con tendencia norteamericana, las voces del intro y el coro están ecualizadas de tal manera que las frecuencias agudas resalten y las frecuencias medias están atenuadas para evitar un sonido nasal, interpretadas por Samuel O'kane, estas voces aportan la parte melódica vocal con varias voces juntas sonando a la vez pero cantadas en distintas notas creando armonía en la voz detalle importante del R&B. En el puente escuchamos también voces cantadas esta vez por Xcese pero hay algo relevante que rescatar, esta parte tiene una mezcla entre canto y rapeo además de la utilización de un afinador de voz configurado de manera que de un efecto robótico a las mismas. De la estrofa podemos decir lo mismo tenemos voces rapeadas por Xcese con sus frecuencias agudas resaltadas agradablemente. Para crear el ambiente de la canción tenemos al Rhodes, instrumento que además de ejecutar la armonía de la canción es típico del R&B, tenemos también baterías de una caja de ritmos con ataque potente y un bajo profundo instrumentos que aportan la sonoridad del rap a la canción. En el puente podemos escuchar una campana sintetizada ejecutando una melodía que ayuda a la voz aportando dulzura. Al final una guitarra eléctrica ejecutando un solo para cerrar la canción haciendo que no perdamos el objetivo emocional en ningún momento.

### 3. Desarrollo

El proceso para llevar a cabo un proyecto como este se divide en tres etapas cada una igualmente importante, y estas a su vez están subdivididas para poder seguir un plan de trabajo con mejor organización.

Estas etapas son:

- **Preproducción:** en esta etapa prepararemos todo lo necesario para poder desarrollar el proyecto, es aquí donde decidiremos la idea a utilizar, donde escogeremos el género musical más apropiado, realizaremos la composición, elección de instrumentación, diseño del arte para la canción (portada y contraportada), etc.
- **Producción:** en esta etapa empezaremos el proceso de grabación, elección de micrófonos, técnicas de microfonía, etc.
- **Postproducción:** la etapa final con la que conseguiremos el producto terminado, en esta etapa realizaremos la edición, mezcla y masterización de la canción, así como también la manufactura del disco.

### **3.1 Preproducción**

#### **3.1.1 Decisión del concepto y la temática**

En una época en la que se le ha dado una relevancia bastante grande a las apariencias, ha crecido un cáncer social; el del maquillaje, en este caso "maquillaje" no será solo el nombre de productos cosméticos sino que usaremos esta palabra para describir el problema tan grande que hunde la sociedad en la que todos vivimos, si bien es cierto, todos somos libres de elegir como queremos vivir y como queremos vernos, existen casos en los que seres humanos ponen en riesgo su vida al intentar llenar los estándares de belleza con operaciones o dietas estéticas peligrosas. Muchos casos de depresión, bulimia y anorexia son consecuencias de la baja autoestima provocada por desesperados intentos de desaparecer "defectos físicos", diferencias catalogadas como defectos por este mismo cáncer.

A raíz de esta reflexión nació la idea de esta canción, buscando ser una oda a la belleza natural y destacar el amor propio.

#### **3.1.2 Elección de género e instrumentos**

Para desarrollar plenamente el proyecto se escogió el rap como género principal fusionado con r&b, esto con el objetivo de llevar a cabo un mensaje con contenido social escrito con un toque poético.

Para esta canción se escogió 65 bpm como tempo ya que las partes cantadas propias del r&b podrán ser ejecutadas sin inconveniente y las partes rapeadas tendrán una velocidad neutra sin llegar a ser tan rápidas para que el oyente promedio pueda comprenderlas bien.

La instrumentación es clave en la fusión de estos estilos musicales, para mantener la esencia del r&b se utiliza un rhodes (piano eléctrico) ejecutando la armonía ya que este aporta la dulzura que la canción requiere. La batería y el bajo se

encargan de mantener la esencia del rap, ya que los colores y timbres de los instrumentos escogidos aportan la firmeza necesaria para que el proyecto exponga su mensaje final. Existen también varios instrumentos ejecutando melodías cortas como campanas y sintetizadores como *leads*, *pads*.

Para mantener viva la esencia de cada género fue necesario mezclar instrumentos reales con instrumentos virtuales. El rap es un género que puede estar considerado dentro de la música electrónica ya que su creación siempre ha estado ligada al uso de dispositivos electrónicos como cajas de ritmos, *samplers*, sintetizadores, computadoras, etc. Por otro lado el r&b requiere un sonido más orgánico y natural, es por esto que se decidió utilizar instrumentos reales e instrumentos virtuales en conjunto.

### 3.1.3 Cronograma

Tabla 2. Cronograma de actividades.

	Septiembre				Octubre				Noviembre			
	1 <sup>era</sup> S.	2 <sup>nda</sup> S.	3 <sup>era</sup> S.	4 <sup>ta</sup> S.	1 <sup>era</sup> S.	2 <sup>nda</sup> S.	3 <sup>era</sup> S.	4 <sup>ta</sup> S.	1 <sup>era</sup> S.	2 <sup>nda</sup> S.	3 <sup>era</sup> S.	4 <sup>ta</sup> S.
A	■	■										
B			■									
C				■								
D					■	■						
E					■	■						
F							■	■				
G									■			
H										■	■	
I												■
J												■

**Actividades:** A= Preproducción; B= Composición; C= Arreglos finales; D= Ensayos; E= Diseño gráfico; F= Grabación; G= Edición; H= Mezcla; I= Masterización; J= Manufactura del disco.

### 3.1.4 Time Sheet

Tabla 3. Time Sheet de la canción.

**Tempo:** 65

**Duración:** 4:00

**Artista:** Taggy

**Métrica:** 4/4

<b>Forma</b>	<b>Compases</b>	<b>Instrumentos</b>
Intro	12	Batería, bajo, Rhodes, pad, guitarra, voz.
Coro	4	Batería, bajo, Rhodes, pad, guitarra, campana, voz.
Estrofa I	12	Batería, bajo, Rhodes, pad, guitarra, voz, lead.
Coro	4	Batería, bajo, Rhodes, pad, guitarra, campana, voz.
Estrofa II	12	Batería, bajo, Rhodes, pad, guitarra, voz, lead.
Coro	4	Batería, bajo, Rhodes, pad, guitarra, campana, voz.
Interludio	8	Bajo, Rhodes, pad, voz.
Solo	9	Batería, bajo, Rhodes, pad, guitarra.

### 3.1.5 Presupuesto

Tabla 4. Presupuesto del proyecto.

	Costo/Hora	N° Horas	Costo
<b>1. A.Infraestructura</b>			
Estudio de grabación A	30	8	240
Estudio de grabación B	30	4	120
Estudio de mezcla	25	5	125
Masterización			50
Alquiler Equipos			80
<b>Subtotal</b>			<b>\$ 615</b>
<b>2. A.Creativa</b>			
Productor musical			800
Compositor			200
Arreglista			150
Diseñador gráfico			130
<b>Subtotal</b>			<b>\$ 1280</b>
<b>3. A.Ejetutiva</b>			
Músicos			
Voz líder			80
Coros			70
Guitarrista			60
Bajista			60
Beatmaker			80
Ing. De grabación	20	12	240
Ing. De Mezcla	20	5	100
Ing. De Masterización			40
<b>Subtotal</b>			<b>\$ 730</b>
<b>4. Extras</b>			
Transporte			50
Alimentación			40
<b>Subtotal</b>			<b>\$ 90</b>
<b>Reserva para imprevistos</b>			150
<b>TOTAL</b>			<b>\$ 2865</b>

### 3.1.6 Arte

#### 3.1.6.1 Portada y contraportada.

Los diseños para esta parte del trabajo visual representan una metáfora relacionada al concepto de la canción, la portada y contraportada forma un sobre o la envoltura de un paquete que dentro tiene el disco con la canción y toda su información, esto significa que por más atractivo que sea el sobre, lo importante del paquete será siempre su contenido.

#### Portada



Figura 1. Portada del disco.

## Contraportada



Figura 2. Contraportada del disco.

Disco



Figura 3. Arte del disco.

### 3.1.6.2 Desplegable

Contiene la parte comercial del arte, en este se encuentra una foto del artista, toda su información de contacto y todos los datos sobre la producción de la canción.

#### Parte frontal



Figura 4. Desplegable parte frontal.

## Parte posterior

**"NO MAKEÚP"**  
 (SIN MAQUILLAJE)  
 ES UNA CANCIÓN QUE BUSCA ELOGIAR Y RESALTAR  
 LA BELLEZA NATURAL DE UN SER HUMANO,  
 HACIENDO UN LLAMADO AL ACEPTARSE TAL Y COMO SE ES,  
 DEJANDO ATRÁS EL USO DE MÁSCARAS.  
 POR ESTAS RAZONES, LA CANCIÓN TIENE  
 COMO GÉNEROS MUSICALES EL R&B Y EL RAP,  
 YA QUE LAS CARACTERÍSTICAS DE ESTOS DOS  
 DAN EL AMBIENTE PERFECTO PARA  
 DESARROLLAR ADECUADAMENTE EL MENSAJE.

LETRA: BRYAN BENALCÁZAR  
 ARREGLOS: BRYAN BENALCÁZAR, NOE NAVARRETE  
 BEATMAKING: JEFFERSON PILCA  
 VOZ LIDER: BRYAN BENALCÁZAR  
 VOZ FEMENINA: ADRIANA JACHO  
 BAJO: JORGE BELALCÁZAR  
 GUITARRA ELÉCTRICA: NOE NAVARRETE  
 GRABACIÓN: BRYAN BENALCÁZAR, JORGE BELALCÁZAR  
 EDICIÓN Y MEZCLA: BRYAN BENALCÁZAR  
 DISEÑO GRÁFICO: MARCELO RAMÍREZ

**CONTACTO:**  
 Taggy (Bryan Benalcázar)  
 bbenalcazar@outlook.es  
 Facebook.com/taggtbp  
 Instagram @taggytbp  
 Whatsapp: +593 0978680455



Figura 5. Desplegable parte posterior.

