



FACULTAD DE INGENIERÍA Y CIENCIAS AGROPECUARIAS

PRODUCCIÓN MUSICAL DEL TEMA “FALSO DE IDENTIDAD” DEL ARTISTA “D.E.E.”

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

Profesor Guía

Ing. Xavier Esteban Zúñiga Figueroa

Autor

Adrián Daniel Yamberla Saravino

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 Esteban Zúñiga Figueroa
Ingeniero en sonido y acústica
C.I. 171913663-0

DECLARACION DEL PROFESOR CORRECTOR

“Declaro haber revisado este trabajo, dando cumplimiento a todas las disposiciones vigentes que regulan los Trabajos de Titulación”.

Lizbeth Estefanía Rodríguez Recalde
Ingeniera en sonido y acústica
C.I. 171262373-3

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.”

Adrián Daniel Yamberla Saravino

Estudiante

C.I. 171774805-5

AGRADECIMIENTOS

Agradezco a mi familia por el apoyo incondicional, los sacrificios que han hecho a lo largo de mi vida, por la confianza que depositan en mí, si no fuera por todos ellos yo no estuviese aquí.

DEDICATORIA

Este trabajo va dedicado a todas las personas que en algún momento dijeron que yo no lograría cumplir con mis metas, y también para los que piensan que no lo van a lograr y dejarles como mensaje, que cuando se quiere se puede.

RESUMEN

Este trabajo es la producción de un sencillo del artista “D.E.E.” llamado “Falso de Identidad” de género rap.

Este artista viene trabajando en este género como tradicionalmente se lo hace, mediante el sampleo de sonidos ya existentes o con músicos que elaboran la base rítmica.

Para empezar a trabajar con el artista, se realiza la grabación de la maqueta cero para determinar la intención y la secuencia que va a tener la canción. Con el fin de obtener una canción diferente a lo que habitualmente hacía, se llega a un acuerdo de grabar sonidos que no son de instrumentos sin cambiar la proyección que quiere dar el artista.

A través de un cronograma se da a conocer al artista y a toda la producción de qué manera se va a realizar el proyecto, contando con un presupuesto y la aprobación de todos se da inicio a la grabación del sencillo.

Grabando las bases rítmicas, que consta de bajo y batería, se continúa con la melodía para esta canción que está compuesto de guitarras, violín y piano. Adicionalmente se graba el *scratch*, que es parte del sonido clásico de este género para finalizar con la grabación de la voz.

Después de grabar el tema se realiza cambios en la secuencia, para darle un intro, un puente y un coro, con el fin de que tenga dinámica.

Con el tema finalizado, se procede a darle forma en la mezcla, utilizando procesos análogo-digitales para obtener un sonido que sea neutral entre los instrumentos y la voz, para poder pasar a la masterización.

Concluyendo con el proyecto, se obtiene una producción satisfactoria con una excelente relación entre músicos y productor.

ABSTRACT

This work is the production of the artist "D.E.E." single called "Falso de Identidad" of rap genre.

This artist has been working in this genre as traditionally done, using the existing sampling of sounds or with musicians who developed the rhythmic base.

The recording of an initial demo is done to start with the artist work, so in this way to determine the intention and the sequence that is going to have the song. In order to obtain a different song, an agreement is reached to record sounds that are not of instruments without changing the projection that the artist wants to give.

Through a schedule, the artist and all production are informed about how the project will be carried out, with a budget and the approval of all of them, the recording of the single begins.

Recording the rhythmic bases, which consists of bass and drums, it continues with the melody for this song. It is composed of guitars, violin and piano. In addition, recording the scratch, which is part of the classic sound of this genre to finish with the recording of the voice.

After recording the song, changes have been made to the sequence, to give an intro, a bridge and a choir, in order to have dynamics.

With the song complete, it comes to shape in the mixing, using an analogue-to-digital processes to obtain a sound that is balance between instruments and voice, to be able to mastering.

Concluding with the project, is obtained a satisfactory production with an excellent relationship between musicians and producer.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	1
1.1. Antecedentes y Justificación.....	1
1.2. Objetivo General	2
1.2.1. Objetivos Específicos:	2
2. MARCO TEORICO	3
2.1. Historia del hip hop.....	3
2.2. Historia del Rap.....	3
2.2.1. El Rap en el Ecuador	6
2.2.3. Productores de rap.....	7
2.3. Referencia Musical.....	10
2.5. Tema de referencia	11
3. Desarrollo	12
3.1. Preproducción.....	12
3.1.1. Time sheet	12
3.1.2. Cronograma de actividades	14
3.1.3. Presupuesto	15
3.1.4. Diseño de portada	18
3.2. Producción.....	19
3.2.1 Grabación de percusión	19
3.2.1.2. Bajo	22
3.2.1.3. Guitarras	23
3.2.1.4. Violín	23
3.2.1.5. Teclado	24
3.2.1.6. Voces	24
3.2.1.7. <i>Scratch</i>	25
3.3 Post-producción.....	27
3.3.1. Edición	27
3.3.2. Percusión	27
3.3.3. Bajo y teclado.....	27
3.3.4. Guitarras	27
3.3.4 Voces	28
3.3.5. Mezcla.....	28
3.3.6. Guitarras	28
3.3.7. Violín	29
3.3.8. Teclado	29
3.3.9. <i>Scratch</i>	29

3.3.10. Voces	29
4. Recursos	31
4.1. Tablas	31
4.1.1. Instrumentos (cadena electroacústica).....	31
4.1.2. Micrófonos.....	32
4.1.3. Amplificadores y pedales	34
4.1.4 Ecuación, compresión.....	34
4.1.5 Efectos	36
5. Conclusiones	38
5.1 General.....	38
5.2 Específicos	38
5.3 Recomendaciones	39
Glosario	40
Referencias.....	45
Anexos	49

1. INTRODUCCIÓN

Antecedentes y Justificación

A partir de la trayectoria del artista en el género Rap, se empieza a conceptualizar un proyecto musical innovador, que surge de varias ideas al querer plasmar un sueño a través de sonidos, y que su trabajo anterior realizado empíricamente lo haga de una manera profesional, ya que ahora cuenta con una preparación académica que lo sustenta.

El tema escogido para realizar esta producción, se debe al lanzamiento del tema promocional del artista "D.E.E." como solista, ya que continúa con las mismas influencias musicales que siempre ha realizado en sus producciones.

El propósito de realizar un trabajo con este género musical, es agregar un nuevo concepto, al utilizar sonidos diferentes que reemplazan a instrumentos que generalmente se tienen en el Rap, pero que no pierda el sonido característico del género, sin descuidar la voz del artista que es lo principal

Este ritmo musical en el Ecuador por lo general es producido de la misma forma que se viene haciendo tiempo atrás con samplers, fragmentos de canciones cortadas y pegadas una y otra vez (loops), también con músicos e instrumentos físicos y virtuales.

La propuesta es evocar emociones a través de texturas obtenidas a partir de la combinación de distintos timbres instrumentales, con otros no instrumentales o convencionales. Utilizando referencias de artistas y músicos que realizan trabajos semejantes, se busca la combinación de sonidos, sin embargo, otros artistas del mismo género no lo realizan de esta manera y por lo tanto es incomparable.

1.2. Objetivo General

Producir el sencillo musical “ Falso de Identidad “ con técnicas de producción análoga-digital, para generar una propuesta en la que incluya sonidos poco convencionales utilizados en el Rap.

1.2.1. Objetivos Específicos:

- Investigar el objetivo emocional del tema, recreando sonidos no instrumentales del Rap, con la finalidad de obtener un *non conventional samples* en parte de la canción.
- Experimentar la captura de sonidos no instrumentales, que se acoplen al género Rap, para obtener una nueva identidad en este género.
- Realizar un cronograma de actividades, que defina tiempos y recursos a utilizarse, para llevar a cabo todos los propósitos.
- Crear una mezcla, automatizando y ecualizando el tema, para conseguir una dinámica.
- Ejecutar la técnica de mezcla del bombo con el bajo, utilizando un compresor que controle a través del *gate*, para diferenciar ambos sonidos.

2. MARCO TEORICO

2.1. Historia del hip hop

El Hip Hop es una cultura artística, que nace a principios de los años 70, para contrarrestar los enfrentamientos entre pandillas en Estados Unidos. En cada pandilla habían artistas callejeros que se dedicaban a rayar las paredes con pintura para marcar territorios, mientras otros se dedicaban a hacer fiestas con un *DJ* (dee jay). Por lo general las pandillas estaban conformadas por africanos e hispanos.(Charry, 2012).

Un africano, África Bambaataa, tubo la gran idea de unir a todas las pandillas para mostrar los talentos de cada grupo, y se forma por primera vez una fiesta en la que se unen los cuatro elementos: el *Break dance*, que es un baile acrobático al ritmo de la música; el *Disk jockey*, que es el encargado de realizar cortes de otras canciones realizando una mezcla inmediata, y crear un nuevo ritmo con partes o cortes pequeños de otras canciones; el *Graffiti*, que es un medio de expresión a través de la pintura, y el *MC* siglas pertenecientes a las palabras (maestro de ceremonias) que es el vocalista o intérprete; dando así fin a los enfrentamientos entre pandillas e inicia la cultura Hip Hop.(Pray, 2001).

2.2. Historia del Rap.

El Rap surge a raíz de la creación de la cultura Hip Hop, de una mezcla entre el *DJ* y el *MC*. El *DJ* empezó a jugar con un tornamesa que empieza a repetirse una y otra vez un *riff* de batería y hacía combinaciones de la música funk y disco, que obviamente al ser algo novedoso atraía multitudes. (Cannella, 2014).

