



FACULTAD DE INGENIERIA Y CIENCIAS AGROPECUARIAS

PRODUCCIÓN MUSICAL DEL TEMA “ANCELMO”
DEL ARTISTA “KNT”

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

Ing. Xavier Zuñiga

Profeso Guía

David Ernesto Tapia Morales

Autor

Año

2017

DECLARACION DEL PROFESOR GUIA

“Declaro haber dirigido este trabajo a través de reuniones periódicas con el estudiante, orientando sus conocimientos y competencias para un eficiente desarrollo del tema escogido y dando cumplimiento a todas las disposiciones vigentes que regulan los Trabajos de Titulación”.

Xavier Esteban Zuñiga Figueroa

Ingeniero De Sonido

C.C. 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

Ingeniero De Sonido

C.C. 171262373-3

DECLARACION DE AUTORIA 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.”

David Ernesto Tapia Morales

C.C. 17105824635

AGRADECIMIENTOS

Agradezco a mi hermana por estar ahí desde el día 0 y a mi mamá y hermano y toda mi familia y en especial a mis profesores quienes supieron guiarme por la senda del conocimiento.

DEDICATORIA

Este trabajo y todo su esfuerzo va en memoria de mi amigo y hermano de otra madre "EBK" Edwin Chumo, tus amigos y yo te llevamos siempre

RESUMEN

Se produce el tema Ancelmo del género musical Hip Hop, en el cual se utilizan instrumentos análogos en su totalidad, queriendo así dar a conocer una propuesta nueva a lo que habitualmente conlleva una producción de tal estilo, sin descuidar por un momento el sonido característico.

El proceso en sí fue de mucha experimentación e investigación previa al momento de grabación para no descuidar el más mínimo detalle al momento de lograr la sonoridad deseada.

Como en toda producción fue fundamental el uso correcto de equipos y a su vez de instrumentos adecuados, por lo cual hubo la necesidad de utilizar y grabar en varios estudios según el instrumento específico.

Para contar y llevar a cabo el objetivo emocional de la canción el artista tuvo que sintetizar de manera corta la letra del tema para que pueda contar la historia cronológicamente sin dejar ningún cabo suelto o verso perdido, el rapero supo manejar el uso correcto de la estructura de la canción para poder contar la historia de su padre.

Tras cada sesión de grabación se pudo llegar a la sonoridad específica, y al final el proceso de mezcla fue sumamente sencillo y la edición fue el proceso más laborioso, pese a que inicialmente la mezcla daría el toque que el artista buscaba, no fue necesario el arduo trabajo en la misma.

Finaliza la producción de la canción con la satisfacción de KNT ya que las grabaciones y posteriores procesos de mezcla pudieron llegar a la sonoridad específica del estilo sin perder su esencia.

ABSTRACT

The theme Ancelmo of the musical genre Hip Hop is produced, in which analogous instruments are used in their totality, wanting to present a new proposal to what usually entails a production of such style, without neglecting for a moment the characteristic sound.

The process itself was a lot of experimentation and research prior to the moment of recording so as not to neglect the slightest detail when achieving the desired sound.

As in all production was the correct use of equipment and in turn of appropriate instruments, so there was a need to use and record in several studies according to the specific instrument.

In order to count and to carry out the emotional aim of the song, the artist had to synthesize shortly the letter of the subject so that he can tell the story chronologically without leaving any loose ends or lost verse, the repertoire knew how to handle the correct use of the structure Of the song to tell the story of his father.

After each recording session the specific sound could be reached, and in the end the mixing process was extremely simple and the editing was the most laborious process, although initially the mix would give the touch that the artist was looking for, it was not necessary Hard work on it.

Finally the production of the song ends with the satisfaction of KNT since the recordings and subsequent processes of mixing could reach the specific sonority of the style are to lose its essence

INDICE

1. Introducción.....	1
1.1. Objetivos	2
1.1.1. Objetivo General	2
1.1.2. Objetivos Específicos.....	2
2. Marco Teórico	3
2.1. Características Del Género.....	3
2.2. Historia Del Género.	3
2.2.1. Orígenes.	3
2.2.2. Años 70.....	5
2.2.3. Formación Años 80.....	6
2.2.4. Consolidación Mundial Años 90.....	6
2.2.5. N.W.A La Era Dorada de la West Coast	8
2.2.6. Años 2000.....	8
2.2.7 Principales exponentes Del Género.....	9
2.3. Productores Representativos.....	10
2.3.1. Dr Dre	10
2.3.2. Kanye West.	12
2.4. Referencia Musical	13
2.4.1. Time Sheet de la canción de referencia “Beautiful”	13
2.4.2 Análisis Sonoro de la Canción “Beautiful”	13
2.4.3. Análisis sonoro De Batería	14
2.4.4. Análisis sonoro de Bajo	14
2.4.5. Análisis Sonoro Guitarra Eléctrica	14
2.4.6. Análisis Sonoro de Sintetizador	15
3. Desarrollo	16
3.1. Preproducción.	17
3.1.1. Concepto Del Tema	17
3.1.2. Cronograma.....	17
3.1.3. Time Sheet Canción “Ancelmo”	19
3.1.4. Presupuesto Tentativo de la Canción Ancelmo	20

3.1.5. Presupuesto Real de la Canción Ancelmo.....	21
3.2. Producción	22
3.2.1. Grabación De Batería.	22
3.2.2. Input List Batería.....	23
3.2.2. Grabación De Bajo.....	24
3.2.3. Grabación De Guitarra Eléctrica	25
3.2.6. Grabación Piano	27
3.2.7. Grabación de Voz Coros.....	28
3.2.8. Grabación Voz Principal	30
3.3. Postproducción.....	31
3.3.1. Edición	32
3.3.2. Mezcla	32
3.3.3. Bombo 1	33
3.3.4. Bombo 2	33
3.3.5. Caja	33
3.3.6. Hit Hat.....	34
3.3.7. Bajo.....	34
3.3.8. Violín.....	34
3.3.9. Piano.....	35
3.3.10 Grabación De Voz Coros	35
3.3.11 Grabación Voz Principal	36
3.3.12. Masterización.....	36
3.3.13. Arte	37
3.3.12.1. Portada	37
3.3.12.2. Portada	37
3.3.12.3. Contraportada	38
3.3.12.4 Disco.....	38
3.3.12.5 Cubierta	39
4. Recursos.....	40
4.1 Instrumentos.....	40
4.1.1. Bombo	40
4.1.2. Caja	40
4.1.3. Hit Hat.....	41

4.1.4. Crash	41
4.1.5. Bajo.....	41
4.1.6. Guitarra Eléctrica	42
4.1.7. Violín.....	42
4.1.8. Piano.....	43
4.2. Micrófonos.....	43
4.2.1. Batería	43
4.2.1.1. Shure Beta 52A.....	43
4.2.1.2. Yamaha SKRM-100	44
4.2.1.3. Shure SM57	44
4.2.1.4. AKG C414.....	45
4.2.1.5. Neumann KM184.....	45
4.2.2. Guitarra Eléctrica	46
4.2.2.1. Shure KSM9CG	46
4.2.3. Piano.....	46
4.2.3.1. Shure SM81	46
4.2.4. Voz Principal.....	47
4.2.4.1. AKG C214.....	47
4.2.5. Voz Coros	47
4.2.5.1. Blue Bottle	47
4.3. Procesamiento.....	48
4.3.1. Bombo 1	48
4.3.1.1. Ecualizador 1 Bombo 1	48
4.3.1.2. Ecualizador 2 Bombo 1	49
4.3.1.3. Compresor Bombo 1	50
4.3.2. Bombo 2	51
4.3.2.1. Ecualizador 1 Bombo 2.....	51
4.3.2.2. Compresor Bombo 1	52
4.3.3. Caja Parche	53
4.3.3.1. Ecualizador Caja Parche	53
4.3.4. Caja Bordona.....	54
4.3.4.1. Ecualizador Caja Bordona	54
4.3.5. Hit Hat.....	55

4.3.5.1. Ecualizador Hit Hat	55
4.3.6. Crash	55
4.3.6.1. Ecualizador Crash.....	55
4.3.7. Bajo.....	55
4.3.7.1. Ecualizador Bajo	56
4.3.7.2. Compresor Bajo	57
4.3.8. Guitarra Eléctrica	57
4.3.8.1. Ecualizador Guitarra Eléctrica	58
4.3.9. Violín.....	58
4.3.9.1. Ecualizador Violín	59
4.3.10. Piano.....	59
4.3.10.1. Piano.....	59
4.3.11. Voz Coros Lead	59
4.3.11.1. Ecualizador Voz Coros Lead.....	60
4.3.11.2. Compresor Voz Coros Lead.....	61
4.3.12. Voz Coros Apoyos	62
4.3.12.1. Ecualizador Voz Coros Apoyos.....	62
4.3.13. Voz Lead.....	62
4.3.13.1. Ecualizador Voz Lead	62
4.3.13.2. Compresor Voz Lead	63
4.3.14. Voz Lead Apoyos 1	64
4.3.14.1. Ecualizador Voz Lead Apoyos 1	64
4.3.14. Voz Lead Apoyos 2.....	64
4.3.14.1. Ecualizador Voz Lead Apoyos 2	64
4.3.15. Voz Lead Apoyos 3.....	64
4.3.15.1. Ecualizador Voz Lead Apoyos 3	65
4.3.16. Reverberación y Retraso	66
4.3.16.1. Reverberación Voz Coros.....	66
4.3.16.2. Reverberación Voz Lead Apoyos.....	67
4.3.16.3. Reverberación Piano	68
4.3.16.4. Reverberación Violín.....	69
4.3.17. Masterización.....	70
4.3.17.1. Ecualizador Masterización	70
4.3.17.2. Reverberación Masterización.....	71

4.3.17.3. Limitador Masterización	72
4.3.17.4. Maximizador Masterización	73
5. Conclusiones y Recomendaciones.....	74
5.1. Conclusiones.....	74
5.2 Recomendaciones.....	75
6. Glosario	77
Referencias.....	79

1. Introducción

Mediante la siguiente producción el artista busca transmitir y dar a conocer las bases mismas del género musical Hip Hop, el mismo estilo de música que se ha tergiversado en estos tiempos desde que llegó al país, trata de lograr una correcta transmisión del mismo, desechar la imagen errónea que se tiene de un tipo de música que está muy ligada al entorno social de cualquier tipo de comunidad en la que exista problemas no solamente políticos sino también necesidades y demandas que surgen netamente en barrios de clase baja y obrera. Este género busca o nace por el ideal de llevar a cabo el mensaje netamente crudo que existe en los llamados *ghettos*, pero antes de adentrarnos en las raíces de este tipo de música mostrará algunos de los medios a llevar a cabo este propósito.

El artista y *MC* conocido como “Kaminante” o “KNT”, desde sus inicios a temprana edad en la música ha tenido siempre muy en claro las bases mismas de lo que se trata no solo el Hip Hop, si no la música en sí, y una de sus mayores metas y sueños es llegar a dar a conocer no solo sus ideas y conceptos, sino también obtener los medios correctos para poder transmitir sus sentimientos a no solamente toda persona que sea afín al ritmo.