## **3.2 Producción**

Esta etapa engloba todo el proceso de grabación del proyecto dentro del cual veremos, los micrófonos, las técnicas de microfonía, los equipos requeridos y software de manera detallada. Además del trabajo realizado con los instrumentos virtuales y el lenguaje MIDI.

Los instrumentos reales fueron grabados usando varias técnicas de microfonía y distintos micrófonos escogidos de manera cuidadosa buscando conseguir la coloración correcta que aporte positivamente a la canción.

La grabación se llevo a cabo en el software Pro Tools versión HD 10 y en 48 kHz - 24 bits como resolución para lograr captar de mejor manera cada instrumento y en distintos estudios que contaran con los equipos necesarios para desarrollar el proyecto.

### **3.2.1 Guitarra eléctrica limpia**

Para grabar la guitarra eléctrica limpia usada para el intro y estrofas de la canción, se uso una guitarra Fender American Deluxe Telecaster, un cabinet Marshall 1960B, este cabinet tiene 4 conos y un amplificador Laney lionheart l20h. Se microfoneó el cabinet usando dos micrófonos; un Sennheiser e609 y un Shure SM57 con el objetivo de dejar un poco a un lado las frecuencias graves y obtener una mejor captación de las frecuencias medias y agudas.

Los micrófonos fueron colocados en dos conos del cabinet a 5 centímetros de cada uno y apuntando al centro, para obtener prioritariamente el sonido directo del cabinet y en lo posible evitar captar reflexiones de la sala, de esta manera se tendrá tomas más limpias y más manejables en postproducción.



Figura 6. Microfonía guitarra eléctrica limpia.

### 3.2.2 Guitarra eléctrica con distorsión

La guitarra eléctrica con distorsión para él solo, se microfoneó el cabinet usando dos micrófonos; un Sennheiser e602 y un Shure SM57, con la finalidad de captar mejor las frecuencias graves y medias agudas del sonido distorsionado de la guitarra así como también evitar un exceso de frecuencias agudas en las tomas. La señal pasó por una serie de pedales para obtener una distorsión orgánica que no se hubiese podido conseguir con plug ins. Los micrófonos fueron colocados en dos conos del cabinet a 5 centímetros de cada uno y apuntando al centro, para obtener prioritariamente el sonido directo del cabinet y en lo posible evitar captar reflexiones de la sala, de esta manera se tendrá tomas más limpias y más manejables en postproducción.



Figura 7. Microfonía guitarra eléctrica con distorsión.

### 3.2.3 Bajo

En el caso del bajo se utilizó un Spector de 4 cuerdas con un amplificador Roland Cube 60 XL Bass microfoneado con un Sennheiser e602 y un Sennheiser e609, con esto se logró un balance entre frecuencias graves y agudas que aportó positivamente al ritmo de la canción además del colchón y la profundidad en la que los demás instrumentos pudieron sostenerse. Los micrófonos fueron colocados a 5 centímetros del cono de la siguiente manera, el Sennheiser e602 se colocó en la parte inferior del centro con el objetivo de captar un punto medio entre frecuencias medias y graves lo que será el colchón de la canción conjuntamente con la armonía, el Sennheiser e609 a un costado en la parte exterior del cono buscando captar las frecuencias agudas importantes para el ataque del instrumento, esto aportará al ritmo de la canción.



Figura 8. Microfonía bajo

### 3.2.4 Batería

Para la batería se utilizaron *samples* extraídos de la librería *Vengeance Sound Trap Essentials Vol.1*, los ritmos fueron primero programados usando un *sampler* AKAI MPC Mk2 Mini, luego se grabaron utilizando la técnica *reamping* a través de los preamplificadores de la interfaz Apollo Twin para cambiar la coloración de los mismos, dándoles un sonido más grave y con mejor ataque.



Figura 9. Programación y *reamping* de los *samples* de la batería.

### 3.2.5 Voces

Las voces fueron grabadas de la siguiente manera, en las estrofas rapeadas se utilizó el micrófono AKG C 214 para la línea de voz principal, este micrófono capta eficientemente la voz grave del artista en este proyecto, generalmente en el rap se usan dos canales de apoyos en los que se graban las últimas palabras de cada verso para dar énfasis a las rimas aunque esto se puede hacer también con las palabras o frases más relevantes de una estrofa, para grabar estos canales se uso el micrófono Shure SM57 con el objetivo de captar frecuencias medias y agudas, dejando a un lado las graves ya que estos apoyos no deben chocar con la voz líder. Para las partes cantadas se utilizó el micrófono Neumann TLM 102, este micrófono también logra captar las frecuencias graves de la voz del artista pero añadiendo una carga agradable de agudos, lo que dará una diferencia entre secciones mejorando la dinámica de la canción. Además de esto se sumó una segunda voz femenina aportando a la melodía grabada con el Neumann TLM 102.



Figura 10. Grabación de voces.

### 3.2.6 Instrumentos virtuales



Figura 11. Interfaz Tomado de Image Line FI Studio 12. 2016

Las herramientas utilizadas para las secuencias de instrumentos virtuales fueron, en primer lugar el software FL Studio 12 de Image Line, este programa trabaja a manera de plataforma en la que podemos sostener pequeños programas conocidos como PLUG INS, estos plug ins contienen los instrumentos virtuales y son manejados mediante un controlador MIDI, en este caso usamos un controlador genérico de la marca Yamaha, a continuación está la lista detallada de instrumentos virtuales en la canción junto al nombre del plug in y pre ajuste utilizados:

#### - Rhodes (Librería para Kontakt "Fender Rhodes Stage Piano")

Este instrumento ejecuta la armonía de la canción, haciendo de plataforma en la que los demás instrumentos pueden apoyarse.



Figura 12. Kontakt player Vst Tomado de Image Line FI Studio 12. 2016

### - Pad (Gladiator VST - Pa Wool Cloud H)

Este instrumento cumple el objetivo de acompañar y reforzar al Rhodes en la armonía.



Figura 13. Gladiator Vst Tomado de Image Line FI Studio 12. 2016

### - Lead (Gladiator VST - LD Fizzy XS)

Ejecuta melodías cortas que hacen respuesta a las frases de la estrofa.



Figura 14. Gladiator Vst Tomado de Image Line FI Studio 12. 2016

### - Campana (Nexus VST - PL BellStrings)

Ejecuta la melodía principal del coro.



Figura 15. Nexus Vst Tomado de Image Line FI Studio 12. 2016

### 3.3 Postproducción

Una vez que se grabaron las tomas y se escogieron las mejores, todas fueron exportadas como stems para después ser armadas en otro software en este caso Studio One 3 de Presonus. Es importante la configuración inicial del proyecto, es decir la edición y mezcla deben desarrollarse con el mismo Sample Rate y el mismo Bit Depth con que se realizó la grabación. Además se debe configurar el tempo ya que esto ayudará a que la ventana de edición del programa ubique la grilla de manera correcta, eso hará que este proceso sea más rápido y exacto. Después de armar todo el proyecto en Studio One, comenzó el ciclo de postproducción.

#### 3.3.1 Edición

En este proceso se revisó que cada instrumento estuviese a tiempo correctamente. Las tomas tienen espacios de sonido que no es útil en los que puede haber silencio o en ocasiones ruido ambiental o ruidos de movimientos, todo esto puede ser un gran problema porque estos ruidos pueden ser escuchados en la canción y además suman frecuencias que no necesitamos, así que utilizando las herramientas de edición que nos ofrece Studio One cortamos y eliminamos estos espacios de sonido no útil, algo importante al momento de hacer esto es la utilización del fade in y el fade out, esto evita que se produzcan clips al cortar las tomas. Dado que se grabaron varias voces que sonarán a la misma vez, debemos tener especial cuidado al realizar la edición ya que pueden existir desfases muy pequeños de pocos milisegundos, pero que al estar en varias voces estos desfases se suman y producen ruidos que serán molestos para los oyentes.

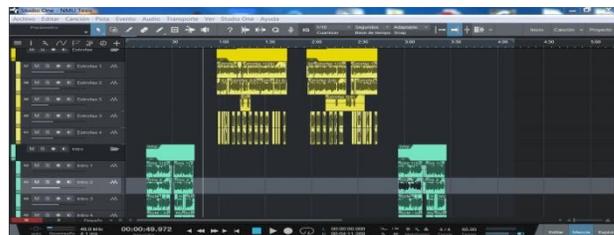


Figura 16. Edición de voces Tomado de Presonus Studio One 3. 2016

### 3.3.2 Mezcla

De la misma forma el proceso de mezcla se llevó a cabo en el software Studio One 3 de Presonus, con plug ins simuladores de procesadores de varias marcas para que aportarán distintas coloraciones a los instrumentos. Con la mezcla se consiguió una sonoridad ordenada, sin instrumentos peleando por un lugar, además de lograr una fusión de los géneros clara, con cada característica incluida de manera correcta y oportuna.

**3.3.2.1 Bombo 1:** Este bombo debe cumplir con la finalidad de aportar el ataque y la pegada a la canción, por eso se utilizó el compresor "Compressor" de Presonus, nativo del programa Studio One, este compresor no colorea los sonidos, la configuración se hizo de tal manera que sean resaltas las frecuencias agudas y el ataque del bombo, se reforzó esto con un ecualizador Pro EQ de Presonus.

**3.3.2.2 Bombo 2:** Este bombo debe cumplir con la finalidad de sumar sus frecuencias graves al bombo 1, se utilizó el compresor "Compressor" de Presonus, configurado de tal manera que sean resaltadas las frecuencias graves del mismo, sumando un ecualizador Pro EQ de Presonus a la cadena se consiguió un resultado eficiente.