El DJ Grand Wizard Theodore, es el creador del *Scratch*, que viene a ser un movimiento del disco de acetato de atrás hacia delante. A partir de su creación se empieza a generar una revolución en discotecas populares, mezclando diferentes géneros musicales, para lo cual era necesario que alguien anunciara la presentación del *DJ*; iniciándose así el *MC* (maestro de ceremonias).

La intervención del *MC* en conjunto con el *DJ*, ya se lo cataloga como Rap, que en este caso viene a ser una expresión artística entre ambos.

África Bambaataa y el DJ Grand Master Flash son los fundadores del Rap. Este género se lo consideraba como una fiesta, donde se reunían para bailar, escuchar música y expresar cualquier tipo de arte relacionado con el Hip Hop. El Rap en sí, es expresar líricamente con agilidad verbal y cierto egocentrismo la realidad social que se vivía en esos años.

A inicio de los años 80, el Rap empieza a evolucionar fusionándose con el Rock; siendo el primer grupo rapero Run DMC. En el transcurso de esta evolución, empiezan a aparecer nuevos representantes del Rap como Eric B y Rakim, quienes fueron considerados como los mejores letristas en cuanto a métrica, fluidez verbal y composición por la complejidad con la que lo realizaban.

Por otro lado, empezaron a aparecer raperos que dedicaban sus temas a la injusticia social, reclamando el abuso de autoridad y el racismo, siendo KRS One, Public Enemy y NWA los principales exponentes, al igual que Ice T, Dr. Dre y Ice Cube quienes realizaban canciones que representaban su orgullo afro descendiente con su significado social y cultural.

En esta misma época surge también el Rap de blancos, que nacieron al intentar hacer un género diferente, pero se involucraron bastante con la lírica del Rap, siendo estos los Beastie Boys, quienes con su incidencia musical y cultural se convierten en los raperos blancos más respetados.

En la década de los 90, el Rap toma un nuevo estilo musical que se vuelve comercial, teniendo a dos intérpretes principales como son: MC Hammer y Vanilla Ice, que hasta en la actualidad podríamos reconocer sus éxitos.

Existía rivalidad entre raperos de Los Ángeles; Faith Evans, Puff Dady y

Notorious Big contra los de New York; Tupak Shakur, Snoop Dogg y Dr. Dre. En esta rivalidad se destaca el rapero Tupak Shakur, ya que sus orígenes se desarrollaron en una formación político cultural, gracias a su madre, Afeni Shakur, quien fue parte de las Panteras Negras de los años 70, que era un movimiento afrodescendiente que se regía por sus ideales políticos e ideológicos. Por tal razón, este rapero se convirtió en algo diferente a los demás debido también a su gusto por las artes. Además del rapero Tupak, Biggie también formó parte importante en la época de los 90, y aunque sus historias terminaron trágicamente dentro de violencia, ellos son la base para los raperos de los años siguientes. De esta manera también aparecen Jurassic 5, Jay Z, Wu Tang Clan y Nas.

A partir del año 2000, MC Dr. Dre, incorpora nuevos jóvenes talentos a este género como lo son: 50 Cent y Eminem, este último fue en la historia el primer rapero blanco que supero incluso a Beastie Boys y Vanilla Ice. Ha ganado también el premio Nobel de Literatura en el año 1995; convirtiéndose en el actual exponente cultural para los jóvenes. En la actualidad además de ser músico es un empresario.

Otro artista en el género Rap es Kanye West, quien emergió a partir de Jay Z y Dame. Este rapero, comenzó a involucrar sonidos y composiciones de otros géneros y a pesar de su arrogancia, es un artista muy innovador.

En América Latina a partir de la influencia estadounidense, los raperos hispanos adoptaron este género a partir de los años 90, entre los cuales están en la ciudad de México como los más influyentes a Control Machete; en Puerto Rico, como el artista más emblemático que se basa en la denuncia social y es considerado como filósofo del Rap, está Vico C. Un ejemplo de las mezcla de culturas cubana y mexicana, es el grupo Cypress Hill que realizan rimas en español e inglés con cierto acento mexicano. Otros representantes en América Latina son Arsenal de Ritmos, Actitud María Marta y Bocafloja; y Arma Blanca en España. (García, 2011).

2.2.1. El Rap en el Ecuador

El Rap en el Ecuador nace a partir de los años 80, principalmente en la ciudad de Guayaquil, gracias a la apertura del centro de distracción Latin Palace. En este lugar nacieron raperos como Gerardo Mejía y AUD; así mismo exponentes como La Colección, Rubén el Rey, Raúl Cela y Clan Sur, este último en la actualidad sigue realizando presentaciones. A pesar de que en los años 90, los medios de comunicación cerraron las puertas para este género, existieron varios MC para ofrecer su talento.

En Guayaquil, con artistas como La Tinta 6.8, promueven a exponentes “underground”, los cuales cantan en garajes o en pequeños eventos, con letras vivenciales o que se enfocan en problemáticas sociales. Pueden mezclarse con otros tipos de música como jazz, country, blues, reggae, y hasta salsa y merengue dando esta fusión una calidad melódica.

Últimamente este movimiento tiene mucha repercusión en Quito, con el grupo Quito Mafia que comienza desde 1996, evolucionando actualmente en una organización, que se encarga de promocionar constantemente conciertos de este género, con el propósito de educar a la sociedad sobre el Rap y de la misma forma unir a jóvenes en esta cultura. Sin embargo, existen otras organizaciones y otros grupos que fueron exponentes en la misma época, como Mugre Sur, Tzansa Matanza, Distrito Q, 38 que no juega, El Bloque entre otros. (El Telégrafo, 2013).

2.2.2 Características sonoras

La principal característica sonora del género Rap, es el *Scratch* que se refiere a sacar fragmentos de otros géneros como el Funck, el Jazz y el Blues, cambiando la velocidad y la intención original para transformarlo a un ritmo que identifica al Rap.

Con el paso del tiempo y la evolución del género los MC's ya no necesitaban del *Scratch* como base rítmica, ya que se empiezan grabar *Loops* de batería para acompañar al raperos, sin embargo, al ser el *Scratch* con un sonido

característico del género se lo vuelve a emplear, pero no como base rítmica sino como complemento.

A pesar de que la evolución de la característica sonora del Rap fuese similar durante mucho tiempo, se empiezan a implementar sonidos sintéticos e instrumentales, creando ritmos originales.

2.2.3. Productores de rap.

Rick Rubin, es el productor más emblemático y fundamental desde los años 80, ya que gracias a él, el Hip Hop moderno tiene sus bases musicales. Ha trabajado con artistas como Beastie Boys, Jay Z, Kanye West, Run DMC y Black Sabbath, dándose a conocer por méritos propios en su extensa carrera musical. Empezó desde el año 1982, con la banda de punk The Pricks, que a pesar de su fracaso y con pocas técnicas, fue cuando se asoció con el productor musical Russel Simmons, dando apertura a jóvenes talentos como LL Cool J, Jazzy J, cambiando su estilo.

Al principio, antes que aparecieran Rick Rubin y Def Jam, el Hip Hop era más comercial y no transmitía la crudeza de las calles que requería en ese entonces. Los primeros clásicos del género sonaban en los clubes, los cuales solían consistir en la repetición de samples de disco o R&B sobre los que rapeaba el MC para que los bailarines puedan demostrar sus habilidades. Este estilo de pinchar fue lo que hizo que Rubin decidiera aplicar esta técnica en su estudio. Su primera producción de Hip Hop la realizó con T La Roca y Jazzy J, la cual se promocionó con el sello de Def Jam. Para que el sonido en vivo no suene tradicional, el productor decidió basarse en los elementos principales como la caja de ritmos y la voz. Construyó el ritmo a base de apilar muestras de un mismo sonido moduladas en frecuencias distintas. El bombo, por ejemplo, contenía una muestra poderosa en subgraves, otra que abarcara las frecuencias medias y otra de un sonido mucho más afilado. Aplicando la misma receta a cajas y *hi-hats*, daba con ritmos extremadamente poderosos pero que, al no contener sintetizadores o bajo, dejaban mucho espacio para las voces y

efectos como los *scratches*. Esa técnica no solo fue una revolución en su momento, sino que se convirtió en uno de los recursos de más largo recorrido en la historia de la producción Hip Hop. Por primera vez, los raps dejaban de ser *freestyles* sobre un *beat* constante para tomar forma de canción.

Otra importante producción en sus primeros años fue la fusión del rap con otros estilos como el Rock; siendo así que aparecieron los primeros raperos blancos con el grupo Beastie Boys. Además posteriormente surgió una gran idea con el grupo Run DMC, que partir de su producción "Raising Hell", Rubin tuvo la idea de versionar el "Walk This Way" de Aerosmith. La idea inicial era que Run DMC rapearan sobre un sample de la canción, pero Rubin insistió para que fuera una *cover* propiamente dicha y consiguió que Steven Tyler y Joe Perry participaran en la misma. El resultado acabaría convirtiéndose en uno de los mayores éxitos de la historia.

En 1988, Rubin y Russell Simmons, se enfrentaron por la dirección del sello discográfico y deciden separarse. Rubin se dedica a producción de Rock y a principios de los años 90, luego de contactarse con Jonny Cash, renombró su gran sello discográfico American Recordings. En 2003, poco antes de la muerte de Cash, Rubin había regresado al Hip Hop por primera vez en muchos años para producir "99 Problems" de Jay Z. En mayo de 2007, con la crisis discográfica, Columbia lo nombró co-director para que intentara reflotar la compañía. Así, participó en el mayor éxito de la compañía en muchos años, siendo uno de los productores principales del "21" de Adele. Su privilegiada posición, sin embargo, le sirvió para que algunas de sus convicciones tuvieran un alcance mucho mayor del que nunca hubiera imaginado. Rubin dejó Columbia en 2012 y desde entonces pasa sus días produciendo en los legendarios Shangri-La Studios, que adquirió en 2011. Ha logrado la hazaña de encadenar varios números uno en la lista Billboard, y el sorprendente regreso de Balack Sabbath y Yeezus. (Sayol, 2013).