Poder transmitir este mensaje algo frío y basto ya que el mundo en esencia es así, también llegar a un público más amplio, por su puesto ésta es una meta a largo plazo, mediante la producción trabajada, él mismo pretende poner o marcar una diferencia en el género y todas las producciones habituales que se han venido llevando de una manera muy convencional y habitual, desea obtener una producción con elementos sonoros acústicos netamente, y dejar de lado el sonido digital, lo cual lo embarca en una gran aventura por conseguir un sonido que evoque los principios del nacimiento del Hip Hop y las bases que lo caracterizan, al mismo tiempo encontrar el perfecto equilibrio para no perder la esencia del mismo.

1.1. Objetivos

1.1.1. Objetivo General

Realizar una producción del género musical Hip Hop en la canción “Ancelmo” utilizando instrumentos musicales análogos. Para que sea el primer sencillo del disco.

1.1.2. Objetivos Específicos

- Aplicar técnicas de procesamiento para obtener sonoridad de *MPC* en la grabación de la batería, para conservar la sonoridad característica del género musical.
- Revisar especificaciones técnicas de micrófonos acorde a cada instrumento a grabar, para obtener una óptima grabación.
- Utilizar únicamente instrumentos musicales análogos excluyendo sintetizadores digitales o instrumentos virtuales. Para cumplir el objetivo del proyecto.
- Ordenar la estructura musical de la canción para contar una historia, en un orden cronológico.

2. Marco Teórico

2.1. Características Del Género.

El Hip Hop es un género el cual está enfocado principalmente en el ritmo ya que hay canciones en las cuales no existe ninguna melodía o figura armónica, y su complejidad radica en las letras o líricas ya que éstas pueden ser tan complejas con figuras literarias como metáforas, pareados, analogías, figuras retóricas y rimas complejas, las temáticas son fundamentales ya que tratan de eventos cotidianos pero que son crudos, en cuanto a la musicalidad se centran en la presencia de *MPC* y *AKAI* estas cajas de ritmo son el corazón mismo del género generalmente el uso de *sampling* es muy habitual, en definitiva el género musical radica en el ritmo y las líricas y la forma poética en que son narradas sometidas a los mismos ritmos. El género está enfocado al adolescente promedio que vive dentro de un barrio mal llamado bajo y las vivencias que se presentan en ese entorno, mediante constantes ritmos o *loops* repetitivos acompañados de complejas letras. (Edwards, 2009)

2.2. Historia Del Género.

2.2.1. Orígenes.

El Hip hop antes de su formación como tal ve la luz en las fiestas callejeras o a principios de los años 50 y se puede decir que estos son sus orígenes, esto se da lugar a cabo en la ciudad de New York en el barrio del Bronx, y se presentan en las zonas más pobres lo que se conoce como *ghettos*, la razón por la cual las fiestas se producían en las calles es porque las personas que vivían en ellos no tenían los medios económicos para poder acceder a los Discos y lugares que estaban a la moda en esos momentos, en ese entonces

se vivía el auge de la música Funk y Disco por lo cual se puede decir con certeza que el género mismo tiene como raíces tanto su vínculo en la calle como los raíces en el Funk, debido a que posee de gran riqueza rítmica en cuanto comenzaron a extender sus fiestas para que las personas pudiesen seguir bailando de manera continua, y la manera en que prolongaban el tiempo de canción en canción fue sampleando las baterías para que quedase solamente un lapso de tiempo sonando y el baile se prolongase sin tener que parar, el hecho mismo de efectuar tal técnica es una de los artes del Hip Hop el llamado *sampling* que es tomar estratos o partes de canciones para poder obtener ya sea la melodía o las percusiones que se están produciendo dentro de determinada canción. (Chang, 2005)

La comunidad inmigrante proveniente de Jamaica ya estaba vinculada a situaciones similares ya que tenían fiestas bastantes similares, su música Dub, con la gran diferencia que ellos trajeron de su país el llamado *rap* que consistía en el fraseo de palabra que estrictamente debían estar sometidas bajo una estructura lírica, es decir cada compás tenía que rimar al final de cada uno de estos los mismo que iban acompañados por la improvisación, estas fiestas eran muy populares en los barrios de Queens que es otro barrio que crea un gran aporte para la formación del Hip Hop. (Chang, 2005)

El género se perfecciona musicalmente por los *DJ* y en especial uno en particular llamado DJ Kool Herc que dio gran aporte al construir las bases del ritmo, durante el proceso de estas fiestas callejeras fueron formándose lo que se conoce como los 4 elementos, estas 4 figuras son la esencia mismo del Hip Hop, como ya dijimos los *Dj* eran los encargados de prolongar la música y el baile y se afianzó como uno de los pilares, cuando las fiestas de Queens llegasen al Bronx se formarían los *MC* que con sus líricas o rap recitaban sus rimas sobre los ritmos que soltaban los *DJ* en las fiesta improvisando ingeniosas frases, y aquí es cuando se forma musicalmente el Hip Hop, pero esto no podía quedarse sin su expresión de baile por lo cual entre los sets de

baile de canción entre canción se incluyeron formas de bailar que consistían en movimientos rítmicos en contacto con el piso que toman el nombre de *B-Boys*, he aquí que tenemos tres elementos del género, el último en incorporarse es el Graffiti y es un arte que ya se había venido haciendo en otros lugares de Estados Unidos y en el cual se expresaba la inconformidad contra el gobierno y algunos fines políticos, a medida que iba transcurriendo el tiempo el Hip Hop dejó de abarcar temáticas netamente de baile envolviéndose más en temas que se producían en los *ghettos*, se tomó como una forma de revolución y una medida en la cual se podía utilizar para dar a conocer mediante música los problemas que se sufren en estos barrios y es así como la unión de estos 4 elementos como habíamos dicho con anterioridad da lugar a una cultura llamada Hip Hop. (Chang, 2005)

2.2.2. Años 70

Con la musicalidad propia del género se dejó muy atrás lo que se venía haciendo en sus orígenes ya que se dejó completamente de lado solo tener canciones netamente de Disco o Funk si no que se estableció ya la formación de un grupo de Hip Hop esta sería formado por un Dj y uno o dos *MC* y consistía en que el DJ mediante *sampling* soltaba canciones con estratos de varias en una sola utilizando elementos de percusión creados por el mismo dj como Hit Hats, bombos y cajas y los *MC* vertían sus poderosas e ingeniosas letras de rap encima de estos ritmos fusionados, cuando el DJ realizaba un *scratch* o un *breack* los B-Boys aprovechaban el momento para mostrar sus dotes del baile sobre el piso mientras se dibujaban graffitis durante el concierto, el conjunto de todos estos elementos simultáneamente en una fiesta que seguía siendo de barrio o callejera se denominó *Jams*, y en la época de los 70's solo fue popular únicamente en *Ney Work* en los barrios de Queens, Bronx y Brooklyn este último dándonos a los mejores raperos de la historia, además de estos *Jams* nacen las famosas batallas de rap, en las cuales se tenía que demostrar cual era el mejor *MC*. (Chang, 2005)

2.2.3. Formación Años 80

En esta década el género deja completamente de lado todo lo que concierne a su etapa Disco y desde ese momento toma lo que sería su definitiva rienda, los *MC* empezaron a trabajar más arduamente en sus letras y hacerlas más complejas y líricas, los ritmos se empiezan a trabajar de igual forma más elaborada y tomando una característica en común. El género ya se conocía a lo largo del país y se estaba popularizando a través del mismo y del mundo con sus cuatro elementos como el break dance y el graffiti, inició una expansión global, popularizando el rap y los primeros álbumes y artistas Hip Hop empezaron a formar el camino para los futuros artistas quienes serían después la consolidación y padres del Hip Hop como lo conocemos en la actualidad. (Chang, 2005)

2.2.4. Consolidación Mundial Años 90

Esta es la década clave y la consolidación del género en la cual se solidifica de una vez y marca lo que sería el Hip Hop de ahí para adelante con el terreno que ya había dejado marcado por Blow, Bambaataa y Herk, aparecen grupos legendarios y *MC* que son considerados los mejores hasta los días de hoy, y también musicalmente, ya que en esta instancia se empieza a emplear los MPC y AKAI que son la raíz misma del Hip Hop, la máquina de ritmos que se utilizaba para ensayar que fue adaptada al Hip Hop en la cual se hacía sampling y *lopps* con samples reales la sonoridad de este transductor es el sonido del Hip Hop en sí, y tras los ritmos o sampling que hacían los *DJ* ya sea de Soul, Funk, Disco, Jazz, Blues, iban montadas las letras complejas y líricas con gran ingenio que esta vez sí trataban o relataban problemas o cotidianidad de personas que viven en los *ghettos* con temas crudos, de pobreza, crimen, drogas, racismo, abuso policiaco y otros altamente misóginos, es importante recalcar que en este período nacen los que se conocen como los padres fundadores del Hip Hop los cuales serían; N.W.A, LL Cool J, Run DMC, Das

FX, A Tribal Called Quets, Beastie Boys, MC Hammer, Vanila Ice, Big Pun, Tupac Shakur, The Notorius BIG, Public Enemy, Wutang Clan, a partir de esto el género se vuelve mundial y toma su lugar como de los más influyentes. (George, 1998)

En el transcurso de estos años, el estilo de música se convierte en un arma para poder reclamar cosas y abusos que la gente negra sufría, y las inconformidades con el gobierno de turno, el Hip Hop se convirtió en un género estrechamente vinculado a lo social y la denuncia de todos los males que aquejan a la gente pobre y en especial al pueblo negro. (George, 1998)

Por lo cual su expansión fue cosa fácil ya que en cualquier país donde exista pobreza y abusos se puede vincular estrechamente y salir a flote, como su origen es de música Disco también existe Hip Hop de Club o de fiesta que es un festejo mismo a la vida, y a la celebración de vivir cada momento como si fuese el último. (George, 1998)

En esta década nace el importante sello discográfico Deff Jam fundado por Russel Simmons y como productor Rick Rubin, es quizá es sello más importante en la industria Hip Hop ya que si bien es cierto es el primer sello discográfico de solo a lo que Hip Hop se refiere también produjo y vio nacer a grandes *MC* y grupos que ahora son verdaderas leyendas como RUN DMC, y Public Enemy con Rick Rubin a la cabeza de la producción marcaron gran diferencia y el camino para lo que sería los años venideros para futuros grupos y raperos, es importante destacar que RUN DMC puede considerarse como los padres del Hip Hop mismo ya que si bien es cierto se venía formando desde los 70's este grupo de un DJ y dos *MC* conceptualizan y definen al Hip Hop no solo en las líricas y música sino también en la forma de vestir y la temática que se venía llevando pasando de las Disco a la calle nuevamente y consolidando por fin al Hip Hop como tal. (George, 1998)

