



Part of the *Apollo Global™* Education Network

**UNIVERSIDAD DE ARTES, CIENCIA Y COMUNICACIÓN**

**Facultad de Artes de la Comunicación & Tecnologías Aplicadas**

**Carrera de Música y Sonido**

**PRODUCCIÓN MUSICAL EN HOME STUDIO**

**Proyecto para optar al Grado Académico de Licenciado en Música & Sonido  
y al Título Profesional de Músico y Sonidista: Especialidad en Tecnología del  
Sonido y Producción Musical**

**Profesor Guía: José Miguel Ferrera**

**Profesor Metodólogo: Hugo García Garrido**

**Estudiante**

**Matías Cristián Rivera Sáez**

**Material Incluido: CD máster de Audio**

**Santiago de Chile, Septiembre del 2011**

A quienes me han acompañado en este largo camino.

A la música, a la paciencia y a la perseverancia.

A mi padre y a mi madre, a mis hermanos.

Al Isma y a la Cami, por estar ahí.

A José Ferrera por su apoyo.

A mis instrumentos.

Al Doki y Dalí.

Al Funk.

Cz.

**Índice**

	Pág
<b>II. Introducción</b>	7
<b>III. Biografía motivacional</b>	9
<b>IV. Identificación y descripción del tema</b>	11
4.1.- Formulación del problema	13
4.2.- Antecedentes y contexto	13
4.3.- Identificación del público objetivo	15
4.4.- Objetivo general	16
4.5.- Objetivo específico	17
4.6.- Resultados esperados	20
<b>V. Marco Teórico</b>	23
5.1.- Marco Histórico	23
5.1.1- <i>La producción musical en Chile</i>	23
5.1.2- <i>El proceso de producción musical</i>	29
5.1.3- <i>El rol del productor musical</i>	36
5.2.- Marco Referencial	42
5.2.1- <i>Tendencias de la industria musical</i>	42

Producción musical en Home Studio.	4
5.2.2- <i>El Funk Moderno</i>	46
5.2.3- <i>El Trip-Hop</i>	50
5.2.4- <i>La fusión de estos estilos</i>	54
5.3.- Marco situacional del proyecto	57
5.3.1- <i>Acerca de “Cristian Zafiro”</i>	57
5.3.2- <i>La producción musical en Home Studio</i>	62
<b>VI. Desarrollo de la propuesta</b>	<b>66</b>
6.1. - Abstracción. Rol de productor	66
6.2.- Pre-producción	69
6.2.1- <i>La elección de software</i>	69
6.2.2- <i>Creación de canciones y títulos tentativos</i>	72
6.2.3- <i>Primeras grabaciones y creación de maquetas</i>	76
6.2.4- <i>Estructura musical</i>	78
6.2.5- <i>Tonalidad, armonía, intensidad e instrumentación</i>	79
6.2.6- <i>Sobre las letras</i>	80
6.3.- Producción	81
6.3.1- <i>Grabaciones de instrumentos</i>	81
6.3.2- <i>Grabación de voces</i>	82
6.3.3- <i>Arreglos</i>	83
6.4.- Post Producción	84

<b>VII. Plan de Marketing</b>	87
7.1.- Sumario ejecutivo	87
7.2.- Introducción	88
7.3.- Análisis de la situación	88
7.4.- Análisis del mercado Objetivo	90
7.4.1- <i>Problemas y oportunidades</i>	91
7.5.- Objetivos y metas	93
7.6.- Desarrollo de las tácticas de Marketing	95
<b>VIII. Conclusiones</b>	98
8.1.- Preguntas planteadas	98
8.2.- Fusión de estilos	102
8.3.- Producción musical	104
8.4.- Logros del proyecto	109
8.4.1- <i>Generales</i>	109
8.4.2- <i>Específicos</i>	110
<b>IX. Anexos</b>	111
9.1.- Letras de las canciones	111
9.2.- Entrevistas	124

**X. Bibliografía y fuentes de la información** 130

10.1.- Sitios de interés 133

## **I. Abstract**

En este proyecto de título se aborda la temática de la producción musical. En él se establecen procedimientos y métodos para realizar una producción musical a partir de la utilización del Home Studio como soporte del proceso cuyo resultado es cristalizar un EP (extended play). Así, se toma como objetivo el desarrollo de la propuesta musical de Cristian Zafiro, artista y músico chileno.

Además, se abordan las siguientes temáticas: La producción musical en Chile, el proceso de producción musical, el Funk Moderno y el Trip – Hop, la fusión de estos estilos, el rol del productor musical, el análisis comercial del producto y las tendencias de la industria musical.

Finalmente se concluye con una puntualización de los factores que condicionaron el desarrollo del proceso de producción musical en Home Studio y su resolución.

## **II. Introducción**

En este proyecto se revisan materias relacionadas con las áreas del sonido y la producción musical. También se investigará acerca de algunos de los estilos musicales que influyen en este proyecto (Funk Moderno y Trip-Hop) y su desarrollo en Chile.

Se cumplirá con los siguientes objetivos: Servir al autor como carta de presentación frente al medio - y en su justa medida - ser un aporte al medio musical nacional.

Se cree que al momento de realizar una obra artística no se debe pensar en su alcance, ya que esto podría afectar de manera negativa en la creación de la obra. Sin embargo, se espera que este material sirva de referencia para músicos y productores.

Tras una investigación preliminar, el autor estima que no se ha investigado ni escrito mucho acerca de estos temas en Chile, ya que sólo se verifican entrevistas y pequeños artículos que los abordan. Sin embargo se deja entrever una mayor existencia de literatura relacionada proveniente del extranjero, principalmente de Estados Unidos y Europa, material que se revisará a lo largo de este trabajo.



### III. Biografía motivacional

Como es sabido, el motor que da vida a la motivación puede implicar necesidades, deseos, tensiones, incomodidades y expectativas. En este caso, la motivación que da vida a este proyecto surge exclusivamente de las necesidades, deseos y expectativas del autor.

Las razones que han impulsado a realizar este proyecto son variadas, amplias y diversas, pero sin lugar a dudas tienen un aspecto en común, y este es la convergencia hacia la realización profesional y artística.

Entre las razones que motivan este proyecto se encuentran: El querer dar inicio a una carrera musical y de producción musical, la intención de plasmar de manera concreta todo lo aprendido durante años, el querer ahondar en materias específicas, tener la convicción de que este proyecto será un aporte y por sobre todo la búsqueda de la realización como compositor, artista y gestor de proyectos.

La intención es que estas aspiraciones no se queden sólo en eso, sino que traspasen esta barrera y se concreten. Mal que mal la acción que subyace a la motivación es el movimiento, por lo tanto la mejor forma de comenzar a gestar este proyecto será haciéndose a la acción. Para esto se han abordado todas las áreas relativas a la metodología y a la forma de desarrollar un proyecto, se han estimado los tiempos y la relación costo-beneficio, entre muchas otras variables.

En definitiva, se han tomado todas las medidas para hacer de este proyecto una realidad. Es por este motivo, que a estas alturas el proyecto se transforma en una motivación por sí mismo. La motivación de sacar este proyecto adelante.

#### **IV. Identificación y descripción del tema**

Para este proyecto se ha decidido indagar acerca de los siguientes tópicos: El proceso de producción musical en Chile, la producción musical en home studio, el rol del productor musical, los estilos Funk Moderno y Trip-Hop, la fusión de ambos, las tendencias que se observan en nuestro país.

La decisión de estudiar el Funk Moderno y el Trip-Hop en particular, obedece a que: Son tendencias poco exploradas en Chile y ofrecen interesantes opciones en términos de composición.

Se desarrollará también un EP (4 canciones) en home studio, de acuerdo a los estándares requeridos por la industria musical nacional. Para estos efectos se trabajará con el artista "Cristian Zafiro".

A modo de complemento se aplicará al producto lo siguiente:

- Análisis comercial
- Investigación de mercado y público objetivo
- Plan de marketing

El proceso metodológico contemplará las siguientes etapas:

- Formulación del problema
- Revisión de la literatura
- Creación de maquetas
- Recolección de datos (observación y entrevistas)
- Producción musical
- Conclusiones

#### 4.1.- Formulación del problema

Con la realización de este proyecto surgen las siguientes interrogantes:

¿Constituirá un aporte al medio?

¿Constituirá al desarrollo de estos estilos en Chile?

¿Será posible entregar un producto de calidad desarrollado en home studio?

¿Se podrá entregar una propuesta novedosa?

#### 4.2.- Antecedentes y contexto

En relación al Funk en Chile, es a comienzos de la década de los setenta que bandas como “Los Minimas” y los “Ángeles Negros” agregan componentes de este estilo a sus composiciones.

Luego, a finales de los años ochenta “Florcita Motuda”, y “De Kiruza” lo hacen ya de forma más evidente. No es hasta comienzos de la década de los noventa que se populariza el estilo gracias a bandas íconos como “La Pozze Latina”, “Los Tetas”, “Chancho en Piedra” y “Cholomandinga”. Posteriormente se materializan proyectos como “Papanegro”, “Funk Real”, “Raiza” y “Mamma Soul”, los que vivieron su auge a principios de la década recién pasada.

Finalmente y hasta el día de hoy son aún numerosas las agrupaciones que cultivan el estilo. Bandas y solistas como “Aluzinati”, “Esencia”, “C-Funk”, “Órfica” “Carito Plaza y”, “K-Reena” pasan a formar parte de esta extensa lista. (“www.chilefunk.cl”. “Artistas nacionales” 2011, s.p).

En relación al Trip-Hop en Chile, se podría decir que este movimiento prácticamente no ha sido explorado en Chile. Sin embargo existen bandas y solistas que lo cultivan en la actualidad. Bandas como “Leche” y solistas como “Proyecto Eva” forman parte de la lista.

Con el motivo de esclarecer los antecedentes y el contexto en que se enmarca este EP, se cita a continuación música creada con anterioridad a este y que guarda directa relación:

De línea Funk Moderno:

Tómala, los Tetas, 2002

Joya, C-Funk, 2006

Presencia, Esencia, 2010

Presente, Órfica, 2010

De línea Trip-Hop:

Hogar, Leche, 2010

#### 4.3.- Identificación del público objetivo

A los quince años un adolescente cuenta con la capacidad de elegir libremente, sin embargo esto no ocurre entre quienes tienen entre 12, 13 y 14 años, pues suelen seguir ciegamente lo que el mercado les ofrece. Es por esta situación que el autor no considerará a quienes tienen estas edades dentro de su público objetivo, ya que si bien el producto ofrecido por el autor es de carácter comercial suele ser de “nicho”. Ahora, en relación a la edad máxima del público objetivo, es mucho más difícil encontrarla, pues quienes gustan de este tipo de música muchas veces sobrepasan los cincuenta años. Sin embargo es claro que la gran masa consumidora no sobrepasa los treinta y cinco. Es por esto que se establece como límite superior la edad de 30 años.

<b>CRITERIOS DE SEGMENTACIÓN</b>	<b>SEGMENTOS DEL MERCADO</b>
País	Chile
Ciudad	Santiago
Sexo	Masculino - Femenino
Ocupación	Estudiantes y jóvenes
Conocimiento del producto	Medio o alto
Actitud ante el mismo	Media o alta valoración
Grado de lealtad	Media o alta

Tabla 1.

Pese a haber encontrado el público objetivo se cree pertinente realizar un estudio del “comportamiento del consumidor”, para poder diseñar en el futuro el plan de difusión, el formato de venta y el plan de promoción. Todos puntos que se trataran en el “plan de Marketing”.

#### 4.4.- Objetivo General

El objetivo general de este proyecto es desarrollar el EP de “Cristian Zafiro” (solista de música popular) en home studio, de acuerdo a los estándares requeridos por la industria musical nacional.

El EP constará de 4 canciones, tendrá una duración aproximada de 15 minutos. Del total de las canciones todas serán originales. La grabación, edición y mezcla también serán realizadas por el autor. Sin embargo la masterización será externalizada y no formará parte de este proyecto. El estilo a cultivar en esta producción será el resultado de la mixtura de elementos correspondientes al Funk Moderno, al Trip-Hop y al Hip-Hop.



#### 4.5.- Objetivos específicos

Los objetivos específicos se encuentran subdivididos del siguiente modo:

- Revisión bibliográfica y aprendizaje acerca de las áreas detalladas en el marco histórico, referencial y situacional.
- Validación o negación de las interrogantes propuestas.
- Análisis comercial e investigación de mercado acerca del producto.
- Aprendizaje acerca del proceso metodológico requerido para la realización de una producción musical.
- Consolidación de las temáticas estudiadas a lo largo de la carrera.

Entre los objetivos relacionados con la investigación y el aprendizaje se encuentran:

- Recopilación de información relacionada con el desarrollo en Chile de las corrientes musicales “Funk Moderno” y “Trip-Hop”.
- Investigación acerca de sus referentes, sus orígenes, y hacia donde se están proyectando.

- Investigar acerca del proceso de producción musical, su metodología, sus referentes a nivel local y sobre las materias puntuales que se deben aprender y manejar para ser un productor integral.

Entre los objetivos relacionados con la validación o negación de hipótesis se encuentran:

- Dilucidar todas las preguntas que se van planteando a lo largo del escrito, tanto explícita como implícitamente.
- Dar respuesta a la hipótesis que hace referencia a “la impronta personal de un productor sobre un material”, materia sobre la que se investigará y el autor propondrá una respuesta de carácter personal.

Entre los objetivos relacionados con el análisis comercial y la investigación de mercado se encuentran:

- Establecer los parámetros que harán de este proyecto una experiencia rentable, sostenible en el tiempo y perdurable.
- Develar la forma que tiene la industria musical chilena, todo esto con el fin de posicionar a este producto de manera eficiente y adecuada.

Entre los objetivos específicos relacionados con la grabación se encuentran:

- Implementar técnicas de microfonía apropiadas
- Planificar y elaborar un plan de contingencia para la grabación

Entre los objetivos específicos relacionados con la mezcla se encuentran:

- Conocer y aplicar las principales técnicas de mezcla existentes
- Instruirse acerca de nuevas tendencias en relación a la materia

#### 4.6.-Resultados Esperados

Para identificar los resultados esperados se necesitan tener en mente los objetivos planteados, los que fueron tratados íntegramente en el capítulo IV. Sin embargo se detallan a continuación de manera acotada para poder realizar el análisis correspondiente a identificar resultados esperados.

Primero: Producir el EP de “Cristian Zafiro”, cumpliendo con los estándares requeridos por la industria musical nacional.

Segundo: Recopilar información relacionada al desarrollo en Chile y en el mundo sobre las corrientes musicales “Funk moderno” y “Trip-Hop”, haciendo hincapié en conocer sus orígenes, sonoridades particulares, referentes y proyecciones.

Tercero: Investigar acerca del proceso de producción musical, su metodología y sus referentes a nivel local.

Cuarto: Investigar acerca de la importancia o no que le debe dar un productor musical a su impronta.

Quinto: Establecer los parámetros que harán de este proyecto una experiencia rentable y sostenible en el tiempo.

Sexto: Acumular horas de trabajo relacionadas con la producción musical.

En relación a lo primero se espera cumplir con los estándares requeridos por la industria. Si bien se tiene muy en cuenta que la producción de este EP se realizará en un home studio, se cree que esta situación no será motivo para desarrollar una producción de baja calidad, muy por el contrario, se tomarán todas las decisiones necesarias que permitan cumplir con dicho objetivo.

En relación a lo segundo se espera recopilar información suficiente que permita conocer los orígenes de estas tendencias musicales.

Del tercer punto se espera ahondar cuidadosamente en cada uno de las etapas que componen el proceso de producción musical, recopilando antecedentes en base a literatura y a percepciones personales.

Del cuarto punto se espera como resultado dilucidar la siguiente interrogante:

¿Debe un productor musical hacer notar su impronta en sus creaciones?

Se espera dar respuesta a esta interrogante revisando literatura relacionada con el tema y entrevistando a profesionales del área.

En relación al quinto punto se espera diseñar un plan de acción que integre todos los elementos necesarios para que un proyecto sea perdurable y rentable.