Otro importante productor es Timothy Zachery Mosley más conocido como Timbaland, nacido en 1972 en Virginia, Estados Unidos, es también un

empresario muy productivo dentro de la música contemporánea y un reconocido solista dentro del Hip Hop comercial. A mediados hasta finales de los años 90, se dedicó a producir solamente R&B, pero con el tiempo empezó a experimentar sonidos como el Hip Hop, innovando la parte convencional del género con varios estilos libres de *samples*. A finales de los noventa, trabajó con Magoo, Missy Elliott, Jay Z y Nas. A partir de los años 2000, continuó produciendo música, además de tener una relación profesional con el artista de pop Justin Timberlack, continuó su carrera en producción al crear temas para Brandy, Jennifer Lopez y Xzibit, entre otros. En 2006, fundó su propia disquera, Mosley Music Group, incluyendo a temas de artistas como Dr. Dre, 50 Cent, entre otros. En 2011, firmó contrato con la disquera de Jay Z, Roc Nation, y continúa produciendo para varios artistas, además de continuar con la construcción de un estudio de grabación privado en Virginia Beach. Este productor que tiene una gran visión musical de varios géneros como son el Hip Hop, R&B, Pop y el Rock Clásico, formando así a varios exitosos intérpretes. (Massieu, 2014).

En la actualidad, el rap es el género que más cambia y evoluciona, esto es gracias a productores que van innovando la música, dentro del Hip Hop. El productor Mike Williams es el más emblemático, nació en el año 1989 en Georgia, y desde su adolescencia empezó a interesarse en los instrumentales. En el año 2008, empezó a trabajar con 2 Chainz y Future con quien trabajó mucho en estudios de grabación. En 2011, hizo una de la mejores bases del año, y finalmente en 2012 se rodeó con los más grandes exponentes, siendo parte de los créditos de los éxitos top. Ya en 2013, el público le empieza a conocer, siendo el productor más cotizado del momento. (Arranz, 2013).

En Ecuador, entre los principales productores que son reconocidos y que están actualmente realizando varios trabajos en el género son:

Martín Galarza, más conocido como AU-D, es un músico, compositor y productor, nació en Estados Unidos y desde los 10 años es residente en Guayaquil, fue uno de los raperos que iniciaron el género Rap en el Ecuador.

La producción la ejerce mediante su productora Audiomaster Records y su más grande aspiración es producir a más grupos musicales. (El Universo, 2003).

Juan Pablo Cobo, más conocido como Guanaco MC, es un artista, compositor y productor ambateño, se inició en los grupos Mortero y Sudakaya, fue solista oficial a partir del año 2012. Se rige principalmente en producciones de Hip Hop sin descartar otras fusiones con varios ritmos y sonidos. También se ha encargado de promover más artistas que no tienen acceso a espacios culturales, formando parte de la Fundación Voces que realizan eventos en cuarenta países entre ellos Ecuador. (El Comercio, 2014)

Entre sus producciones están, el disco “Raíz” que obtuvo nominación a los premios Grammy, Blasfemia su cuarta producción que se realizó en formato vinilo con sonidos ecuatorianos como lo son pasillo y rocola con la fusión del Hip Hop. (El Universo, 2016).

Diego Mantilla más conocido como Bronson, es otro productor de Hip Hop ecuatoriano, es fundador del grupo Equinoxio Flow, ha trabajado en algunas producciones con varios artistas, y últimamente en su producción llamada Samphonía. (Urban D Pro, 2016).

2.3. Referencia Musical.

La referencia musical que se toma para este proyecto es del Rapero “Aczino” con el tema “Rugal flows” uno de los temas promocionales de su nuevo disco “inspiración divina” producido por “Baghira”.

Aczino es un Rapero Mexicano que nace en la batallas de *freestyle*, ganándose el aprecio de todos los latinoamericanos. Su trayectoria en su mayoría es mas de batallas de *freestyle* más que en estudios de grabación, sin embargo, tiene varios trabajos musicales. (Aczino Rap, 2005).

2.5. Tema de referencia

Tema: Rugal flows

Álbum: Inspiración divina

Artista: Aczino

Productor: Baghira

Estudio de grabación: Apotheosis Mvsic

Año: 2017

Tempo: 89 Bpm

Tabla Nº 1. *Time sheet* referencia

TEMPO:89bpms

DURACION:
2:58

ARTISTA:ACZINO

COMPÁS:	4x4	4x4	4x4	4x4	4x4
COMPASES:	8	24	8	16	8
FORMA:	Intro	Estrofa 1	Puente	Estrofa 2	Coro
HOOK:	X			X	X
Instrumentos	APARICION DE INSTRUYMENTOS (MAPA DE DENSIDAD)				
Voces	Principal	X	X	X	X
	Secundaria	x	x	X	X
	instrumental	X	x	X	x

3. Desarrollo

3.1. Preproducción

El proyecto “Falso de identidad”, se forma de una recopilación de sonidos con el propósito de realizar un sencillo dirigido al público que le gusta el género Rap.

Se propone la realización del sencillo y se decide realizarlo, comenzando con la estructuración y la propuesta del tema de referencia, siendo aceptado por todos los integrantes. De esta manera, se plantea realizarlo en el tiempo establecido y con las características requeridas.

3.1.1. Time sheet

El *time sheet* ayuda a tener claro la intención que tiene la canción, y la intervención de ciertos instrumentos en dichas partes de la canción. La estructura musical en este tema es progresiva, eso quiere decir, que van interviniendo de a poco instrumentos a la canción, mientras va tomando fuerza hasta llegar al puente, ahí es donde cambia la emoción y relaja la perspectiva. También advierte que llegara después una parte diferente de la canción, y se tiene una terminación que de a poco sale de la canción hasta el silencio.

Tabla Nº 2. *Time sheet* canción

TEMPO:89bpms		DURACION: 2:56						ARTISTA: D.E.E.				
COMPÁS:		4/4	4/4	4/4	4/4	4/4	4/4	4/4	4/4	4/4	4/4	4/4
COMPASES:		8	12	4	8	12	4	8	4	4	4	4
FORMA:		Intro	Estrofa 1	Pre-coro	Coro	Estrofa 2	Pre-coro	Coro	Puente	Estrofa 3	Coro	Outro
HOOK:		X			X			X			X	X
Instrumentos		APARICION DE INSTRUYMENTOS (MAPA DE DENSIDAD)										
Guitarra	Guitarra 1		X	x	X	X		X	X	X	X	X
	Guitarra 2	x	X	x	X	X		X	X	X	X	X
Percusión	Tanque (bombo)		X	x		X				X	X	X
	Agua (caja)		X	x	X	X		X	X	X	X	X
	Espejo (hi-hat)		X	x		X				X		X
Voces	Principal		X	x		X		X		X	X	x
	Secundaria			x				X			X	
Bajo			x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
Teclado		X										X
Violín		x	x	x	x	x	x	x		x	x	x
Scratch		x			x			x			x	x

3.1.3. Presupuesto

El presupuesto que se utiliza para esta producción está detallado en la figura a continuación. En esta tabla se puede observar cada sección en la cual se utilizan los recursos según sus necesidades, divididas en:

Área ejecutiva. En esta área están destinados los aspectos primordiales que se utilizan para la producción del disco, entre ellos los músicos y el productor musical.

Área de infraestructura. En esta área, tenemos en cuenta lo que es el valor que se utiliza en cuanto a los lugares en los que se realiza la producción y también el alquiler de instrumentos.

Área de Materiales Extras. En esta sección se puede estimar el gasto que se tiene en cuanto a cosas que se puedan gastar que no estén involucradas en la producción como tal, sin embargo, están ligadas o son necesarias para poder continuar con la realización del proyecto.

En esta tabla de presupuestos, también se hace notar los valores que realmente deben ser en la producción de una canción, versus el valor real de lo que cuesta o lo que se puede ahorrar si se posee instrumentos propios y salas de ensayo.

Tabla Nº 4. Presupuesto Estimado.

DETALLE	Cantidad	Valor unitario	Valor Total
ÁREA INFRAESTRUCTURA (COSTO POR HORA)			
ESTUDIO A	4	\$ 25,00	\$100,00
ESTUDIO B	4	\$ 25,00	\$100,00
SALA DE ENSAYO	20	\$ 4,00	\$80,00
ALQUILER DE EQUIPOS	2	\$25,00	\$50,00
TOTAL			\$330,00
ÁREA CREATIVA			
COMPOSITOR	1	\$100,00	\$100,00
AUTOR	1	\$50,00	\$50,00
DISEÑADOR GRÁFICO	1	\$150,00	\$150,00
ARREGLISTA	1	\$80,00	\$80,00
TOTAL			\$380,00
ÁREA EJECUTIVA (COSTO POR TEMA)			
PRODUCTOR MUSICAL	1	\$100,00	\$100,00
INGENIEROS	1	\$25,00	\$25,00
ASISTENTES	2	\$25,00	\$50,00
MÚSICOS	3	\$25,00	\$75,00
TOTAL			\$250,00
ÁREA DE MATERIALES EXTRAS			
TRANSPORTE	1	\$80,00	\$80,00
COMIDA	1	\$50,00	\$50,00
VARIOS	1	\$100,00	\$100,00
TOTAL			\$125,00
TOTAL PROYECTO			\$1.085,00

Tabla Nº 5. Presupuesto Real.