2.2.5. N.W.A La Era Dorada de la West Coast

Tras la hegemonía de New York y todo el trabajo que se venía haciendo se pensaba que el Hip Hop solo se podía hacer y producir en esta ciudad, nunca se planteó el pensamiento de que el Hip Hop podía surgir en otra ciudad, es cuando en Los Ángeles California nace la legendaria agrupación N.W.A que es uno de los grupos más emblemáticos de toda la historia del rap ya que impusieron y crearon un nuevo sub-género del Hip Hop llamado *Gansta Rap* que no es más que un festejo a la vida criminal y delictiva con la consigna de que nacer negro y pobre no era una restricción para quedarse así toda la vida y que si tú te lo propones puedes ser amo del mundo y de las calles, lo importante en este grupo es el cambio en el concepto en cuanto a letras se refiere y la temática misma, este tipo de letras fueron muy bien aceptadas por el público y tuvo una acogida bastante amplia y su repercusión dio el pie para que el Hip Hop se puede producir no solo en New York o los Ángeles sino en todo el mundo ya que después de la aparición de este grupo aparecen el Hip Hop en otros países de Latinoamérica y Europa y en la propia costa oeste ya que surgen varios *MC* que se impusieron y marcaron nuevas tendencias musicales. (Westhoff, 2016)

Es claro saber que en este período aparecen los exponentes más representativos de la historia del RAP y también los productores, debemos señalar que en tan solo 10 años el género logra un gran avance y se destaca netamente lo que vendría hacer la base del Hip Hop en adelante. (Westhoff, 2016)

2.2.6. Años 2000.

Una vez establecido y consolidado el Hip Hop inicia a nutrirse de varios géneros como la electrónica haciendo como eje a los sintetizadores como

principal instrumento de la producción y dejando atrás los MPC es cuando nace la producción del Beat el cual conlleva elementos ya melódicos y deja un lado el sampling utilizando a los VST para emular diversas sonoridades que son muy bien manejadas por los productores y creando una nueva tendencia, llevando de nuevo al género por una necesidad de realizar producciones más complejas y más profesionales al momento de sacar a la luz determinada producción sin dejar a un lado las dos posturas que desde sus inicios el Hip Hop vino presentando, en esta etapa se nota claramente una evolución y a la vez una baja en su popularidad ya que se decía que dejó de ser un género comprometido con la realidad social y pasó a ser más comercial. (Spignesi, 2016)

En este proceso entra en escena Atlanta con nuevos MC y productores como Master P, e introducen temática aún más criminal que la que se venía haciendo en la Costa Oeste, el bien llamado Dirty South que es un ritmo muy común en los bares nocturnos porque en sus letras incita al consumo de drogas y sexo, se puede tomar a este período curiosamente como el resurgimiento del Hip Hop pero totalmente con otra musicalidad y otro enfoque e incluso si la esencia del mismo, completamente una nueva evolución que suena en la actualidad. (Spignesi, 2016)

2.2.7 Principales exponentes Del Género.

Los principales y más representativos MC, DJ y productores del género musical Hip Hop son:

Dj Kool Herk

Es considerado el padre del Hip Hop ya que tuvo gran influencia en separar los ritmos de las canciones de Funk y Disco, al separar los ritmos de percusión de batería para que la duración de lapso entre canción y canción sea bailado continuamente sin pausa este proceso de edición de audio marcó enormemente

al Hip Hop ya de desde ahí se fue definiendo como un género que se basa en el ritmo, lo que caracterizó a Herk fue la prolongación de los ritmos en las Block Parties y el separa únicamente elementos de percusión. (Chang, 2005)

N.W.A

Es un gran grupo y uno de los emblemas y padres del Hip Hop, ya que incorporaron una nueva temática al género llamada el Gansta Rap e inclusive los llamaron el grupo más peligroso, poseen un disco clásico del Hip Hop y se diferencia por la letras altamente explícitas y crudas lo cual di al Hip Hop un nuevo enfoque, sus matices caracterizaron e influenciaron a toda esa región al punto que no se puede pensar en esa región haciendo otro tipo de rap. (Westhoff, 2016)

Tupac Shakur.

Es considerado el mejor rapero de toda la historia del Hip Hop, por su capacidad de transmitir ideas, pensamientos, es el modelo de poesía dentro de lo que rap se trata, sus capacidad creativa es única ya que puede crear gran cantidad de líricas minutos antes de grabar una canción con gran sentido y ritmo, desde sus inicios en la música fue considerado siempre un buen rapero por la facilidad en las letras, además de ser un lector empedernido y activista político gran defensor de los derechos del pueblo negro estaba muy involucrado en relucir las dificultades que se viven dentro de los *ghettos* con el fin de que las personas que vivían ahí puedan ampliar su manera de pensar, pese a su temprana muerte dejó grabado 5 discos póstumos lo que constata su gran creatividad lírica. (Hoye, 2003)

2.3. Productores Representativos

2.3.1. Dr Dre

Es considerado por muchos el mejor productor de todos los tiempos y sus trabajos son bases y puntos de referencia para otros productores de la escena

Hip Hop, es padre de un sonido nuevo y su meticulosidad al momento de trabajar es muy conocida y aclamada por muchos artistas es el ícono de la costa oeste hasta el día de hoy, tienes varios discos clásicos además de sin número de producciones muy conocidas para varios artistas su trabajo en *The Chronic* es considerado el mejor disco de todos los tiempos y es el mentor y formador de los mejores raperos que son conocidos hasta el día de hoy. (Westhoff, 2016)

A temprana edad siempre tuvo gran interés por la música Funk la cual como recordaremos es uno de los padres del Hip Hop, y mezclaba música Disco en un club en el barrio de Comptom por lo cual tuvo las principales influencias de los géneros padres del Hip Hop, desde sus comienzos mantuvo clara la idea de lo que era importante en el rap, la letra, por lo mismo siempre fue exigente al edificar sus canciones en torno a esta última, se le conoce por ser un perfeccionista en todos sus aspectos y la gran duración en elaborar sus discos y temas, tiene gran olfato al descubrir nuevos talentos, desde que formó su grupo N.W.A en el que fue gran partícipe en su formación e inclusión al mundo de la música, es un gran visionario ya que el grupo se hizo famoso por sus letras altamente explícitas, él mismo diseñaba los *beats* además de la mezcla la grabación y la masterización. (Westhoff, 2016)

Tras la separación de N.W.A se unió a Suge Knight para formar uno de los sellos discográficos más emblemáticos llamado Death Row Records en el cual grabó lo que se considera el mejor disco de todos los tiempos *The Chronic* con el nacimiento de este álbum nace un nuevo estilo de música llamado G-Funk que es lo que caracteriza al disco y al Dr Dre, al formar y consolidar este nuevo estilo surge una nueva época para el Hip Hop de la mano del Dre Dre además de la incursión y aparición de nuevos artistas como Snoop Dogg, Nate Dogg, Warren G, Kurupt, el disco se basa en las letras fuertes y sonidos y ganchos funk con leads sintetizados que son exaltados al subir el *pitch* de sus melodías, además del uso de clásicos MPC para todos los ritmos y de voces totalmente

fuerres, lo que destaca de este trabajo es la introducción del Soul es decir de melodías cantadas con el acompañamiento de raps en los veros, el uso de sampling es común en el disco con la particularidad de que todos los samples son tocados por músicos y elementos análogos de alta gama lo que le da y brinda un toque diferente a este trabajo. (Westhoff, 2016)

2.3.2. Kanye West.

A pesar de no haber estado en la época dorada del Hip Hop Kanye es un productor muy importante, ya que cuando el género estaba en su decadencia la aparición de él lo hizo resurgir por sus melodías de antaño y sus samples de música Soul y baterías y ritmos producido por MPC's surgió gracias a Jay Z y es una celebridad conocida por todo el mundo no solo en Estados Unidos, como sabemos sus letras radican en entornos sociales y temáticas de fuertes críticas a la sociedad a pesar de su gran ego es considerado por muchos raperos un genio en la música ya que esta ha ido evolucionando a lo largo del tiempo y siempre presenta e innova un nuevo sonido en todos sus discos ha colaborado con grandes exponentes de la música en general como Paul McCartney y Daf Dunk. (Spignesi, 2016)

Tiene un sonido muy característico en sus *beats* ya que es muy común el uso de voces Soul. (Spignesi, 2016)

Sus primeras letra y raps nacieron cuando cursaba la secundaria siempre enfocadas en la crítica social desde su perspectiva, en la adolescencia ya tenía gran experiencia en el sampling y siempre fue gran apasionado por la música Soul desde su infancia que es lo que marcaría las producciones suyas a futuro, dejó la Universidad para dedicarse exclusivamente a la música período en el cual se le conoció por ser un *beatmaker* único entre muchos ya que su criterio para utilizar sintetizadores e introducirlos con voces Soul en un perfecto

equilibrio, es en ese entonces cuando Jay Z pone especial atención en el joven West y le pidió participar en dos producciones de su nuevo disco las mismas que fueron muy bien catalogadas por el público en general haciendo que el mismísimo Jay Z lo elogiara convirtiéndolo en una destacada promesa. (Westhoff, 2016)

2.4. Referencia Musical

2.4.1. Time Sheet de la canción de referencia “Beautifull”

Tabla1. Análisis de la canción “Beautifull”

INSTRUMENTO	ESTROFA I	CORO	ESTROFA II	CORO	FINAL
Voz		X	X	X	
Batería		X	X	X	X
Bajo		X	X	X	X
Guitarra Eléctrica	X	X	X	X	X
Sintetizador		X	X	X	X
Sample	X				X

2.4.2 Análisis Sonoro de la Canción “Beautifull”

Debido al objetivo emocional de la canción a grabar, se toma como un punto de partida la canción “Beautifull” del MC Eminem, la cual tiene el objetivo emocional muy marcado y se identifica de manera muy específica lo que el artista desea transmitir y plasmar, la instrumentación de la canción de referencia es muy marcada y la misma se centra en instrumentos musicales análogos, como el uso de una guitarra eléctrica y de un bajo eléctrico, y

samples que claramente se identifican provenientes de una batería ya que la armonía de la canción cuenta con un modo menor y el tempo relativamente lento es justo para poder narrar la historia a contarse.

2.4.3. Análisis sonoro De Batería

La presencia del bombo es muy marcada y cuenta con un aumento en los 100Hz y en los 80 Hz como es característico del género, en cuanto a la caja o redoblante se puede notar que en la frecuencia de 3kHz y gran espectro frecuencial en la zona de 500Hz y 1 kHz, el Hit Hat como es común de la música Funk ya que de ahí proviene el Hip Hop posee un *boost* en los decibles en los 4Kz y 6kHz para poder captar todo el ataque, no encontramos la presencia de Toms.

2.4.4. Análisis sonoro de Bajo

Como todos los bajos en el género en la mezcla está colocado en el centro, y tiene varios *boost* en frecuencia específicas como 125Hz y 250Hz, en la zona de frecuencias sub graves posee atenuación en frecuencias como 100Hz y 80Hz para evitar enmascaramientos con el bombo

2.4.5. Análisis Sonoro Guitarra Eléctrica

En cuanto a la guitarra podemos escuchar que tiene un filtro pasa altos ya que es extraída de otra canción, encontramos que el procesamiento en este instrumento no es muy marcado a diferencia de los instrumentos ya citados con anterioridad, en cuestiones de mezcla la misma es colocada en el panorama estéreo.

2.4.6. Análisis Sonoro de Sintetizador

En tercer plano encontramos un sintetizador actuando como colchón armónico en el cual posee información frecuencial en la zona de frecuencias medias graves para ser más específicos en las frecuencias de 300Hz y 250Hz con un filtro pasa bajos, el instrumento en sí empieza desde el primer verso hasta el último coro.