**3.3.2.3 Snap:** El snap es un sonido de chasquido con los dedos que en esta canción hará el trabajo de la caja, se utilizó un ecualizador Pro EQ de Presonus, para filtrar las frecuencias graves y resaltar las frecuencias medias agudas, además se agregó un poco de saturación con el simulador bx\_Saturator V2, para agregarle peso y pegada al snap.

**3.3.2.4 Clap:** El clap es un sonido de aplauso que suena solo en ocasiones para reforzar el snap en secciones de mayor intensidad, se utilizó el ecualizador Q10 del paquete de Waves para filtrar las frecuencias graves y las agudas, resaltando solo las frecuencias medias y medias graves, ya que el objetivo de este sonido es aportar peso y graves al snap.

**3.3.2.5 Hi Hat:** Para este sonido se utilizó el ecualizador Q10 del paquete de Waves para filtrar por completo las frecuencias graves y medias, dejando solo las agudas y resaltando los 8 kHz con el objetivo de darle más aire al instrumento y llevando un poco hacia abajo en la mezcla para que no llegue a ser molesto a los oídos.

**3.3.2.6 Crash:** El platillo nos ayuda a reconocer el inicio de una nueva sección dentro de la canción, por eso su ataque es importante, para darle fuerza al ataque de este sonido se utilizó el compresor C1 Comp del paquete de Waves y el ecualizador Q10 del mismo paquete filtrando las frecuencias graves y medias. Además de esto para darle protagonismo sin tener que subir su nivel, se utilizó el manipulador estéreo A1StereoControl de Alex Hilton configurado de tal manera que abra la imagen estéreo del sonido.

**3.3.2.7 Bajo:** El bajo se grabó con dos micrófonos con uno se captó la parte media y grave del instrumento y con el otro se obtuvo la parte aguda, el ataque y el punteo. Cada señal fue tratada de distinta manera, para la parte grave se utilizó el compresor C1 Comp del paquete de Waves con el objetivo controlar la dinámica de las notas, es decir que dentro de lo posible suenen al mismo nivel, se utilizó el ecualizador Pro EQ para resaltar las frecuencias más graves, además para enriquecer el sonido de este bajo se usó el SPL TwinTube, este es un generador de armónicos junto con el bx\_saturator V2 para darle un poco de saturación. Para la toma de la parte aguda se utilizó el C1 Comp para controlar la dinámica de las notas, el Pro EQ para resaltar las frecuencias agudas y el punteo y el SPL Twin Tuber para generar armónicos y mejorar su sonido.

**3.3.2.8 Rhodes:** Este instrumento debe ocupar las frecuencias medias graves dentro del espectro de la canción, en el se utilizó el A1StereoControl para abrir su imagen estéreo y tenerlo en los dos canales, además un ecualizador Pro EQ para filtrar las frecuencias más graves y resaltar las medias graves y por último un compresor Ultrafunk fxCompressor con una compresión fuerte para darle un sonido firme.

**3.3.2.9 Pad:** El pad junto al Rhodes ejecuta la armonía de la canción y es un complemento de este, al tener timbres similares es importante darle su lugar a cada uno, por eso este ocupa las frecuencias medias agudas en el espectro, para lograr esto se utilizó un ecualizador filtrando las frecuencias graves y resaltando las medias agudas y agudas.

**3.3.2.10 Campana:** Ejecuta la melodía principal del coro de por sí es un instrumento con una carga fuerte en las frecuencias agudas, se utilizó un ecualizador SPL Free Ranger para filtrar un poco las frecuencias agudas y las graves, además un generador de armónicos SPL TwinTube.

**3.3.2.11 Guitarra:** La guitarra además de melodía aporta rítmicamente a la canción por lo tanto su ataque es importante, para este instrumento se utilizó un compresor CLA 2 del paquete de Waves, este compresor colorea la señal dándole un sonido cálido, con este plug-in se busco controlar la dinámica y darle fuerza al ataque del instrumento, a la cadena se añadió un ecualizador Wavez Q10 resaltando las frecuencias agudas y medias y filtrando las frecuencias graves para evitar choques con otros instrumentos que compartan el mismo rango de frecuencias.

**3.3.2.12 Voces (RAP):** Para las estrofas rapeadas se grabaron varias tomas, una voz principal grave y una voz de refuerzo aguda, esto para dar más fuerza a la estrofa, para la voz grave se utilizó un compresor C1 Comp del paquete de waves para controlar la dinámica y a la vez traer adelante las frecuencias medias graves, también un ecualizador Pro EQ para filtrar las frecuencias más graves y resaltar

las agudas para poner a esta voz en un primer plano, además para mejorar el color de la voz se usó un generador de armónicos SPL TwinTube. A la voz de refuerzo se le filtraron las frecuencias agudas y graves con un ecualizador Pro EQ para evitar que choque con la voz principal. Existen palabras o frases que requieren énfasis, para lograr esto usamos dos canales de apoyos en los que solo grabamos dichas palabras o frases, estos canales van uno en el canal izquierdo y el otro en el canal derecho.

**3.3.2.13 Voces (Intro y coro):** Cuidando mantener la esencia del R&B es aquí donde usamos la influencia del góspel, para estas secciones se grabaron varias voces cantadas en distintas notas, para el intro se grabaron; una voz principal, una segunda voz aguda y una tercera voz grave, para sumar a estas se grabaron tres voces femeninas, una voz principal, una grave y una aguda, las voces masculinas se ubicaron en el centro y fueron tratadas con un compresor Ultrafunk fxCompressor para controlar su dinámica y cambiar un poco su coloración dándoles un sonido cálido, además se usó un ecualizador SPL Vox Ranger para resaltar sus frecuencias agudas, un generador de armónicos SPL Twin Tuber para mejorar su coloración y un afinador de voces en este caso el Antares Autotune configurado de tal manera que además de corregir la afinación añada un efecto robótico a la voz característico de la música urbana actual . Para las voces femeninas se utilizó una cadena similar pero haciendo énfasis en las frecuencias medias agudas buscando que estas se sumen a las voces masculinas y se las distribuyó en los canales izquierdo y derecho. En el coro se grabaron dos voces graves una para el canal izquierdo y otra para el canal derecho además de una voz principal para el centro.

### 3.3.2.14 Canales para envíos:

Los envíos son canales extra en los que usamos procesadores de efectos en paralelo es decir tendremos la señal limpia y en el canal de envío tendremos la señal con efecto, por lo general aquí usamos efectos como reverberación o delay.

- **Reverberación con cola larga (Ultrafunk fxReverb):** voces intro, voces coro, hi hat, snap, guitarra eléctrica limpia del intro, guitarra eléctrica con distorsión del solo
- **Reverberación con cola corta (Presonus Room Reverb):** guitarra eléctrica limpia del coro.
- **Delay largo (Ultrafunk fxDelay):** crash, guitarra eléctrica limpia del intro, guitarra eléctrica limpia de la estrofa.
- **Delay corto (Presonus Beat Delay):** guitarra eléctrica del solo.

### 3.3.3 Masterización

La masterización es la etapa final en cuanto a audio se refiere, es aquí donde la canción obtendrá su nivel final, y será preparada para su distribución. Para este proyecto se utilizó un ecualizador semiparamétrico, este tipo de ecualizadores solo nos permite modificar ciertos parámetros dependiendo del plug in, en este caso se usó el Red EQ, dicho plug in permite modificar solo la ganancia de bandas de frecuencias preestablecidas. Con este procesador se resaltó levemente las frecuencias agudas entre los 8 kHz, y las graves entre los 80 kHz para dar potencia y profundidad. Después en la cadena se usó un excitador de agudos Aphex Aural Exciter para agregar claridad a la mezcla, después un compresor para compactar mejor la mezcla. Y para cerrar, un limitador Waves L1 Ultramaximizer para darle el nivel final a la canción, además de impedir que esta supere los 0 dB y llegue a ocasionar una saturación digital.

## 4. Recursos

### 4.1 Equipo de trabajo

Tabla 5. Descripción del personal de trabajo.

<b>Producción</b>	
Productor general	Bryan Benalcázar
Productor ejecutivo	Bryan Benalcázar
Ingeniero de grabación	Lenin Martínez
Ingeniero de mezcla	Bryan Benalcázar
Diseñador gráfico	Marcelo Ramírez
Asistente de grabación	Jorge Belalcázar
<b>Músicos</b>	
Arreglos musicales	Noe Navarrete, Bryan Benalcázar
Guitarra eléctrica	Noe Navarrete
Bajo	Jorge Belalcázar
Beatmaking	Jefferson Pilca
Voz	Bryan Benalcázar
Voz	Adriana Jacho

### 4.2 Equipos requeridos

Tabla 6. Descripción del hardware requerido.

<b>Equipos</b>	<b>Cantidad</b>
Mac con Pro Tools 10	1
PC con Studio One 3	1
PC con FL Studio 12	1
Interfaz Apollo Twin	2
Interfaz FocusRite Scarlet 18i8	1
Akai MPK Mini Mk2	1
Controlador MIDI Yamaha	1
Micrófono Akg C214	1
Micrófono Neumann TLM 102	1
Micrófono Shure SM57	2
Micrófono Sennheiser e602	1
Micrófono Sennheiser e609	1
Audífonos Shure	2
Cables XLR Planet Waves	4
Pedestales	4
Filtro Anti-Pop Samsom	1

Amplificador de guitarra Laney Lionheart	1
Cabinet Marshall 1960B	1
Amplificador de bajo Roland Cube 60 XL Bass	1

### 4.3 Instrumentos

Tabla 7. Descripción de los instrumentos usados.

Guitarra Fender American Deluxe Telecaster	1
Bajo Spector de 4 cuerdas	1

### 4.4 Software

Tabla 8. Descripción del software usado.