DETALLE	Cantidad	Valor unitario	Valor Total
ÁREA INFRAESTRUCTURA (COSTO POR HORA)			
ESTUDIO A	4	\$25,00	\$100,00
ESTUDIO B	4	-	-
SALA DE ENSAYO	20	\$4,00	\$80,00
ALQUILER DE EQUIPOS	2	\$25,00	\$50,00
TOTAL			\$230,00
ÁREA CREATIVA			
COMPOSITOR	1	-	-
AUTOR	1	-	-
DISEÑADOR GRÁFICO	1	\$150,00	\$150,00
ARREGLISTA	1	-	-
TOTAL			\$150,00
ÁREA EJECUTIVA (COSTO POR TEMA)			
PRODUCTOR MUSICAL	1	\$100,00	\$100,00
INGENIEROS	1	\$25,00	\$25,00
ASISTENTES	2	\$25,00	\$25,00
MÚSICOS	3	-	-
TOTAL			\$150,00
ÁREA DE MATERIALES EXTRAS			
TRANSPORTE	1	\$25,00	\$25,00
COMIDA	1	\$50,00	\$50,00
VARIOS	1	\$50,00	\$50,00
TOTAL			\$125,00
TOTAL PROYECTO			655,00

3.1.4. Diseño de portada

La portada simboliza el concepto del sencillo, ya que este representa un sueño, en el que una persona se dice a si mismo que es falso, y se lo representa en blanco y negro, porque el artista comenta que sus sueños son así, que carecen de color, sin embargo, existe un color que caracteriza para el artista el enojo y se lo represento con el color naranja.



Figura N° 1: Portada, Previo a ser impreso. Diseñador: Inti Díaz.



Figura N° 2: Contraportada. Previo a ser impreso. Diseñador: Inti Díaz.



Figura N° 3: Disco. Diseño previo a ser impreso. Diseñador: Inti Díaz.

3.2. Producción

3.2.1 Grabación de percusión

Para la grabación de la percusión, se utiliza una técnica experimental de microfoneo, con sonidos de objetos no instrumentales (*non instrumental samples*). Se puede decir, que no se tiene una medida estándar de grabación o colocación de los micrófonos para capturar estos sonidos, la experimentación del tipo de sonido que se desea obtener es la variación de distancia del objeto hacia el micrófono y también la intención de interpretación, todo es una búsqueda del mejor lugar para capturar el sonido, entre recinto, tipo de micrófono, distancia que puede ser fuente y receptor, entre otros factores.

Bombo (tanque de agua)

Capturar el sonido que emula el sonido del bombo, es un experimento en el cual se utiliza un tanque o recipiente que normalmente está destinado a contener algún tipo de líquido, el cual se lo vacía para posteriormente darle golpes, ya que en forma se asemeja al bombo logrando capturar un sonido similar, con la diferencia de que no es un instrumento. Este objeto al ser de material plástico su sonido no es tan estridente en frecuencias altas, y sirve mucho para realizar la grabación y tener el primer sonido que será colocado como bombo.



Figura N° 4: Fotografía, grabación de sonido del tanque de agua.

Con un micrófono Audix F6 colocado internamente en el tanque a media altura centrado en longitud y el tanque cubierto con una frazada para cambiar el sonido a frecuencias bajas profundas, se golpea en el centro de la base del tanque del mismo modo que se golpea un bombo andino. Las configuraciones están especificadas en la Tabla N°5.

Caja (golpe en el agua)

Dando un golpe con la mano en un balde lleno de agua es el segundo sonido que simula o toma la posición de la caja, al igual que el bombo, se experimenta con la captura de este sonido en particular, ya que el golpe en el agua produce salpicones y puede dañar el micrófono si se lo coloca muy cerca, sin embargo,

el ponerlo demasiado lejos no permite apreciar el sonido de las gotas que regresan al agua, en este caso es necesario colocarlo en un lugar estratégico, el cual se pueda capturar lo que se necesita y proteger el micrófono a la vez, para lo cual se decide golpear el agua de diferente forma, para evitar que el agua salpique el micrófono.



Figura N° 5: Fotografía, grabación de golpe en el agua.

Con el micrófono AKG perception 120 colocado a 25cm, midiendo desde el centro del balde lleno de agua con un ángulo aproximado de 35grados, al momento de golpear el agua se esparza hacia los lados y no hacia el micrófono, y de esta manera se obtiene la captura del sonido con microfonía cercana y se tiene el reemplazo al instrumento. Las configuraciones están especificadas en la Tabla N°5.

Hi-Hat (moneda en espejo)

El sonido que reemplaza al *hi hat*, es el golpe de una moneda en un espejo o cristal, para este caso se utiliza un espejo con el golpe directo del filo de una moneda contra él, generando un sonido similar al del *hi hat*, sin embargo, según la fuerza del golpe y las dimensiones del espejo van cambiando el sonido, para lo cual el lugar en el que se realiza la interpretación será similar a la interpretación del instrumento.



Figura N° 6: Fotografía, grabación de moneda en espejo.

Con el micrófono Audix F9, colocado frente al espejo a una distancia no menor a 20cm, se logra obtener una captura del sonido bastante presencial ya que no existe movimientos bruscos de la manipulación, pues no obtenemos un resoplido del movimiento al capturar dicho sonido. Las configuraciones están especificadas en la Tabla N°5.

3.2.1.2. Bajo

Para grabar este instrumento, no se utiliza una técnica de microfonía ya que es un instrumento virtual generado en el programa Logic Pro X, pasado por un amplificador virtual de amplificador de bajo Bass Amp Designer (Modern Stack), en el cual se lo puede utilizar una microfonía virtual escogida.

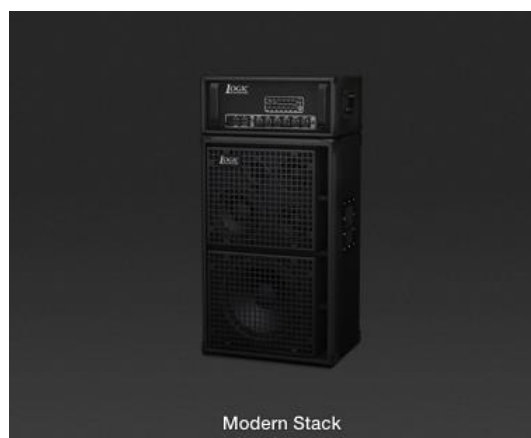


Figura N° 7: Captura de pantalla amplificador virtual.

3.2.1.3. Guitarras

Se utilizan dos guitarras eléctricas, una la “Squier Strat” con amplificador y otra grabada por línea directamente. Debido a que no se busca un sonido con estilo metalero, si no más digital y mezclado con la señal grabada con amplificador, la microfónica para el amplificador Peavey Bandit 112 se utiliza el AKG C414 y el Shure SM 57. Las configuraciones están especificadas en la Tabla N°5.



Figura N° 8: Fotografía Grabación de guitarra, microfónica de amplificador.

3.2.1.4. Violín

La captura del sonido del violín se realiza a través del micrófono AKG C414, que permite utilizar el patrón polar súper cardioide, para obtener un sonido directo de la fuente sin que intervengan otros sonidos del ambiente. Esta señal se dirige a Logic Pro X. Las configuraciones están especificadas en la Tabla N°5.

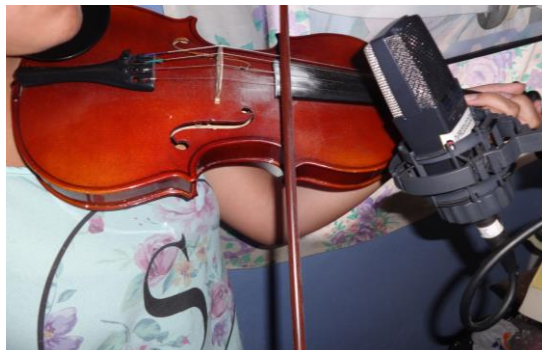


Figura N° 9: Fotografía grabación de Violín.

3.2.1.5. Teclado

Al igual que en la grabación del bajo, se graba el instrumento virtual Grand Piano, que se genera en el mismo programa Logic Pro X, escribiendo directamente las notas musicales y las intenciones de interpretación para obtener así este sonido requerido. Las configuraciones están especificadas en la Tabla N°5.



Figura N° 10: Captura de pantalla Grand Piano.

3.2.1.6. Voces

Con los micrófonos AKG Perception 120 y el AKG C414, siendo los mismos de condensador, alimentados de *Phantom Power* de 48V, se realiza la grabación de las voces. En este caso, para las voces de apoyo o refuerzo se utiliza el micrófono AKG Perception 120, haciendo cuatro tomas con diferentes interpretaciones con el fin de expandir el posicionamiento panorámico, y para la voz principal el AKG C414 que va centrada, para la cual se utiliza un solo canal que van directamente a Logic Pro X. Las configuraciones están especificadas en la Tabla N°5.



Figura N° 11: Fotografía micrófono para voces.

3.2.1.7. Scratch

También conocido como tornamesa, para capturar el sonido producido por este instrumento, tomamos de las salidas que envía el mixer Rane Sixty Two. Este instrumento tiene la capacidad de enviar dos señales, para este caso será una señal estereofónica que permite tener un campo abierto, colocada en los primeros canales del interfaz que permite una entrada TS, de izquierda y derecha respectivamente.