3. Desarrollo

Como en toda producción musical la concepción de la canción y el desarrollo tanto de la idea como del objetivo emocional lleva a cabo un proceso extenso y riguroso el cual puede tardar o llevar algunos meses y es necesario tener un completo orden y una cumplir todas las etapas que una producción musical profesional contiene desde la idea que desea plasmar el artista hasta finalmente el producto final que se debe presentar al público en general por lo cual se dividió la producción como es habitual en tres etapas:

- **Preproducción:** Es la etapa clave y crucial y la más extensa, en ésta se elabora el cronograma que es algo vital en cualquier proyecto ya que brinda el tiempo real y crucial para nuestro proyecto, en la que se trata de elegir cosas desde el tempo apropiada para la canción, plasmar la idea y buscar un objetivo emocional acorde al tema además de poder emparentar con el género musical apropiado y la correcta elección músicos y los estudios o estudio de grabación apropiados para cada sesión.
- **Producción:** Fase de consolidación en la que se refleja todo el trabajo de logística empleados en la preproducción, etapa en la cual se procede a grabar toda la instrumentación de acuerdo al cronograma, en ésta etapa destaca también la elección de los transductores apropiados para cada instrumento a grabarse.
- **Postproducción:** La conclusión de todas las etapas en la cual se realiza la mezcla y la masterización de la canción o producto final.

3.1. Preproducción.

3.1.1. Concepto Del Tema

Debido a que se desea contar una historia y la misma se debe narrar de manera cronológica se elige el género musical Hip Hop ya que es muy común dentro de éste encontrar historias y la estructura binaria lo hace muy compatible para que se pueda narrar la historia sin que se pueda perder el sentido de la misma, y debido a que la voz ocupa un papel fundamental en éste tipo de estilo por encima de la instrumentación, es ideal para la idea que se pretende desarrollar.

Como la esencia del estilo musical es el ritmo, lo hace muy adaptable a cualquier melodía ya sea de otro género indiferente al Hip Hop, por lo cual se decidió introducir elementos musicales análogos muy cercanos al Blues y a la canción de referencia, la versatilidad en introducir estos instrumentos va hacer muy dependientes de la grabación de la batería y la sonoridad obtenida

3.1.3. Time Sheet Canción “Ancelmo”

Tabla3. Time Sheet

INSTRUMENTO	INTRO	ESTROFA	CORO	ESTROFA	CORO	FINAL
		I		II		
Voz		X		X		
Voz Coros			X		X	
Batería	X	X	X	X	X	X
Bajo		X	X	X	X	X
Guitarra Eléctrica		X	X	X	X	X
Piano		X	X	X	X	X

3.1.4. Presupuesto Tentativo de la Canción Ancelmo

Tabla4. Presupuesto Tentativo

Área De Infraestructura				
Estudio	Grabación	Valor por Hora	Horas Estimadas	Total
Mad House	Batería	\$20.00	2	\$40.00
Mad House	Bajo	\$20.00	1	\$20.00
Mad House	Violín	\$20.00	1	\$20.00
Mad House	G.Eléctrica	\$20.00	2	\$40.00
Magic Estudio	Piano	\$25.00	1	\$25.00
Magic Estudio	Voz Coros	\$25.00	2	\$50.00
Todo Bien Prod	Voz Rap	\$25.00	1	\$25.00
			Total	\$ 220,00
Área Creativa				
Descripción	Tema	Valor Por Tema	Total	
Productor Musical	1	\$ 500,00	\$ 500,00	
Compositor	1	\$ 250,00	\$ 250,00	
Ing Mezcla	1	\$ 100,00	\$ 100,00	
Ing. Máster	1	\$ 200,00	\$ 200,00	
Arreglista	1	\$ 300,00	\$ 300,00	
Diseñador Gráfico	1	\$ 100,00	\$ 100,00	
			Total	\$ 1.450,00
Área Ejecutiva				
Descripción	Tema	Valor Por Tema	Total	
Baterista	1	\$ 50,00	\$ 50,00	
Bajista	1	\$ 25,00	\$ 25,00	
Violinista	1	\$ 30,00	\$ 30,00	
Guitarrista	1	\$ 25,00	\$ 25,00	
Pianista	1	\$ 100,00	\$ 100,00	
Corista	1	\$ 100,00	\$ 100,00	
Voz Rap	1	\$ 150,00	\$ 150,00	
			Total	\$ 480,00
Área De Extras				
Descripción				
Transporte				\$ 50,00
Alimentación				\$ 60,00
			Total	\$ 110,00
			Total	\$ 2.260,00

3.1.5. Presupuesto Real de la Canción Ancelmo

Tabla5. Presupuesto Real

Área De Infraestructura				
Estudio	Grabación	Valor por Hora	Horas Estimadas	Total
Mad House	Batería	\$20.00	5	\$ 100,00
Mad House	Bajo	\$20.00	2	\$ 40,00
Mad House	Violín	\$20.00	1	\$ 20,00
Mad House	G.Eléctrica	\$20.00	3	\$ 60,00
Magic Estudio	Piano	\$25.00	1	\$ 25,00
Magic Estudio	Voz Coros	\$25.00	2	\$ 50,00
Todo Bien Prod	Voz Rap	\$25.00	4	\$ 100,00
			Total	\$ 395,00
Área Creativa				
Descripción	Tema	Valor Por Tema	Total	
Productor Musical	1	\$ 0,00	\$ 0,00	
Compositor	1	\$ 0,00	\$ 0,00	
Ing Mezcla	1	\$ 0,00	\$ 0,00	
Ing. Máster	1	\$ 0,00	\$ 0,00	
Arreglista	1	\$ 0,00	\$ 0,00	
Diseñador Gráfico	1	\$ 100,00	\$ 100,00	
		Total	\$ 100,00	
Área Ejecutiva				
Descripción	Tema	Valor Por Tema	Total	
Baterista	1	\$ 0,00	\$ 0,00	
Bajista	1	\$ 0,00	\$ 0,00	
Violinista	1	\$ 0,00	\$ 0,00	
Guitarrista	1	\$ 0,00	\$ 0,00	
Pianista	1	\$ 0,00	\$ 0,00	
Corista	1	\$ 0,00	\$ 0,00	
Voz Rap	1	\$ 0,00	\$ 0,00	
		Total	\$ 0,00	
Área De Extras				
Descripción				Total
Transporte				\$ 50,00
Alimentación				\$ 60,00
			Total	\$ 110,00
			Total	\$ 605,00

3.2. Producción

En ésta fase, realizamos todo lo que a grabación de instrumentos respecta, dado a que toda la instrumentación es de carácter análogo se procedió a grabar en un determinado estudio de grabación específico tomando en cuenta las características de cada instrumento, y también los transductores específicos que nos darán la sonoridad deseada, es así como se planteó una sesión de grabación para cada instrumento y cada músico en un orden apropiado.

La absoluta grabación de todos los instrumentos fue hecha en ProTools HD 11 con una frecuencia de muestreo de 48kHz y con una profundidad de 24bits, además de la búsqueda de los micrófonos cuya respuesta de frecuencia no solo sea acorde al instrumento a grabarse, sino también de que su sensibilidad en la curva de respuesta de frecuencia sea la adecuada para obtener la sonoridad característica del género musical, sin dejar de lado el objetivo emocional del tema.

3.2.1. Grabación De Batería.

Ésta grabación fue uno de los puntos claves para todo el proceso y el tema, ya que como se había citado con anterioridad el género Hip Hop se centra en el ritmo y su nacimiento está muy ligado a las cajas de ritmos.

Como el objetivo principal de todo el proyecto es utilizar elementos musicales únicamente análogos, la grabación de la batería fue esencial, y la distribución del flujo de señal y los micrófonos a utilizarse fue fundamental.

Las técnicas de microfonía varían un poco a lo que usualmente se emplearía al grabar una batería, en este caso se toma como punto centro de toda la grabación el bombo y se excluye por completo un tipo de microfonía estéreo en los platos, ya que el eje y punto de partida de toda la canción va hacer el bombo.

Baterista: Xavier Chamorro

Marca y Modelo: Pearl Session Custom

Estudio De Grabación: Mad House

Grabación y Mezcla: José Andrade

Asistente de Grabación: Daniela Erazo

3.2.2. Input List Batería.

Tabla6. Input List Batería

Canal Medusa	Instrumento	Micrófono		Preamplificador	
		Marca	Modelo	Marca	Modelo
1	Bombo	Shure	Beta52A	Universal Audio	6176
2		Yamaha	SKRM- 100	Vintech Audio	273
3	Caja	Shure	SM57	Neve	1073DPA
4		Shure	SM57	Neve	1073DPA
5	Hi-Hat	AKG	C414	API	3124
6	Crash	Neumann	KSM184	API	3124
7	High Tom	Electro Voice	RE20	API	3124
8	Flor Tom	Sennheiser	MD421	API	3124
9	Room	Telefunken	AK47	Vintech Audio	273



Figura1. Batería Pearl Session Custom

3.2.2. Grabación De Bajo.

En la grabación de la maqueta 0 inicialmente se grabó el bajo con amplificador y utilizando dos micrófonos para poder captar especialmente frecuencias graves y sub graves, debido a que no se planificó correctamente la distribución de la señal por los correcto pre amplificadores y al grabar el bajo con amplificador se obtuvo además la acústica que para ser buena del recinto no aportó de manera correcta a la sonoridad deseada, se optó por grabar el bajo definitivamente por línea y por un pre amplificador de tubos además de un pedal con ecualizador resaltando fundamentalmente las frecuencias graves de 250Hz hasta 80Hz.

De ésta manera y con un pre amplificador de tubo, y excluyendo un amplificador de bajo en la grabación se logró obtener la sonoridad deseada.

El bajista no tuvo la necesidad de ensayar como se hizo en la grabación de la batería ya que le patrón rítmico de la línea de bajo, correspondían a las mismas figuras que se presentan durante toda la canción a lo largo del tema.

Tabla 7. Input List Bajo

Instrumento	Micrófono		Preamplificador	
	Marca	Modelo	Marca	Modelo
Bajo	-	-	Universal Audio	6176



Figura 2. Bajo Lyon by washburk

3.2.3. Grabación De Guitarra Eléctrica

Para la grabación de la guitarra eléctrica, se busca una sonoridad distintiva del blues para apoyar el objetivo emocional con las frecuencias agudas que éste tipo de género resalta, por lo cual a diferencia del bajo no se podía grabar únicamente por línea ya que se necesitaba de una amplificación notablemente, y la coloración de determinado micrófono para dar un balance a la hora de la mezcla con la respuesta de frecuencia de cada micrófono a utilizar en la grabación.

En el proceso de grabación se había ensayado previamente una línea melódica que acompañaba al bajo en la mayoría de sus figuras, pero en el momento preciso de grabar se pudo lograr una improvisación de una melodía no ensayó con antelación, la espontaneidad del guitarrista al momento de ejecución se

pudo obtener tres tomas en la cuales posteriormente en edición se elegirán la mejores para de ésta manera empatar según las frases del MC.