Con esto se revisarán aspectos fundamentales para el logro del objetivo como:

- Contar con plazos establecidos
- Trabajar de acuerdo a lo planificado
- Conocer a cabalidad el producto que se desea comercializar,

Todo esto con la intención de poder utilizar de mejor manera las herramientas de marketing que ayudarán a posicionar el producto en el mercado, situación crítica y que en la mayoría de las veces determina el éxito o el fracaso del emprendimiento.

Del sexto punto se espera que las horas de grabación y mezcla permitan incrementar el conocimiento que se tiene sobre estos procesos.

## V. Marco Teórico

### 5.1.- Marco Histórico

#### 5.1.1- La producción musical en Chile

La producción musical en Chile nace a finales de los años cincuenta de la mano de la creación de los primeros programas radiales, fundamentales a la hora de difundir la - en esos tiempos incipiente - música popular local, la creación de los primeros estudios de grabación y la llegada de sellos discográficos internacionales.

Los sellos discográficos más importantes entre los años 1950 y 1960 fueron RCA Víctor, Emi Odeón y Columbia-Goluboff. A la cabeza de cada uno de ellos se situaba el director artístico, encargado de los géneros e intérpretes a grabar, y de las formas de difusión, en cuanto a venta o emisión radial, que debían tener sus productos. Era así uno de los personajes más importantes en el desarrollo de la música popular en aquel entonces. En Chile los directores de los sellos mencionados fueron: Rodrigo Martínez (cuyo seudónimo era Don Roy), Rubén Nouzeilles y Camilo Fernández. Bajo este alero tenían distribución la mayor parte de los sellos menores, como Capitol, Decca, Coral, London, Mercury, Seeco o Angel. El contenido de éstos era generalmente música de concierto o exótica en cuanto a su nivel de popularidad. Avanzada la década de 1960, fueron paulatinamente apareciendo nuevos sellos discográficos nacionales, que

compitieron fuertemente con los colosos antes mencionados. Entre estos los más destacados fueron Caracol, propiedad de Antonio Contreras, y Demon/Arena, de Camilo Fernández, pero también se encontraban otros como Pacific o Fantasía.

La “Nueva Ola” cumplió un rol preponderante en la gestación de los primeros productores chilenos, pues fue gracias a la fuerza y magnitud de este movimiento que se generó una alta demanda de música, la que necesitaba de este oficio para poder ver la luz.

Los primeros productores, más que ser “productores musicales”, eran más que nada “productores ejecutivos”, quienes se paseaban buscando a futuras estrellas.

El primer productor Chileno fue Camilo Fernández, impulsor de la Nueva Ola y mecenas de artistas como Buddy Richard, Los Cuatro Cuartos, Patricio Manns y Peter rock, quien en una entrevista realizada por La Nación lo describe como “El padre de los productores en Chile” y hace énfasis en la importancia de la producción en el ámbito musical de la siguiente manera: “Artistas van a haber miles siempre, cantantes y compositores, pero muy pocos productores que tengan la visión y el ojo de ver toda la parte comercial, musical, técnica y la calidad de grabación”. (“[www.musicapopular.cl](http://www.musicapopular.cl)”. “Biografía de Camilo Fernández”, 2010, s.p)

A comienzos de los años setenta siguieron apareciendo grandes éxitos de gente como Buddy Richard, Los Bric-A-Brac, Clan 91 y el grupo de rock Agua



Turbia. A su vez se gestaba la Nueva Canción Chilena (Isabel y Ángel Parra, Rolando Alarcón, Patricio Manns y Víctor Jara, entre muchos otros) y el Neo folclore (Los Cuatro cuartos, Las Cuatro Brujas, Los de Ramón). A su vez, grupos como Los Jaivas, Los Blops, Congregación, Embrujo, Vidrios Quebrados, Escombros, Tumulto y Arena Movediza marcaban la pauta. Productores como Camilo Fernández, Hernán Serrano, Luis Urquidí, Ricardo García, Pepe Romeu y Alberto Maturana se encontraban detrás de estos proyectos.

Posteriormente y con el advenimiento del autoritarismo militar en el año 1973 se produjo un silencio creativo por varios años, donde la producción de música decayó. El gobierno militar reprimió todo tipo de manifestaciones artísticas, al considerarlas contestatarias y liberales, provocando además el deterioro de la industria discográfica chilena.

Cabe destacar que entre los años 1970 y 1975 estuvo al aire el programa de televisión Música libre, a cargo también del productor Camilo Fernández. En el programa se presentaban coreografías de las canciones más populares del momento, las que estaban a cargo de un grupo de jóvenes bailarines. A finales de la década nació el canto nuevo. Artistas como Santiago del Nuevo Extremo, Rudy Weidmair, Hugo Moraga y Oscar Andrade son referentes obligados.

En la primera parte de los ochenta surgió el “boom pop” de la música chilena. Bandas como Cinema, Engrupo y Q.E.P intentaban ganarse un lugar en la escena. Mediante una lírica insulsa dieron vida a las primeras sonoridades rock-

pop de la década. Si bien el tiempo ha evaluado a su producción con gran dureza, estas bandas no hicieron más que aprovechar los beneficios de un “boom-pop” artificialmente estimulado por sellos y medios de comunicación.

Paralelo a este movimiento nace el grupo Los Prisioneros, marcando un hito en la cultura popular. Sus letras contestatarias invitaban a la gente a luchar contra el régimen de facto. El productor Carlos Fonseca fue quien estuvo detrás de este proyecto, haciéndose cargo de la primera y más significativa etapa del grupo (1984-1991). Fue el mismo Fonseca quien durante esos años dio vida a la etiqueta “Fusión”. La idea de Fonseca era desarrollar una marca que combinara la producción y la venta de discos con gestión de conciertos y el manejo comunicacional de bandas y solistas. Bajo este concepto amparó más tarde a grupos pop como emociones Clandestinas y Aparato Raro, el cantautor Pablo Herrera y a partir de 1987 a La Ley. (“www.musicapopular.cl”. “La Ley” 2010. s.p)

En paralelo surgían en Chile las primeras bandas punk. Orgasmo, Pinochet Boys, Dadá, Índice de Desempleo y Fiscales Ad-Hok fueron sus principales exponentes. Debido a su carácter contestatario y su filosofía anti sistémica, se mantuvieron siempre tocando en el mundo “under”, situación por la cual nunca existió mayor producción en su música.

Con la vuelta de la democracia - a comienzos de los noventa - la música chilena se caracterizó por su mayor sofisticación y la apertura de varias bandas al mercado internacional. Bandas como Los Tres, La Ley, Lucybell, Chancho en

Piedra, Gondwana y Los Tetas fueron íconos de la época (entre muchos otros). La producción musical de estas bandas estuvo a cargo de gente como Hugo Moraga, Rodrigo Aboitiz, Andrés Bobe, Alejandro Sanfuentes, Humberto Gatica y Mario Breuer. En paralelo cosechaban éxitos connotados baladistas como Myriam Hernández, Keko Yungue y Alberto Plaza. Productores como Juan Carlos Duque y Humberto Gatica trabajaban en sus proyectos.

En los noventa la música chilena recuperó el tiempo perdido (en todos los ámbitos). Se creó una gran cantidad de escuelas de música popular, academias y ocurrieron grandes avances tecnológicos. Esta situación permitió mejorar la calidad de las producciones locales. Si bien la industria discográfica no vendía como antaño, seguía funcionando de manera natural, con lo que el formato de trabajo seguía siendo más o menos el mismo. Operaban sellos multinacionales y locales, los que aportaban dinero a determinados proyectos. A pesar de esta situación, la industria en general temblaba, pues se intuía la llegada de nuevos formatos para la distribución de la música.

Con la llegada del nuevo milenio el cambio en la industria musical mundial fue radical. Con la aparición de internet y las nuevas tecnologías la industria discográfica perdió muchísimo terreno y se desconfiguraba el panorama.

En julio del año 2000 aparece Napster, plataforma p2p que permitía el intercambio de música en formato mp3 (digital comprimido). Bajo este nuevo escenario la piratería se transformaba en un fenómeno mundial y masivo. Los

sellos comenzaron a derrumbarse, hubo menos dinero y por lo tanto mucho menos apoyo a la nueva música. Comenzaba una nueva época, en donde los músicos debían financiar sus propios proyectos y luchar por sus propios medios para ser reconocidos.

Javiera y Los imposibles, La Pozze Latina, de Kiruzza, Tiro de Gracia, Pettinelis, Saiko, Glup! y Los Bunkers fueron sólo algunas de las agrupaciones más importantes a comienzos de la década. Con posterioridad resaltan bandas como De Saloon, Makiza, Sinergia y solistas como Francisca Valenzuela y Beto Cuevas. Leo Cáceres, Vicente Sanfuentes, Dj Raff y Koko Stambuk son algunos de los productores que estuvieron detrás de estos proyectos.

En la actualidad y al encontrarnos viviendo la “globalización de internet” la música chilena a tomado nuevos rumbos. Los sellos discográficos prácticamente son parte de la historia y la música se distribuye a través de internet. Ha habido un auge en cuanto a la producción musical se refiere. Existen cada día más institutos y universidades que dictan esta especialidad, lo que ha permitido mejorar el nivel de los profesionales, de la industria y de la música.

Hoy en día la música chilena es competitiva y prácticamente no tiene nada que envidiarle a las megaproducciones del extranjero. Si bien en Chile no existen grandes estudios para realizar proyectos, día a día surge nueva música creada en home studios, la que ayudada por las nuevas tecnologías y su mayor accesibilidad permiten realizar producciones de carácter profesional y competitivas.

### 5.1.2- El proceso de producción musical

Durante siglos, la música ha llegado al público directamente de manos de aquellos que la interpretan. Con la aparición, a finales del siglo XIX, de los primeros aparatos de grabación, y la evolución de las técnicas de edición y grabación musicales, en el siglo XX, la comercialización de música grabada se ha convertido en un nuevo y potente medio de difusión musical.

Dentro de este contexto nace la producción musical, que es el proceso en el cual se “produce” música. Este proceso es desarrollado por uno o varios profesionales de la música, quienes cuentan con las capacidades, los conocimientos, la experiencia y las herramientas adecuadas para desarrollarlo exitosamente. El campo de acción de este o estos profesionales variará dependiendo del área en que mejor se desenvuelvan.

Es común que quien se haga cargo de este proceso sea un músico con trayectoria y experiencia. Esta situación le da crédito para desarrollarse en el área sin dificultades. También suelen darse situaciones en las cuales son ingenieros de sonido quienes deciden enfrentar esta tarea. Su conocimiento técnico en el área también los abala. Finalmente es necesario destacar que existe un profesional de la música especializado en esta materia. Este es el productor musical. Su formación integral y transversal en relación a la materia lo posiciona muchas veces como el más idóneo para realizar este proceso.

Las disciplinas implicadas en el proceso de producción musical son diversas: Desde la teoría y la composición musical hasta la electrónica, pasando por la acústica, control de dispositivos y técnicas de grabación, entre muchas otras. Al ser un proceso creativo, el productor estará continuamente tomando decisiones de carácter artístico sobre variados aspectos del material.

El proceso de producción musical consta de las siguientes partes: Pre-producción, producción y post-producción.

Dentro del proceso de pre-producción se distinguen principalmente las siguientes acciones; Financiamiento, planificación, presupuesto, composición de canciones y arreglos, creación de maquetas, elección de interpretes y/o músicos, elección de repertorio y definición de estilo, entre otras.

Dentro del proceso de producción se distinguen la grabación de instrumentos, voces e instrumentos virtuales y creación de las bases rítmicas.

Dentro del proceso de post-producción se distinguen la edición, la mezcla y la masterización. En relación a lo anterior es necesario dejar en claro que estas acciones y/o etapas son dinámicas (debemos recordar que esta es en esencia una disciplina “artística”, la que debe permitir cierta flexibilidad en pro de la creación), por lo es común que se superpongan unas a otras. Sin embargo se debe tener muy en claro que mientras más ordenado se lleve el proceso, más posibilidades tendremos de finalizarlo de manera exitosa.

## Pre-producción

Como se dijo con anterioridad la pre-producción es la primera etapa de la producción musical y como su nombre lo sugiere, precede a la etapa de producción o grabación en el estudio. En esta etapa básicamente lo que se hace es planificar todos los detalles de la grabación, además de trabajar el repertorio, realizar arreglos y definir los objetivos y la sonoridad buscada. A su vez, suelen analizarse “demos” anteriores y planificarse sesiones de ensayo con la intención de revelar falencias y fortalezas interpretativas en el artista.

La pre-producción es un proceso donde se pretenden optimizar tanto el tiempo como los recursos. Será por lo tanto pertinente recordar lo siguiente; Nadie planea fallar, sin embargo muchas personas fallan al planear. La idea siempre será descubrir que es lo que se necesita hacer (cambiar, potenciar, arreglar, etc.) antes de empezar a gastar tiempo y fuerzas en el estudio.

El primer punto a tener en cuenta dentro de la pre-producción será siempre la financiación. Generalmente, para la financiación de un disco se tienen en cuenta las expectativas de ventas y los recursos económicos de que se dispone, por ello, la realización de un presupuesto busca una buena gestión de los mismos. El presupuesto deberá considerar todas las necesidades técnicas y logísticas: el estudio de grabación, el lugar de ensayo, el arriendo de equipos y la contratación de equipo técnico (ingenieros y técnicos de sonido, programadores, profesores de técnica vocal, músicos de sesión, asesores de imagen, entre otros).

Posteriormente habrá que seleccionar el repertorio, esto es, los temas musicales que van a integrar el álbum. En el caso de que los intérpretes no sean los compositores de las canciones, habrá que escoger a los autores que las van a componer o los temas originales, si es un disco de versiones. Así mismo, se pueden establecer colaboraciones con artistas invitados.

Habrá que definir también el concepto del disco: Qué estilo musical va a tener, si se busca algo “puro” o se prefiere la fusión, que tipo de sonoridad se pretende conseguir, qué intensidad o qué clima queremos que aporte cada tema, etc. En este aspecto, es importante la labor del productor para orientar a los artistas, reorientar y actualizar sus carreras, siempre con proyección del futuro.

Para cada canción habrá que concretar su estructura musical, duración y formato, además de seleccionar la tonalidad, el tempo adecuado y los arreglos musicales que se desean realizar.

Como se dijo anteriormente, la pre-producción contempla también la fase de ensayos con el artista, para probar todo lo anterior y apreciar cómo funcionan los arreglos y las estructuras musicales; además, cuando se trata de intérpretes que graban en estudio por primera vez, los ensayos cobran especial importancia, pues es aquí donde se habitúan a la dinámica del estudio de grabación. También habrá que registrar todos los temas musicales para su correspondiente protección jurídica.



Es por todo lo detallado anteriormente que la etapa de producción cumple un rol fundamental y crucial dentro del proceso de producción musical. Es y será siempre aquí donde se da el punto de partida, situación por la cual toda decisión deberá ser tomada con visión, sabiduría y absoluta responsabilidad. Debemos también recordar que es la única etapa donde todo se encuentra por hacer, por lo que de tomar decisiones adecuadas y acertadas dependerá el éxito del proyecto.

## Producción

El principal trabajo que se realiza durante esta etapa es el de la grabación multipista y el montaje de loops e instrumentos virtuales.

En relación a la grabación existen diferentes técnicas (análogas, digitales, etc.), aunque en la actualidad, predomina el uso de las técnicas digitales, por las ventajas que ofrece. En el estudio de grabación encontramos, por un lado, la sala de control, donde el productor, los ingenieros y los técnicos de sonido controlan el proceso de grabación, por otro, la cabina de grabación, donde se encuentra el artista. Entre el equipo técnico que se utiliza se encuentran: la mesa de mezcla, las grabadoras multipistas, los monitores, los micrófonos y los teclados y sintetizadores, entre muchos otros.

Durante el proceso de grabación multipista, los instrumentos y las voces se registran de uno en uno (o varios a la vez, según se deseen), en pistas individuales: Así, los sonidos pueden ser después procesados y manipulados de

forma individual, para obtener el resultado deseado. Así, si alguna parte no gusta, no es necesario grabar de nuevo la canción completa, sino sólo el fragmento de aquella pista que interese modificar. También permite que un mismo músico pueda realizar varias partes que luego sonaran simultánea o separadamente. O si mejor se quiere, se elegirán sólo la mejor toma. El orden de la grabación de instrumentos no está prefijado, pero lo habitual es comenzar por la batería y las percusiones, y terminar con los instrumentos, voces y coros.