Protools HD 10	1
Studio One 3	1
FL Studio 12	1
SPL Alliance Bundle	1
Waves version 9	1
Librería Vengeance Sound Trap Vol. 1	1
Kontakt Player Vst	1
Librería para Kontakt "Fender Rhodes Stage Piano"	1
Tone 2 Gladiator 2	2
reFX Nexus 2	1

### 4.5 Plug In

#### 4.5.1 Bombo 1

Tabla 9. Compresor Bombo1.

<b>Preonus Compressor</b>	
<b>Threshold</b>	3:1
<b>Ratio</b>	-25.5
<b>Attack</b>	33 ms
<b>Release</b>	270 ms

Adaptado de Técnico Superior en Grabación y Producción Musical (2016) - Formato de especificaciones técnicas.

Tabla 10. Ecuador Bombo 1.

<b>Preonus Pro EQ</b>	
<b>1.Frecuencia</b>	13 kHz
<b>Q</b>	-----
<b>Gain</b>	- 20 dB
<b>2.Frecuencia</b>	5 kHz
<b>Q</b>	3
<b>Gain</b>	+ 3 dB
<b>3.Frecuencia</b>	200 Hz
<b>Q</b>	1
<b>Gain</b>	+ 5 dB

Adaptado de TSGPM. (2016) - Formato de especificaciones técnicas.

Tabla 11. Diseñador de transiente Bombo 1.

<b>SPL Transient Designer</b>	
<b>Attack</b>	+ 2.5
<b>Sustain</b>	0
<b>Output Gain</b>	0 dB

Adaptado de TSGPM. (2016) - Formato de especificaciones técnicas.

#### 4.5.2 Bombo 2

Tabla 12. Ecuador Bombo 2.

<b>Preonus Pro EQ</b>	
<b>1.Frecuencia</b>	9 kHz
<b>Q</b>	-----
<b>Gain</b>	- 22 dB
<b>2.Frecuencia</b>	500 Hz
<b>Q</b>	1
<b>Gain</b>	+ 4 dB
<b>3.Frecuencia</b>	100 Hz
<b>Q</b>	2
<b>Gain</b>	+ 5 dB

Adaptado de TSGPM. (2016) - Formato de especificaciones técnicas.

Tabla 13. Generador de armónicos Bombo 2.

<b>SPL TwinTube</b>	
<b>Harmonics</b>	+ 4
<b>Saturation</b>	+ 3
<b>Output Gain</b>	0 dB

Adaptado de TSGPM. (2016) - Formato de especificaciones técnicas.

Tabla 14. Compuerta de ruido Bombo 2.

<b>Waves C1 Gate Mono</b>	
<b>Gate Open</b>	-11.8
<b>Gate Close</b>	-11.8
<b>Attack</b>	2 ms
<b>Release</b>	30 ms

Adaptado de TSGPM. (2016) - Formato de especificaciones técnicas.

#### 4.5.3 Snap

Tabla 15. Ecuador Snap.

<b>Preonus Pro EQ</b>	
<b>1.Frecuencia</b>	2.30 kHz
<b>Q</b>	1
<b>Gain</b>	+ 6.5 dB
<b>2.Frecuencia</b>	390 Hz
<b>Q</b>	4
<b>Gain</b>	+ 5.5 dB
<b>3.Frecuencia</b>	140 Hz
<b>Q</b>	-----
<b>Gain</b>	- 12 dB/Octava

Adaptado de TSGPM. (2016) - Formato de especificaciones técnicas.

Tabla 16. Simulador de saturación análoga Snap.

<b>Brainworx bx_saturator V2</b>	
<b>1. Frec Medias altas</b>	
Drive	+ 3
XL	66 %
<b>2. Frec Medias Graves</b>	
Drive	+ 1
XL	66 %
<b>3. Master</b>	
XL	66 %
Drive	+ 1

Adaptado de TSGPM. (2016) - Formato de especificaciones técnicas.

#### 4.5.4 Clap

Tabla 17. Manipulador estéreo Clap.

<b>Alex Hilton A1StereoControl</b>	
Pan	Centro
Stereo Width	125 %
Output	0 dB

Adaptado de TSGPM. (2016) - Formato de especificaciones técnicas.

Tabla 18. Ecuador Clap.

<b>Preonus Pro EQ</b>	
1.Frecuencia	7.3 kHz
Q	1
Gain	+ 3 dB
2.Frecuencia	690 Hz
Q	3
Gain	+ 7.3 dB
3.Frecuencia	204 Hz
Q	-----
Gain	- 12 dB/Octava

Adaptado de TSGPM. (2016) - Formato de especificaciones técnicas.

#### 4.5.5 Crash

Tabla 19. Manipulador estéreo Crash.

<b>Alex Hilton A1StereoControl</b>	
<b>Pan</b>	Centro
<b>Stereo Width</b>	150 %
<b>Output</b>	0 dB

Adaptado de TSGPM. (2016) - Formato de especificaciones técnicas.

Tabla 20. Ecuilizador Crash.

<b>Preonus Pro EQ</b>	
<b>1.Frecuencia</b>	2.6 kHz
<b>Q</b>	1
<b>Gain</b>	+ 2.5 dB
<b>2.Frecuencia</b>	530 Hz
<b>Q</b>	1
<b>Gain</b>	- 3.3 dB
<b>3.Frecuencia</b>	220 Hz
<b>Gain</b>	- 12 dB/Octava

Adaptado de TSGPM. (2016) - Formato de especificaciones técnicas.

Tabla 20. Compresor Crash.

<b>Waves CLA Classic Compressors</b>	
<b>Limit</b>	On
<b>Gain</b>	+ 60 dB
<b>Peak Reduction</b>	30
<b>Analog</b>	50 Hz

Adaptado de TSGPM. (2016) - Formato de especificaciones técnicas.

#### 4.5.6 Hi Hat

Tabla 21. Compresor Hi Hat.

<b>Preonus Compressor</b>	
<b>Threshold</b>	- 33.5 dB
<b>Ratio</b>	5:1
<b>Attack</b>	110 ms
<b>Release</b>	160 ms

Adaptado de TSGPM. (2016) - Formato de especificaciones técnicas.

Tabla 22. Ecuador Hi Hat.

<b>Preonus Pro EQ</b>	
<b>1.Frecuencia</b>	8.4 kHz
<b>Q</b>	-----
<b>Gain</b>	+ 16.9 dB
<b>2.Frecuencia</b>	2 kHz
<b>Q</b>	4
<b>Gain</b>	+ 3 dB
<b>3.Frecuencia</b>	750 Hz
<b>Q</b>	-----
<b>Gain</b>	- 12 dB/Octava

Adaptado de TSGPM. (2016) - Formato de especificaciones técnicas.

#### 4.5.7 Bajo (toma grave)

Tabla 23. Compresor Bajo (toma grave).

<b>Waves C1 Comp Mono</b>	
<b>Threshold</b>	- 21.5 dB
<b>Ratio</b>	3:1
<b>Attack</b>	4.5 ms
<b>Release</b>	90 ms
<b>Makeup Gain</b>	+ 4 dB

Adaptado de TSGPM. (2016) - Formato de especificaciones técnicas.

Tabla 24. Ecualizador Bajo (toma grave).

<b>Preonus Pro EQ</b>	
<b>1.Frecuencia</b>	105 Hz
<b>Q</b>	0.55
<b>Gain</b>	+ 5.6 dB
<b>2.Frecuencia</b>	750 Hz
<b>Q</b>	4
<b>Gain</b>	+ 2 dB

Adaptado de TSGPM. (2016) - Formato de especificaciones técnicas.

Tabla 25. Generador de armónicos Bajo (toma grave).

<b>SPL TwinTube</b>	
<b>Harmonics</b>	+ 3
<b>Saturation</b>	+ 4
<b>Output Gain</b>	0 dB

Adaptado de TSGPM. (2016) - Formato de especificaciones técnicas.

Tabla 26. Simulador de saturación análoga Bajo (toma grave).

<b>Brainworx bx_saturation V2</b>	
<b>1. Frec Medias altas</b>	
<b>Drive</b>	+ 3
<b>XL</b>	66 %
<b>2. Frec Medias Graves</b>	
<b>Drive</b>	+ 1
<b>XL</b>	66 %
<b>3. Master</b>	
<b>XL</b>	66 %
<b>Drive</b>	+ 1

Adaptado de TSGPM. (2016) - Formato de especificaciones técnicas.

#### 4.5.8 Bajo (toma aguda)

Tabla 27. Compresor Bajo (toma aguda).

<b>Waves C1 Comp Mono</b>	
<b>Threshold</b>	- 25 dB
<b>Ratio</b>	2:1
<b>Attack</b>	4.8 ms
<b>Release</b>	90 ms
<b>Makeup Gain</b>	+ 4 dB

Adaptado de TSGPM. (2016) - Formato de especificaciones técnicas.

Tabla 28. Ecualizador Bajo (toma aguda).

<b>Preonus Pro EQ</b>	
<b>1.Frecuencia</b>	105 Hz
<b>Q</b>	0.55
<b>Gain</b>	+ 5.6 dB
<b>2.Frecuencia</b>	4.5 kHz
<b>Q</b>	5
<b>Gain</b>	+ 3 dB

Adaptado de TSGPM. (2016) - Formato de especificaciones técnicas.

Tabla 29. Generador de armónicos Bajo (toma aguda).

<b>SPL TwinTube</b>	
<b>Harmonics</b>	+ 3.5
<b>Saturation</b>	+ 4
<b>Output Gain</b>	0 dB

Adaptado de TSGPM. (2016) - Formato de especificaciones técnicas.

#### 4.5.9 Rhodes

Tabla 30. Manipulador estéreo Rhodes.

<b>Alex Hilton A1StereoControl</b>	
<b>Pan</b>	Centro
<b>Stereo Width</b>	150 %
<b>Output</b>	0 dB

Adaptado de TSGPM. (2016) - Formato de especificaciones técnicas.