Guitarrista: Xavier Ramírez

Marca y Modelo: Gibson SG

Estudio De Grabación: CR1 Y EG1

Grabación y Mezcla: David Tapia

Asistente de Grabación: Adriel Iza

Tabla5. Input List Guitarra Eléctrica

Instrumento	Micrófono		Preamplificador	
	Marca	Modelo	Marca	Modelo
Amplificador	Shure	KSM9CG	Aphex	207D
Fender Champion 40	Shure	SM57	Aphex	207D

3.2.5. Grabación Violín

En esta sesión se incluye un violín ya que es un instrumento que marca la diferencia a no ser típico en conjunto con los otros instrumentos a emplearse, el mismo timbre característico de un violín marca, mucho y destaca muchas frases antes de la sección del puente musical, ya que sus figuras melódicas acentúan todos los contra tiempos y su altura define de manera muy clara el desenvolvimiento de la historia que se pretende contar.

La interpretación del instrumento es efectuada en la técnica llamada spiccato, la misma que cuenta con toda la presencia de frecuencias medias graves que posee el violín, la razón de emplear ésta técnica y no el arco en sí, fue porque se pretendía resaltar las rimas que se presentan antes de llegar al puente musical. Para la grabación del violín se contó con cuatros ensayos con la

grabación de batería, bajo y guitarra eléctrica como base para repasar antes de la grabación en el estudio.

Violinista: Daniela Erazo

Marca y Modelo: Ancona VG 104 1/2

Estudio De Grabación: Mad House

Grabación y Mezcla: José Andrade

Asistente de Grabación: David Tapia

Tabla6. Input List Violín.

Instrumento	Micrófono		Preamplificador	
	Marca	Modelo	Marca	Modelo
Violín	Neumann	KSM184	Neve	1073DPA



Figura 3. Grabación Violín.

3.2.6. Grabación Piano

Cumpliendo con el objetivo principal del proyecto se omite por completo cualquier instrumento virtual, por lo cual se grabó un piano vertical para no solo

cumplir con los objetivos planteados, sino también para obtener una sonoridad que es poco habitual tener un sonido análogo.

Para la grabación se tuvo un total de 3 ensayos debido a que el piano solamente actúa como un colchón armónico para todo el tema en sí, y no hubo la necesidad de más ensayos, se utilizó además una técnica de microfonía estéreo.

Tabla 7. Input List Piano

CH	Instrumento	Micrófono		Preamplificador	
		Marca	Modelo	Marca	Modelo
1	Piano	Shure	SM81	Universal	Twin
2	Piano	Shure	SM81	Universal	Twin



Figura 5. Grabación de Piano

3.2.7. Grabación de Voz Coros

En la parte de los coros se omitió al MC y se introdujo una voz femenina de tipo Soul con frecuencias medias altas para dar más realce y emoción en la parte

de los dos coros ya que en esta sección se eliminó instrumentos como el bajo y el violín para que la voz quede sola con la batería, así de éste modo el objetivo emocional se desarrolla por completo y es el desanclase de la historia, la misma que fue resumida de manera muy corta para que pueda sintetizar todo en unos ocho compases.

El ensayo para la grabación contó con un total de 5 sesiones ya que la artista tuvo dificultades en acoplarse a un género que no era común para ella, la idea y melodía para la creación del coro fue tomada por las progresiones melódicas del piano.

Debido a que se necesitaba gran dinámica en ésta parte de la canción fue necesario utilizar un micrófono con mucha sensibilidad y todo el espectro rango frecuencial para obtener gran cantidad de frecuencias agudas y graves en lo posible.

Corista: Emilia Vinueza

Estudio De Grabación: Magic Estudio

Grabación y Mezcla: Pablo Verduga

Asistente de Grabación: Luis Jácome

Tabla8. Input List Voz Coros

Instrumento	Micrófono		Preamplificador	
	Marca	Modelo	Marca	Modelo
Voz Coros	Blue	Bottle	Grace Design	M 801



Figura 6. Grabación Voz Coros

3.2.8. Grabación Voz Principal

Esta sesión fue la más importante ya que todo en el género se centra en la voz, y como se plantea contar una historia tanto la vocalización como la correcta dicción de cada frase fue elemental, la elaboración de la letra fue más allá de una producción convencional de una canción de Hip Hop ya que cada rima fue pensada para cada compás en específico acorde a la entrada de cada instrumento, la métrica y versos de la canción fueron compuesto en un sistema de pareados.

Para la grabación fue necesario ensayar durante una semana, y la grabación para comodidad del fue llevada a cabo en un estudio de grabación casero, ya que le artista tiene gran desenvolvimiento en un estudio de grabación al cual está acostumbrado.

Debido a la gran capacidad de adaptarse a cualquier ritmo, no fue mayor problema que pueda adaptarse al ritmo de instrumentos tocado por músicos en lugar que secuencias MIDI, dando así un toque especial a la canción.

MC: Richard Rodríguez

Estudio De Grabación: Todo Bien Producciones

Grabación y Mezcla: Bryam Benalcazar

Asistente de Grabación: David Tapia

Tabla 9. Input List Voz Principal

Instrumento	Micrófono		Preamplificador	
	Marca	Modelo	Marca	Modelo
Voz Rap	AKG	C214	Focusrite	18i8

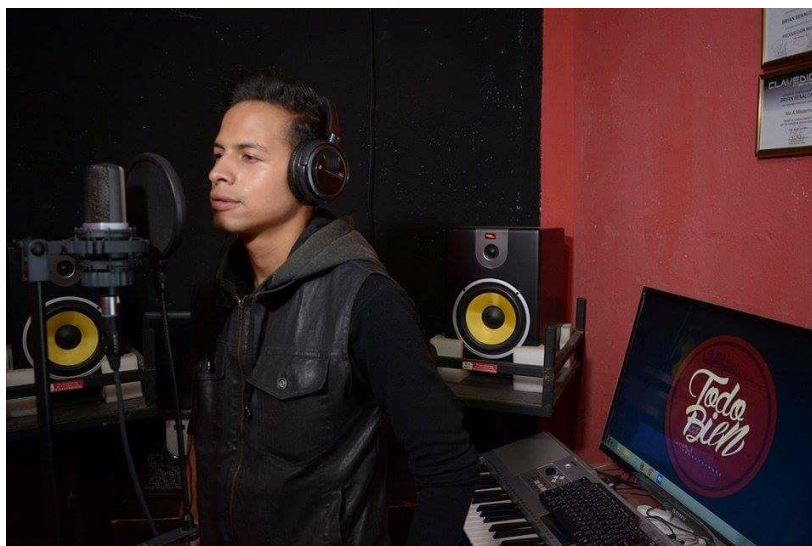


Figura 7. Grabación De Voz Rap

3.3. Postproducción

Se concluye ya la etapa de producción y se inicia con la de postproducción etapa en la cual se consolida todo lo que se grabó, se junta todas las sesiones en una sola, debido a que se utiliza ProTools para todas las grabaciones no hubo mayor inconveniente en juntar todas las sesiones ya que todas contaban con las mismas características de frecuencia de muestreo y bits de profundidad.

Se crea la sesión como todas las grabaciones en una sola, una vez que todo está en orden por canales y en su debido orden iniciamos con el proceso de producción la postproducción.

3.3.1. Edición

Durante ésta etapa verificamos especialmente que todos los canales a los cuales corresponde un instrumento en específico estén correctamente acorde al tempo en el cual se realizó la grabación y en el tempo que se eligió para poder llevar a cabo le objetivo emocional del tema.

Además, se consolida todos lo *tracks* en los silencios de interpretación para de ésta manera eliminar la grabación innecesaria en todos los canales, para ser más específico eliminaremos información frecuencial que no necesitamos.

Como el Hip Hop es un género musical en el cual se graban varias tomas voces que pueden ser desde tres a cuatro canales solamente de la voz principal, sin contar tomas de voces secundarias o apoyos vocales, por lo cual se debe tener extremo cuidado al mover o editar los grupos creados en cada canal en la sesión de ProTools para de ésta manera evitar cualquier tipo de desfase en los tiempos de la canción.

3.3.2. Mezcla

Una vez que todos los instrumentos están debidamente ordenados y en tiempo con cada compás desde la batería hasta el violín, se inicia con unos de los procesos vitales y de mayor importancia no solamente de éste género en particular sino también de toda producción musical en mención, que es el de mezcla, aquí resaltaremos secciones con ecualización o daremos panoramas con reverberación a los distintos instrumentos según nos hayamos planteado y nos ayude a desarrollar el objetivo emocional de la canción, como indica su

nombre se mezclaran todos los sonidos para que toda la canción en conjunto tenga una idea clara y se pueda entender de manera correcta, de ésta manera se comprenderá de mejor forma la función que ocupa cada instrumento en su respectiva parte del tema.

3.3.3. Bombo 1

Como se trata de una producción musical del Hip Hop el bombo fue uno de los instrumentos más importantes por lo cual se tuvo que tratar como un instrumento independiente sin que el mismo deje de ser parte de la batería en conjunto, por lo cual se tuvo que utilizar micrófonos con sensibilidad especializada en frecuencias graves. En ésta toma de bombo en especial se grabó información de frecuencias graves para poder captar frecuencias comprendidas entre 250Hz hasta 100Hz ya que él genero así lo demanda, además en el momento de ecualizar solamente se resaltará frecuencias específicas con un realce máximo de 2dB.

3.3.4. Bombo 2

En ésta toma captamos de manera específica frecuencias sub graves comprendidas entre 50Hz y 80Hz ya que en mezcla no se desea utilizar ningún *trigger*, como conseguimos la sonoridad deseada en el momento de la grabación existirá poco enmascaramiento con respecto al bombo 1 por lo cual no se atenuará de manera significativa frecuencias que son esenciales en el bombo.

3.3.5. Caja

Para poder obtener frecuencias graves medias y agudas se utiliza dos micrófonos de ésta manera tenemos distribuido por canal las frecuencias ordenadas por canal, se capta con el primer micrófono las frecuencias producidas entre la mitad del parche y el aro, es decir frecuencias medias agudas. El segundo micrófono es colocado debajo de la bordona de la caja para captar frecuencias graves medias.

3.3.6. Hit Hat

Para ecualizar el Hit Hat se emplea el ecualizador virtual de ProTools EQ3-7Band, y como el Hit Hat es lo que brinda el ritmo durante toda la canción se empleó un micrófono condensador con gran rango de frecuencia para poder obtener toda la información frecuencial de éste, de ésta manera al momento de ecualizar podremos utilizar filtros a medida que sea necesario, además de utilizar un filtro se realza únicamente el ataque del Hit Hat, al aplicar el filtro se evita el enmascaramiento con las frecuencias de la guitarra eléctrica.

3.3.7. Bajo

Con la grabación del bajo se excluyó amplificador y el uso de micrófonos, por lo cual la grabación del mismo fue efectuada por línea, la señal pasa por un preamplificador de tubos, con esto se tiene toda la información de frecuencias del bajo, en el amplificador se sube la ganancia de salida a un total de 7dB, en el ecualizador se utiliza un filtro pasa bajos, para evita enmascaramientos con el violín o guitarra eléctrica, no se realza ninguna frecuencia y se atenúa frecuencias medias para no tener enmascaramientos con el ataque del bombo, se utiliza un compresor para dar coloración en cuanto al ataque que se atenuó en el bajo de ésta manera no perdemos información del bajo o del ataque del bombo.