En relación al segundo punto, en la actualidad ha cobrado un rol preponderante el uso de nuevas tecnologías en beneficio de la producción musical. Entre estas se encuentran el uso de instrumentos virtuales, del protocolo MIDI, de softwares especializados, de manejo de samplers, de loops y de plug-ins.

Durante el proceso de producción, siempre será positivo hacer uso de estas herramientas, pues mediante su correcto uso es posible potenciar todo trabajo musical.

### Post-producción

Este es generalmente el último proceso dentro de la producción musical. Decimos “generalmente”, ya que luego proceden el proceso de promoción, difusión y posicionamiento del producto, todos aspectos más propios del “management”. Dentro de la post-producción suelen realizarse los siguientes trabajos: Edición, mezcla y masterización.

La edición es la tarea de corregir partes equivocadas de una grabación, ya sea en tracks independientes como en mezcla terminada, ajustar tiempos, entonaciones, etc.

La mezcla es el proceso que sigue. Consiste en regular los niveles (planos sonoros) de cada pista y hacer una grabación estéreo del resultado. En esta etapa también se aplican los efectos individualmente a cada instrumento. Es común que durante el transcurso de una canción los niveles sean regulados de manera dinámica. Hoy muchos estudios permiten automatizar este proceso, lo que significa que la consola puede almacenar los movimientos de faders para posteriormente poder recrearlos e ir corrigiendo la mezcla. Una vez terminada esta, ya no es posible intervenir los niveles individuales de los instrumentos, por esto se considera muchas veces como el proceso más “largo” de todos.

La masterización es una etapa que se aplica a la mayor parte de las grabaciones para dar vida a un material con niveles de volumen uniforme, buscando el mismo “color del sonido” y ajustes generales en toda la producción, y que además se escuche bien en cualquier equipo de sonido: desde un pequeño reproductor hasta un sistema de audio profesional, conservando las mismas cualidades sonoras. El resultado de todo ello será un master (copia maestra), a partir del cual se realizan las copias comerciales.

Una vez terminado el material, una buena promoción será determinante para que llegue al público y este lo compre. Como es sabido, los medios de comunicación, sobre todo internet, la televisión y la radio, son canales muy potentes de difusión musical. Algunos artistas acompañan al álbum con contenidos extras como imágenes, videos, y entrevistas.

### 5.1.3- El rol del productor musical

El rol del productor musical variará dependiendo del tipo de producción a la que se enfrente. Un productor musical deberá ser capaz de adaptarse a las múltiples formas de trabajo a las que se verá sometido a lo largo de su carrera, entre las que es posible destacar una producción independiente, una producción para un sello, la producción de un artista, de un cantante, de una agrupación, de un solista, de una banda sonora para cine, cortinas para televisión o jingles para publicidad, entre muchas otras. Es por lo tanto fundamental que un productor tenga la experiencia, el conocimiento y las herramientas adecuadas para enfrentar un proceso de producción, independiente de cual se trate.

Una vez que el productor musical tiene la claridad del tipo de producción en la que trabajará, podrá hacerse cargo (si lo estima necesario) de materias como la elección de los músicos o interpretes, la composición de canciones, la elección de canciones o fragmentos, la elección del lugar y técnica de grabación, los instrumentos que se utilizarán, el estilo a interpretar, los arreglos, la dirección musical, la edición, la mezcla y la masterización. Sin embargo es importante

esclarecer que el desarrollar o no cada una o alguna de estas materias quedará a criterio del productor, pues a criterio del autor, lo óptimo siempre será que este último opte por hacerse cargo de las áreas en las que es fuerte y delegar las otras a profesionales idóneos como podrían ser sonidistas, compositores, músicos o arreglistas.

Antes de enfrentar el proceso de producción musical, el productor deberá planificar detalladamente todos los aspectos que deberá cubrir durante su desarrollo, por lo tanto deberá cumplir con el rol de guía y motor de un proyecto.

Durante todo proceso de producción musical, y como queda detallado al principio de estas líneas, el productor deberá desarrollar habilidades múltiples que fluctuarán desde el descubrimiento, dirección, contención y apollo del músico o artista hasta la ejecución del equipamiento técnico. Es decir, un productor musical deberá, en mayor o menor medida manejar conceptos relativos a la música, composición, arreglos, sonido y estética.

Hay que destacar que un productor no hace lo mismo que un ingeniero de sonido. El productor tiene un rol mucho más creativo en el proyecto. El trabajo de un ingeniero es el de asegurarse de que todo suene bien operando los equipos, y usualmente no ofrece ninguna opinión a la hora de sugerir sonidos o dirigir al artista. Un productor se concentra en el aspecto creativo y emocional del proyecto. El productor funciona como los oídos objetivos en el estudio.

La mayoría de los productores son músicos con experiencia que les permitirá trabajar en los arreglos e incluso en la interpretación de algunas partes”. Sin embargo cada día son más los productores que han estudiado la profesión, independientemente sean o no músicos experimentados. Es también común que muchos productores comiencen sus carreras como ingenieros de audio. Siendo ingenieros aprenden el lado técnico del trabajo y, si tienen experiencia musical, progresan y se hacen productores luego de haber dominado ambos aspectos. Algunos productores prefieren trabajar con un ingeniero de audio para así concentrarse en el lado creativo de las cosas, mientras otros se hacen parte de la cuestión técnica. Otros, lisa y llanamente prefieren hacerlo todo ellos mismos, actuando como productor e ingeniero, pudiendo así conseguir el sonido que quieren sin tener que explicárselo a otra persona.

Es muy probable que no se necesite un productor si lo que se está es haciendo una grabación para pasarla bien o como hobby. También es probable que no se necesite de él si se está grabando un simple demo. Ahora, si se está haciendo una grabación de un disco completo con la intención de ponerlo a la venta, se debería considerar el uso de un productor experimentado.

En gran medida, del productor va a depender el resultado final del disco. De hecho hay artistas que prefieren trabajar con un determinado productor por su estilo particular o por el tipo de sonoridad que saca a los temas

Con la intención de dejar en claro la función de un productor musical, se estima conveniente dar un ejemplo práctico sobre las áreas que deberá cubrir este

profesional a través de su trabajo. Un productor musical sabrá dar respuesta a lo menos a las siguientes interrogantes:

- ¿Qué se pretende lograr con la música?
- ¿Cuál será el estilo a interpretar?
- ¿Qué canciones se incluirán en el LP?
- ¿Quiénes lo interpretarán?
- ¿Quién hará los arreglos?
- ¿Con que recursos se cuenta?
- ¿Cómo, cuándo y dónde se grabará?
- ¿Cuánto costará llevar a cabo el proyecto?
- ¿Cómo se financiará?
- ¿Quién, cuándo y dónde se mezclará?
- ¿Quién, cuándo y dónde se masterizará?

- ¿Cómo se difundirá?
- ¿Cuál será en single promocional?
- ¿Cómo se potenciará la carrera del o los músicos?

Y de un productor se requiere al menos:

- Dominio de los aspectos técnicos
- Formación musical
- Psicología (saber tratar a cada artista para sacar lo mejor de él)
- Conocimientos de marketing (canalizar las inquietudes del artista hacia las demandas del mercado)

Cabe señalar que una vez terminado el material se deberá configurar la etapa de manejo del artista y su promoción. Quedará a criterio del autor hacerse parte de este ciclo o quedar ajeno. En el pasado esta actividad era realizada por el “productor” (en calidad de productor ejecutivo) o el manager. Sin embargo en la actualidad y debido principalmente a la velocidad y transversalidad de los



procesos esta suele ser ejecutada por el mismo artista, por el productor musical o por un manager externo. (O haciendo uso de todos los anteriores).

En base a lo experimentado por el autor, lo más común en relación a los productores musicales es que su campo de acción se limite a la “creación” del producto y no así a la difusión.

Debido a todo lo descrito anteriormente, y tomando las palabras de Tweety González, productor argentino, se puede decir que “Un productor para la música es equivalente a un director para el cine”

A modo de conclusión, se cree que la razón que ha llevado a necesitar del productor musical es y será las ganas de “potenciar la música”. En otras palabras conducir, concretar, esclarecer, definir, guiar, convertir y/o transformar la música.

## 5.2.- Marco Referencial

### 5.2.1- Tendencias de la industria musical

Desde su nacimiento, la industria discográfica ha tenido que adaptarse a los diferentes avances tecnológicos que se han producido en materia de grabación y reproducción sonora. Además, la irrupción de los medios de comunicación y, sobre todo, de internet, también han influido enormemente en el negocio de la música, modificando las formas de comercialización, promoción y distribución de la misma.

La industria musical está constituida por diferentes integrantes: compositores, artistas, managers, compañías discográficas, productores musicales, estudios de grabación, medios de comunicación, promoción y distribuidores.

Como todos sabemos, en la actualidad la industria musical es muy diferente a lo que fue algún día, ya que ha debido reestructurarse profundamente para poder seguir existiendo. Como se expresó con anterioridad, con la irrupción de las plataformas P2P a comienzos de este milenio, sumado a la expansión que ha tenido internet alrededor del mundo, la difusión, promoción y compra de música se ha trasladado desde el mundo físico al virtual. Los discos se cambiaron por los mp3, las gigantografías promocionales se cambiaron por flyers en la web y lo que es más gravitante, la distribución de la música pasó de realizarse en viejas salas de venta a efectuarse en plataformas virtuales.

Es por todo esto que, en la actualidad el negocio de la música ha tenido que pensarse en 360 grados, se ha debido fijar nuevos objetivos en diferentes plataformas de difusión y se ha tenido que salir a la búsqueda de nuevas oportunidades en negocios no tradicionales (NTO), como lo son las alianzas con productoras de eventos, la alianza con marcas comerciales y las presentaciones en vivo, entre muchas otras. Bajo este nuevo contexto, los diferentes actores de la industria de la música han debido replantearse su oficio y el rol que ocupan en esta. Los músicos han tenido que levantar muchas veces sus proyectos solos, con menos recursos y en la mayoría de los casos se han convertido en sus propios managers. Son ahora artífices de su propia carrera.

Los sellos discográficos han pasado de ser inversionistas y distribuidores a agencias de booking y representación. Los productores han debido aprender de marketing, los sonidistas de música y los managers de relaciones públicas. En fin, todos y cada uno de los actores de este juego han tenido que buscar nuevos lugares en el medio con el objetivo de hacer de la música una industria sustentable.

Luego de una década de desconcierto, el panorama de la industria musical se ve cada día más auspicioso. Se ha ido demostrando que las nuevas tecnologías son la plataforma del futuro y que por lo tanto deben ser el camino a seguir. Esto se corrobora al encontrar en estas mejores posibilidades de cobertura y modos de promoción.

A modo de esclarecer el panorama actual se citan sólo algunas de las nuevas y más conocidas plataformas utilizadas para la difusión de música a través de Internet:

- Myspace
- Youtube
- Vimeo
- I-tunes
- Facebook
- Reverbnation
- Artistshare
- Musicalibre
- Last.fm
- Purevolume

- Twitter
- Farolatin
- Grooveshark
- Spotify
- Seeqpod
- Mp3tube
- Soundcloud

En relación a los sellos discográficos, a nivel mundial, la mayor parte del Mercado la controlan cinco grandes discográficas multinacionales: Universal Music Group, Sony music, EMI, BMG y Warner Music, que poseen sus propias plantas y redes de distribución.

Por otro lado, existen también sellos independientes, dedicados principalmente a géneros musicales más especializados. Son discográficas con una plantilla reducida y que suelen contratar los servicios de compañías más grandes para la distribución de su material.

### 5.2.2- El Funk Moderno

La palabra Funk nace en estados unidos y proviene de la idea de “moverse al ritmo del baile”. La palabra Funk y el adjetivo “funky” tienen, por lo tanto, una connotación sexual acentuada. Desde finales de los años sesenta el Funk fue un género muyailable influenciado por el R&B y la música disco.

Las raíces del Funk las encontramos en las décadas del sesenta y setenta, en las calles de las grandes urbes estadounidenses.

En los años ochenta, principalmente como una reacción contra la complacencia que algunos observaban en la música disco, buena parte de los elementos centrales que habían formado los fundamentos de la fórmula del P-Funk comenzaron a ser tomados y reproducidos mediante máquinas electrónicas y sintetizadores. Las secciones de viento que antes habían sido interpretadas mediante saxos y trompetas fueron reemplazadas por teclados sintetizados, y los vientos que quedaban tocaban líneas más simples, y menos solos. El teclado clásico del Funk, como el órgano Hammond B3, el Clavinet Hohner y el piano Fender Rhodes fueron progresivamente reemplazados por nuevos sintetizadores digitales como el Sequential Circuits Prophet-5 y el Yamaha DX7. Las cajas de ritmos fueron sustituyendo el "funky drummer" del pasado y el slapping fueron reemplazadas por líneas de bajo sintetizadas. Asimismo, las letras de las canciones de Funk comenzaron a cambiar, pasando de dobles sentidos a contenidos más gráficos y sexualmente explícitos.

Rick James fue el primer músico de Funk de los años ochenta en asumir este nuevo camino que sustituía el P-Funk que había dominado en los años 1970. Su álbum de 1981 *Street Songs*, con los sencillos "Give It To Me Baby" y "Super Freak", llevaron a James a convertirse en una estrella y allanaron el camino para la nueva dirección explícita del Funk.

Prince utilizaba una instrumentación "desnuda" y logró tener un impacto tan grande en el sonido del Funk como nadie antes había conseguido desde James Brown. Prince combinó erotismo, tecnología y una complejidad musical creciente, con una imagen escandalosa que contribuyeron a crear un mundo musical tan ambicioso e imaginativo como el del P-Funk. *The Time*, concebida originalmente como una banda telonera para Prince y basada en su "Minneapolis sound", una mezcla híbrida entre funk, R&B contemporáneo, rock, pop y new wave, llegó a definir su propio estilo de funk basado en interpretaciones de calidad y temas sexuales.

Los grupos que habían comenzado su andadura durante la época P-Funk incorporaron parte de la sexualidad desinhibida de Prince y desarrollos tecnológicos de última generación para continuar produciendo éxitos de funk.

Afrika Bambaataa, influido por Kraftwerk, creó el electro Funk, un estilo minimalista basado en la producción mediante máquinas. También conocido simplemente como electro, este estilo de estaba basado en sintetizadores y ritmos electrónicos de la caja de ritmos TR-808.

Los grupos de rock comenzaron a añadir elementos del Funk a su sonido, creando una nueva combinación que se materializó en los subgéneros "Funk Rock" y "Funk Metal". Grupos como Red Hot Chili Peppers, Living Colour, Jane's Addiction, Prince, Primus, Fishbone, Faith No More, Infectious Grooves, Incubus y Rage Against the Machine desarrollaron este enfoque, al que se acercaron desde pioneros del Funk hasta nuevas audiencias en la segunda mitad de los años ochenta y primera de los noventa.

En los años noventa, artistas como Brand New Heavies, Incognito, Galliano, Omar y Jamiroquai continuaron con importantes elementos del Funk. Sin embargo, nunca estuvieron cerca de alcanzar el éxito comercial del Funk en sus días de apogeo, con la excepción de Jamiroquai. Mientras, en Australia y Nueva Zelanda, grupos que tocaban en el circuito de pubs como Supergroove, Skunkhour y The Truth preservaron una forma de funk más instrumental.

Desde finales de los años ochenta los grupos de Hip-Hop habían venido sampleando antiguos temas de Funk. James Brown está considerado como el artista más sampleado de la historia del hip hop. El género se construye en buena medida sobre breaks de Funk y Soul. Otra fuente de samples frecuente es la música de Parliament y Funkadelic, hasta el punto de haber llegado a formar la base de un subgénero completo del Hip-Hop, el tipo de Hip-Hop de la Costa Oeste denominado G-Funk.

Posteriormente surge la escena Nu-Funk, muy relacionada con el entorno que producía nuevo material influido por el sonido de rarezas de Funk antiguo.



Entre los sellos más representativos se encuentran Desco, Soul Fire, Daptone, Timmion, Neapolitan, Kay-Dee y Tramp, que suelen publicar en 45 rpm.