Tabla 31. Ecuador Rhodes.

<b>Preonus Pro EQ</b>	
<b>1.Frecuencia</b>	1.5 kHz
<b>Q</b>	1
<b>Gain</b>	+ 2.12 dB
<b>2.Frecuencia</b>	730 Hz
<b>Q</b>	1
<b>Gain</b>	+ 3.3 dB
<b>3.Frecuencia</b>	390 Hz
<b>Q</b>	-----
<b>Gain</b>	- 12 dB/Octava

Adaptado de TSGPM. (2016) - Formato de especificaciones técnicas.

Tabla 32. Compresor Rhodes.

<b>Ultrakunf xfCompressor R3</b>	
<b>Threshold</b>	- 30 dB
<b>Ratio</b>	3:1
<b>Attack</b>	6.9 ms
<b>Release</b>	181 ms
<b>Gain</b>	+ 3 dB

Adaptado de TSGPM. (2016) - Formato de especificaciones técnicas.

#### 4.5.10 Pad

Tabla 33. Ecuador Pad.

<b>Waves Q10</b>	
<b>1.Frecuencia</b>	575 Hz
<b>Q</b>	1
<b>Gain</b>	+ 3.5 dB
<b>2.Frecuencia</b>	130 Hz
<b>Q</b>	1
<b>Gain</b>	+ 6.10 dB
<b>3.Frecuencia</b>	75 Hz
<b>Q</b>	-----
<b>Gain</b>	- 12 dB/Octava

Adaptado de TSGPM. (2016) - Formato de especificaciones técnicas.

#### 4.5.11 Guitarra eléctrica limpia

Tabla 34. Compresor Guitarra eléctrica limpia.

<b>Preonus Compressor</b>	
<b>Threshold</b>	- 15.9 dB
<b>Ratio</b>	7:1
<b>Attack</b>	0.5 ms
<b>Release</b>	50 ms
<b>Gain</b>	+ 6 dB

Adaptado de TSGPM. (2016) - Formato de especificaciones técnicas.

Tabla 35. Ecuador Guitarra eléctrica limpia.

<b>Waves Q10</b>	
<b>1.Frecuencia</b>	5 kHz
<b>Q</b>	1
<b>Gain</b>	- 4.25 dB
<b>2.Frecuencia</b>	490 Hz
<b>Q</b>	1
<b>Gain</b>	+ 4 dB
<b>3.Frecuencia</b>	85 Hz
<b>Q</b>	-----
<b>Gain</b>	- 12 dB/Octava

Adaptado de TSGPM. (2016) - Formato de especificaciones técnicas.

#### 4.5.12 Guitarra eléctrica con distorsión

Tabla 36. Compresor Guitarra eléctrica con distorsión.

<b>Preonus Compressor</b>	
<b>Threshold</b>	- 23.4 dB
<b>Ratio</b>	4:1
<b>Attack</b>	2.9 ms
<b>Release</b>	38.4 ms
<b>Gain</b>	+ 6 dB

Adaptado de TSGPM. (2016) - Formato de especificaciones técnicas.

Tabla 37. Ecuador Guitarra eléctrica con distorsión.

<b>Preonus Pro EQ</b>	
<b>1.Frecuencia</b>	6.6 kHz
<b>Q</b>	-----
<b>Gain</b>	- 12 dB/Octava
<b>2.Frecuencia</b>	4.5 kHz
<b>Q</b>	1
<b>Gain</b>	+ 3.29 dB
<b>3.Frecuencia</b>	75 Hz
<b>Q</b>	-----
<b>Gain</b>	- 12 dB/Octava

Adaptado de TSGPM. (2016) - Formato de especificaciones técnicas.

Tabla 38. Generador de armónicos Guitarra eléctrica con distorsión.

<b>SPL TwinTube</b>	
<b>Harmonics</b>	+ 1.5
<b>Saturation</b>	+ 3
<b>Output Gain</b>	0 dB

Adaptado de TSGPM. (2016) - Formato de especificaciones técnicas.

#### 4.5.13 Voz principal (Estrofas)

Tabla 39. Compresor Voz principal (Estrofas).

<b>Ultrafunk fxCompressor R3</b>	
<b>Threshold</b>	- 26.2 dB
<b>Ratio</b>	3:1
<b>Attack</b>	9.1 ms
<b>Release</b>	187 ms
<b>Gain</b>	+ 4 dB

Adaptado de TSGPM. (2016) - Formato de especificaciones técnicas.

Tabla 40. Ecualizador Voz principal (Estrofas).

<b>Preonus Pro EQ</b>	
<b>1.Frecuencia</b>	11.8 kHz
<b>Q</b>	-----
<b>Gain</b>	+ 2.35 dB
<b>2.Frecuencia</b>	5.5 kHz
<b>Q</b>	0.5
<b>Gain</b>	- 1.18 dB
<b>3.Frecuencia</b>	193 Hz
<b>Q</b>	1
<b>Gain</b>	+ 2.35 dB
<b>4.Frecuencia</b>	116 Hz
<b>Q</b>	-----
<b>Gain</b>	- 12 dB/Octava

Adaptado de TSGPM. (2016) - Formato de especificaciones técnicas.

Tabla 41. Generador de armónicos Voz principal (Estrofas).

<b>SPL TwinTube</b>	
<b>Harmonics</b>	+ 7
<b>Saturation</b>	+ 3
<b>Output Gain</b>	0 dB

Adaptado de TSGPM. (2016) - Formato de especificaciones técnicas.

Tabla 42. DeEsser Voz principal (Estrofas).

<b>Waves DeEsser Mono</b>	
<b>Frecuencia</b>	8 kHz
<b>Threshold</b>	- 29.4 dB
<b>Audio</b>	Split

Adaptado de TSGPM. (2016) - Formato de especificaciones técnicas.

Tabla 43. Ecualizador Voz principal (Estrofas).

<b>Preonus Pro EQ</b>	
<b>1.Frecuencia</b>	128 Hz
<b>Q</b>	1
<b>Gain</b>	- 3.53 dB
<b>2.Frecuencia</b>	108 Hz
<b>Gain</b>	- 12 dB/Octava

Adaptado de TSGPM. (2016) - Formato de especificaciones técnicas.

#### 4.5.14 Voces de apoyo (Estrofas)

Tabla 44. Compresor Voces de apoyo (Estrofas).

<b>Ultrafunk fxCompressor R3</b>	
<b>Threshold</b>	- 26.2 dB
<b>Ratio</b>	3:1
<b>Attack</b>	9.1 ms
<b>Release</b>	187 ms
<b>Gain</b>	+ 4 dB

Adaptado de TSGPM. (2016) - Formato de especificaciones técnicas.

Tabla 45. Ecuador Voces de apoyo (Estrofas).

<b>Preonus Pro EQ</b>	
<b>1.Frecuencia</b>	10.5 kHz
<b>Q</b>	-----
<b>Gain</b>	- 6 dB
<b>2.Frecuencia</b>	118 Hz
<b>Q</b>	1
<b>Gain</b>	+ 1.65 dB

Adaptado de TSGPM. (2016) - Formato de especificaciones técnicas.

Tabla 46. Excitador de agudos Voces de apoyo (Estrofas).

<b>Aphex Vintage Aural Exciter</b>	
<b>Input</b>	- 2.5 dB
<b>AX Mix</b>	+ 7.5
<b>Mains</b>	60 Hz
<b>Noise</b>	- 35
<b>Output</b>	+ 6 dB

Adaptado de TSGPM. (2016) - Formato de especificaciones técnicas.

#### 4.5.15 Voz principal (Intro)

Tabla 47. Compresor Voz principal (Intro).

<b>Waves C1 Comp Mono</b>	
<b>Threshold</b>	- 40 dB
<b>Ratio</b>	3:1
<b>Attack</b>	1.15 ms
<b>Release</b>	78 ms
<b>Gain</b>	+ 4 dB

Adaptado de TSGPM. (2016) - Formato de especificaciones técnicas.

Tabla 48. Ecuador Voz principal (Intro).

<b>PreSonus Pro EQ</b>	
<b>1.Frecuencia</b>	12.5 kHz
<b>Q</b>	-----
<b>Gain</b>	+ 2.35 dB
<b>2.Frecuencia</b>	5.5 kHz
<b>Q</b>	4
<b>Gain</b>	+ 1.50 dB
<b>3.Frecuencia</b>	180 Hz
<b>Q</b>	1
<b>Gain</b>	+ 2.35 dB
<b>4.Frecuencia</b>	126 Hz
<b>Q</b>	-----
<b>Gain</b>	- 12 dB/Octava

Adaptado de TSGPM. (2016) - Formato de especificaciones técnicas.

Tabla 49. Generador de armónicos Voz principal (Intro).

<b>SPL TwinTube</b>	
<b>Harmonics</b>	+ 6.5
<b>Saturation</b>	+ 5
<b>Output Gain</b>	0 dB

Adaptado de TSGPM. (2016) - Formato de especificaciones técnicas.

Tabla 50. Excitador de agudos Voz principal (Intro).

<b>Aphex Vintage Aural Exciter</b>	
<b>Input</b>	- 2 dB
<b>AX Mix</b>	+ 2
<b>Mains</b>	50 Hz
<b>Noise</b>	- 24.7
<b>Output</b>	+ 1 dB

Adaptado de TSGPM. (2016) - Formato de especificaciones técnicas.

Tabla 51. Afinador de voces Voz principal (Intro).

<b>Antares Autotune Evo</b>	
<b>Input Type</b>	Low Male
<b>Retune Speed</b>	0 (Fast)
<b>Escala</b>	Em (Mi menor)

Adaptado de TSGPM. (2016) - Formato de especificaciones técnicas.

#### 4.5.16 Voz secundaria (Intro)

Tabla 52. Compresor Voz secundaria (Intro).