3.3.8. Violín

En cuanto al violín, se procede únicamente a utilizar un ecualizador, nuevamente se utiliza un filtro pasa altos para evitar enmascaramiento con las frecuencias de la guitarra eléctrica ya existen muchas frecuencias compartidas entre ambos instrumentos, se toma especial énfasis en las frecuencias medias agudas ya que dentro de éste rango se encuentran las respectivas frecuencias fundamentales de la madera de dicho instrumento. Se posiciona el violín en un

porcentaje de 70% en el canal izquierdo de toda la mezcla para que pueda destacar de una manera adecuada.

3.3.9. Piano

Para el piano se tuvo que utilizar dos micrófonos para obtener una imagen estereofónica, de ésta forma el instrumento se ubicará dentro de las dos imágenes en el panorama estéreo, como éste instrumento en particular posee gran cantidad de armónicos y por ende muchas frecuencias dentro se rango, por lo cual no se aplica ningún filtro, para evitar enmascaramientos se coloca al piano en un tercer panorama actuando de ésta manera como un colchón armónico en la mezcla y se toma especial énfasis en las frecuencias de 450Hz frecuencias en las cuales se centra el ataque del instrumento, de ésta manera no pierde su función dentro de la mezcla.

3.3.10 Grabación De Voz Coros

Para todas las voces se utiliza el mayor procesamiento hasta el momento, primero se empieza tomar realce en las frecuencias de 550Hz a 2kHz frecuencias en las cuales la corista posee especial problema de dicción, se aplica un filtro pasa banda de para eliminar frecuencias grabadas durante la grabación, para brindar una coloración en las frecuencias altas se emplea un compresor virtual de tubos BF-76 en el cual se utiliza un umbral de 4dB con un ataque con un *output* de 18dB para que las frecuencias agudas de la voz de la corista tengan mayor intensidad dentro del rango de frecuencia de la misma.

Además de todo el procesamiento utilizado con anterioridad, se emplea un D-Reverb creando un canal auxiliar el propósito de esta reverb es darle una espacialidad diferente a las voces de apoyo, para brindar de ésta manera mayor panorama en la parte del coro.

3.3.11 Grabación Voz Principal

Para la voz principal se utilizó un procesamiento similar al que se utilizó en la voz del coro, primeramente, se emplea un ecualizador EQ3-7Band para realizar un filtro pasa banda en el cual se realiza un corte en frecuencias graves en 90Hz y otro en frecuencias agudas en 15kHz, de esta manera se eliminan frecuencias innecesarias y se quedan únicamente las que se encuentran en la voz.

De igual manera se realiza atenuación en frecuencias donde se encuentran consonantes como la s. Se utiliza un compresor Dyn3 para poder comprimir la saturación en ciertas partes de la canción. Se crea un canal auxiliar en el cual se envía la señal de todas las voces de apoyo para poder tener una reverberación distinta y de esta manera determinar planos sonoros distintos.

3.3.12. Masterización

Ésta es la parte en la cual se procede a ecualizar todos los canales que caen al canal master, y en principio se procede a introducir un analizador de espectro para poder observar la canción en todo el rango de frecuencia, se procede a atenuar frecuencias graves en 100Hz y en 200Hz, y se realiza un realce en 1kHz zona frecuencial en la cual se observa una menor intensidad a comparación de todo el espectro restante, posteriormente se utiliza compresión para poder brindar coloración y ganancia en todo el *track* en general, no se utiliza más de 1dB en la ganancia del compresor.

Además del compresor ya expuesto se utiliza un limitador para evitar saturación en toda la canción con un umbral de -1dB, por consiguiente, en la cadena se coloca el maximizador Maxim para en el cual se utiliza un *ceiling* de 0.1dB y umbral de -1dB para de esta manera poder obtener mayor intensidad sonora, ya que en el proceso de mezcla se pierde mucho de la misma por la ecualización que ella efectuamos o por la compresión que se realizó en algunos *tracks*.

3.3.13. Arte

3.3.12.1. Portada

Para el diseño del disco se opta por realizar un libro en el interior, en la portada se observa al artista con el protagonista de la canción, que es su padre, se utiliza una tonalidad sepia para todo el contexto de la portada, en la portada y en todo su libro no se utiliza ningún *graffiti* o *tagg* ya que el objetivo del disco y de todo el tema en general y de la canción es que pueda llegar a todas las personas en general y no solo a los que sean afines con el género en particular.

3.3.12.2. Portada



Figura 8. Portada del disco

3.3.12.3. Contraportada



Figura 9. Contraportada del disco.

3.3.12.4 Disco



Figura10. Arte del disco

3.3.12.5 Cubierta



Figura 11. Cubierta del disco

4. Recursos

4.1 Instrumentos

4.1.1. Bombo

Instrumento	Marca, Modelo, Tipo
Bombo	Pearl SSC2415BX/C 24" x 15"
Micrófono Utilizado	Shure Beta 52A
Micrófono Utilizado	Yamaha SKRM-100

Adaptado del reglamento de la carrera, Técnico Superior en Grabación y Producción Musical, Formatos de especificaciones técnicas (UDLA, 2017)

4.1.2. Caja

Instrumento	Marca, Modelo, Tipo
Caja	Pearl SSC1465S/C 14" x 6.5"
Micrófono Utilizado	Shure SM57
Micrófono Utilizado	Shure SM57

Adaptado del reglamento de la carrera, TSGPM, Formatos de especificaciones técnicas (UDLA, 2017)

4.1.3. Hit Hat

Instrumento	Marca, Modelo, Tipo
Hit Hat	Medium Light Hi-Hat 14"
Micrófono Utilizado	AKG C414

Adaptado del reglamento de la carrera, TSGPM, Formatos de especificaciones técnicas (UDLA, 2017)

4.1.4. Crash

Instrumento	Marca, Modelo, Tipo
Crash	Thin Crash
Micrófono Utilizado	Neumann KM184

Adaptado del reglamento de la carrera, TSGPM, Formatos de especificaciones técnicas (UDLA, 2017)

4.1.5. Bajo

Instrumento	Marca, Modelo, Tipo
Bajo	Lyon By Washburk
Preamplificador utilizado	Universal Audio 6176

Adaptado del reglamento de la carrera, TSGPM, Formatos de especificaciones técnicas (UDLA, 2017)

4.1.6. Guitarra Eléctrica

Instrumento	Marca, Modelo, Tipo
Guitarra Eléctrica	Gibson SG
Micrófono Utilizado	Shure KSM9CG
Micrófono Utilizado	Shure SM57

Adaptado del reglamento de la carrera, TSGPM, Formatos de especificaciones técnicas (UDLA, 2017)

4.1.7. Violín

Instrumento	Marca, Modelo, Tipo
Violín	VG 104 1/2
Micrófono Utilizado	Neumann KM184

Adaptado del reglamento de la carrera, TSGPM, Formatos de especificaciones técnicas (UDLA, 2017)

4.1.8. Piano

Instrumento	Marca, Modelo, Tipo
Piano	Yamaha JU109PE
Micrófono Utilizado	Neumann KM184
Micrófono Utilizado	Neumann KM184

Adaptado del reglamento de la carrera, TSGPM, Formatos de especificaciones técnicas (UDLA, 2017)

4.2. Micrófonos

4.2.1. Batería

4.2.1.1. Shure Beta 52A

Equipo	Marca, Modelo, Tipo
Micrófono	Shure Beta 52A
Observaciones especiales	Dinámico Cardioide Rango de frecuencia 20Hz- 10kHz

Adaptado del reglamento de la carrera, TSGPM, Formatos de especificaciones técnicas (UDLA, 2017)

4.2.1.2. Yamaha SKRM-100

Equipo	Marca, Modelo, Tipo
Micrófono	Yamaha SKRM-100
Observaciones especiales	Dinámico Bidireccional Rango de frecuencia 50Hz- 2kHz

Adaptado del reglamento de la carrera, TSGPM, Formatos de especificaciones técnicas (UDLA, 2017)

4.2.1.3. Shure SM57

Equipo	Marca, Modelo, Tipo
Micrófono	Shure SM57
Observaciones especiales	Dinámico Cardioide Rango de frecuencia 40Hz- 15kHz

Adaptado del reglamento de la carrera, TSGPM, Formatos de especificaciones técnicas (UDLA, 2017)

4.2.1.4. AKG C414

Equipo	Marca, Modelo, Tipo
Micrófono	AKG C414
Observaciones especiales	Condensador Multipatrón Rango de frecuencia 20Hz- 20kHz

Adaptado del reglamento de la carrera, TSGPM, Formatos de especificaciones técnicas (UDLA, 2017)

4.2.1.5. Neumann KM184

Equipo	Marca, Modelo, Tipo
Micrófono	Neumann KM184
Observaciones especiales	Condensador Cardioide Rango de frecuencia 20Hz- 20kHz

Adaptado del reglamento de la carrera, TSGPM, Formatos de especificaciones técnicas (UDLA, 2017)

4.2.2. Guitarra Eléctrica

4.2.2.1. Shure KSM9CG

Equipo	Marca, Modelo, Tipo
Micrófono	Shure KSM9CG
Observaciones especiales	Condensador Cardioide Rango de frecuencia 50Hz- 20kHz

Adaptado del reglamento de la carrera, TSGPM,

Formatos de especificaciones técnicas (UDLA, 2017)

4.2.3. Piano

4.2.3.1. Shure SM81

Tabla 23. Shure SM81

Equipo	Marca, Modelo, Tipo
Micrófono	Shure SM81
Observaciones especiales	Condensador Cardioide Rango de frecuencia 20Hz- 20kHz

Adaptado del reglamento de la carrera, TSGPM,

Formatos de especificaciones técnicas (UDLA, 2017)

4.2.4. Voz Principal

4.2.4.1. AKG C214

Equipo	Marca, Modelo, Tipo
Micrófono	AKG C214
Observaciones especiales	Condensador Cardioide Rango de frecuencia 20Hz- 20kHz

Adaptado del reglamento de la carrera, TSGPM, Formatos de especificaciones técnicas (UDLA, 2017)

4.2.5. Voz Coros

4.2.5.1. Blue Bottle

Equipo	Marca, Modelo, Tipo
Micrófono	Blue Bottle
Observaciones especiales	Condensador Cardioide Rango de frecuencia 20Hz- 20kHz

Adaptado del reglamento de la carrera, TSGPM, Formatos de especificaciones técnicas (UDLA, 2017)

4.3. Procesamiento

4.3.1. Bombo 1

4.3.1.1. Ecuador 1 Bombo 1

Ecuador	Marca, Modelo, Tipo		
	EQ 3 7 Band		
Banda o Frecuencia	Gain	Q	Tipo de Curva
50 Hz	3.0 dB	0.5	LF
100 Hz	2.5 dB	1.0	LF
250 Hz	1.5 dB	1.0	MF
2 kHz	1.0 dB	1.0	HMF
4 kHz	1.0 dB	1.0	HMF

Adaptado del reglamento de la carrera, TSGPM, Formatos de especificaciones técnicas (UDLA, 2017)