En la actualidad el Funk también ha sido incorporado en el pop y R&B, entre otros.

### 5.2.3- El Trip-Hop

El Trip Hop es un género musical que engloba diferentes formas de música electrónica lenta o downtempo. Surgió a partir de las escenas underground de Hip Hop y House británicas. Ha sido descrito como la "opción alternativa de Europa de la segunda mitad de los noventa" y como una "fusión de Hip Hop y Electrónica hasta el punto de que ninguno de los dos géneros son reconocibles". (www.slantmagazine.com "El Trip Hop" 2010. s.p )

La ausencia de vocales en el trip hop (en sus primeros días) le llevó a encontrar su propia idiosincrasia reemplazando las vocales con sonidos más abstractos al tiempo que le permitía dejar de lado la necesidad de copiar el hip hop estadounidense.

El trip hop se originó hacia mediados de los años ochenta en Bristol, en una época en la cual el hip hop estadounidense comenzaba a expandirse al tiempo que explotaba la popularidad de la escena house. Los originadores del hip hop en los años setenta habían sido músicos de Nueva York de origen jamaicano, pero en los ochenta surgieron nuevas formas de MC y DJ propias a las distintas escenas regionales de EEUU. Paralelamente, el hip hop británico no dejó de samplear las influencias jamaicanas originales, lo que se explica por la numerosa colonia jamaicana que formaba buena parte de la población negra de Reino Unido. Igualmente importante fue la popularidad del reggae, dancehall y dub en Inglaterra en los años ochenta. De este modo, el hip hop británico, a diferencia del estadounidense, estaba muy relacionado con elementos de la música jamaicana.

En esos días, Bristol era una de las ciudades con mayor diversidad étnicas del Reino Unido, por lo el hip hop comenzó a filtrarse en la conciencia de una subcultura ya bien formada en las formas musicales de Jamaica. Los DJs, MCs y grafiteros se agrupaban entorno a sound systems informales. Los DJs de los sound systems de Birstol, partiendo de la influencia de la música dub de Jamaica, solían utilizar tempos lentos y relajados así como poderosos beats de batería.

La "Crew Wild Bunch" de Bristol fue uno de los primeros sound systems en comenzar a desarrollar el típico sonido de Bristol que se asocia con el nacimiento del trip hop. A medida que la escena hip hop maduraba en Bristol y la tendencia musical evolucionaba internacionalmente hacia el acid jazz y el house a finales de los ochenta, la edad dorada de los sound systems pasó a declinar. Wild Bunch firmó un contrato discográfico y evolucionó hacia un grupo, de nombre Massive Attack, cuyo colectivo central lo formaban 3D, Mushroom y Daddy G, con contribuciones significativas de Tricky Kid (pronto acertado como Tricky) y Hooper en la producción, junto a un número rotatorio de vocalistas.

El primer álbum de Massive Attack, Blue Lines, fue publicado en 1991 alcanzando un tremendo éxito en Reino Unido. Blue Lines fue visto de modo mayoritario como la primera manifestación de una corriente hip hop exclusiva.

El término trip hop fue acuñado en ese año, pero no en referencia a los álbumes de Massive Attack. En junio de 1994, el periodista Andy Pemberton utilizó el término en un artículo publicado por la revista británica Mixmag para describir el hip hop instrumental de "In/Flux", un sencillo publicado en 1993 por el DJ de San

Francisco DJ Shadow, y otros temas similares publicados en el sello discográfico Mo' Wax y que solían sonar en los clubs de Londres de la época. "In/Flux", con sus samples, cuerdas, melodías, sonidos bizarros, bajo prominente y beats lentos, le daba al oyente la impresión de estar en un viaje (en inglés trip).

En 1994 Portishead publicó su álbum debut, *Dummy*. El grupo era un trío que se diferenciaba del de Massive Attack en muchos aspectos, no solo étnicamente (todos eran blancos) sino también en que las principales influencias de Portishead eran las bandas sonoras de los sesentas y setentas. No obstante, Portishead compartían la estética áspera y basada en samples de jazz de los primeros Massive Attack. En 1995, *Dummy* logró el Mercury Music Prize como mejor álbum británico del año, llevando al trip-hop a su mayor nivel de exposición mediática hasta la fecha. La música de Portishead, vista como muy avanzada por su sonoridad y estilo de cine negro y su apropiación de sonidos del pasado, fue ampliamente imitada, llevando al grupo a rechazar la categoría de trip-hop que inintencionadamente habían querido crear.

Tricky también publicó su álbum debut, *Maxinquaye*, en 1995, logrando críticas muy positivas. Con Massive Attack, Tricky había sido conocido por sus murmullos únicos, susurrados, a menudo abstractos, que tuvieron gran influencia sobre los rapeos de 3D. Sus breves colaboraciones con Björk, llevaron su influencia más cerca de una audiencia de rock alternativo y pop, lo que le dio una amplia base de fans de culto.

Tras el éxito de los álbumes de Massive Attack, Portishead y Tricky en 1994 y 1995, surgió una nueva generación de artistas de trip hop con un sonido más estandarizado. Entre los más notables artistas de "post-trip-hop" están Morcheeba, Sneaker Pimps, Alpha, Mudville y Cibo Matto. Su sonido integraba el trip hop con otros géneros, como ambient, R&B, breakbeat, drum and bass, acid jazz y new age.

El trip hop ha influenciado a multitud de artistas fuera del propio género, como Kanye West, Nine Inch Nails, Radiohead, Travis, Deftones, Björky y Kylie Minogue.

#### 5.2.4- La fusión de estos estilos

El funk moderno y el trip-hop han sido fusionados por diferentes artistas a lo largo de las últimas tres décadas. Quizás la manera más correcta (pero no la más representativa) de llamar a la música que surge de esta unión es la de Electro-Funk. Género de música influido directamente por el uso de bases rítmicas virtuales, loops, sintetizadores, samplers y que a su vez abraza sonoridades presentes en géneros tan diversos como la electrónica, el funk moderno, el acid jazz, el hip hop, el neo soul y la música disco, entre muchas otras. No obstante lo anterior, con el correr de los años han surgido nuevas “subtenencias” dentro de esta música, por lo que en la actualidad es posible escuchar propuestas que suenan diferentes, pero que sin embargo utilizan códigos similares a la hora de definir su sonoridad.

Resulta difícil determinar que artista fue el primero en mezclar estas corrientes, pues hubo un tiempo (década del ochenta) en que estos sonidos (principalmente la electrónica y el funk) se confundieron y se retroalimentaron hasta adquirir rasgos propios. Los primeros vestigios de esta música posiblemente pertenezcan a nombres como Afrika Bambaataa o Herbie Hancock.

Los ochenta eran los tiempos del soul, del funk y de la música disco. Surgía la fría música de Kraftwerk por un lado mientras que por el otro se situaban grandes como Miles Davis, Sly Stone, Stevie Wonder, Norman Whitfield y George Clinton con su P Funk. Ellos fueron quizás los primeros en lanzar el electro-funk.

En relación a la tecnología - que es uno de los pilares básicos de esta revolución - en esa época siempre hubo artistas que sintieron una verdadera necesidad de investigar y de innovar haciendo uso de lo que tenían a su alcance.

Posteriormente el electro-funk llega a Europa y debe convivir con tendencias como la música house. Alcanza su apogeo a mitad de la década del ochenta y como todo género que busca sobrevivir, comienza a diferenciarse en pequeños subgéneros.

Como se dijo anteriormente, en los años ochenta nace el trip-hop, género que engloba diferentes formas de música electrónica. Surge a partir de las escenas de hip hop y house británicas y muy significativamente de la escena "underground" de Bristol. Ha sido descrito como la "opción alternativa de Europa de la segunda mitad de los 1990" y como una "fusión de hip hop y electrónica hasta el punto de que ninguno de los dos géneros son reconocibles". Massive Attack es citada por muchos como la primera agrupación en cultivar el género.

Paralelamente, artistas como Me'shell Ndegeocello y el (mayoritariamente británico) movimiento acid jazz al que dieron forma grupos como Brand New Heavies, Incognito, Galliano, Omar y Jamiroquai daban nuevos aires a la escena funk. Comenzaba a gestarse el nu-funk, muy relacionada con el entorno Deep Funk que producía nuevo material influido por el sonido de rarezas de funk

antiguo. Entre los sellos más representativos se encuentran Desco, Soul Fire, Daptone, Timmion, Neapolitan, Kay-Dee y Tramp

En la última década han sido muchos los artistas que han cultivado mezclado estas corrientes musicales en su música. Es por esto que cada vez se hace más complejo encasillar a una u otra agrupación dentro de un nuevo estilo.

No existe un nombre correcto que permita englobar todo este mar de música, por lo tanto se estima conveniente situar a todas estas tendencias dentro de la música fusión, donde comparten orígenes comunes relativos al funk, el soul y la música electrónica.



### 5.3. - Marco situacional del proyecto

#### 5.3.1- Acerca de “Cristian Zafiro”

El origen de la propuesta musical de “Cristian Zafiro” se remonta a comienzos del año 2008. Durante ese año Matías Rivera se encontraba a mitad de camino de su carrera de producción musical. Fue en esos momentos en que decide comenzar a grabar sus primeros demos bajo el alero del “funk”. Es así como da vida a su primer proyecto solista bajo el pseudónimo de “Matriandix”. Durante todo ese año se dedica crear y a grabar canciones. Surgen de este proceso cuatro maquetas de canciones: Pánico, Mi vida, Tierra del Nilo y Mirada de delfín.

A comienzos del año 2009 (con la intención de tocar en vivo) Matías invita a dos buenos amigos a formar parte de su proyecto. Ellos eran Álvaro viveros en bajo y Clemente Rodríguez en batería. Durante todo ese año se siguieron las presentaciones y no fue hasta comienzos del año 2010 que el entonces proyecto solista de Matías se transforma en banda. Nace “Kulajade”. Banda de funk-rock. “Kulajade” se presenta con éxito en diversos bares y clubs de Santiago. Sin embargo y debido a problemas dentro de la agrupación, todo se diluye a finales de año. Fue en ese momento en que Matías decide retomar su proyecto solista. Nace “Cristian Zafiro”. Artista que cultiva el “modern funk – electrónico”.

El artista en un principio llevaba por pseudónimo el nombre de “Matriandix”. Sin embargo concluyó que su pronunciación era difícil y su concepto rebuscado. En base a esto decidió cambiarlo por uno más simple, claro y potente. El nombre elegido fue “Cristian Zafiro”.

Cristian es el segundo nombre del artista, por lo que decide sacarlo del anonimato y convertirlo en su “nombre artístico”. Esto permite crear un nuevo personaje y cuidar al verdadero (En este caso a Matías).

Zafiro surge espontáneamente y es elegido como “apellido artístico” por tres motivos: Su fonética acústica, su escritura y su significado.

“El zafiro es una de las cuatro gemas más importantes del mundo y de las más hermosas. La composición química es una mezcla de óxidos de aluminio, hierro y titanio, el cual le da su color característico azul”. (“www.ige.org”. “El Zafiro” 2010.s.p)

Concepto:

Para hablar del “concepto” de Cristian Zafiro se define primero su significado:

“Un concepto es una unidad cognitiva (pertenece al conocimiento) de significado, un contenido mental que a veces se define como una unidad de conocimiento”. (“Quesada, D”. “Saber, opinión y ciencia: Una introducción a la teoría del conocimiento clásica y contemporánea”. 1998. s.p)

Haciendo uso de la definición anterior, decimos que el concepto de “Cristian Zafiro” se define en base al desarrollo de los siguientes ítems: Imagen a proyectar, sentimientos, emociones y sensaciones a reflejar, nombre propio, clasificación, estética, cultura y simbología.

Nombre propio:

El significado del nombre elegido fue explicado en el punto anterior. Sin embargo mediante el uso del mismo se pretende aunar la “sonoridad” y el concepto genérico del artista. Se pretende dar identidad a este último.

Clasificación:

En cuanto a su sonoridad, este proyecto se puede clasificar como música fusión. Los estilos fusionados son el hip-hop, el funk moderno, la electrónica y sus derivados.

### Estética:

En cuanto a la estética, se puede decir que este proyecto cuenta con una sonoridad y lírica propia, su composición es armónica y su estructura musical es consistente.

### Cultura:

Este proyecto se enmarca dentro de una expresión “cultural juvenil”. Se manifiestan en él ideas que hablan de actualidad y una visión particular del mundo moderno. Las costumbres, prácticas, códigos y comportamientos utilizados por el autor son formas utilizadas comúnmente por artistas contemporáneos.

### Simbología:

Si bien aun no se ha construido un símbolo al cual se pueda asociar al artista, será un punto a tener en cuenta al momento de desarrollar el arte del LP y de su posterior difusión.

Hasta este momento - y en relación a la simbología - sólo se tiene claro el color emblema del artista. El color azul.

“El color azul es una de las seis sensaciones cromáticas básicas de la visión humana normal. Es uno de los colores primarios. Es asociado a la inteligencia y el conocimiento”. (“Héller E”. “Psicología del color” 2008. Pg 22)

La sonoridad de este proyecto surge de la mixtura de diferentes estilos musicales.

A la hora de definir su música, el autor no cree adecuado encasillarlo dentro de un gran estilo, o sub-estilo, por lo que a continuación se citan algunos de los estilos que dan vida a su “sonoridad particular”.

Los estilos abordados (en mayor o menor medida son los siguientes) son: Funk Moderno-Electrónico, Trip-Hop-Electrónica, Ambient y Hip-Hop.

La “sonoridad particular” de este proyecto está dado por melodías rapeadas y cantadas, las que están siempre acompañadas por segundas y terceras voces. El autor busca que las letras sean claras, de sonidos limpios y entendibles. Se busca la pulcritud en el canto y la experimentación tímbrica y métrica.

En relación a la música, la mayoría de las canciones está construida en base a escalas modales y sus acordes se construyen utilizando tensiones.

La métrica utilizada es en su mayoría de cuatro cuartos, con algunas excepciones en las que se adopta el dos cuartos. Los ritmos empleados son rápidos y lentos, donde se privilegian los timbres, las texturas y los sonidos.

Los instrumentos utilizados son teclados, sintetizadores y guitarra eléctrica. Las bases rítmicas son creadas por secuenciadores.

### 5.3.2- La producción musical en home studio

Sin duda que este formato de grabación se ha hecho cada día más común en el último tiempo, debido fundamentalmente a su bajo costo de implementación y al alto nivel técnico que han alcanzado los softwares y hardwares, que al ofrecer buenos precios y calidad, han permitido que los usuarios que lo deseen puedan trabajar sus proyectos en la comodidad de la casa, logrando muchas veces resultados de calidad media o de nivel superior.

Hoy se consiguen buenos monitores por menos de mil dólares, aptos para realizar mezclas profesionales. Los micrófonos de condensador y gran diafragma se consiguen por algunos cientos de dólares. Así mismo, en la actualidad cualquier computador hogareño puede servir para producir música profesionalmente.

Pero ¿Qué sucedió entonces?, ¿bajaron los precios? No exactamente: Las marcas profesionales y caras siguen existiendo y pueblan los megaestudios millonarios. Pero con el avance de la informática surgió la moda de hacer música en casa y, con ella, un nuevo mercado en el que apareció todo un abanico de fabricantes de productos de altísima calidad a precios sumamente económicos.

Por lo tanto, para hacer música en casa se deberán tener en cuenta al menos los siguientes elementos:

- Distribución y espacio físico de tu estudio
- Tratamiento acústico del lugar
- Conceptos básicos de música, audio y producción musical
- Mezcladora, tipos y funcionamiento
- Tipos de cables en un home studio
- Monitores
- Audífonos
- Micrófonos
- Tarjeta de sonido
- Plataforma (Mac o PC)
- Software de edición para Mac y Windows
- Plug-ins, secuenciadores e instrumentos virtuales

Y siempre será bueno tener en cuenta lo siguiente:

- Mantener los instrumentos y los equipos en buenas condiciones
- Contar con un buen afinador y afinar los instrumentos cada vez que sea necesario
- Alejarse de las fuentes de ruido (puertas, pc, ventiladores, etc)
- Usar los micrófonos y amplificadores cuando sea estrictamente necesario. De lo contrario optar por registrar por línea.
- Doblar la mayoría de los instrumentos y las voces
- Contar con buenos audífonos, para contrastar la mezcla sin que el sonido pase por la sala

Aclarado esto se citan a continuación las ventajas y desventajas de grabar en estas condiciones:

<b>Ventajas</b>	<b>Desventajas</b>
Comodidad. Se encuentra ubicado en la casa del autor.	En general su tratamiento acústico es precario.
Posibilidad de trabajar en el estudio indefinidamente.	No cuenta con vidrio separador entre sala de control y sala de grabación.
Bajo costo de implementación.	Equipamiento de mediana calidad.