<b>Waves C1 Comp Mono</b>	
<b>Threshold</b>	- 25 dB
<b>Ratio</b>	2:1
<b>Attack</b>	3 ms
<b>Release</b>	100 ms
<b>Gain</b>	+ 3 dB

Adaptado de TSGPM. (2016) - Formato de especificaciones técnicas.

Tabla 53. Ecualizador Voz secundaria (Intro).

<b>Preonus Pro EQ</b>	
<b>1.Frecuencia</b>	8 kHz
<b>Q</b>	-----
<b>Gain</b>	+ 3 dB
<b>2.Frecuencia</b>	4 kHz
<b>Q</b>	0.50
<b>Gain</b>	- 4 dB
<b>3.Frecuencia</b>	300 Hz
<b>Q</b>	1
<b>Gain</b>	+ 2 dB
<b>4.Frecuencia</b>	180 Hz
<b>Q</b>	-----
<b>Gain</b>	- 12 dB/Octava

Adaptado de TSGPM. (2016) - Formato de especificaciones técnicas.

Tabla 54. Generador de armónicos Voz secundaria (Intro).

<b>SPL TwinTube</b>	
<b>Harmonics</b>	+ 6
<b>Saturation</b>	+ 5
<b>Output Gain</b>	0 dB

Adaptado de TSGPM. (2016) - Formato de especificaciones técnicas.

Tabla 55. Afinador de voces Voz secundaria (Intro).

<b>Antares Autotune Evo</b>	
<b>Input Type</b>	Low Male
<b>Retune Speed</b>	0 (Fast)
<b>Escala</b>	Em (Mi menor)

Adaptado de TSGPM. (2016) - Formato de especificaciones técnicas.

#### 4.5.17 Voces femeninas (Intro)

Tabla 56. Compresor Voces femeninas (Intro).

<b>Waves CLA 76 Classic Compressors</b>	
<b>Ratio</b>	4:1
<b>Input</b>	- 25 dB
<b>Output</b>	- 20 dB
<b>Attack</b>	3.5 ms
<b>Release</b>	5 ms
<b>Analog</b>	60 Hz

Adaptado de TSGPM. (2016) - Formato de especificaciones técnicas.

Tabla 57. Ecualizador Voces femeninas (Intro).

<b>Waves Q10 Mono</b>	
<b>1.Frecuencia</b>	10 kHz
<b>Q</b>	-----
<b>Gain</b>	+ 3 dB
<b>2.Frecuencia</b>	2.5 kHz
<b>Q</b>	4
<b>Gain</b>	+ 4 dB
<b>3.Frecuencia</b>	450 Hz
<b>Q</b>	1
<b>Gain</b>	+ 2 dB
<b>4.Frecuencia</b>	200 Hz
<b>Q</b>	-----
<b>Gain</b>	- 12 dB/Octava

Adaptado de TSGPM. (2016) - Formato de especificaciones técnicas.

Tabla 58. Generador de armónicos Voces femeninas (Intro).

<b>SPL TwinTube</b>	
<b>Harmonics</b>	+ 6
<b>Saturation</b>	+ 5
<b>Output Gain</b>	0 dB

Adaptado de TSGPM. (2016) - Formato de especificaciones técnicas.

#### 4.5.18 Canales para envíos

Tabla 59. Reverberación larga.

<b>Ultrafunk fxReverb R3</b>	
<b>Input</b>	0 dB
<b>Low Cut</b>	75 Hz
<b>High Cut</b>	4 kHz
<b>Predelay</b>	61 ms
<b>Room Size</b>	90
<b>Diffusion</b>	100 %
<b>Decay Time</b>	1.5 s
<b>Early reflections</b>	- 3.5 dB
<b>Width</b>	100 %

Adaptado de TSGPM. (2016) - Formato de especificaciones técnicas.

Tabla 60. Reverberación corta.

<b>Preonus Room Reverb</b>	
<b>Size</b>	7 m
<b>Width</b>	1.54
<b>Height</b>	0.70
<b>Predelay</b>	15 ms
<b>Length</b>	878 ms
<b>Dampness</b>	0.65
<b>Population</b>	0.27
<b>Reflexivity</b>	0.61
<b>Mix</b>	100 %

Adaptado de TSGPM. (2016) - Formato de especificaciones técnicas.

Tabla 61. Delay largo.

<b>Ultrafunk fxDelay R3</b>	
<b>Delay Time</b>	923 ms
<b>Factor</b>	1
<b>Feedback</b>	40 %
<b>Crossfeed</b>	10 %
<b>Mix</b>	100 %
<b>Tempo</b>	65 bpm

Adaptado de TSGPM. (2016) - Formato de especificaciones técnicas.

Tabla 62. Delay corto.

<b>Preonus Beat Delay</b>	
<b>In Pan</b>	C
<b>Beats</b>	1/4 T
<b>Feedback</b>	19 %
<b>Width</b>	Mono
<b>Mix</b>	100 %
<b>Low Cut</b>	20 Hz
<b>High Cut</b>	20 kHz

Adaptado de TSGPM. (2016) - Formato de especificaciones técnicas.

#### 4.5.19 Masterización

Tabla 63. Ecuación masterización.

<b>Acustica RED EQ</b>	
<b>Input</b>	0 dB
<b>Low (80 Hz)</b>	
<b>Gain</b>	+ 3 dB
<b>Mid (1.8 kHz)</b>	
<b>Gain</b>	- 2 dB
<b>High (8 kHz)</b>	
<b>Gain</b>	+ 4 dB
<b>Output</b>	0 dB

Adaptado de TSGPM. (2016) - Formato de especificaciones técnicas.

Tabla 64. Compresión masterización.

<b>Ultrafunk fxCompressor R3</b>	
<b>Threshold</b>	- 15 dB
<b>Ratio</b>	3:1
<b>Attack</b>	20 ms
<b>Release</b>	150 ms
<b>Gain</b>	0 dB

Adaptado de TSGPM. (2016) - Formato de especificaciones técnicas.

Tabla 65. Excitador de agudos masterización.

<b>Aphex Vintage Aural Exciter</b>	
<b>Input</b>	- 6 dB
<b>AX Mix</b>	+ 2.5
<b>Mains</b>	50 Hz
<b>Noise</b>	- 41.8
<b>Output</b>	- 5 dB

Adaptado de TSGPM. (2016) - Formato de especificaciones técnicas.

Tabla 66. Limitador masterización.

<b>Waves L1+ Ultramaximizer Stereo</b>	
<b>Input</b>	0 dB
<b>Threshold</b>	- 8 dB
<b>Out Ceiling</b>	-0.2 dB
<b>Release</b>	1.00

Adaptado de TSGPM. (2016) - Formato de especificaciones técnicas.

## 5. Recomendaciones y Conclusiones

### 5.1 Conclusiones

Cada paso que se debe dar en el camino para llevar a cabo una producción musical tiene el mismo nivel de importancia desde la concepción de la idea hasta la masterización.

Los conocimientos son una herramienta muy importante, saber las principales características de los géneros musicales ayudó a reconocer cuáles de estas eran las más adecuadas y podían ser usadas en nuestro proyecto. En este punto podemos resaltar por ejemplo la elección de la velocidad de la canción, la elección de la métrica, la elección de los instrumentos, etc.

El hecho de combinar instrumentos virtuales con instrumentos reales junto con la edición y la mezcla, ayudó a mantener la esencia individual de cada género pero al mismo tiempo se consiguió una fusión homogénea y clara.

Dejar la puerta abierta para que los músicos puedan modificar las líneas de los instrumentos que debían interpretar enriqueció mucho la sonoridad de la canción ya que cada músico planteó su propio estilo en esta.

La edición es un proceso que nos permite eliminar ruidos que se pudieron haber colado en las tomas durante la grabación así como también arreglar errores pequeños de desfase, no se debe abusar de esto ya que es posible que se arruine por completo la naturalidad en la canción. Se puede decir lo mismo de la mezcla, al llegar al uso abusivo de los dispositivos se corre el riesgo de cambiar la coloración o la dinámica de los sonidos y en ocasiones esto lo puede dañar.

En el arte se consiguió un trabajo creativo, atractivo y ligado al concepto de la canción que a la misma vez presenta la imagen y nombre del artista. Es importante que el arte incluya todas las formas de contacto que maneje el artista así como también la información del grupo de trabajo.

La suma de todos estos elementos dieron como resultado una canción con una fusión de géneros musicales clara, un mezcla ordenada sin instrumentos peleando por un lugar.

El contenido de esta canción es un punto relevante, el uso de palabras comunes hacen que el mensaje sea más claro y más fácil de digerir sin perder el tinte poético y elegante.

## **5.2 Recomendaciones**

Si bien es cierto que cada proyecto es diferente y cada persona desarrolla un trabajo de manera distinta, hay puntos importantes que deben ser tomados en cuenta como recomendaciones.

Tener en mente siempre que en un momento inesperado algo puede fallar es vital. Es decir que se debe estar preparado para cualquier posible situación, partiendo de esto a continuación la recomendaciones:

Darle la importancia necesaria a la preproducción ya que prácticamente de este proceso dependerán los demás, tener lista totalmente la composición, la letra completa y todos los arreglos para que así los músicos tengan el tiempo suficiente de ensayo y no existan problemas en la grabación.

Conocer e investigar los equipos (instrumentos, micrófonos, etc.) que se van a utilizar para poder sacarles el mejor provecho y el mejor sonido posible.

Tener músicos suplentes; es común que el día de la grabación algún músico tenga un inconveniente y no puedo presentarse en el estudio, y por obvias razones no se puede cambiar la fecha de la sesión, tener otro músico que pueda ejecutar ese instrumento es ideal para estos casos.