4.3.1.2. Ecualizador 2 Bombo 1

Ecualizador	Marca, Modelo, Tipo		
	EQ 3 7 Band		
Banda o Frecuencia	Gain	Q	Tipo de Curva
50 Hz	3.0 dB	4.0	LF
100 Hz	2.5 dB	3.0	LF
250 Hz	2.0dB	2.0	MF
2 kHz	1.5 dB	2.5	HMF
4 kHz	1.5 dB	2.5	HMF

Adaptado del reglamento de la carrera, TSGPM, Formatos de especificaciones técnicas (UDLA, 2017)

4.3.1.3. Compresor Bombo 1

	Marca, Modelo y Tipo
Compresor o Limiter	Dyn3 Compressor Limiter
Parámetros	Valor de Configuración
Threshold	-5dB
Ratio	3:1
Attack Time	5ms
Release Time	8ms
Knee	23dB
Gain	2dB

Adaptado del reglamento de la carrera, TSGPM,

Formatos de especificaciones técnicas (UDLA, 2017)

4.3.2. Bombo 2

4.3.2.1. Ecualizador 1 Bombo 2

Ecualizador	Marca, Modelo, Tipo		
	EQ 3 7 Band		
Banda o Frecuencia	Gain	Q	Tipo de Curva
50 Hz	4.5 dB	7.5	LF
80 Hz	3.0 dB	6.5	LF
100 Hz	2.0 dB	5.0	LF
245 kHz	1.0 dB	7.5	HMF

Adaptado del reglamento de la carrera, TSGPM, Formatos de especificaciones técnicas (UDLA, 2017)

4.3.2.2. Compresor Bombo 1

Tabla 30. Compresor Bombo 2

	Marca, Modelo y Tipo
Compresor o Limiter	Dyn3 Compressor Limiter
Parámetros	Valor de Configuración
Threshold	-7dB
Ratio	2:1
Attack Time	50 us
Release Time	1 ms
Knee	20dB
Gain	1.5dB

Adaptado del reglamento de la carrera, TSGPM,

Formatos de especificaciones técnicas (UDLA, 2017)

4.3.3. Caja Parche

4.3.3.1. Ecualizador Caja Parche

Tabla 31. Ecualizador Caja Parche

Ecualizador	Marca, Modelo, Tipo		
	EQ 3 7 Band		
Banda o Frecuencia	Gain	Q	Tipo de Curva
250 Hz	2.0 dB	8.0	MF
556 Hz	1.5 dB	6.0	MF
1 kHz	1.0 dB	6.0	HMF
3 kHz	1.5 dB	7.5	HMF
450 kHz	0.5 dB	5.5	HMF

Adaptado del reglamento de la carrera, TSGPM, Formatos de especificaciones técnicas (UDLA, 2017)

4.3.4. Caja Bordona

4.3.4.1. Ecualizador Caja Bordona

Ecualizador	Marca, Modelo, Tipo		
	EQ 3 7 Band		
Banda o Frecuencia	Gain	Q	Tipo de Curva
500 Hz	0.5 dB	6.0	MF
1.500 Hz	1.0 dB	4.0	MF
3.800 Hz	-3.0 dB	7.0	HMF
4.000 kHz	2.5 dB	7.5	HMF

Adaptado del reglamento de la carrera, TSGPM, Formatos de especificaciones técnicas (UDLA, 2017)

4.3.5. Hit Hat

4.3.5.1. Ecualizador Hit Hat

Tabla 33. Ecualizador Hit Hat

Ecualizador	Marca, Modelo, Tipo		
	EQ 3 7 Band		
Banda o Frecuencia	Gain	Q	Tipo de Curva
10.000 Hz	0.5 dB	6.5	HF
16.500 Hz	1.0 dB	5.0	HF

Adaptado del reglamento de la carrera, TSGPM, Formatos de especificaciones técnicas (UDLA, 2017)

4.3.6. Crash

4.3.6.1. Ecualizador Crash

Tabla 34. Ecualizador Crash

Ecualizador	Marca, Modelo, Tipo		
	EQ 3 7 Band		
Banda o Frecuencia	Gain	Q	Tipo de Curva
13.000 Hz	0.5 dB	6.5	HF
17.000 Hz	1.0 dB	6.0	HF

Adaptado del reglamento de la carrera, TSGPM, Formatos de especificaciones técnicas (UDLA, 2017)

4.3.7. Bajo

4.3.7.1. Ecualizador Bajo

Tabla 35. Ecualizador Crash

Ecualizador	Marca, Modelo, Tipo		
	EQ 3 7 Band		
Banda o Frecuencia	Gain	Q	Tipo de Curva
75 Hz	1.5 dB	6.5	LF
125 Hz	2.0 dB	6.0	LF
250 Hz	2.5 dB	5.5	MF

Adaptado del reglamento de la carrera, TSGPM, Formatos de especificaciones técnicas (UDLA, 2017)

4.3.7.2. Compresor Bajo

Tabla 36. Compresor Bajo

	Marca, Modelo y Tipo
Compresor o Limiter	Dyn3 Compressor Limiter
Parámetros	Valor de Configuración
Threshold	-10dB
Ratio	3:1
Attack Time	2.5 ms
Release Time	6 ms
Knee	15 dB
Gain	0.5 dB

Adaptado del reglamento de la carrera, TSGPM,

Formatos de especificaciones técnicas (UDLA, 2017)

4.3.8. Guitarra Eléctrica

4.3.8.1. Ecualizador Guitarra Eléctrica

Tabla 37. Ecualizador Guitarra Eléctrica

Ecualizador	Marca, Modelo, Tipo		
	EQ 3 7 Band		
Banda o Frecuencia	Gain	Q	Tipo de Curva
445 Hz	0.3 dB	8.0	MF
568 Hz	-3.0 dB	6.0	MF
1.346 Hz	1.0 dB	6.0	HMF
3.456 Hz	1.5 dB	7.5	HMF
5.866 kHz	0.5 dB	5.5	HMF

Adaptado del reglamento de la carrera, TSGPM, Formatos de especificaciones técnicas (UDLA, 2017)

4.3.9. Violín

4.3.9.1. Ecualizador Violín

Tabla 38. Ecualizador Violín

Ecualizador	Marca, Modelo, Tipo		
	EQ 3 7 Band		
Banda o Frecuencia	Gain	Q	Tipo de Curva
500 Hz	0.3 dB	8.0	MF
1.000 Hz	-3.0 dB	6.0	MF
3.566 Hz	1.0 dB	6.0	HMF

Adaptado del reglamento de la carrera, TSGPM, Formatos de especificaciones técnicas (UDLA, 2017)

4.3.10. Piano

4.3.10.1. Piano

Tabla 39. Ecualizador Piano

Ecualizador	Marca, Modelo, Tipo		
	EQ 3 7 Band		
Banda o Frecuencia	Gain	Q	Tipo de Curva
440 Hz	2.0 dB	4.0	MF
535 Hz	1.0 dB	6.0	MF
2.346 Hz	-2.5 dB	6.0	HMF

Adaptado del reglamento de la carrera, TSGPM, Formatos de especificaciones técnicas (UDLA, 2017)

4.3.11. Voz Coros Lead

4.3.11.1. Ecuador Voz Coros Lead

Tabla 40. Ecuador Voz Coros Lead

Ecuador	Marca, Modelo, Tipo		
	EQ 3 7 Band		
Banda o Frecuencia	Gain	Q	Tipo de Curva
457 Hz	2.0 dB	4.0	MF
1.367 Hz	1.0 dB	7.0	HF
3.856 Hz	2.5 dB	5.0	HMF
4.500 Hz	-2.5 dB	4.5	HMF
6.000 kHz	-3.0 dB	3.5	HMF

Adaptado del reglamento de la carrera, TSGPM, Formatos de especificaciones técnicas (UDLA, 2017)

4.3.11.2. Compresor Voz Coros Lead

Tabla 41. Compresor Voz Coros Lead

	Marca, Modelo y Tipo
Compresor o Limiter	Dyn3 Compressor Limiter
Parámetros	Valor de Configuración
Threshold	-17dB
Ratio	10:1
Attack Time	1.00 ms
Release Time	4 ms
Knee	20 dB
Gain	0.5 dB

Adaptado del reglamento de la carrera, TSGPM,

Formatos de especificaciones técnicas (UDLA, 2017)

4.3.12. Voz Coros Apoyos

4.3.12.1. Ecualizador Voz Coros Apoyos

Tabla 42. Ecualizador Voz Coros Apoyos

Ecualizador	Marca, Modelo, Tipo		
	EQ 3 7 Band		
Banda o Frecuencia	Gain	Q	Tipo de Curva
550 Hz	1.5 dB	6.0	MF
1.320 Hz	-2.0 dB	8.0	HMF
3.300 Hz	3.5 dB	6.0	HMF
4.480 Hz	-1.5 dB	5.5	HMF

Adaptado del reglamento de la carrera, TSGPM, Formatos de especificaciones técnicas (UDLA, 2017)

4.3.13. Voz Lead

4.3.13.1. Ecualizador Voz Lead

Tabla 43. Ecualizador Voz Lead

Ecualizador	Marca, Modelo, Tipo		
	EQ 3 7 Band		
Banda o Frecuencia	Gain	Q	Tipo de Curva
425 Hz	1.0 dB	2.0	MF
550 Hz	2.0 dB	1.5	MF

Adaptado del reglamento de la carrera, TSGPM, Formatos de especificaciones técnicas (UDLA, 2017)

4.3.13.2. Compresor Voz Lead

Tabla 44. Compresor Voz Lead

	Marca, Modelo y Tipo
Compresor o Limiter	Dyn3 Compressor Limiter
Parámetros	Valor de Configuración
Threshold	-5dB
Ratio	10:1
Attack Time	1.00 ms
Release Time	3 ms
Knee	15 dB
Gain	0.0 dB

Adaptado del reglamento de la carrera, TSGPM,

Formatos de especificaciones técnicas (UDLA, 2017)

4.3.14. Voz Lead Apoyos 1

4.3.14.1. Ecualizador Voz Lead Apoyos 1

Tabla 45. Ecualizador Voz Lead Apoyos 1

Ecualizador	Marca, Modelo, Tipo		
	EQ 3 7 Band		
Banda o Frecuencia	Gain	Q	Tipo de Curva
550 Hz	1.0 dB	1.5	MF
3500 Hz	0.5 dB	0.5	HMF
4500 Hz	0.5 dB	1.5	HMF

Adaptado del reglamento de la carrera, TSGPM, Formatos de especificaciones técnicas (UDLA, 2017)

4.3.14. Voz Lead Apoyos 2

4.3.14.1. Ecualizador Voz Lead Apoyos 2

Tabla 46. Ecualizador Voz Lead Apoyos 2

Ecualizador	Marca, Modelo, Tipo		
	EQ 3 7 Band		
Banda o Frecuencia	Gain	Q	Tipo de Curva
550 Hz	1.0 dB	1.5	MF
3500 Hz	0.5 dB	0.5	HMF

Adaptado del reglamento de la carrera, TSGPM, Formatos de especificaciones técnicas (UDLA, 2017)