Costo cero por uso de dependencias.	Tamaño más reducido de las dependencias
Conocimiento a cabalidad de los equipos y su funcionamiento.	Al estar en el hogar dificulta la independencia entre el espacio de trabajo y el de descanso.

Tabla 2.

Para concluir, el autor cree que es posible desarrollar buena música en un home studio. Sin embargo, se deberán tener en cuenta los beneficios y las dificultades que la situación presenta. Además, se deberá contar con al menos los siguientes atributos: Ser buen músico y/o productor, contar con el conocimiento adecuado, tener buenas herramientas de trabajo, y ser creativo (con buenas ideas).

## **VI. Desarrollo de la propuesta**

### 6.1.- Abstracción. Rol de productor

Cuando se es músico, artista y productor musical suele ocurrir que se aúnan las habilidades requeridas para ejercer estas disciplinas bajo una perspectiva única, lo que permite a la persona poseer una visión global por sobre lo que oye, ve y hace, situación que en muchas ocasiones resulta beneficiosa. Sin embargo cuando se debe ejercer alguna de estas facetas de manera independiente comienzan a surgir los problemas, ya que es sumamente difícil separar las aguas y poder emitir un juicio de manera conscientemente aislada sólo como músico, artista o productor musical sin que los conocimientos que se tiene sobre las otras áreas influyan sobre la que se ejecuta. Sin embargo y pese a todas las dificultades que suelen presentarse, es posible abstraerse, pero para esto se debe tener la disposición a hacerlo y por sobre todo se debe estar atento a los conflictos de interés que se puedan suscitar en el camino, todo esto con la clara intención de poder tomar las decisiones más correctas y beneficiosas para el producto buscado.

En este caso en particular fue más difícil aún intentar tomar decisiones con plena independencia, pues el autor es el compositor, músico, arreglista, sonidista, artista y productor de todo su material, situación que atenta contra la intención de observar el proceso bajo la perspectiva y rol única del productor musical.

Es justamente por el motivo detallado anteriormente que, antes de empezar con la producción de este EP, se dispuso a observar “desde lejos” el mismo. Es decir cada decisión sería tomada bajo la atenta mirada del productor musical, quien debe velar por la totalidad del producto, siempre teniendo en mente el objetivo final, que en este caso es concretar un álbum de estilo, de carácter profesional y que pueda posicionarse en la industria.

Durante el proceso de producción se debió utilizar la capacidad de abstracción al máximo y en todo momento, pues es en esta etapa donde se sientan las bases del proyecto, donde se crean, graban y arman las canciones, por lo que la “visión del productor” será fundamental y determinará al producto.

Al momento de crear las canciones se debió conjugar la forma de componer del autor con el resultado que se perseguía. Esto es muy importante, ya que un compositor puede tener una “forma particular” de componer o hacer las cosas, sin embargo deberá tener la capacidad de amoldar su forma si es que el productor se lo pide, todo esto en pro del producto final. Fue también al momento de crear las canciones que se privilegió la “forma buscada” por sobre gustos personales. En términos concretos se tuvo que optar por el formato canción por sobre composiciones más extensas y se debieron incorporar sonoridades inexploradas relativas al trip-hop y a la electrónica.

En este proceso se tomó también la decisión de crear la música bajo una estructura pop, esto es bajo un enfoque de canciones individuales o sencillos de

entre tres y cuatro minutos cada una, marcadas por un elemento rítmico constante y notable, un estilo culturalmente establecido y una estructura tradicional. Todo esto con el objetivo de posicionar el producto en la industria.

Al momento de grabar los instrumentos, la “abstracción del productor” (o sea, la mirada externa) se produjo en el momento en que se eligieron las tomas. En este caso en particular la visión del productor fue privilegiar aquellas que hicieran énfasis en la calidad de la grabación, además de aquellas que se condecían con la identidad musical perseguida. Muchas tomas fueron desechadas y sólo se conservaron aquellas que se creía serían un aporte al producto final. Otras se registraron nuevamente hasta dar con las correctas.

Al momento de mezclar, se intentó en todo momento hacerlo bajo la “perspectiva del consumidor final”. Es decir, los diferentes planos sonoros se configuraron en búsqueda de un sonido compacto y de línea comercial. Si bien al momento de mezclar el autor hizo uso de su creatividad, toda acción se encontró sujeta - a la decisión previamente establecida - de buscar y lograr un sonido estándar que sea familiar y del gusto del público en general.

## 6.2.- Pre-Producción

### 6.2.1- La elección de software

La elección del software de producción musical toma relevancia al momento de empezar un nuevo proyecto. Esta decisión debe ser tomada de la manera más informada posible, habiendo estudiado las plataformas existentes, su relación precio v/s calidad, sus potencialidades, sus limitaciones, la compatibilidad con uno u otro dispositivo y la compatibilidad con la tarjeta de sonido, entre muchas otras.

Esta problemática surgió de la siguiente manera: Durante mucho tiempo utilizó el software Cubase SX 3, elaborado por la marca alemana Steinberg. Durante ese tiempo se trabajaba con la tarjeta de sonido AUIDIOBOX USB 2X2, el computador contaba con un procesador Intel Pentium 4 y 2 GB de memoria RAM. Desde ese tiempo y hasta la fecha las actualizaciones, tanto de computadores, procesadores, tarjetas de sonido y softwares han sido numerosas, por lo que se debió actualizar gran parte del equipamiento, logrando un set-up más rápido, eficiente, de mayores capacidad técnica y que, en síntesis, ayudaría al autor a trabajar de mejor forma.

Al momento de realizar estos cambios se hizo un análisis del mercado, se cotizó y por sobre todo se decidió que partes se podían dejar y que partes debían ser cambiadas.

A continuación se establece un cuadro comparativo entre la antigua y nueva configuración (incluye uso de hardwares y softwares):

	<b>Config. Antigua</b>	<b>Config. Nueva</b>	<b>Comentarios</b>
<b>Gabinete</b>	Standard BIP	Thermaltake	3 ventiladores +, + flujo de aire
<b>Placa madre</b>	ASUS P4 C 800	ASUS p7h55d	Nueva placa soporta Intel i5
<b>Procesador</b>	I Pentium 4 2.4 GHz	Intel CORE i5	2 canales de 1.333 MHz
<b>Memoria RAM</b>	2 GB	6 GB	4 GB +
<b>Puertos USB</b>	6	9	3 puertos +
<b>Tarjeta de Video</b>	Asus A9200SE 128mb	XFX PRO	Mejor resolución, ventilador propio
<b>Tarjeta de Sonido</b>	M-Audio Delta 1010	M- Audio Delta 1010	Se mantiene
<b>Disco Duro</b>	120 GB	1 TB	880 GB + de memoria en disco duro
<b>Software</b>	Cubase SX3	Cubase 5	Último Software lanzado x Steinberg

Tabla 3.

Los avances que se lograron fueron notorios. Se ganó en rendimiento, velocidad, prestaciones, compatibilidad, optimización de la energía, resolución, número de puertos 2.0, capacidad de almacenamiento.

Ahora en relación al uso de software cabe destacar lo siguiente: Se acotó la posibilidad de elección entre cuatro opciones, teniendo en cuenta que debían tener la capacidad de ser compatibles con PC. Además, producto del cambio realizado por Windows 7 en relación al bit rate de trabajo de este de 32 a 64 bits se tuvo que tener en cuenta el buscar una plataforma de trabajo que trabajara a 64

bits. Es por estos motivos que se decidió realizar un balance entre Cubase 5, Nuendo 4, y Pro Tools 8.

Si bien todas estas plataformas de trabajo son excelentes y cada una es la última versión que existe del programa, se debía optar por una de ellas, para lo que se establecieron los siguientes criterios de evaluación:

- 1.- Precio,
- 2.- Cantidad de herramientas
- 3.- Compatibilidad con sistemas operativos
- 4.- Limitantes
- 5.- Manejo del software

En valor aproximado en Amazon (portal de ventas online) para estos softwares es el siguiente: Pro-tools M-Powered 8, 240 dólares, Cubase 5, 300 dólares y Nuendo 4, 800 dólares, por lo que fue en este punto donde se descartó inmediatamente a Nuendo 4 por su alto costo.

En relación a la cantidad de herramientas ofrecidas, se estableció que todos los softwares estudiados ofrecían variadas herramientas, por lo que el proceso de trabajo sería similar en cada uno de ellos, por lo que este punto dependería exclusivamente del gusto del autor.

En el punto relativo a las limitantes se pudo observar que la plataforma Pro-Tools M-powered 8 poseía ciertas limitantes, como por ejemplo el número de pistas, de las que se disponía sólo con 48. Otra de las desventajas presentadas por Pro Tools fue la plataforma destinada a trabajo con archivos MIDI, en la que existe consenso de que es inferior a las de las plataformas de Steinberg.

Debido al conocimiento previo acerca de los softwares de Steinberg se decidió trabajar con Cubase 5x64 bits plataforma con trayectoria, buen soporte, amigable y sin restricciones.

En conclusión, cabe destacar que si bien Pro-Tools es el software más utilizado en la industria musical, existen restricciones presupuestarias para acceder a sus mejores versiones.

#### 6.2.2- Creación de canciones y títulos tentativos

Es sabido por todos que no existe un método único a la hora de crear letras para canciones. Se puede crear la letra primero y después continuar con la melodía, o viceversa y se puede contar o no con una base melódica.

En el caso de las letras escritas para este disco se hicieron siguiendo los siguientes pasos:



- 1.- Creación de la base melódica y rítmica
- 2.- Improvisación de melodías por sobre la base melódica
- 3.- Creación de las letras

Se hizo una selección de títulos propuestos previamente en base a los conceptos frutos de la inspiración del artista. Lo que ofrece ventajas como:

- 1.- Retención de una idea o concepto
- 2.- Reunión de una mayor cantidad de ideas
- 3.- Desarrollar sólo las más adecuadas

Sin embargo y con el fin de ayudar al proceso de creación de canciones, el autor enumeró antes de la pre-producción títulos tentativos, sobre los que quería tratar, de los cuales sólo algunos se convirtieron en letras para canciones.

El autor cree haber encontrado en esta “enumeración” una forma práctica de retener ideas, pues muchas veces el artista se inspira y tiene un “concepto” en mente, sin embargo no cuenta con el tiempo necesario para trabajarlo en ese momento. Es por esto mismo que al anotar los conceptos es posible trabajarlos en el futuro, tanto lírica como musicalmente.

A continuación se detalla la lista de conceptos o títulos tentativos que se enumeraron con miras a la creación de este disco.

1.- Intro

2.- Vida

3.- Pánico

4.- No tienen vergüenza

5.- Mi mejor amigo

6.- Ojos de delfín

7.- Agradezco

8.- Sudor y esfuerzo

9.- Sangro música

10.- A piso

11.- Exijo cultura

12.- Welcome 24

15.- Cultivo mi talento

16.- Outro

17.- A Dalí

18.- Music for running

19.- Decálogo de la buena vida

20.- Deja tu prejuicio

21.- Shukran

22.- Brothers in law

23.- El funk es mi casa

24.- Los doctores del flow

25.- Quisiera dejarte

26.- A un gran hombre

27.- De carrete con los cabros

28.- Mi mejor amigo

Los títulos elegidos fueron:

1.- Music 4 Running

2.- Welcome 24

3.- My Trip (Triphónica)

4.- Sangro Música

### 6.2.3- Primeras grabaciones y creación de maquetas

Empezar con las primeras grabaciones fue un proceso difícil, principalmente por el tiempo. Para el autor en particular resulta difícil “generar los tiempos” y más aún si es para la grabación de un disco, proceso en el cual se requiere de tiempo, paciencia, perseverancia y lucidez.

Las grabaciones que dieron forma a las maquetas se efectuaron en tres meses. Cabe destacar eso si que se crearon de forma parcelada en el tiempo y que por lo tanto el “tiempo real” utilizado no debe haber superado los 20 días.

El proceso de “maqueteo” se llevó a cabo teniendo en cuenta que muchas de las tomas realizadas en este proceso suelen terminar siendo parte del material

terminado, por lo tanto se hicieron con cuidadosamente intentando siempre cuidar la calidad de la misma.

Todas las tomas realizadas durante este proceso se hicieron por línea, es decir sin utilizar micrófonos de por medio, sino que haciendo uso la cadena “instrumento – cable balanceado – interfaz - computador”.

Esto se hizo de esta manera principalmente con el objetivo de ganar tiempo, pues al no tener que instalar y desinstalar continuamente micrófonos y amplificadores el proceso de grabación se hace más dinámico, sobre todo teniendo en cuenta que en este proyecto se debía estar concentrado tanto en la grabación como en la interpretación, todo al mismo tiempo.

#### 6.2.4- Estructura musical

Al ser este un proyecto de intención comercial y al estar enmarcado dentro del ámbito de la música popular se consideró crear ocho canciones que estuvieran, valga la redundancia regidos por el “formato canción”, aceptándose ciertas variaciones, las que muchas veces permiten llevar a la canción en particular un paso más allá, siendo siempre materia dispuesta para el artista creador, quien debe saber mantener el equilibrio sobre el eje duración – estructura – creatividad.

Una canción es una composición musical para la voz humana (comúnmente acompañada por otros instrumentos musicales) y con letra. La canción se estructura habitualmente usando entre tres y cinco secciones musicales separadas, las cuales después se utilizan juntas para formar una canción completa .Un análisis estructural de una típica canción popular, puede ser en este orden:

1. Introducción
2. Verso
3. Estribillo
4. Verso
5. Estribillo
6. Puente musical
7. Repetición del estribillo hasta el silencio

### 6.2.5- Tonalidad, armonía, intensidad e instrumentación

Existen diferentes formas de componer una canción, en lo que a música se refiere. Es posible componer con una tonalidad previamente definida o con una escala en particular en mente con la intención previa de generar una “atmósfera” específica. También es posible componer libremente, solamente guiándose por la intuición e ir guiándose por el oído.

En relación a la armonía, es posible “colorear” los acordes utilizados teniendo en cuenta criterios técnicos y basándose en la idea de querer o no complejizar lo compuesto agregando más o menos notas, teniendo en cuenta que cada nota agregada cambiará la sonoridad de la música y que por supuesto esto repercutirá en el resultado final de lo escuchado, lo que incidirá finalmente en quien decide escuchar el disco o más aún quien gusta o no de tu música, lo que bajo toda perspectiva es materia de preocupación para quienes trabajan en esta industria.

En este caso en particular se decidió componer de manera libre, pues no existían prerequisites de ningún tipo. Sin embargo todo el proceso de composición se libró teniendo presente todo lo aprendido en la universidad en lo que a esta materia se refiere. Es decir, a pesar de crear en base a un proceso intuitivo

#### 6.2.6- Sobre las letras

Como se explicó en otro momento, se contaba desde hace un tiempo con un listado de títulos tentativos para sus canciones. Con este material en mano se dispuso a crear las letras. Como se sabía de antemano que este sería un proceso previo a la composición de melodías, se tuvo claridad en todo momento de que lo que se debía hacer era “escribir pensamientos” en relación a los títulos, para después adaptarlos a la línea melódica dispuesta.

Cabe destacar que se ha comentado este método de composición de letras con algunos de pares y su opinión al respecto ha sido en general buena. Sin embargo la mayoría de ellos ha encontrado en este método una forma diferente o “al menos particular” de realizar este trabajo, pues es común que se creen primero las melodías y después las letras.

En relación a lo anterior, se cree que no existen métodos únicos para realizar las cosas, pues finalmente lo que único que importa es el resultado final. Si se logra el objetivo, el método será válido. Ahora se cree también que este “método” no hace nada más que operar de manera similar a como se trabaja en la adaptación de un texto a una línea melódica, donde primero se tiene el texto, luego se improvisan melodías y finalmente se adapta la letra a este último.