Figura N° 12: Fotografía tornamesa y mixer.

Tabla N° 6: Cadena electroacústica

Instrumento	Micrófono	Preamp/ Interfaz	Canal	In Logic Pro X	Amplificador
Tanque (bombo)	Audix f6	M-Audio ProFire 2626	3	3	_
Agua (caja)	AKG perception 120	M-Audio ProFire 2626	4	2	_
Espejo (hi- hat)	Audix f9	M-Audio ProFire 2626	5	1	_
Guitarra 1	shure SM57 y AKG C414	M-Audio ProFire 2626	6 y 7	7	Peavey bandit 112
Guitarra 2	shure SM57	M-Audio ProFire 2626	6	8	línea
Violín	AKG C414	M-Audio ProFire 2626	7	9	_
Bajo	midi	M-Audio ProFire 2626	_	10	_
Piano	midi	M-Audio ProFire 2626	_	11	_
Scratch	direct input	M-Audio ProFire 2626	1 & 2	12	_
Voz	AKG perception 120	M-Audio ProFire 2626	4	4, 5, 6	_

3.3 Post-producción

3.3.1. Edición

En el proceso de edición se empieza seleccionando las mejores tomas revisando en la forma de interpretación y sin problemas de fase, para de esta forma, no tener inconvenientes al momento de unir todas las tomas de cada instrumento, empezando por el *beat*.

La mayoría de instrumentos para este proyecto se lo realiza generando un *sample*, que consiste en no grabar totalmente el tema, si no solo secuencias para colocar a conveniencia de la forma de la canción.

3.3.2. Percusión

La percusión en este caso, se realiza colocando secuencias por *beat* para crear un compás de cuatro cuartos y formar la base rítmica, uniendo los sonidos de *non conventional samples*, se coloca y se sustrae *samples* para crear un ritmo que es característico del Rap.

3.3.3. Bajo y teclado

El bajo y el teclado al igual que los *non conventional samples*, solo se realiza el primer compás y después se coloca repetidas veces en todo el desarrollo de la canción, obviamente cambiando las formas de interpretación para cada sección, como es el caso de los coros y el puente, también dando silencios y pausas para obtener dinámica. Sin embargo, en el caso del teclado solo se lo coloca al inicio y al final de la canción.

3.3.4. Guitarras

Para estos instrumentos la eliminación de ruido es mínima, debido a que se pierden frecuencias características de la guitarra, sin embargo, como fue grabado una señal directa y otra del amplificador, en la señal del amplificador al ser necesario el sonido de ambiente, se logra silenciar ciertas partes como ruidos por electrostática y la señal directa se mantiene sin interferencias.



Figura N°13: Ecuador Gráfico, captura de imagen.

3.3.4 Voces

Se trata los problemas de fase y plosivos, aunque en la grabación se utiliza un filtro anti pop, en la señal se captan algunos de estos, y con un ecualizador gráfico se logra silenciar la señal en la frecuencia que se tiene esa molestia lo más angosta posible para no alterar la señal principal en otras frecuencias.

3.3.5. Mezcla

Para el proceso de mezcla se empieza por la percusión, luego con el bajo para obtener un sonido bastante estable y continuar con los demás instrumentos.

Se empieza por cuantizar el bombo para que coincida con el *click* del *metrónomo*, de esta manera no se desiguala en la intención de la canción y que ésta no tenga algún tipo de problema de descoordinación entre los instrumentos. Para que esto sea un poco más sencillo de detectar o de igualar al *beat*, es que la grabación se realice con *metrónomo* y con una referencia melódica, para que así esté completamente a tiempo.

Después de obtener la base rítmica de bombo, caja y bajo, se continúa con los demás instrumentos para darle dinámica a la canción, la referencia siempre a la mano para tener una idea de la mezcla que se obtiene al final.

3.3.6. Guitarras

La métrica de las guitarras con interpretaciones similares hacen que la mezcla

sea distribuida del centro a la derecha, la primera guitarra y del centro a la izquierda la segunda guitarra, independientemente una de la otra tienen un procesamiento diferente, en la cual una depende de intervalos y la otra guitarra tiene una constancia de interpretación que abarca el ochenta por ciento de la canción.

3.3.7. Violín

Los sonidos de cuerdas por lo general se encuentran colocados en segundo plano siempre y cuando el instrumento no tenga protagonismo, en este caso al llevar la melodía de la instrumental no es característica primordial, sin embargo, este tiene presencia en ciertas partes de la canción resaltando y dándose a notar en la misma. Con automatización se logra tranquilamente realizar esta dinámica en la cual se puede incrementar la presencia del instrumento.

3.3.8. Teclado

Para la mezcla de este instrumento, se lo coloca al inicio y al final que es como el sonido que lo caracteriza y está colocado el panning de izquierda a derecha, con el fin de poder percibirlo alejado de los demás instrumentos.

3.3.9. Scratch

El sonido que produce el este instrumento está utilizado en este proyecto, como coros, al inicio y al final de la canción. No está interfiriendo las estrofas si no que está siempre protagonizando el coro, y va colocado al frente al igual que la voz principal ya que el sonido que realiza el *scratch* es precisamente del coro y es uno de los sonidos característicos del tema.

Al inicio de la canción se toma la palabra distorsionada con el *scratch* que menciona el título de la canción haciendo mención a que ese es un *hook* que se queda grabado en la memoria.

3.3.10. Voces

Los coros están distribuidos con un panning del centro hacia la derecha e izquierda y las voces de estrofa centradas y al frente.

En el Rap la voces son el principal instrumento que debe ocupar el campo

estereofónico.

Para la imagen estereofónica se utiliza la ilustración de la distribución de sonidos, de la mezcla de instrumentos para el género Rap obteniendo la figura que se muestra a continuación:

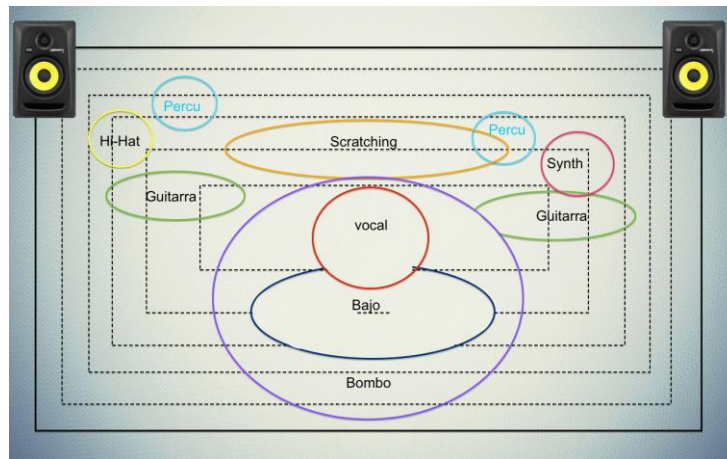


Figura N° 14: Imagen estereofónica.
Adaptación de *The art of Mixing* second edition, pag 9.

Por lo general, esta es la forma más óptima que se le puede colocar en el campo estéreo y ubicar los sonidos de cada instrumento ilustrando. El protagonismo y la importancia con la dimensión de cada instrumento nombrado al igual que la figura, muestra un campo en tercera dimensión para hacer notorio la profundidad que ocupa cada sonido.

4. Recursos

4.1. Tablas

4.1.1. Instrumentos (cadena electroacústica)

Tabla Nº 7. Parámetros Guitarra Eléctrica.

	Marca, Modelo, Tipo
Instrumentos, pedales, amps o micrófonos	Guitarra Eléctrica Vogel
Sonido (en caso de Synthes)	Pedal Boss ME-25 multiefectos.
Observaciones especiales	Guitarra limpia sin distorsión
Cadena electroacústica (en pedales)	Guitarra, pedal, amplificador Peavey, microfonía, interfaz ProFire 2626.

Adaptado: Técnico Superior en Grabación y Producción Musical. (2017).

Formato de Especificaciones Técnicas UDLA. Quito - Ecuador

Tabla Nº 8. Parámetros segunda guitarra.

	Marca, Modelo, Tipo
Instrumentos, pedales, amps o micrófonos	Guitarra Squier Strat
Observaciones especiales	Cuerdas metálicas
Cadena electroacústica (en pedales)	Guitarra, interfaz ProFire 2626, Logic Pro X

Adaptado: TSGPM. (2017). Formato de Especificaciones Técnicas UDLA. Quito

- Ecuador

Tabla Nº 9. Parámetros Teclado

	Marca, Modelo, Tipo
Instrumentos, pedales, amps o micrófonos	Grand Piano and Pad
Sonido (en caso de Synthes)	Clásico piano de cola
Observaciones especiales	Instrumento virtual
Cadena electroacústica (en pedales)	Introducción de notas, pad, Logic Pro X

Adaptado: TSGPM. (2017). Formato de Especificaciones Técnicas UDLA. Quito

– Ecuador

Tabla N° 10. Parámetros.

	Marca, Modelo, Tipo
Instrumentos, pedales, amps o micrófonos	Bajo Vogel
Sonido (en caso de Synthes)	Sin procesamiento, EQ
Observaciones especiales	Bajo instrumento virtual
Cadena electroacústica (en pedales)	Introducción de notas, pad, Logic Pro X

Adaptado: TSGPM. (2017). Formato de Especificaciones Técnicas UDLA. Quito - Ecuador

Tabla N° 11. Parámetros Batería.

	Marca, Modelo, Tipo
Instrumentos, pedales, amps o micrófonos	Percusión experimental
Sonido (en caso de Synthes)	Corte de frecuencias para platillos
Observaciones especiales	* Tanque contenedor de agua vacío de plástico * Agua en un recipiente (balde) * Moneda golpeando un espejo
Cadena electroacústica (en pedales)	Microfonía independiente de cada parte de la Batería hacia interfaz ProFire 2626, Logic Pro X.