Hacer varias tomas iguales para tener un campo más amplio de posibilidades en el proceso de edición, esto también nos ayuda a prevenir cualquier problema que

se pueda presentar en alguna toma, en este caso ya tendremos un importante respaldo.

Dar a cada músico la línea que va a ejecutar pero siempre dejar la puerta abierta para que pueda modificarla y le dé su sonido personal, esto enriquecerá la canción.

Llevar la mezcla a varios estudios que tengan monitores distintos a los que se usaron para mezclar y realizar una comparación, así como también escucharla en bocinas de teléfonos móviles, equipos de sonido de hogar y distintos audífonos, hacer esto nos dará una referencia más completa de la calidad que nuestra mezcla presenta.

Escuchar opiniones de otros productores y de personas en general que no tengan conocimientos musicales ni técnicos.

## Glosario

- **Armonía:** Es el uso simultáneo de notas musicales con distinta altura. ("Armonía (música) - EcuRed", 2016)
- **Bit Depth:** Se refiere a la resolución de captura o grabación de una señal de audio en relación a la amplitud o nivel. ("La Profundidad de Bits - Clases de Produccion Musical en Lima Metropolitana", 2016)
- **Beatmaker:** Persona que se encarga de crear pistas instrumentales que luego serán usadas por un MC o vocalista de rap. ("beatmaker" Definicion | Gratis Spanish Diccionario | diccionario-internacional.com", 2016)
- **Bpm:** Beats per minute, en español pulsos por minuto, indica las pulsaciones que da una canción por minuto, definiendo así su velocidad o tempo. ("¿Qué es el tempo (BPM) y cómo afecta la música?", 2016)
- **Break Dance:** Es un estilo de baile de carácter urbano que hace parte de la cultura HIP HOP. ("Historia del Break-Dance", 2016)
- **Chopping:** Se refiere a la técnica para producir rap que consiste en tomar una muestra de sonido, cortarla y con los pedazos o chops crear una melodía nueva.
- **Cover:** Es una nueva interpretación de una canción publicada previamente, un cover puede ser en vivo o una grabación en estudio. (Cholula et al., 2016)
- **Decibelio (dB):** es la unidad con la que se mide el nivel o intensidad de un sonido. ("Conceptos básicos de sonido digital", 2016)
- **Delay:** Efecto de sonido que consiste en duplicar y retrasar una señal de audio, obteniendo el conocido efecto de eco. ("Producción musical: El efecto de sonido de Delay y Echo", 2016)
- **Desfase:** Se refiere a cuando un sonido está en una posición incorrecta con relación al tempo.

- **DJ (deejays):** Abreviatura de Disc jockey, se refiere a las personas que seleccionan y reproducen música en vivo para ambientar un evento. ("Definiciones DJ", 2016)
- **Estilo:** Dentro del contexto del rap, estilo es la característica que define a los MCs, esto se refiere a la manera en la que el artista rapea.
- **Fade In:** Fundido de entrada, cuando un sonido asciende su nivel progresivamente.
- **Fade out:** Fundido de salida, cuando un sonido desciende su nivel progresivamente.
- **Flow:** Término en inglés que significa fluidez o fluir, es la habilidad que tiene un MC o vocalista de rap para adaptar correctamente sus líricas sobre una pista instrumental. ("Significado de Flow - ¿Te lo vas a perder?", 2016)
- **Frecuencia:** número de vibraciones por segundo que origina el sonido analógico. ("Conceptos básicos de sonido digital", 2016)
- **Grafiti:** Firma, texto o composición pictórica que por lo general se realiza de sin autorización en lugares públicos. ("¿Qué es Graffiti?", 2016)
- **Hardware:** Se refiere a todos los componentes de la estructura física de un computador. ("Definición Hardware y Software", 2016)
- **Masterización:** Proceso final en una producción musical, en el que se da el nivel final a dicha producción y se la prepara para su posterior distribución. ("Que es Mastering?", 2016)
- **MC:** Es un término en inglés que significa maestro de ceremonias y se refiere a los raperos o vocalistas de rap. (LLC, 2016)
- **Melodía:** Es una sucesión de sonidos musicales con diferente altura. esta debe ser ordenada, coherente y agradable al oído. ("Melodía", 2016)
- **Métrica:** Es la estructuración del ritmo por medio de su unidad de medida que es el compás. ("Metrica Musical - SOLODARYDAR", 2016)

- **Mezcla:** Proceso que se utiliza para balancear y equilibrar todo los sonidos que una obra contenga. ("Conceptos de Mezcla: Balance espectral de frecuencias", 2016)
- **MIDI:** Musical Instrument Digital Interface, es un protocolo de comunicación que permite a sintetizadores, controladores y muchos otros dispositivos comunicarse con un computador. ("¿Qué es MIDI?", 2016)
- **Mixtape:** Es una recopilación de canciones que se distribuye de manera gratuita y puede ser física o digital.
- **Plug in:** Es una aplicación que dentro de un programa informático suma una funcionalidad adicional o una característica nueva a este. ("Definición de plugin — Definicion.de", 2016)
- **Preamplificador:** Es un amplificador electrónico cuya finalidad es aumentar el nivel de una señal actuando sobre la tensión de la señal de entrada. ("Preamplificadores de audio: Explicación introductoria", 2016)
- **Reverberación:** Fenómeno sonoro producido por el rebote de un sonido en la superficie de una sala con tiempo de retardo corto. (Insonorización, 2016)
- **Sample Rate:** Es la velocidad de muestreo al capturar un sonido, define cuantas muestras del sonido original análogo se capturan en el lapso de un 1 segundo en el proceso de convertirlo en audio digital. ("Conceptos básicos de sonido digital", 2016)
- **Sample:** Término en inglés que significa muestra, se refiere a la porción o pedazo de una sonido grabado.
- **Sampler:** Instrumento musical que puede grabar y reproducir formas de onda complejas. ("¿Que es un sampler?", 2016)
- **Sampling:** Se refiere a la acción de tomar una porción de un sonido grabado para rehusarlo en una nueva obra musical.
- **Software:** Es un conjunto de programas, instrucciones y reglas informáticas que hacen factible llevar a cabo tareas en un computador. ("Definición Hardware y Software", 2016)

- **Stem:** Sonido que forma parte de una obra musical, pero que es exportado de manera separada.
- **Tonalidad:** Organización jerárquica que especifica la relación que existe entre notas musicales. ("Fichas | Teoría de la Música | Solfeo | Tonalidad | Hágase la Música", 2016)

## Referencias

"beatmaker" Definicion | Gratis Spanish Diccionario | [diccionario-internacional.com](http://diccionario-internacional.com). (2016).Diccionario-internacional.com. Tomado el 8 de Diciembre del 2016, de [http://diccionario-internacional.com/definiciones/?spanish\\_word=beatmaker](http://diccionario-internacional.com/definiciones/?spanish_word=beatmaker)

¿Qué es el tempo (BPM) y cómo afecta la música?. (2016). [escribircanciones.com.ar](http://www.escribircanciones.com.ar). Tomado el 8 de Diciembre del 2016, de <http://www.escribircanciones.com.ar/icomocomponer-musica/217-ique-es-el-tempo-bpm-y-como-afecta-la-musica.html>

¿Qué es Graffiti?. (2016). Lienzos Urbanos. Tomado el 8 de Diciembre del 2016, de <https://lienzosurbanos.wordpress.com/2007/08/28/%C2%BFque-es-graffiti/>

¿Qué es MIDI?. (2016). [Css-audiovisual.com](http://www.css-audiovisual.com). Tomado el 8 de Diciembre del 2016, de <http://www.css-audiovisual.com/areas/guias/midi.htm>

¿Que es un sampler?. (2016). [Hispasonic](http://www.hispasonic.com). Tomado el 8 de Diciembre del 2016, de <http://www.hispasonic.com/foros/sampler/164835>

2Pac. (2006). [Discogs](http://www.discogs.com). Tomado el 2 de Diciembre del 2016, de <https://www.discogs.com/es/artist/100752-2Pac>

Aaliyah. (2016). [Discogs](http://www.discogs.com). Tomado el 4 de Diciembre del 2016, de <https://www.discogs.com/es/artist/13733-Aaliyah>

Alday, I. & perfil, V. (2007). Historia del R&B :. [Blackmusictonight.blogspot.com](http://blackmusictonight.blogspot.com). Tomado el 2 de Diciembre del 2016, de <http://blackmusictonight.blogspot.com/2007/11/historia-del-r.html>

Alicia Keys. (2016). [Discogs](http://www.discogs.com). Tomado el 4 de Diciembre del 2016, de <https://www.discogs.com/es/artist/38905-Alicia-Keys>

Armonía (música) - EcuRed. (2016). Ecured.cu. Tomado el 8 de Diciembre del 2016, de [https://www.ecured.cu/Armon%C3%ADa\\_\(m%C3%BAica\)](https://www.ecured.cu/Armon%C3%ADa_(m%C3%BAica))

Babyface (1959-VVVV). » MCNBiografias.com. (2016). Mcnbiografias.com. Tomado el 5 de Diciembre del 2016, de <http://www.mcnbiografias.com/app-bio/do/show?key=babyface>

Biografía de Soma. (2010). raphispano.superforo.net. Tomado el 5 de Diciembre del 2016, de <http://raphispano.superforo.net/t34-biografia-de-soma>

Biografía y discografía de Baghira | Baghira. (2016). Baghirabeats.com. Tomado el 5 de Diciembre del 2016, de <https://www.baghirabeats.com/biografia-baghira/>

BLUES, R., R&B, R., WONDER, R., & KEYS, A. (2009). Rhythm & Blues. Origen-rhythm-and-blues.blogspot.com. Tomado el 2 de Diciembre del 2016, de <http://origen-rhythm-and-blues.blogspot.com/>