### 6.3.- Producción

#### 6.3.1- Grabación de instrumentos

Si bien en un principio se establecieron dos momentos para el proceso de grabación (grabación por línea y vía micrófonos), en la práctica se tomó la decisión de realizar todas las tomas vía línea, afectando la planificación inicial. Esta determinación se tomó después de realizadas varias tomas vía micrófonos, pues sobre la marcha se constató que el home-studio no contaba ni con instalaciones eléctricas correctas ni con la aislación adecuada del exterior, situación que afectaba notoriamente la calidad de la grabación.

En términos concretos lo que sucedió fue que al encender el amplificador y subir su volumen se reproducían por este “corrientes parásitas” (sonidos de taladros, aspiradoras, etc.) imposibles de atenuar. Además de esto el micrófono captaba ruidos del exterior incompatibles con una producción discográfica de carácter profesional.

Por lo descrito anteriormente se tomó la decisión de suspender este proceso y privilegiar la calidad técnica por sobre el realismo (ondas grabadas en el espacio).

En relación a las grabaciones definitivas se puede decir el resultado final fue una mezcla entre las grabaciones efectuadas durante el proceso de “maqueteo” y

las efectuadas al principio del proceso de producción. Las últimas grabaciones se efectuaron con la intención de llenar vacíos, corregir fallas y dar mayor carácter a las composiciones.

Los instrumentos que se utilizaron en la grabación fueron los siguientes:

- Guitarra eléctrica Fender Stratocaster USA año 1984
- Piano digital Kurweil SP 88x (rhodes, cuerdas y pianos eléctricos)
- Sintetizador Microkorg
- Drum Machine Korg ELECTRIBE MX

### 6.3.2- Grabación de voces

La grabación de voces se llevó cabo íntegramente mediante el uso del micrófono a condensador RODE NT 2000. Al ser este de gran calidad permitió al autor desarrollar el proceso con confianza y tranquilidad.

El proceso se llevó a cabo sin contratiempos y la mayoría de las tomas se realizaron en un lapso de tiempo de una semana aproximadamente.

Todas las voces fueron dobladas y se realizaron arreglos de dos tres y hasta cuatro capas. Todas las voces fueron interpretadas por el autor y se logró dar con un sonido cálido y de carácter profesional.

### 6.3.3- Arreglos

Se intentó en gran parte conservar el carácter original de cada una de las composiciones. Sin embargo se hizo énfasis en trabajar los acordes con tensiones intentando ser consecuentes con la “forma” en que se compone en algunos de los estilos trabajados (principalmente el Trip-Hop y el Electro-Funk).

Se cree que la sonoridad “funky” se logró al interpretar cada línea con “groove” y sentimiento, características fundamentales en esta música. Las guitarras fueron interpretadas teniendo especial cuidado en la rítmica y en el uso de “muteos”, que llenaron silencios con sonidos, dando una mayor sensación de ritmo.

Las líneas de bajo fueron compuestas para ser interpretadas mediante “instrumentos virtuales”. Con esto se dio una base sólida a las canciones, además de una sonoridad “electro” y/o “ambient”.

Los arreglos de las bases rítmicas fueron pensados desde el concepto electrónico. Las bases debían ser perfectas y estar perfectamente cuantizadas.

En relación a las voces, los arreglos se hicieron pensando en que posteriormente se distribuirían en diferentes planos en el espacio sonoro. Los arreglos se hicieron basándose en la estética “hip-hop - Soul”

## 6.4.- Postproducción

### 6.4.1- Mezcla

El principal problema que presentaba el home studio era que no presentaba mayor tratamiento acústico. Sin embargo se hizo lo posible por dejar la operativa. Fue así como se utilizaron absortores (alfombra), reflectores (muros de cemento) y difusores (repisas frente a los monitores).

A pesar de lo anterior, fue posible realizar la mezcla en dicho lugar, pues se habían realizado con anterioridad pruebas que nos habían conducido a la obtención de resultados más que regulares. A su vez, se sabía que al menos los monitores y audífonos eran de buena calidad. Estos eran un par de monitores Genelec 8020 A (activos) y audífonos Audiotechnica ATH-Pro5 MS, de respuesta plana.

Antes de empezar el proceso de mezcla fue necesario realizar algunas ediciones en función de optimizar y preparar el material para el proceso de mezcla

El proceso de mezcla se realizó sin mayores problemas y siempre se llevo a cabo contrastando el sonido que salía de los monitores con el que salía de los audífonos. Esta situación permitió tomar decisiones de mezcla que apuntaban a que la música sonara bien en ambos dispositivos.

Lo primero fue cuantizar. Todo debía estar perfectamente alineado y cuadrado, sin perder el realismo y la naturalidad de la música. Se corrigieron errores notorios y se revisaron las fases de las diferentes pistas (para que no existieran cancelaciones de frecuencias). Esto fue fundamental para enfrentar el proceso siguiente.

La mezcla fue pensada cien por ciento estéreo y se tuvo siempre en mente la sonoridad que se pretendía lograr. El sonido final debía ser cálido y fuerte. Se buscó utilizar al máximo los “paneos” para cubrir todo el espacio sonoro. Las guitarras dobladas se “panearon” una a la izquierda y otra a la derecha, logrando un gran sonido estéreo y con sentido de “espacialidad”. La compresión se utilizó principalmente en las guitarras y no así en las voces, con la intención de privilegiar su carácter dinámico. En los teclados se utilizaron procesadores, reverberaciones, delays, filtros y ecualizadores.

En las voces se utilizó la siguiente estructura: voz principal doblada al centro y voces secundarias o complementarias en el resto del espacio sonoro. Se utilizaron en ellas correctores de tonos (en casos de pequeñas desafinaciones), reverberaciones, delays y filtros.

Cabe destacar, que durante todo el proceso de mezcla se trabajó el LR (left-right) máster en 0 dB.

## VII. Plan de Marketing

Un plan de marketing es, un documento previo a una inversión, lanzamiento de un producto o comienzo de un negocio donde, entre otras cosas, se detalla lo que se espera conseguir con ese proyecto, lo que costará, el tiempo y los recursos a utilizar para su consecución, y un análisis detallado de todos los pasos que han de darse para alcanzar los fines propuestos. También puede abordar, aparte de los aspectos meramente económicos, los aspectos técnicos, legales y sociales del proyecto.

El Plan de Marketing tiene dos cometidos: Interno y Externo. El primero tiene cierto paralelismo con lo que se entiende por proyecto en ingeniería; en este prima el aspecto técnico. Comparten ambos el deseo de ser exhaustivos, no se trata de un bosquejo, de una idea; en ambos casos se trata de un plan sistemático para alcanzar fines.

Al contrario de un plan de ingeniería, el Plan de Marketing no está sujeto a ninguna reglamentación. Su redacción concienzuda obliga a un detallado análisis de los factores de todo tipo que inciden sobre el proyecto. Esto implica que algunos análisis que hayan sido aprobados a partir de un análisis somero e intuitivo, no se llevarán a cabo por no estar clara su rentabilidad. Sin embargo, los proyectos aprobados mediante un estudio completo aprovecharán mejor las

circunstancias favorables, al haber sido previstas con antelación y haber apuntado a sus posibles soluciones.

El Plan de Marketing, como se mencionó, tiene también un cometido externo: suele ser el memorando que se presenta para la captación de recursos financieros o ante los propietarios de la empresa para que decidan sobre la activación de un movimiento estratégico o el lanzamiento de un producto. En este sentido, persigue convencerles, dando la imagen de una idea sólida, bien definida y perfilada según sus objetivos.

Así, un Plan de Marketing ha de reunir dos características fundamentales: Completitud y buena organización.

#### 7.1.- Sumario ejecutivo

Se desea comercializar el disco del artista Cristian zafiro, el cual estará compuesto por ocho canciones, todas bajo una estructura pop – fusión. El arte y propuesta del disco estará relacionado al concepto de “música juvenil urbana”. La ventaja competitiva que posee este producto por sobre otros es su propuesta musical, donde se mezclan antiguos y nuevos sonidos bajo un formato y estética pop.

Para sacar este proyecto a la luz se espera una pequeña inversión inicial, la que será absorbida íntegramente por el autor. A futuro se espera recibir dineros generados por el derecho de autor y presentaciones en vivo, las que deberían reinvertirse en el producto. Se desea además difundir el producto a través de los medios tradicionales e internet.

## 7.2.- Introducción

El producto está compuesto por un EP, compuesto por cuatro canciones independientes, en donde el artista principal es Cristian Zafiro, cantante y músico, quien a través de este material entrega música Hip-Hop - fusión dirigida a la juventud.

Este producto se pretende posicionar en la escena musical nacional a través de medios de comunicación tradicionales e internet.

## 7.3.- Análisis de la situación

Se cree que este es un momento propicio para levantar una propuesta que mezcle un concepto pop (presentación, propuesta y estética que logre incentivar al público masivo) con música fusión con carácter. Esta convicción se ampara en el éxito constatado en propuestas que utilizaron esta fórmula con anterioridad (Mamma Soul, Gondwana, Francisca Valenzuela, Juana Fé, Pedro Piedra, entre muchas



otras) y a la fuerza que ha adquirido la nueva música chilena, donde se valora cada vez más el producto nacional y se le da mayor cabida en los medios.

Condiciones de la competencia: En la actualidad la escena Funk Chilena se encuentra viva, con un aceptable número de bandas y solistas presentándose en vivo (Aluzinati, Carito Plaza, Feria, Ghetto, K-reena, Periferia, Funk attack, entre otras), pero que en la opinión del autor no han logrado cautivar a las masas, situación que sin duda se presenta como una ventaja competitiva.

En relación a la escena Soul, el panorama no ha cambiado mucho en relación a una década atrás. Si bien existe un mayor número de artistas que cultiven este estilo (Go, Matahari, De Kiruza, Mamma Soul), sólo Mamma Soul ha logrado reconocimiento público.

Finalmente, en cuanto a trip-hop se refiere, las bandas que cultivan este estilo (Leche, Proyecto EVA, MUZA, entre otros) son escasas y son de bajo o prácticamente nulo conocimiento público.

Fortalezas y debilidades:

Puntos fuertes: Calidad sonora e interpretativa del material, propuesta innovadora, profesionalismo.

Puntos débiles: Inexperiencia del autor en el Know-how de la industria y baja conexión con el mundo publicitario y de medios de comunicación.

#### 7.4.- Análisis del mercado Objetivo

Se espera que los consumidores finales de este producto sean los jóvenes Chilenos de entre 15 y 24 años, que tengan un grado medio-alto de conocimiento del producto.

En cuanto a la compra del producto, se espera que los jóvenes adquieran la música a través de internet, y que el peak se produzca al momento de lanzar el material a través de los diferentes medios. Se espera que los consumidores compren la música al encontrar en ella una propuesta innovadora y atingente a las nuevas tendencias en cuanto a fusión se refiere.

#### 7.4.1- Problemas y oportunidades

Para realizar este análisis se utilizará la matriz FODA.

La matriz FODA es un marco conceptual para un análisis sistemático que facilita la conexión entre las oportunidades y amenazas externas en relación a las fortalezas y debilidades internas del producto y de quien lo produce.

Por consiguiente se define la matriz FODA de la siguiente manera:

F: significa fortaleza (condición externa)

O: significa oportunidad (condición interna)

D: significa debilidad (condición interna)

A: Significa amenazas (condición externa)

La matriz toma la siguiente forma:

<b>MATRIZ</b>	
<b>FODA</b>	
<b>Oportunidades (O)</b>	<b>Fortalezas (F)</b>
Buen momento de la industria	Calidad sonora del producto
Momento adecuado para innovar	Calidad de interpretación
Boom de las redes sociales	Calidad de producción
Participación en concursos del año	Estética pop clara
Edad	Profesionalismo
Conocer a gente del medio musical	Confianza en el producto
<b>Amenazas (A)</b>	<b>Debilidades (D)</b>
Detención del proyecto	Escasa conexión con los medios
No posicionar el producto	Escasa conexión con la publicidad
Falta de apoyo	Falta de experiencia
Que la innovación cause rechazo	Posibilidad de monotonía al interpretar
No dar con un producto consistente	
No cautivar	
Dejar el proyecto inconcluso	

Tabla 4.

## 7.5.- Objetivos y metas

A diferencia de los objetivos y metas que se tienen para el proyecto en general, en este punto sólo se detallaran aquellos que estén relacionados con el plan de marketing. En otras palabras, se expondrá todo lo que se quiera alcanzar mediante la implementación de este plan.

### Objetivos:

- Dar a conocer al artista y su álbum
- Posicionar al artista y al álbum dentro de la industria
- Llegar al público objetivo (jóvenes de entre 15 y 24 años)
- Generar las redes necesarias para distribuir el producto (utilización de internet, concursos y puerta a puerta)
- Establecer de forma clara los atributos del producto (Esclarecer su estética)
- Vender canciones a través de internet
- Generar actuaciones en vivo

### Metas:

- Postulación del proyecto a concursos
- Generar contenido relativo al artista en páginas web y blogs (facebook, myspace, Last.fm, Grooveshark, Farolatino, Mimix., entre otras)
- Generar actuaciones en vivo en el circuito local

- Hacer puerta a puerta en las oficinas de medios (radio, sellos, televisión, revistas, prensa)
- Contactar a un mánager idóneo
- Hacer un lanzamiento del álbum invitando a la prensa
- Crear un book de imágenes y un formato físico atractivo de presentación (CD, pendrive u otro)
- Liberar contenido musical y visual de manera constante a través de las redes sociales
- Desarrollar una puesta en escena llamativa y de calidad
- Facilitar contenido a portales de música (Chilefunk y otros)
- Desarrollar un álbum diferente, vanguardista y visualmente atractivo
- Hacer ver a la industria la rentabilidad del proyecto
- Desarrollar un producto acorde al público objetivo
- Desarrollar blogs con contenido atractivo
- Contactar a administradores de bares, locales y discoteques para agendar actuaciones en vivo

## 7.6.- Desarrollo de las tácticas de Marketing

En relación al producto la estrategia sería el “modo en que el agente a cargo de la venta pretende rentar en el largo plazo”, por lo tanto se procede a analizar los siguientes aspectos; Extensión de la vida del producto, precios y diferenciación o no del mismo.

Extensión de la vida del producto: Como se dejaba entrever en el punto anterior, la intención del autor mediante este proyecto es sentar las bases para una posible carrera artística de largo plazo, motivo por el cual es y será de importancia comprender el ciclo de vida del producto, el que se encuentra conformado por el eje Introducción-Crecimiento-Madurez-Declive. Haciéndose cargo de este eje, el autor fija los siguientes plazos estimativos para con el producto:

Introducción: Segundo semestre del año 2012

Crecimiento: Desde finalizada la etapa de introducción en adelante

Madurez: No es posible determinarlo

Declive: No es posible determinarlo

En relación a la etapa de declive, es y será importante comprender que llegada esa etapa siempre es recomendable reinventar el producto, para asegurar su prolongación y trascendencia en el tiempo, por lo que deberán implementarse

estrategias de cambio de fórmula, cambio de características e incorporación de ventajas competitivas, entre otras.

A modo de ejemplo se citan las siguientes:

- 1.- Relanzamiento de un disco
- 2.- Re-mezcla o re-masterización de material
- 3.- Incorporación de nuevas tendencias musicales
- 4.- Cambio en el look del artista
- 5.- Cambio en el sonido del artista
- 6.- Contratación de nuevos músicos y/o productores
- 7.- Actualización en cuanto a las temáticas tratadas por el artista

Precios: A diferencia de otras industrias, en la música no se suele jugar mucho con el precio del producto (CD, DVD, canción por separada), pues si bien existe variación entre una música y otra, el precio de venta final no varía significativamente y dependerá exclusivamente de la popularidad del artista. Debido a esto, a modo de ejercicio y luego de investigar, el autor fija el valor canción en 500 pesos Chilenos.

Diferenciación: Como en la industria musical no tendría sentido fijar como estrategia de venta el precio (alto o bajo), pues esto no motivará a un consumidor a comprar una música específica, ya que comprará solo lo que le guste y que se



encuentre dentro de un rango razonable, se decide utilizar la diferenciación como estrategia de marketing.