4.3.15. Voz Lead Apoyos 3

4.3.15.1. Ecualizador Voz Lead Apoyos 3

Tabla 47. Ecualizador Voz Lead Apoyos 3

Ecualizador	Marca, Modelo, Tipo		
	EQ 3 7 Band		
Banda o Frecuencia	Gain	Q	Tipo de Curva
550 Hz	2.5 dB	1.5	MF
1000 Hz	0.5 dB	0.5	HMF
2500 Hz	1.5 dB	1.5	HMF

Adaptado del reglamento de la carrera, TSGPM, Formatos de especificaciones técnicas (UDLA, 2017)

4.3.16. Reverberación y Retraso

4.3.16.1. Reverberación Voz Coros

Tabla 48. Reverberación Voz Coros

	Marca, Modelo
Reverb	D Reverb Mono
Parámetros	Valor de configuración
Tipo	Medium
Wet	40 %
Dry	0 %
Pre-Delay	50 ms
Difusion	75 %
Decay	1.05 sec

Adaptado del reglamento de la carrera, TSGPM,

Formatos de especificaciones técnicas (UDLA, 2017)

4.3.16.2. Reverberación Voz Lead Apoyos

Tabla 49. Reverberación Voz Lead Apoyos

	Marca, Modelo
Reverb	D Reverb Mono
Parámetros	Valor de configuración
Tipo	Medium
Wet	30 %
Dry	0 %
Pre-Delay	25 ms
Difusion	40 %
Decay	2.00 sec

Adaptado del reglamento de la carrera, TSGPM,

Formatos de especificaciones técnicas (UDLA, 2017)

4.3.16.3. Reverberación Piano

Tabla 50. Reverberación Piano

	Marca, Modelo
Reverb	D Reverb Mono
Parámetros	Valor de configuración
Tipo	Medium
Wet	60 %
Dry	0 %
Pre-Delay	40 ms
Difusion	70 %
Decay	1.00 sec

Adaptado del reglamento de la carrera, TSGPM,

Formatos de especificaciones técnicas (UDLA, 2017)

4.3.16.4. Reverberación Violín

Tabla 51. Reverberación Violín

	Marca, Modelo
Reverb	D Reverb Mono
Parámetros	Valor de configuración
Tipo	Medium
Wet	40 %
Dry	0 %
Pre-Delay	20ms
Difusion	60 %
Decay	1.50 sec

Adaptado del reglamento de la carrera, TSGPM,

Formatos de especificaciones técnicas (UDLA, 2017)

4.3.17. Masterización

4.3.17.1. Ecualizador Masterización

Tabla 52. Ecualizador Masterización

Ecualizador	Marca, Modelo, Tipo		
	EQ 3 7 Band		
Banda o Frecuencia	Gain	Q	Tipo de Curva
125 Hz	-1.0 dB	1.0	LF
375 Hz	-0.5 dB	1.0	MF
3.000 Hz	0.5 dB	0.5	HMF
16 kHz	0.5 dB	1.5	HMF

Adaptado del reglamento de la carrera, TSGPM, Formatos de especificaciones técnicas (UDLA, 2017)

4.3.17.2. Reverberación Masterización

Tabla 53. Reverberación Masterización

	Marca, Modelo
Reverb	D Reverb Mono
Parámetros	Valor de configuración
Tipo	Small
Wet	10 %
Dry	0 %
Pre-Delay	5 ms
Difusion	20 %
Decay	1.00 sec

Adaptado del reglamento de la carrera, TSGPM,

Formatos de especificaciones técnicas (UDLA, 2017)

4.3.17.3. Limitador Masterización

Tabla 54. Limitador Masterización

	Marca, Modelo y Tipo
Compresor o Limiter	Dyn3 Compressor Limiter
Parámetros	Valor de Configuración
Threshold	-1dB
Ratio	10:1
Attack Time	1.00 ms
Release Time	5 ms
Knee	20 dB
Gain	2.5 dB

Adaptado del reglamento de la carrera, TSGPM,

Formatos de especificaciones técnicas (UDLA, 2017)

4.3.17.4. Maximizador Masterización

Tabla 55. Maximizador Masterización

	Marca, Modelo y Tipo
Maximizador	Maxim
Parámetros	Valor de Configuración
Threshold	-3 dB
Ceiling	-1dB
Dither	On
Release Time	0 ms
Weet	0 %

Adaptado del reglamento de la carrera, TSGPM,

Formatos de especificaciones técnicas (UDLA, 2017)

5. Conclusiones y Recomendaciones

5.1. Conclusiones

Para consolidar de una manera efectiva y lograra obtener el propósito u objetivo emocional de una canción y el correcto desarrollo de la misma, se debe tener presente que todas las fases desde la concepción de la canción hasta el momento del procesamiento deben ser enfocadas y unidas en un mismo sentido y desarrollo. Por lo cual se detalla las siguientes conclusiones.

- Se logra producir la canción del género musical Hip Hop utilizando instrumentos musicales análogos, sin perder la sonoridad característica del género musical.
- Se logra obtener la sonoridad deseada con la correcta distribución de la señal para cada sesión de grabación, eligiendo de manera correcta cada transductor para cada instrumento musical a grabarse.
- El no inferir en un exceso de procesamiento en la etapa de mezcla para cada instrumento y sección ayuda a mantener a cada instrumento y grabación de los mismos a que mantener su sonido característico análogo, y no perder de ésta manera el objetivo principal del proyecto.
- La elección de cada músico para determinada sesión de grabación, conociendo sus características de interpretación más la correcta elección de cada instrumento musical con sus características y propiedades sonoras, son de vital importancia para no perder la idea y propósito del tema en sí.

- La correcta planificación y horario y lugar de grabación cronológicamente durante el proceso de grabación y el de preproducción anterior, tiene una gran importancia para tener de manera clara y en perfecto orden el proceso entero de producción de la canción
- El arte al no mostrar algo que sería no sería común dentro del género ayuda a desarrollar y mostrar tanto el objetivo emocional de la canción como el objetivo del proyecto como tal.

5.2 Recomendaciones

- Se recomienda de manera imperativa planificar de forma correcta el orden de grabación de cada instrumento para poder tener una secuencia lógica al momento de ir obteniendo las tomas de la canción en un orden lógico.
- Enfatizar con mayor importancia la etapa de preproducción, para de ésta manera tener no solo un cronograma acorde a la necesidad de grabación, sino también para obtener un presupuesto fijo a disponer durante toda la producción.
- Tener alternativas secundarias para cada sesión de grabación, y músicos adicionales a los seleccionados, para de ésta forma no tener retrasos en el cronograma planificado.
- Se recomienda tener un recinto acústico adecuado para poder realizar de manera correcta el proceso de mezcla y masterización, un solo lugar equipado con las propiedades tanto acústicas y electroacústica adecuadas para dichos procesos.

- Escuchar la opiniones y sugerencias de un solo productor para tener una visión de producción clara y objetiva de cómo se lleva el proceso del tema durante las etapas de grabación y postproducción.
- De manera obligatoria se recomienda respaldar cada sesión de grabación y de igual forma cronogramas, presupuestos y cualquier información concerniente a todo lo que tenga que ver con el proyecto.
- Se recomienda tener más sesiones de ensayos antes del proceso y etapa de grabación, incluyendo de manera ordenada y planificada cada sesión en el cronograma, para poder realizar múltiples tomas y mayor versatilidad al momento de elegir los tracks finales.

6. Glosario

AKAI: Compañía Japonesa dedicada a la comercialización y distribución de productos electrónicos, y cajas de ritmos. (Reference, 2016)

B Boys: Persona que baila Break Dance en fiestas populares, termino popularizado

por Dj Koll Herc (Reference, 2016)

Beat: Secuencia usualmente en MIDI, en la cual se producen loops que forman en conjunto una canción normalmente de Hip Hop o rap (Reference, 2016)

Block Parties: Expresión cultural formada en el Bornx en la cual se realizaban fiestas callejeras (George, 1998)

Dirty South: Subgénero del Hip Hop, formado en Atlanta que narra las vivencias criminales de y gamberras de dicha ciudad. (Reference, 2016)

DJ: Abreviación de Dee Jay, personal profesional que reproduce música en vivo.

(Xavier, 2011)

Eggo Trip: Expresión utilizada en música rap para expresar superioridad (Reference, 2016)

Gansta Rap: Sub género del Hip Hop, que trata sobre la vida criminal de los Ángeles

California (Westhoff, 2016)

Ghettos: Barrio en que habita esta comunidad, el Bronx es una parte del gueto hispano neoyorquino. (Reference, 2016)

Hardcore: Estilo musical que nace del género Punk (Reference, 2016)

Jams: Término empleado para asociar a una fiesta de Hp Hop. (Hop, 2013)

Loops: Palabra que es utilizada en música electrónica, y define una secuencia igual de compases que se repite a lo largo de una canción o sección musical. (Reference, 2016)

MC: Abreviación de la palabra Master of Ceremony, Maestro de Ceremonia, y hace referencia los cantantes de rap. (Reference, 2016)

MPC: Marca de una de las cajas de ritmo producidas por la compañía Machine que es utilizada para producir y generar ritmo de batería. (Reference, 2016)

Rap: Abreviación de las Ritmic and Poetic, definición al español ritmo y poesía (Hop, 2013)

Sample: Toma o muestra. (Reference, 2016)

Sampling: Definición empleada cuando se recurre a tomar varias muestras de una secuencia de audio de determinada canción. (Reference, 2016)

Scartch: Técnica de Dj que se utiliza sobre un torna mesa y es empleada en la música Hip Hop (Hop, 2013)

Tagg: Marca, símbolo o huella (Reference, 2016)

Underground: Bajo mundo, o suburbios, barrios marginales. (Reference, 2016)

VST: Abreviación de Virtual Studio Technology, Tecnología de estudio virtual (Reference, 2016)

Referencias

- Chang, J. (2005). *Can't Stop Won't Stop: A History of the Hip-Hop Generation*. Great Britain: Q Magazine.
- Coker, C. H. (2013). *Unbelievable: The Life, Death, and Afterlife of the Notorious B.I.G.* Los Angeles: Three Rivers Press .
- Edwards, P. (2009). *The Art and Science of the Hip-Hop MC*. Chicago: Chicago Preview Press.
- George, N. (1998). *Hip Hop America*. New York: Penguin Books.
- Hasted, N. (2011). *The Dark Story of Eminem*. Detroit: Q Magazine.
- Hoye, J. (2003). *Tupac*. New York: Atria Books.
- Norris, C. (2004). *The Wu-Tang Manual*. New York: Penguin Books.
- Reference, W. (06 de 08 de 2016). *Word Reference*. Obtenido de <http://www.wordreference.com/definicion/>
- Spignesi, S. (2016). *499 Facts about Hip-Hop Hamilton and the Rest of America?s Founding Fathers: 499 Facts About Hop-Hop Hamilton and America's First Leaders*. New York: Sky Horse Publishing.
- Westhoff, B. (2016). *Original Gangstas: The Untold Story of Dr. Dre, Eazy-E, Ice Cube, Tupac Shakur, and the Birth of West Coast Rap*. New York: Hachette Book Gorup Inc.
- Xavier. (25 de 02 de 2011). *Electronic Mind Bloc*. Obtenido de <https://elecmind.wordpress.com/definiciones-dj/>