Adaptado: TSGPM. (2017). Formato de Especificaciones Técnicas UDLA. Quito – Ecuador

4.1.2. Micrófonos

Tabla N° 12. Parámetros.

	Marca, Modelo, Tipo
Micrófono	Shure SM57
Observaciones especiales	Dinámico, unidireccional cardioide, instrumentos y voces.

Adaptado: TSGPM. (2017). Formato de Especificaciones Técnicas UDLA. Quito – Ecuador

Tabla N° 13. Parámetros.

	Marca, Modelo, Tipo
Micrófono	AKG Perception 120
Observaciones especiales	Condensador, cardioide, voces y frecuencias medias y altas.

Adaptado: TSGPM. (2017). Formato de Especificaciones Técnicas UDLA. Quito - Ecuador

Tabla N° 14. Parámetros.

	Marca, Modelo, Tipo
Micrófono	Audix F9
Observaciones especiales	Condensador de patrón polar Cardioide, respuesta de frecuencia de 40Hz a 20kHz

Adaptado: TSGPM. (2017). Formato de Especificaciones Técnicas UDLA. Quito - Ecuador

Tabla N° 15. Parámetros .

	Marca, Modelo, Tipo
Micrófono	Audix F6
Observaciones especiales	Dinámico, Hipercardioide, preferentemente frecuencias bajas

Adaptado: TSGPM. (2017). Formato de Especificaciones Técnicas UDLA. Quito - Ecuador

Tabla N° 16. Parámetros .

	Marca, Modelo, Tipo
Micrófono	AKG C414
Observaciones especiales	Micrófono de condensador de doble capsula, multi-patrón, recomendado para frecuencias altas por su sensibilidad.

Adaptado: TSGPM. (2017). Formato de Especificaciones Técnicas UDLA. Quito - Ecuador

4.1.3. Amplificadores y pedales

Tabla Nº 17. Parámetros amplificador de guitarra.

	Marca, Modelo, Tipo
Instrumentos, pedales, amps o micrófonos	Amplificador Peavey
Observaciones especiales	Pre ecualizaciones de salida, dimensiones 48 x 40 x 23, 40 watts

Adaptado: TSGPM. (2017). Formato de Especificaciones Técnicas UDLA. Quito – Ecuador

Tabla Nº 18. Parámetros Pedal de Guitarra.

	Marca, Modelo, Tipo
Instrumentos, pedales, amps o micrófonos	Pedal Boss ME-25 multiefectos
Sonido (en caso de Synthes)	Sin distorsión
Observaciones especiales	Efectos de pedalera

Adaptado: TSGPM. (2017). Formato de Especificaciones Técnicas UDLA. Quito – Ecuador

4.1.4 Ecualización, compresión.

Guitarra

Tabla Nº 19. Parámetros de compresión (guitarra)

	Marca, Modelo y Tipo
Compresor o limiter	Compressor, parámetro manual
Parámetros	Valor de configuración
Threshold	-14.0dB
Ratio	1.8:1
Attack time	23.0ms
Gain	11.5dB

Adaptado: TSGPM. (2017). Formato de Especificaciones Técnicas UDLA. Quito – Ecuador

Bajo

Tabla Nº 20. Parámetros de compresión (bajo)

	Marca, Modelo y Tipo
Compresor limiter	Compressor, parámetro manual
Parámetros	Valor de configuración
Threshold	-33.0dB
Ratio	2.9:1
Attack time	80.0ms
Gain	15.5dB

Adaptado: TSGPM. (2017). Formato de Especificaciones Técnicas UDLA. Quito
– Ecuador

Tabla Nº 21. Parámetros de Ecuación (scratch)

	Marca, Modelo y Tipo		
Ecuación	Channel EQ		
Banda o Frecuencia	Gain	Q	Tipo de Curva
560Hz	-24.0dB	0.10	High pass filter
2600Hz	+21.0dB	0.35	High Shelf

Adaptado: TSGPM. (2017). Formato de Especificaciones Técnicas UDLA. Quito
– Ecuador

Percusión

Tabla Nº 22. Parámetros de Compresor limitador (caja)

	Marca, Modelo y Tipo
Compresor limiter	Compressor, parámetro manual
Parámetros	Valor de configuración
Threshold	-14.0dB
Ratio	1.8:1
Attack time	23.0ms
Gain	0.5dB

Adaptado: TSGPM. (2017). Formato de Especificaciones Técnicas UDLA. Quito
– Ecuador.

Tabla N° 23. Parámetros de Compresor (hi-hat)

	Marca, Modelo y Tipo
Compresor limiter o	Compresor, parámetro manual
Parámetros	Valor de configuración
Threshold	-23.0dB
Ratio	2.9:1
Attack time	32.0ms
Gain	14.0dB

Adaptado: TSGPM. (2017). Formato de Especificaciones Técnicas UDLA. Quito

- Ecuador

Tabla N° 24. Parámetros de Compresor (bombo)

	Marca, Modelo y Tipo
Compresor limiter o	Compresor, parámetro manual
Parámetros	Valor de configuración
Threshold	-23.0dB
Ratio	2.9:1
Attack time	32.0ms
Gain	14.0dB

Adaptado: TSGPM. (2017). Formato de Especificaciones Técnicas UDLA. Quito

– Ecuador

4.1.5 Efectos

Voces

Tabla N° 25. Parámetros de *echo* (coro)

	Marca, Modelo
Echo	Echo por omisión
Parámetros	Valor de configuración
Time	1/4T
Repeat	11%
Color	70
Dry	72%
Wet	16%

Adaptado: TSGPM. (2017). Formato de Especificaciones Técnicas UDLA. Quito

– Ecuador

Tabla N° 26. Parámetros de *Delay* (Voces)

	Marca, Modelo
Delay	Delay designer
Parámetros	Valor de configuración
Time	1/8
Repeat	64%
Color	37
Dry	96%
Wet	78%

Adaptado: TSGPM. (2017). Formato de Especificaciones Técnicas UDLA. Quito
- Ecuador

Tabla N° 27. Parámetro reverberación (voz coro)

	Marca, Modelo
Reverb	Delay designer (reverse)
Parámetros	Valor de configuración
Predelay	10ms
Reverb Time	2.95sec
High Cut	6000hz
Spread	100%
Wet	30%

Adaptado: TSGPM. (2017). Formato de Especificaciones Técnicas UDLA. Quito
- Ecuador

Tabla N° 28. Parámetros efectos varios. (segundas voces coro)

	Marca, Modelo y Tipo
Efecto (cualquier aplicado)	Pitch Correction
Parámetros	Manual

Adaptado: TSGPM. (2017). Formato de Especificaciones Técnicas UDLA. Quito
– Ecuador

5. Conclusiones

5.1 General

Como resultado se obtiene un producto profesional con una excelente relación entre el productor y músicos, así de esta manera se logrará crear el estilo que se desee, colocando *non conventional samples* en una canción de cualquier género.

5.2 Específicos

- Al investigar el objetivo emocional, se logra transmitir una nueva sensación en la base rítmica de la canción utilizando *non conventional samples* que no altera el género musical.
- Experimentando la captura de los sonidos no convencionales, dándoles un proceso de ecualización, compresión y realizando una mezcla, no se tendrá inconvenientes y se acoplarán a la canción.
- A pesar de establecer un cronograma, no siempre se realizan en el tiempo establecido, debido a que se puede tener inconvenientes tanto en la grabación como en la edición de la canción, alargándose el tiempo estimado.
- Al realizar la mezcla, utilizando los parámetros de automatización en panning de izquierda a derecha y con la ecualización, se logra reducir las frecuencias bajas en la caja, de esta manera se consigue que exista una diferencia entre el coro y la estrofa.
- Con la ejecución de la técnica de mezcla, que es acortar la estructura de la canción y cuantizar los instrumentos, se logra que el bombo y el bajo se distingan, a través del *gate* de varios compresores dinámicos.

5.3 Recomendaciones

- Utilizar metrónomo para las grabaciones esto evitara que la edición sea mucho más complicada y demorosa, porque mientras más demoroso es más se agita la mente para ser creativo.
- Grabar en un estudio profesional para obtener sonidos limpios de ruido y de sonidos del exterior y obtener grabaciones con micrófonos profesionales es de gran ayuda para evitar *plugins* o ecualizaciones.
- Ensayar para que el momento de grabar no se tengan inconvenientes de estructura y así se tiene claro la interpretación e intención de la canción.
- Que los músicos siempre estén de buen ánimo antes de la grabación y tener los implementos necesarios que los músicos requieran para que estén anímicamente bien.
- Escuchar las mezclas finales en diferentes medios y dispositivos para que de esta manera obtengamos un sonido de buena calidad en cualquier parte que se lo reproduzca.

Glosario

Attack time (tiempo de ataque).- Es el tiempo entre que comienza el sonido y demora en llegar a su amplitud máxima. Es lo que se denomina como transiente o transitorio, ya que es de corta duración. (Rozas, 2014).

Beat (Pulsaciones o batidos).- Pulso es un término que deriva del latín *pulsus* y que tiene diversos usos. En el ámbito de la música, el pulso es una unidad que permite realizar la medición del tiempo. El pulso musical por lo tanto, consiste en una serie de pulsaciones repetidas de manera constante que dividen el tiempo en fragmentos idénticos. (Pérez, Merino, 2015).