Por consecuencia se listan a continuación todos los factores que a criterio del autor posibilitarían la diferenciación de este EP en términos del producto, independiente de si posteriormente se opte o no por desarrollarlos:

- Presentación novedosa del producto (pendrive, carcasa de CD no plástica, diseño llamativo u otro)
- Anexo de material descargable vía web
- Video clip incluido
- Material anexo sin voces (formato instrumental)
- Anexo de fotografía u otros
- Envase reciclable
- Ergonomía del envase
- Facilidad de acceso al contenido extra
- Generar una marca registrada en relación al producto (nombre, tipografía, color, esencia)
- Publicitar de forma novedosa

## VIII. Conclusiones

### 8.1.- Preguntas planteadas:

En relación a la pregunta planteada ¿Debe un productor musical hacer notar su impronta en sus creaciones? y luego de haber investigado y realizado entrevistas con el objetivo de dilucidar esta interrogante, es posible decir lo siguiente:

No existe una única respuesta a esta pregunta, pues existen diferentes visiones acerca de este tema. Para entender debemos aclarar lo siguiente:

La “mano” de un productor puede hacerse notar en una producción tanto de manera sonora, como a través de su método de trabajo, donde obviamente la primera será más evidente que la segunda.

La impronta del productor se hace notar de manera sonora cuando este decide integrar sonidos “propios” en una producción de la cual se ha hecho cargo, o lisa y llanamente cuando decide incorporarse como músico a una producción en particular. En este caso será posible escuchar la “mano” del productor de manera evidente.

Por el contrario, la impronta de un productor se hace notar a través de su método de trabajo cuando este logra “impregnar” de su esencia a una producción determinada. En este caso la esencia no podrá ser escuchada de forma evidente,

sin embargo podrá ser percibida, pues se descubrirá en ella cierto “aire”, propiedad del productor.

Aclarado esto es importante decir lo siguiente: Esta impronta sonora es posible distinguirla en los trabajos de la mayoría de los productores, ya que suele ser esta “marca registrada” la que le permite diferenciarse de los demás y ser reconocido por el medio artístico. Es por este mismo motivo que se puede decir que la “impronta” es un denominador común en los productores más requeridos por la industria y esto se debe a que sea cual sea la forma en que se decida trabajar, un productor musical siempre deberá trabajar al ciento por ciento, haciéndose de todas las habilidades, conocimientos y técnicas que posea con el fin de lograr un excelente trabajo, y es finalmente ahí, en el afán de lograr el objetivo buscado, donde el productor empapa consciente o inconscientemente sus producciones de su sello.

A modo de conclusión, se puede aseverar que un buen productor musical debe tener la capacidad de enfrentar el proceso de producción de la mejor manera, es decir, debe ser capaz de entender en la posición en que se encuentra el artista a quien quiere producir. El buen productor tendrá que saber reconocer en el artista habilidades (instrumentales, vocales, interpretativas) y falencias, experiencia o inexperiencia, talento o falta de él, entre muchas otras habilidades. Todo esto con el objetivo de implementar el plan de trabajo más adecuado.

Es por todo esto que el buen productor musical (y luego de conocer a cabalidad a quien se desea producir) deberá tener la sabiduría suficiente como para determinar si debe inmiscuirse en cada detalle (como podría hacerse con un artista inexperto) o debe dejar que el artista tome mayor protagonismo durante el proceso de producción.

Ahora bien, se cree que independiente de la medida adoptada, un buen productor deberá respetar siempre la esencia del artista (sólo la reestructurará cuando sea estrictamente necesario), tendrá que estar atento a sus inquietudes (¿Cómo enfocar la música? ¿Cómo interpretar?), a sus proposiciones, deberá rescatar lo mejor de él, potenciarlo y velar por que se cumplan los objetivos, todo esto de la mano de liderazgo, creatividad, profesionalismo y visión.

En relación a la pregunta de investigación ¿Es posible entregar un producto musical de primera calidad realizado íntegramente en un home studio? se puede plantear lo siguiente:

Es posible hacerlo, sin embargo para lograrlo se deberán tener claras las ventajas y desventajas que la situación conlleva, además de conocer los diferentes aspectos que hacen que una producción musical sea un producto de calidad.

Las ventajas de trabajar en un home studio son:

- El tiempo
- La economía de recursos financieros
- La accesibilidad (está en casa a toda hora, no hay necesidad de desplazarse para acceder a él).

Las desventajas más típicas son:

- El espacio (al no ser grandes impiden por ejemplo, grabar baterías)
- El tratamiento acústico (la mayoría de los home studios no cuenta con un tratamiento adecuado)
- El equipamiento (no siempre se cuenta en casa con los mejores micrófonos).

Al estar al tanto de las desventajas es posible atenuarlas llevándolas a niveles en que prácticamente no interfieren en el sonido final. Esto se hace al realizarle un tratamiento acústico “aceptable” a la sala (haciendo uso de tips en general), y contando con equipamiento de trabajo (monitores, micrófonos y audífonos) de al menos mediana calidad.

Una vez entendidas y atendidas las desventajas que existen al realizar una producción en un home studio, se deberá poner especial atención en los aspectos

que hacen que una producción sea un producto de calidad, pues es fundamentalmente a través de estos que se logra el objetivo planteado.

La calidad final del producto no depende exclusivamente del lugar físico en donde se llevan a cabo sus procesos (grabación, edición, mezcla y masterización) ni del virtuosismo técnico del productor, sino por el contrario dependerá de la capacidad y de la audacia con que el productor enfrente, desarrolle y culmine el proceso de producción. Es decir la calidad dependerá del como el profesional utiliza los recursos, la infraestructura, el tiempo, la creatividad, el equipamiento y su propia habilidad para dar forma a un producto “redondo”, independiente de lo mucho o poco que tenga en relación a un solo aspecto. La calidad es producto de la eficiencia y la combinación perfecta de los recursos.

## 8.2.- Fusión de estilos

Al conceptualizar la sonoridad del proyecto se tuvieron en mente tres aspectos: Los intereses musicales, la exploración y la búsqueda de vanguardia. Esto, pues se considera que en la innovación y en la exploración de nuevos sonidos se encuentra la “ventaja competitiva” que hace que un proyecto sea especial. En otras palabras, no se debe intentar hacer lo que hecho está, se debe buscar algo nuevo, inexistente.

En cuanto a la exploración, se decidió probar con nuevas métricas, nuevos tempos y sonoridades, las que se relacionarían con el Trip-Hop, el Funk Moderno

y la electrónica. Con esto se quebrantó la típica estética Funk (Uso de bajo eléctrico, vientos y guitarras), explorando sonoridades etéreas, volátiles y rápidas (Dadas en su mayor parte mediante el uso de teclados).

Con respecto a la vanguardia, se tuvo la intención de crear algo “nuevo” y que por ende se obtuviera un sonido diferente a sus referentes. Para esto se decidió crear sin ataduras, sin modelos preestablecidos, intentando entregar un sonido “real y honesto”, por decirlo de algún modo.

Una vez terminadas las grabaciones se pudo visualizar lo siguiente:

- El EP es consecuente con lo propuesto desde un principio (es en parte Funk, en parte Hip Hop y en parte Trip Hop-Electrónico), o sea, es fusión.
- Se se logró (inconscientemente) dar con un estilo propio, en donde el eje central está dado por la fusión del funky-hip-hop con el trip-hop.
- Se logró el objetivo de fusionar diferentes estilos (sobre todo el Trip–Hop con el el Hip-Hop)
- Se logró crear un producto novedoso, pues la sonoridad final del EP suena “diferente” a sus referentes.

### 8.3.- Producción musical

El proceso de grabación fue realizado -como se tenía previsto- en home studio. Se desprenden de éste dos puntos importantes: La grabación de instrumentos y la grabación de voces.

Si bien en un comienzo la grabación de instrumentos estaba prevista realizarla en base a micrófonos, se decidió durante el proceso - y luego de algunas pruebas – llevarla a cabo “por línea”. Es decir sin micrófonos, utilizando un cable directo desde el instrumento hacia la interfaz de audio. Esta decisión se determinó luego de experimentar problemas técnicos (red eléctrica sin tierra), los que atentaban directamente a la correcta captación del sonido.

Los instrumentos que se grabaron fueron pianos, teclados, sintetizadores y guitarra eléctrica. La mayoría de las guitarras fueron dobladas.

La grabación de instrumentos no presentó mayores problemas, lo cual permitió no hacer uso del plan de contingencia. Sólo se debió tener especial cuidado en registrar con la ganancia adecuada, con cables balanceados (con tierra, impide la inducción eléctrica) y - en el caso particular de la guitarra – a más de un metro de distancia del gabinete del computador, para evitar la inducción eléctrica, la que perjudicaría la calidad de la señal grabada. Sin embargo si es importante hablar de la incomodidad que se presenta al tener que preocuparse de interpretar y registrar a la vez, pues de está siendo a la vez músico y sonidista,



situación que de no ser bien llevada puede terminar por colapsar a quien lo intenta.

La grabación de instrumentos “por línea” permitió registrar las tomas sin inconvenientes. La falta de “realismo” (situación que se produce al no pasar la onda por el aire ni por ningún amplificador o preamplificador) se combatió durante el proceso de edición y mezcla, donde se le otorgó a las grabaciones carácter y calidez mediante el uso de plugins.

La grabación de voces se realizó mediante el uso del micrófono a condensador en modo cardioide RODE NT 2000. Algunas voces fueron dobladas. Se utilizaron primeras y segundas voces, además de apoyos para coros.

Si dejamos de lado la calidad del micrófono (el NT2000 es un muy buen micrófono), nos encontraremos con que la grabación de voces en un home studio estará determinada por el tratamiento acústico de la sala. En este caso en particular, la sala se encontraba tratada acústicamente de manera “parcial. Debido a esto se debió tomar la siguiente precaución: alejarse lo más posible del gabinete del computador, que era lo más ruidoso de la sala. Una vez hecho esto no hubo mayores problemas para registrar las voces.

En relación a la grabación de instrumentos y voces en un home studio, se puede decir que la situación presenta las siguientes ventajas:

- Se pueden efectuar infinitas tomas
- El intérprete tiene más tiempo para adaptarse al lugar (situación que afecta directa y positivamente en la interpretación de las piezas).

Y presenta las siguientes desventajas:

- Las tomas pueden registrar ruidos (tanto interiores como exteriores, debido al escaso tratamiento acústico del lugar)
- La calidad de los micrófonos puede no ser la óptima (suele pasar en estudios semi profesionales)

En la producción de este EP el tiempo fue lo más difícil de respetar, pues se intentó ser lo más perfeccionista posible y éste culminó solamente una vez que el autor se sintió satisfecho. Se cree que un buen productor debe manejar estos dos conceptos: la rapidez y la perfección (o profesionalismo).

En cuanto a la parte técnica, se reforzaron los siguientes conocimientos:

- Manejo de software
- Capacidad interpretativa
- Desarrollo de arreglos
- Rapidez en la edición
- Uso de la creatividad

La mezcla fue un punto importantísimo durante la producción de este EP por numerosos motivos.

En primer lugar, desde un principio se estimó que la mezcla sería el último paso a presentar en este proyecto, motivo por el cual cobraba mayor relevancia, pues la calidad de la producción y su sonoridad serían juzgadas sin tomar en cuenta la masterización, proceso que tiende a hacer más competitiva la música, tanto por su alto volumen, potencia y definición.

En estas condiciones se enfrentó el proceso de mezcla. Se llevó a cabo utilizando un par de monitores GENELEC 8020 y se realizó íntegramente en el home studio del autor. A su vez se fue contrastando lo escuchado utilizando un par de audífonos Audio-technica ATH PRO5 MS.

Se considera que el objetivo buscado en la mezcla se logró. Se consiguió desarrollar un sonido:

- Limpio
- Claro
- Definido
- Potente.
- Competitivo
- Condescendiente con los estilos referentes
- Habilitado para acceder al proceso de masterización.

Cabe señalar que los renders (mezcla final Left - Right) se realizaron a -6 dB, volumen correcto.

Posicionamiento y plan de marketing:

Fue siempre la intención desarrollar un producto de carácter profesional y que por lo tanto se encontrara en condiciones de ser posicionado en la industria musical chilena.

Una vez finalizado el producto se estructuró un plan de marketing que tenía por objetivo sentar las bases del futuro posicionamiento. Este plan se desarrolló tomando en cuenta las siguientes partes; Metas y objetivos, análisis de la situación y del mercado objetivo, desarrollo de la matriz FODA, desarrollo de las tácticas de marketing, análisis del ciclo y vida del producto y conclusiones.

Se realizó un análisis exhaustivo del producto y de su situación, de los elementos requeridos para su promoción y de la estrategia que se utilizaría para lograr su posicionamiento (todos aspectos explicitados en el desarrollo del plan de marketing).

Además, se despejaron la mayoría de las dudas en un principio existentes en relación al producto: (¿Que vender? ¿A cuánto vender? ¿Cuándo? ¿Cómo?), por lo que su desarrollo fue crucial y deja la puerta abierta a la etapa siguiente que es la implementación.

#### 8.4.- Logros del proyecto:

##### Generales

- Se cumplió el objetivo central del proyecto. Producir el EP de Cristian Zafiro
- Se respetaron los estándares de calidad buscados por el autor
- Se creó, registró y trabajó todo íntegramente en un home studio
- Se demostró que si es posible realizar un producto con características profesionales en un home Studio
- Se crearon cuatro canciones cien por ciento originales
- Se logró dar con una sonoridad “diferente” o vanguardista al fusionar estilos

## Específicos

- Se recopiló información relacionada con el desarrollo en Chile de las corrientes musicales Funk Moderno y Trip-Hop. Se investigaron sus orígenes, referentes su proyección.
- Se investigó acerca del proceso de producción musical, su metodología y sus referentes a nivel local.
- Se dieron respuestas a las preguntas planteadas
- Se realizó un análisis comercial e investigación de mercado objetivo
- Se realizó un plan de marketing estratégico
- Se aprendió acerca de la metodología necesaria para enfrentar la producción musical
- Se ganó experiencia práctica en diversas áreas de la producción musical como la composición, arreglos, interpretación, grabación, edición y mezcla de material.
- Se consolidaron las temáticas aprendidas por el autor en sus años de estudio

## **XI. Anexos**

### 9.1.- Letras de canciones

1.- Music 4 Running

5, 4, 3, 2, 1 ¡go!

I just want you to feel (beautiful)

I just want you to feel (beautiful)

I just want you to feel (beautiful)

I just want you to feel (beautiful)

This, music for run

Ya tengo un plan

Now run

Practicar

I am the one

This, music for run

Ya tengo un plan

Now run

Practicar

I am the

Ok, es un Nuevo lugar

¿Running?

Veo debajo del agua

Soy una musaraña

Como debe ser, fail

Como bebe el Sensei

¿Sabes? respirarás en mi

¿Sabes? Te quedarás aquí

¿Sabes? Meditarás así

3, 2, 1 go!

I just want you to feel (beautiful)

I just want you to feel (beautiful)

I just want you to feel (beautiful)

I just want you to feel (beautiful)

I just want you to feel (beautiful)

I just want you to feel (beautiful)

I just want you to feel (beautiful)

I just want you to feel (beautiful)



## 2.- Welcome 24

Welcome 24 soy amigo del saber

Nada mas yo tengo, es mi único poder

Hago magia, soy la mafia

Tengo rabia, yo soy tu perra sabia

Todo tienes por delante... inspira

Ten paciencia y luego ¡expira!

Todo tienes por delante quédate

Inspira y ¡transpira!

Welcome 24 soy amigo del saber

Nada mas yo tengo, es mi único deber ser

Deja de soñar y ya crece de una vez

Quieren que respondas, ¡sólo quiero responder!

¿Te pasas toda la vida soñando?

Entonces bailas ya tu danza, impones ya tus pausas

¿Quieres cantarte la vida entera?

Así

Todo eso que te digo

Escúchalo al oído

Bienvenido a tu nueva libertad de ser (x2)

Pasas tu niñez aprendiéndolo todo

¡Pasas otros diez configurándolo a tu modo!