Cholula, A., Cholula, A., Fonseca, J., Fonseca, J., Argelés, A., & Fonseca, J. et al. (2016). ¿Qué es un cover?. Cucharasonica.com. Tomado el 8 de Diciembre del 2016, de <http://cucharasonica.com/2008/10/que-es-un-cover>

Conceptos básicos de sonido digital. (2016). Ite.educacion.es. Tomado el 8 de Diciembre del 2016, de <http://www.ite.educacion.es/formacion/materiales/107/cd/audio/audio0101.html>

Conceptos básicos de sonido digital. (2016). Ite.educacion.es. Tomado el 8 de Diciembre del 2016, de <http://www.ite.educacion.es/formacion/materiales/107/cd/audio/audio0101.html>

Conceptos de Mezcla: Balance espectral de frecuencias. (2016). Fdbaudio.blogspot.com. Tomado el 8 de Diciembre del 2016, de

<http://fdbaudio.blogspot.com/2009/01/conceptos-de-mezcla-balance-espectral.html>

Definición de plugin — Definicion.de. (2016). Definición.de. Tomado el 8 de Diciembre del 2016, de <http://definicion.de/plugin/>

Definición Hardware y Software. (2016). Roble.pntic.mec.es. Tomado el 8 de Diciembre del 2016, de [http://roble.pntic.mec.es/jprp0006/tecnologia/1eso\\_recursos/unidad02\\_compontes\\_ordenador/teoria/teoria1.htm](http://roble.pntic.mec.es/jprp0006/tecnologia/1eso_recursos/unidad02_compontes_ordenador/teoria/teoria1.htm)

Definición Hardware y Software. (2016). Roble.pntic.mec.es. Tomado el 8 de Diciembre del 2016, de [http://roble.pntic.mec.es/jprp0006/tecnologia/1eso\\_recursos/unidad02\\_compontes\\_ordenador/teoria/teoria1](http://roble.pntic.mec.es/jprp0006/tecnologia/1eso_recursos/unidad02_compontes_ordenador/teoria/teoria1).

Definiciones DJ. (2016). Electronic Mind Blog. Tomado el 8 de Diciembre del 2016, de <https://elecmind.wordpress.com/definiciones-dj/>

Eminem. (2016). Discogs. Tomado el 2 de Diciembre del 2016, de <https://www.discogs.com/es/artist/38661-Eminem>

Fichas | Teoría de la Música | Solfeo | Tonalidad | Hágase la Música. (2016). Hagaselamusica.com. Tomado el 8 de Diciembre del 2016, de <http://www.hagaselamusica.com/ficha-teoria/solfeo/tonalidad/>

Historia del Break-Dance. (2016). El Rincón del B-Booy!. Tomado el 8 de Diciembre del 2016, de <https://vhazzolliniyarbelo.wordpress.com/historia-del-break-dance/>

Insonorización, A. (2016). QUE ES REVERBERACION ? | ACONDICIONAMIENTO ACUSTICO | ACUSTICA INTEGRAL. Acusticaintegral.com. Tomado el 8 de Diciembre del 2016, de <http://www.acusticaintegral.com/reverberacion.htm>

Jimmy Jam & Terry Lewis | Biography & History | AllMusic. (2016). AllMusic. Tomado el 5 de Diciembre del 2016, de <http://www.allmusic.com/artist/jimmy-jam-terry-lewis-mn0001898493>

La Profundidad de Bits - Clases de Produccion Musical en Lima Metropolitana. (2016). Unimusica-peru.com. Tomado el 8 de Diciembre del 2016, de [http://www.unimusica-peru.com/produccion\\_musical\\_profundidad\\_bits.htm](http://www.unimusica-peru.com/produccion_musical_profundidad_bits.htm)

LLC, D. (2016). Diccionario Libre | Definicion: mc - Diccionario de Urbanismos. DiccionarioLibre LLC. Tomado el 8 de Diciembre del 2016, de <http://diccionariolibre.com/definicion/mc>

Mariah Carey. (2016). Discogs. Tomado el 4 de Diciembre del 2016, de <https://www.discogs.com/es/artist/33534-Mariah-Carey>

Melodía. (2016). Definición MX. Tomado el 8 de Diciembre del 2016, de <http://definicion.mx/melodia/>

Metrica Musical - SOLODARYDAR. (2016). Solodarydar.wikidot.com. Tomado el 8 de Diciembre del 2016, de <http://solodarydar.wikidot.com/metrica>

MI TOP 10 DE PRODUCTORES DE TODOS LOS TIEMPOS. (2016). dj113. Tomado el 2 de Diciembre del 2016, de <https://dj113.wordpress.com/2013/01/27/mi-top-10-de-productores-de-todos-los-tiempos/>

Miller, M. (2008). The Complete Idiot's Guide to Music History. Penguin.

N.W.A.. (2008). Discogs. Tomado el 2 de Diciembre del 2016, de <https://www.discogs.com/es/artist/13726-NWA>

Notorious B.I.G.. (2013). Discogs. Tomado el 2 de Diciembre del 2016, de <https://www.discogs.com/es/artist/65049-Notorious-BIG>

Preamplificadores de audio: Explicación introductoria. (2016). 7 Notas Estudio. Tomado el 8 de Diciembre del 2016, de <http://blog.7notasestudio.com/preamplificadores-un-resumen/>

Producción musical: El efecto de sonido de Delay y Echo. (2016). Aprende-gratis.com. Tomado el 8 de Diciembre del 2016, de <http://www.aprende-gratis.com/produccion-musical/curso.php?lec=delay-echo>

Que es Mastering?. (2016). 0vu.com. Tomado el 8 de Diciembre del 2016, de [http://0vu.com/Mastering/FAQ/Entries/2010/1/11\\_Que\\_es\\_Mastering.html](http://0vu.com/Mastering/FAQ/Entries/2010/1/11_Que_es_Mastering.html)

Significado de Flow - ¿Te lo vas a perder?. (2016). Significado de Nombres. Tomado el 8 de Diciembre de 2016, de <http://www.significado-de-nombres.com/flow/>

Usher. (2016). Discogs. Tomado el 4 de Diciembre del 2016, de <https://www.discogs.com/es/artist/97139-Usher>

Xcese. (2016). Versosperfectos.com. Tomado el 3 de Diciembre del 2016, de <http://versosperfectos.com/autores/xcese>

## **Anexos**

## **Anexo 1. Letra de la canción**

### **INTRO**

Me encantaría poder conocer  
A quién está detrás del rubor en la piel  
Y poder mirar al escuchar hablar  
A los labios detrás del labial  
Y aprender de aquellos ojos que las sombras ocultan  
Mirar esos párpados cada vez que se juntan  
Y se cierran al mundo sin mostrar un disfraz

### **CORO**

Deshazte de esa pantomima  
Deshazte de esa cortina  
Que intentas llevar por encima  
Que tu esencia contamina

No Makeup BIS X2

No Makeup BIS X2

### **ESTROFA I**

Deseo conocer tu belleza  
Lejos de falsas estéticas  
Que ocultan tu naturaleza  
Con utilería de ventas frenéticas

Como el paisaje paradisiaco  
Que se embellece solo  
Sin manos de aquel ser maniaco  
Que quiere moldearlo todo

Quiero admirar el paso del tiempo en tu rostro  
Quiero mirar tu ser a través tus ojos  
Quiero poder observar tu corazón sin que parezca otro  
Sin absurdos estándares que lo hagan vestirse de rojo

De qué manera podría enseñarte una revista a verte más bella  
Sería como intentar arreglar el firmamento pintando una estrella

Opacando su luz natural atacando su identidad  
Creando una máscara superficial que tape quien es en verdad

### **ESTROFA II**

Llenarías un campo silvestre solamente con flores artificiales?  
Llenarías la jungla solo con figuras de plástico de animales?  
Entrarías al mar y cambiarías los peces por peluches industriales?  
Quitarías del cielo las aves ? Pondrías juguetes nunca se verían iguales

Cambiarías la luna por otra de otro color?  
Cambiarías la luz del sol por un foco creyendo que se ve mejor?  
Perfumarías una flor?  
Intentando mejorar su olor?

¿Entonces?

De qué manera podría enseñarte una revista a verte más bella  
Sería como intentar arreglar el firmamento pintando una estrella  
Opacando su luz natural atacando su identidad  
Creando una máscara superficial que tape quien es en verdad

### **CORO**

Deshazte de esa pantomima  
Deshazte de esa cortina  
Que intentas llevar por encima  
Que tu esencia contamina

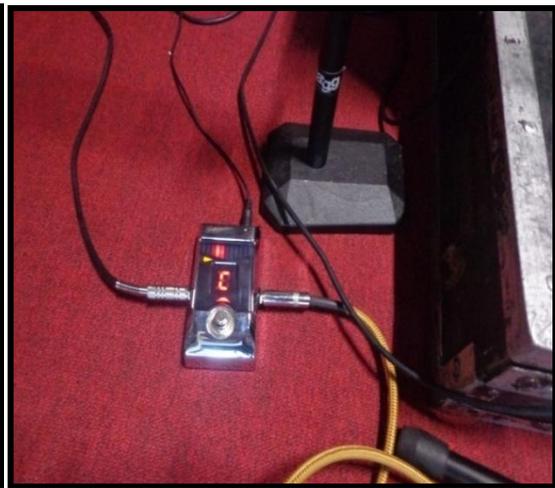
No Makeup BIS X2

No Makeup BIS X2

### **INTERLUDIO**

Me encantaría poder conocer  
A quién está detrás del rubor en la piel  
Y poder mirar al escuchar hablar  
A los labios detrás del labial  
Y aprender de aquellos ojos que las sombras ocultan  
Mirar esos párpados cada vez que se juntan  
Y se cierran al mundo sin mostrar un disfraz

## Anexo 2. Fotografías





Tomado de Presonus Studio One 3. 2016



Tomado de Presonus Studio One 3. 2016



Tomado de Presonus Studio One 3. 2016