Break dance.- Danza urbana que forma parte de la cultura Hip Hop, surgida en las comunidades afroamericanas y latinoamericanas de barrios neoyorkinos. (Ecured, 2017).

Caja (Snare).- Es el tambor con el sonido más agudo y agresivo de una batería, suelen ser de metal y de madera dependiendo el sonido que queremos dar. Por abajo, la caja tiene una especie de tira de tela metálica (compuesta por varios hilos de metal) llamada bordonera, que sirve de elemento amplificador. Si la bordonera está pegada al parche, la caja sonará de una forma totalmente diferente que sino la está. (Stagebysony, 2015).

Click. - El término click pertenece a la lengua inglesa, aunque es de uso habitual en nuestro idioma. En castellano, de todas formas, deberían emplearse al vocablo clic, una onomatopeya reconocida por la Real Academia Española (RAE) en su diccionario. Esta onomatopeya se utiliza con la intención de imitar determinados ruidos como aquel que se genera cuando alguien aprieta un botón o un gatillo de un revólver. (Pérez, 2016).

Crash.- Instrumento perteneciente a la batería, su nombre viene del sonido que hace al golpearlo.(Stagebysony, 2015).

Delay.- Como se le llama comúnmente a un eco, o en términos más sencillos es un retardo porque las ondas sonoras que emiten son distintas. (Torres, 2013).

Disk Jokey.- La idea de pinchar discos se somete a que se trabaje sobre dos o más pistas sobre tornamesas, ya sean analógicas o digitales de CD o USB, pero que tengas estrictamente un emulador de vinilo o “joghweel”. Las pistas generalmente son de otros cantantes o grupos de músicos, sin necesariamente de música electrónica. Pueden ser de diversos géneros, la idea es hacer con ellos transiciones, efectos y aplicar técnicas de scratching. (Gómez, 2010)

dB (Decibel).- Es una unidad que se utiliza para medir la intensidad del sonido y otras magnitudes físicas. Un decibelio es la décima parte de un belio (B), unidad que recibe su nombre Graham Bell, el inventor del teléfono. Su escala logarítmica es adecuada para representar el espectro auditivo del ser humano. (GreenFacts, 2017).

EP (extended play).- Lanzamiento con tres temas mínimo y cinco temas máximo. Normalmente se hace para mostrar un estilo que un proyecto está usando, el sonido que manejan. (Thump, 2016).

Fader. - Función que se utiliza para mezclar pistas de audio y que consiste en incrementar el volumen gradualmente al principio de la canción, y disminuirlo al final. Se denomina "Fade in" y "Fade out". (Glosario.net, 2006).

Faser (Phaser).- El phaser, en cambio, no es un efecto de tiempo. Lo que ocurre en el interior de uno de estos pedales es, básicamente, que la señal de entrada se divide en dos y una de las copias se procesa con un filtro “todo-banda” que altera la fase de la señal y mantiene el volumen. Al mezclarlas de nuevo, este cambio de fase provoca picos y cortes en la nueva señal, que se mueven a lo largo del rango de frecuencias gracias a la acción de un oscilador. De ahí el efecto de movimiento y el nombre que le damos. (Barrantes, 2015).

Frecuencia.- Es la medida del número de veces que se repite un fenómeno por unidad de tiempo. (GreenFacts, 2017).

Gain. - La ganancia es la medición de un fenómeno puramente electrónico (voltaje, potencia, corriente) que no necesariamente implica la participación de un parlante o de algo que emita sonido en sí. (Rozas, 2014).

Graffiti.- Los graffiti son expresiones artísticas humorísticas o críticas que se escriben y dibujan generalmente en los muros públicos de los espacios urbanos, y que plasman inscripciones o pinturas de contenido a veces grotesco, a veces rayando la ironía, que reflejan normalmente la ideología popular y realidad social del momento.(Que significado, 2017).

Hi-Hat (parte de la batería).- Platos que se tocan juntos y cuya posición siempre es contrapuesta. Dependiendo de la distancia que permitamos entre ellos, se dirá que el Hi Hat está abierto o cerrado. El Hit Hat se cierra o se abre con un pedal mecánico incorporado al pie de plato que lo sostiene.(Stagebysony, 2015).

Lirica.- Del latín lyricus, es un género literario en el cual el autor expresa sus sentimientos y se propone despertar sentimientos análogos en el lector y oyente. La lírica suele expresarse a través de obras en verso, apropiadas para el canto. (Pérez, 2016).

Loop.- Loop, traducido como bucle, puede ser usado para expresar la configuración de una lista reproducción de música, video o fotografías en bucle, o sea, cuando la lista llega a su fin vuelve a ser reproducida desde el inicio. En la música electrónica, por ejemplo, el loop indica la repetición sin cortes de un fragmento de una música en vez de la repetición de una lista de reproducción completa.(Significados.com, 2014).

MC.- (Maestro de ceremonias) vocalista principal del género rap. (Pray, 2001)

Metronomo.- El metrónomo es un instrumento usado para medir el tiempo e indicar el compás de las composiciones musicales. El metrónomo produce una marca métrica, regular (latidos, clicks), que pueden ser ajustados en latidos por minuto. (Conceptodefinicion.de, 2015).

Métrica.- La métrica es el estudio de los compases y de sus combinaciones. La métrica se expresa gráficamente por medio de las indicaciones de compás al comienzo de una partitura o en cualquier lugar de una composición en la que varíe el sistema métrico utilizado. (Ciencia y música, 2017).

Noise Gate (puerta de ruido).- Ésta proporciona una atenuación prefijada, ya sea un enmudecimiento absoluto o bien cualquier valor intermedio, al que se denomina margen (range) o, a veces, profundidad. (DoctorProaudio, 2017).

Phantom Power.- Es esencia, el phantom power es un voltaje de corriente continua que alimenta el circuito interno de los micrófonos que lo requieren. Por lo general, es un requisito indispensable para el funcionamiento de los micrófonos de condensador. (Rozas, 2014).

Plugin.- Que también puede mencionarse como plug-in, es una noción que no forma parte de la Real Academia Española (RAE). Se trata de un concepto de la lengua inglesa que puede entenderse como inserción y que se emplea en el campo de la informática. (Pérez, Merino, 2013).

Ratio.- Si la señal de entrada no supera el umbral, la ganancia es unitaria, en cambio si la señal de entrada supera dicho nivel de umbral, el compresor actúa reduciendo su ganancia a la salida en una proporción llamada relación de compresión.(Belardo, 2012).

Relajación.- Es el tiempo que tarda el sonido en reducir su amplitud hasta la inaudibilidad, luego de haber cesado la vibración.(Rozas, 2014).

Release (decaimiento).- Es tiempo que le toma al sonido para reducir la amplitud desde el valor máximo conseguido en el ataque, hasta el valor de sostenimiento. (Rozas, 2014).

Room.- Traducción (habitación) sonido de ambiente, lugar o recinto.

Reverberación (Rvb).- Es el efecto natural que se produce en un espacio cerrado cuando un sonido rebota en sus paredes, techo y suelo hasta formar un conglomerado de ecos, los cuales están tan cercanos entre sí que hace imposible percibirlos por separado, por lo que percibimos un sonido constante parecido al sonido original que originó el efecto. (Sonsonoros, 2010).

Sencillo.- Es una canción con la que se planea entrar a “competir” en los mercados musicales, tanto en tiendas y espacios radiales, como en plataformas de streaming. El single es una canción que el músico, grupo o muchas veces un manager interesado considera que tendrá mayor impacto entre el público. Según la RIAA un lanzamiento de single puede tener de una a cuatro canciones. (Thump, 2016).

Scratch.- Sonido o acción creada por el disc jockey que consiste en manipular un sonido en reversa y normal rápida y continuamente al ritmo del *beat*. (Pray, 2001).

Sostenimiento.- Es el tiempo en el que la amplitud del sonido se mantiene constante hasta que se deja de inducir vibración en el instrumento.(Rozas, 2014)

Time sheet.- Nos muestra la estructura, densidad de la canción y los tiempos de intervención de los músicos en la forma de construcción de la canción.

Threshold (umbral).- Cuando la señal cae por debajo de este nivel umbral se pone en funcionamiento el procesador de dinámica y comienza a cerrarse la puerta. En general este control se ha de ajustar lo más bajo posible sin que ocurra aperturas en falso, puesto que así preservaremos la señal deseada.(Doctor Proaudio, 2017).

Referencias

Acido MC, (2016), *Entrevista a uno de los referentes del HIP HOP ecuatoriano: BRONSON en la sala de Urban DPro, Urban DPro.*

Aczino Rap, (2005), *Información de perfil de Facebook. Recuperado de https://www.facebook.com/pg/aczino/about/?ref=page_internal*

Arranz García, David, (2013), *Mike Will Made It, el productor que maneja los hilos del hip hop actual*, Swagga Music, net, Recuperado de <http://www.swaggamusic.net/2013/03/21/mike-will-made-it-el-productor-que-maneja-los-hilos-del-hip-hop-actual/>

Barrantes, Raúl., (2015), *Todo sobre el Phaser*, Gibson.com, Recuperado de <http://www.gibsonguitar.es/News-Lifestyle/Features/es-es/Todo-sobre-el-phaser.aspx>

Belardo, M., (2012), *El compresor: Parámetros y funcionamiento del Compresor; Threshold, Ratio, Ataque, Release...*, Productor Musical, Recuperado de <http://www.productormusical.es/compresor-funcionamiento/>

'Blasfemia', música criolla y hip hop en la voz de Guanaco, (26 de junio del 2016), El Universo. Recuperado de <http://www.eluniverso.com/vidaestilo/2016/06/26/nota/5655501/blasfemia-musica-criolla-hip-hop-voz-guanaco>

Breakdance, (2017), Ecured, Recuperado de <https://www.ecured.cu/Breakdance> Canella, R., (2014), *La Música Rap y sus Orígenes*, Madrid, España, Bloga Vista. Recuperado de <http://blogavista.es/la-musica-rap-y-sus-origenes/>

Charry, E., (2012), *African Expressive Cultures: Hip Hop Africa:*

New African Music in a Globalizing World, Indiana, Estados Unidos, Indiana University Press.