Vives todo el tiempo idealizando ese momento

¡Dando forma intento tras intento!

Lo que siento, todo se presenta tan presente

¡Es cierto! todo se presenta tan distante

¡Siento! todo se presenta ante mi mente

Diferente, ¡ausente! ¡mente!

Sociedad en masa, sociedad sin pausas

No me das respiro, ¡me asfixias la garganta!

Sociedad furiosa, sociedad dolosa

¿Por qué tanta prisa? ¿Por qué tan cosa?

Cada día soy más fuerte, más real

Soy más imperfecto más menos espiritual

Ya te lo dije, no soy un vago

Soy Así

Todo eso que te digo

Escúchalo al oído

Bienvenido a tu nueva libertad de ser (x4)

### 3.- My trip (Tripophónica)

Trip

Tripophonic

Im sic

Im still u-nic

Trip

Tripophonic

Im freak

Im still the weak

Trip

Tripophonic

This steak

Im still my nic

Trip

Tripophonic

Trip

Hoy, soy dueño del espacio

Camino tranquilo despacio

Hoy, consiente de mis actos cual ipso-factos

Me retracto, lo hago en el acto  
Siento que es el momento exacto  
Salto desde lo alto, no ves que esto es un asalto

Tripofónica, viaje sobre natural  
De seres llenos de movimiento  
¿Quién es? el comando estelar  
Llamando desde tu firmamento

Tripofónica, nave super especial  
Te mueves, llenas el movimiento  
¿Qué ves? ya quiero alunizar  
Te mueves, tu movimiento lento

¿Ves? que ya somos tres  
Now watch your step  
Rec, que ya somos diez  
Qué bien que tienes fé

No es funk  
Es el rock de Zafiro que hará tu cabeza estallar  
Toda tu humanidad  
Tu fun site, tu rig tu rag

Trip

Tripophonick

Im sic

Im still u-nic

Trip

Tripophonic

Im freak

Im still the weak

Trip

Tripophonic

This steak

Im still my nic

Trip

Tripophonic

Trip

Torre de control

Tengo todo alerta

Me muevo en cámara lenta

Torre de control

Todo va a comenzar

Ya me elevo comienzo a despegar

Torre de control

Zag tagadá

Más allá del sistema solar

Torre de control

Flap strap tricky ti dub

Tripophónica, supersónica

Todo eso que te hace gozar de mí

¿Quién es?

El nuevo máster plan

Revive todo en el pensamiento

Tripophónica, mi sinfónica

Todo eso que me gusta tocar así

¿Qué ves? ¿Qué es?

Es un tripping francés

¿Ves? que por la boca muere el pez

Now rec, sonidos del ayer

No es rap

Es el rock de Zafiro que hará tu cabeza estallar

Mucho menos es crack

Tu fun track

A brick a brack

Trip

Tripophonick

Im sic

Im still u-nic

Trip

Tripophonic

Im freak

Im still the weak

Trip

Tripophonic

This steak

Im still my nic

Tripophonic

Trip

(x 2)



#### 4.- Sangro música

Música yo soy, brota de mí

Tengo una pasión, dame de ti

Lagrimas de sal, resbalan sobre el lugar

Sufrirás, al masticar, sonidos tu crearas

Despierto vas, veracidad, sinceridad

Música real, ven toma luego tu lugar

Sobre mi piel, yo escribiré, descansaré

El poder me da, mi fuerza arderá

La razón brota de mi corazón

Todo el espacio en alta definición

Camino lento, tengo los ojos abiertos

Espero el momento, espero despierto

Tengo el talento, quédate quieto y verás

Respiras música, m-u-s-i-c-a, calma

Practicas tu karma, tu alma

Sangro música real, desde aquí

Sangro y me desangro

Sabe así (x 2)

¿Sabes?

No lo quieres ver

Tarde o temprano serás mi mujer

No me digas que no, no me digas adiós

Que de otra forma yo pierdo el control

Sangro música, de lo más perverso

Es el misterio, es el momento

Me usas, me buscas, me asustas

Creo en ideas difusas

Tengo visiones confusas

Por eso buscas

¿Qué es el arte?

Ven y dame tu parte

Todo lo que siento, me sabe a desastre

Músico yo soy, de pura pasión

De sangre y música es mi mansión

Eres mi mujer, mi nuevo placer

Bésame, tócame, siente el poder

¿Qué puedo hacer? ya no puedo ver

Ser, desaparecer

Tal vez, te tenga poca fe al hacerte el café

Ya ves, y te lo digo otra vez, obsérvame bien

Sangro música real, desde aquí

Sangro y me desangro

Sabe así (x 4)

## 9.2.- Entrevistas

Extracto de la entrevista realizada por [www.soundcheck.com.mx](http://www.soundcheck.com.mx) a Humberto Gatica (Productor nacional):

¿Cuál considera que es el punto de encuentro entre la ingeniería de grabación y la producción?

“La necesidad de controlar al ser humano, que como músico lo que interesa es conseguir el impacto del sonido en él. El sonido es fundamental en una producción porque si bien puedes tener una canción linda, con una bella melodía, si está mal producida y mal grabada, es un desastre. En cambio, una gran canción con una producción y gran audio, hacen que su éxito sea más poderoso. Hay mucha gente que aprecia el aspecto técnico de una grabación, con un sonido muy especial porque sabe que también le importa al artista que suene bien su voz, al igual que al arreglista de cuerdas, y eso está relacionado con la producción. Es como ver una película que se ha filmado en un lugar increíble del mundo, pero cuyo discurso visual y todo lo relacionado con lo técnico se ha hecho mal. En la música es lo mismo. Si enseñas algo bien grabado en una producción, motivas el sentimiento. Para mí el sonido es fundamental para controlar la atención del público, por eso en los conciertos se busca lo mismo, crear la sensación de que te envuelve, porque es parte de esa experiencia sonora”.

Usted ha tenido la oportunidad de estar con artistas y grupos de géneros diferentes. ¿Qué le ha permitido trabajar con esta diversidad de sonidos?

“Ante todo existe pasión por este arte, no me duermo en mis laureles y tengo claro que debo estar al día, saber dónde está la gente que tiene éxito. También creo estar consciente de que he tenido la fortuna de trabajar y convivir con los más grandes artistas y voces del planeta. Géneros tan diferentes como Stevie Wonder o Lionel Richie, gente y grupos que son lo máximo, como Alejandro Sanz que es un genio en su género, un hombre con requisitos musicales espectaculares. He grabado y convivido con ellos, no en una canción sino proyectos enteros, como en el álbum Thriller o Bad de Michael Jackson; o en los 12 discos de Celine Dion. Eso te permite convivir y presenciar la esencia del artista. Por eso cuido mucho mi carrera y cada vez que me siento frente a una consola a mezclar o a producir un disco, la pasión está al 150 por ciento. Eso es Humberto Gatica y es lo que hago con artistas de cualquier región del planeta”.

Extracto de la entrevista realizada al productor musical Luis Corominas (productor de música para televisión y creador de las bandas Marina Club y Dimagno):

¿Qué tipos de softwares utilizabas y utilizas?

“En un principio utilice mucho Cakewalk, el que con el tiempo se fue descubriendo que producía un pequeño retardo en cuanto a las bases, momento en el cual inicié mi transición hacia Protools, la que es hasta el día de hoy mi plataforma por excelencia y gran aliada. En el futuro tengo interés en trabajar con Live, pues creo que es un software bastante intuitivo y que podría transformar la forma de trabajo en algo más rápido y fácil”.

¿Qué visión tienes de la industria musical a nivel mundial?

“Creo que la industria musical como la conocemos hoy en día (venta de discos, disqueras) se está acabando. Hoy en día yo siento que todo es mucho más anarquista, la gente saca sus propios demos desde sus computadores, y creo que esta tendencia a la larga será la que se transformará en la futura industria musical (internet, myspace, sin sellos como los conocemos ahora)”.

“En relación a los sellos, creo que estos mutarán en productoras de booking, las que se encargaran más que nada de la representación y gestión de los artistas y no así de la parte musical”.

¿Qué elementos crees tú conforman a un buen productor musical?

“La pasión, el criterio musical y sonoro, el respeto y conocimiento por la banda o solista a quien produce. Muchas veces el productor musical debe cumplir el rol de “psicólogo”, por lo que debe saber lidiar con los cambios emocionales de los artistas, saber contenerlos y encausarlos a lograr el objetivo que se persigue”.

“Un productor debe ser paciente, debe tener capacidad de innovar sobre el curso, líder y conductor”.

¿Crees que se justifica seguir haciendo discos?

“Si, pues todavía se lucra con la venta de discos. Además todavía se necesita como medio para acceder a los diferentes medios de comunicación (radio, televisión)”.

“Además más allá de la plataforma física (CD + caja y carátula) siempre será necesario que un artista tenga un cierto número de canciones a su haber para poder presentarse en vivo. Ahora, si creo que la tendencia a futuro será lanzar canciones por separadas o de a pares a través de las redes sociales”.

Extracto de la entrevista realizada a Freebird (Productor - editor) por “[www.guitarramanía.com](http://www.guitarramanía.com)”:

¿Es posible realizar grabaciones de calidad en un home studio?

“Cada día más y más gente consigue facturar grabaciones de calidad en su hogar, con apenas una guitarra y un puñado de material informático. Cada vez son más las soluciones que los fabricantes de esta industria ponen a nuestro alcance para globalizar la forma de trabajar, son conscientes de la progresiva e inexorable desaparición de las discográficas como intermediarias en la distribución musical, de que cada vez el músico adquiere mayor protagonismo gracias a sus propias grabaciones, ya que éste es ahora capaz de distribuir y vender en la red sin demasiado apoyo logístico. En definitiva: con echarle un poco de ganas al asunto, es posible grabar tu propio disco en casa y hacerlo llegar, vía Internet, hasta los confines del ciberespacio”.

“La tecnología de hoy en día hace posible que cualquier persona bien asesorada y con un mínimo de recursos sea capaz de, gracias a la informática, ir desarrollando un pequeño estudio casero en el que poder grabar música con un nivel de calidad más que aceptable.”



Extracto de la entrevista realizada a Tea Time (vocalista de los tetas) por “Jesús Olivera”

¿Funk o Hip - Hop?

“El hip hop es funk moderno, el funk de hoy día, porque lo que hacía antes Parliament, es lo mismo que están haciendo los raperos hoy día. Es lo nuevo, pero es la misma cosa. Lo que pasa es que a veces es rapeado y a veces tiene música, pero es lo mismo. Por ejemplo, The Roots, es un grupo de hip hop que toca, no usan secuencias. Pero, con nosotros es otro el enfoque, para nosotros James Brown canta rap también a veces, porque él dice una palabra y la repite tres veces como si fuera un rap. Para mí, James Brown es como el inventor del rap”.

## X. Bibliografía y fuentes de la información

### 10.1.-Referencias

- Dulce Patria. (s.f.) *La historia del funk en Chile*. En [http://www.cooperativa.cl/prontus\\_media/site/edic/base/port/audios.html?ts=20100503161825](http://www.cooperativa.cl/prontus_media/site/edic/base/port/audios.html?ts=20100503161825) Obtenido el 3 de Marzo de 2011.
- Etcheverry, Sergio. (s.f.) *Matriz FODA, Significado y aplicación*. En [http://www.unap.cl/~setcheve/cdeg/CdeG%20\(2\)-115.htm](http://www.unap.cl/~setcheve/cdeg/CdeG%20(2)-115.htm) Obtenido el 7 de Abril de 2011.
- García, Marisol. (s.f.) *Biografía de Álvaro Scaramelli*. En <http://www.musicapopular.cl/3.0/index2.php?op=Artista&id=352> Obtenido el 15 de Junio de 2010.
- García, Marisol. (s.f.) *Biografía de Gustavo Pinochet*. En <http://www.musicapopular.cl/3.0/index2.php?op=Artista&id=968> Obtenido el 6 de junio de 2010.
- García, Marisol. (s.f.) *Biografía de Vicente Sanfuentes*. En <http://www.musicapopular.cl/3.0/index2.php?op=Artista&id=1170> Obtenido el 6 de Junio de 2010.

- Goitía, José. (s.f.) *El papel de un productor musical*. En <http://elmatula.wordpress.com/2007/07/07/> Obtenido el 3 de Junio de 2010.
- Horowitz, Liza. (s.f.) *News for Humberto Gatica*. En <http://www.imdb.com/name/nm0309673/news> Obtenido el 16 de Septiembre de 2010.
- Kast, Freumaut y Rosenzweig, James. (s.f.) *La motivación*. En <http://www.monografias.com/trabajos6/moti/moti.shtml> Obtenido el 25 de Mayo de 2010.
- Lizana, Gabriel. (s.f.) *Biografía de Daniel Lizana*. En <http://www.daniellizana.scd.cl> Obtenido el 16 de Junio de 2010.
- Memoria Chilena (2004) *Sellos grabadores*. En <http://www.memoriachilena.cl/temas/dest.asp?id=nuevaolasellos> Obtenido el 22 de Noviembre de 2010.
- Moraga, Cristian. (s.f.) *Biografía de C-Funk*. En <http://www.c-funk.com/C-Funk/FunkyC.html> Obtenido el 2 de Julio de 2010.

- Orlando, José. (s.f.) *Ciclo de vida del producto*. En <http://www.monografias.com/trabajos15/plan-marketing/plan-marketing.shtml#CONOC> Obtenido el 4 de Mayo de 2010.
  
- Quiñones, Claudio. (s.f.) *Biografía de Claudio Quiñones*. En <http://www.claudioquinones.scd.cl/> Obtenido el 8 de Junio de 2010.
  
- Rioseco, Camila. (s.f.) *Biografía de Pedro Subercaseux*. En <http://www.musicapopular.cl/3.0/index2.php?op=Artista&id=2165> Obtenido el 15 de Junio de 2010.
  
- Soundchek. (2008) *Un encuentro con Humberto Gatica*. En [http://soundcheck.com.mx/articulos.php?id\\_art=4&id\\_sec=5&num\\_page=6](http://soundcheck.com.mx/articulos.php?id_art=4&id_sec=5&num_page=6) Obtenido el 12 de Noviembre de 2010.

## 10.2.- Sitios de interés

1. [www.productormusical.es](http://www.productormusical.es) (cursos de producción musical y novedades)
2. [www.musicador.com](http://www.musicador.com) (reviews y tutoriales)
3. [www.emagister.com](http://www.emagister.com) (es posible encontrar cursos y diplomados)
4. [www.guitarrec.com](http://www.guitarrec.com) (servicios de producción musical online)
5. [www.thefreesoundproyect.com](http://www.thefreesoundproyect.com) (descarga gratuita de loops)
6. <http://free-loops.com> (descarga gratuita de loops)
7. [www.aes.org](http://www.aes.org) (audio engineering society)
8. [www.producertoday.com](http://www.producertoday.com) (tips de producción)
9. [www.modernbeats.com](http://www.modernbeats.com) (sonidos y loops gratis)
10. [www.futureproducers.com](http://www.futureproducers.com) (foro de producción musical)
11. [www.idmforums.com](http://www.idmforums.com) (foro de producción musical)

12. [www.synthvox.com](http://www.synthvox.com) (Foro de producción de música electrónica)
13. [www.musicproducersforum.wordpress.com](http://www.musicproducersforum.wordpress.com) (foro de música y producción)
14. [www.soundonsound.com](http://www.soundonsound.com) (foro de música y producción)
15. [www.ctgmusic.com](http://www.ctgmusic.com) (foro de música y producción)
16. [www.gearslutz.com](http://www.gearslutz.com) (foros relacionados al mundo de la música)
17. <http://forum.waves.com> (foro de plugins-waves)
18. [www.allmusic.com](http://www.allmusic.com) (base de datos de música)
19. <http://guitargeek.com> (base de datos de equipos de guitarra)
20. [www.eqmag.com](http://www.eqmag.com) (equipamiento y software para estudios)
21. <http://mixonline.com> (audio profesional y producción musical)



## Protocolo de Autorización

El alumno abajo firmante, faculta a Universidad UNIACC, para utilizar su proyecto de título, con fines de difusión y/o aprendizaje.

Nombre	Firma
1. Matías Cristian Rivera Sáez	

**Santiago, 29 de Septiembre del 2011**