Conoce las partes de una batería (y ponte a tocar), (27 de marzo del 2015), Stage by Sony.com, Recuperado de <http://www.stagebysony.com/old/conoce-las-partes-de-una-bateria-y-ponte-a-tocar/>

¿Cuáles son las diferencias entre un Single, un EP y un Álbum?, (18 de febrero del 2016), Thump.vice.com, Colombia, Recuperado de https://thump.vice.com/es_mx/article/pg4wxb/cuales-son-las-diferencias-entre-un-single-un-ep-y-un-album

Definición de decibelio, (2017), GreenFacts, Recuperado de <https://www.greenfacts.org/es/glosario/def/decibelio.htm>

Definición de Fade, (2006), Glosario.net, Recuperado de <http://tecnologia.glosario.net/terminos-tecnicos-internet/fader-665.html>.

Definición de Graffiti, (2017), En QueSignificado.com, Recuperado de <http://quesignificado.com/graffiti/>

Definición de Metrónomo, (10 de agosto del 2015), ConceptoDefinicion.de, Recuperado de <http://conceptoDefinicion.de/metronomo/>

Definición de Reverberación, (2010), Sonsonoros blog de técnica y sonido, Recuperado de <https://sonsonoros.wordpress.com/2010/05/10/definicion-reverberacion/>

Disc jockey, (2017), DeeJay nomo.es, Recuperado de https://deejaynomo.es.tl/DJ-_-Concepto-e-Historia.htm

El Movimiento rapero crece con fuerza en Guayaquil,
(28 de septiembre del 2013), El Telégrafo. Recuperado de
<http://www.eltelegrafo.com.ec/noticias/espectaculos/22/el-movimiento-rapero-crece-con-fuerza-en-guayaquil>

García, A., (2011), *La Evolución del Rap*, Ciudad de Guatemala, Guatemala, Deguate.com. Recuperado de http://www.deguate.com/artman/publish/cultura-actualidad-guatemala/la-evolucion-del-rap.shtml#.WW1aQ_819jA

Gibson, David, (2006), *The Art of Mixing: Second Edition*, Thomson Course Technology.

Guanaco promueve el hip hop y 'Grito Rock', (31 de marzo del 2014), El Comercio. Recuperado de <http://www.elcomercio.com/tendencias/entretenimiento/guanaco-promueve-hip-hop-y.html>

Massieu, Cristina, (2014), *Timbaland: rapero y productor excepcional*, Cultura Colectiva. Recuperado de <https://culturacolectiva.com/musica/timbaland-rapero-y-productor-excepcional/>

Péres J., (2016), *Definición de Click*, Definición.de, Recuperado de <http://definicion.de/click/>

Pérez J., Merino M., (2013), *Definición de plugin*, Definición.de, Recuperado de <http://definicion.de/plugin/>

Pray, D., (2001), *Scratch*, Francia, Independent Spirit Award.

Puertas de ruido (noise gates), (2017), DoctorProaudio, Recuperado de <http://www.doctorproaudio.com/content.php?140-puertas-ruido-noise-gates>

- Rozas, Jorge, (2014), *Cual es la definición entre ganancia y volumen*, 7 Notas de estudio, Recuperado de <http://blog.7notasestudio.com/diferencia-entre-ganancia-y-volumen/>
- Rozas, Jorge, (2014), *Guía de compresión: Ataque y release*, 7 Notas de estudio, Recuperado de <http://blog.7notasestudio.com/guia-compresion-ataque-y-release/>
- Rozas, Jorge, (2014), *Que es y para que sirve el phantom power*, 7 Notas de estudio, Recuperado de <http://blog.7notasestudio.com/que-es-y-para-que-sirve-el-phantom-power/>
- Sayol, Franc, (2013), *Rick Rubin, el productor que lo transforma todo en oro*, Playground. Recuperado de http://www.playgroundmag.net/articulos/columnas/Rick-Rubin-productor-transforma-oro_5_1162133778.html
- Significado de Loop, (2017), Significado.com, Recuperado de <https://www.significados.com/loop/>
- Tiempo, ritmo y métrica, (2017), Ciencia y música, Recuperado de <https://cmccallanocmartin.jimdo.com/m%C3%BAsica-y-m%C3%A1tematicas/tiempo-ritmo-y-m%C3%A9trica/>
- Torres, Víctor, (20 de marzo del 2013), *Reverb o Delay: ¿Sabes la diferencia?*, Tecnoiglesia.com, Recuperado de <http://tecnoiglesia.com/2013/03/reverb-o-delay-sabes-la-diferencia/>
- Wiesner, Mildred, (18 de abril del 2003), *Martín Galarza, la música su estilo de vida*, El Universo. Recuperado de <http://www.eluniverso.com/2003/04/18/0001/259/1EC50F2F225A4545A292EC5BEDA23598.html>

ANEXOS

Anexo 1: Chart melódico del Bajo, primera página.

Genero: Rap
Instrumento: Bajo
Compas 4/4
Tempo: 86Bpm

Falso de identidad

acentuación en la primera nota

Bass Estrofa

5

9 *Cambio de intencion doble tempo* Fill

13 Pre-coro Fill

17 Coro *con mucha fuerza*

21 Fill

25 Estrofa 2 *acentuación en la primera nota*

29

33 Fill

Anexo 2: Chart melódico del Bajo, segunda página.

2 Falso de identidad

37 *Cambio de intencion doble tempo* Fill

Pre-coro 2

40 *Con mucha fuerza*

Coro

44 Fill

48 *Notas pausadas*

Puente

52 *acentuación en la primera nota*

Estrofa 3

56 *Relajado* *nota muy larga*

Ending

Anexo 3: Chart rítmico de la Percusión, primera página.

Genero: Rap
Instrumento: 1 Percusión
Compas 4/4
Tempo: 86Bpm

Falso de identidad

Percusión
estrofa 1

5

9

Pre-coro 13

Coro 17

21

Estrofa 2 25

29

33

Pre-coro 2 37

Coro 40

Anexo 4: Chart rítmico de la Percusión, segunda página.

Falso de identidad

2

44

Puente 48

Estrofa 3 52

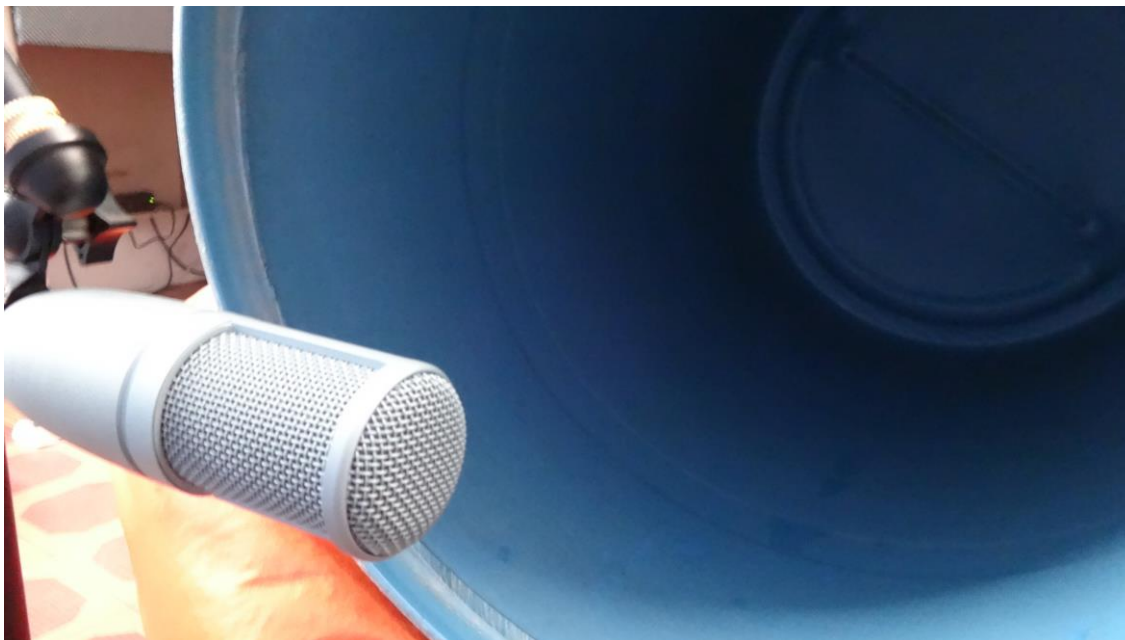
Ending 56

The image shows a musical score for a percussion chart. It consists of four staves of music. The first staff is a blank line with a double bar line at the end. The second staff is labeled 'Puente 48' and contains a sequence of notes with accents. The third staff is labeled 'Estrofa 3 52' and contains a more complex sequence of notes with accents. The fourth staff is labeled 'Ending 56' and contains a sequence of notes with accents, ending with a double bar line. The notes are primarily eighth and sixteenth notes, with some rests and accents.

Anexo 5: Fotografía Scratching, Grabación G.R. Estudio, Logic Pro X.



Anexo 6: Fotografía experimento de captura de sonido de un tanque vacío, de material plástico.



Anexo 6: Fotografía ensamble de guitarra y violín.



