

Cuestionario Primer Nivel Música

1. ¿Cuáles son los elementos de la música?

- Armonía, Melodía y Ritmo
- Altura, Duración, Intensidad y Timbre
- Agudos, Medios y Graves
- Notas musicales, Escalas, Círculo de quintas

2. ¿Cuáles son las propiedades del sonido?

- Armonía, Melodía y Ritmo
- Altura, Duración, Intensidad y Timbre
- Agudos, Medios y Graves
- Notas musicales, Escalas, Círculo de quintas

3. ¿Qué es el pentagrama?

- Es una figura geométrica de cinco lados iguales.
- Es el símbolo utilizado para representar las notas musicales en una partitura.
- Es un instrumento musical de cuerdas.
- Es una escala musical de cinco tonos.

4. La figura musical redonda tiene una duración de:

- 4 tiempos
- 2 tiempos
- 1 tiempo
- $\frac{1}{2}$ Tiempo

5. La figura musical blanca tiene una duración de:

- 2 tiempos
- 4 tiempos
- 1 tiempo
- $\frac{1}{2}$ Tiempo

6. La figura musical negra tiene una duración de:

- 2 tiempos
- 1 tiempo
- 4 tiempos
- $\frac{1}{2}$ Tiempo

7. La figura musical corchea tiene una duración de:

- 2 tiempos
- 1 tiempo
- 4 tiempos
- $\frac{1}{2}$ Tiempo

8. El silencio de la figura musical corchea dura:

- 2 tiempos
- 1 tiempo
- 4 tiempos
- $\frac{1}{2}$ Tiempo

9. El silencio de la figura musical negra dura:

- 2 tiempos
- 1 tiempo
- 4 tiempos
- $\frac{1}{2}$ Tiempo

10. El silencio de la figura musical blanca dura:

- 2 tiempos
- 1 tiempo
- 4 tiempos
- $\frac{1}{2}$ Tiempo

11. El silencio de la figura musical redonda dura:

- 2 tiempos
- 1 tiempo
- 4 tiempos
- $\frac{1}{2}$ Tiempo

12. ¿Cuáles son las partes de una nota musical?

- Cabeza, cuello y compás.
- Cabeza, plica y corchete.
- Tono, duración y altura.
- Pentagrama, clave y plica.

13. ¿Qué son las figuras musicales con punto (puntillo)?

- Son figuras musicales que aumentan su valor en la mitad del original.
- Son símbolos que indican pausas en la música.
- Son notas musicales utilizadas exclusivamente en el compás de $\frac{3}{4}$.
- Son figuras que disminuyen su duración a la mitad cuando tienen un punto.

14. ¿A qué se refiere la ligadura de figuras musicales?

- A un símbolo que indica que dos o más notas deben tocarse de manera separada.
- A la unión de dos notas del mismo tono para que su duración se sume.
- A la repetición constante de una nota en un compás.
- A un signo que indica un cambio en la intensidad de la música.

15. ¿Cuánto dura una figura blanca con punto?

- 3 tiempos.
- 2 tiempos.
- 4 tiempos.
- 1 ½ tiempo.

16. ¿Cuánto dura una figura negra con punto?

- 3 tiempos.
- 2 tiempos.
- 4 tiempos.
- 1 ½ tiempo.

17.Cuál de las siguientes opciones pertenece al cifrado americano de las notas musicales. (DO – RE – MI – FA – SOL – LA -SI)

- C – D – E – F – G – A – B
- C – E – A – F – G – B – D
- C – D – E – F – G – B – A
- C – D – F – E – G – A – B

18. ¿En que línea del pentagrama se encuentra la clave de sol?

- En la primera línea del pentagrama.
- En la segunda línea del pentagrama.
- En la tercera línea del pentagrama.
- En la cuarta línea del pentagrama.

19. ¿En que línea del pentagrama se encuentra la clave de fa?

- En la primera línea del pentagrama.
- En la segunda línea del pentagrama.
- En la tercera línea del pentagrama.
- En la cuarta línea del pentagrama.

20. ¿Qué son las líneas y espacios adicionales?

- Son líneas y espacios dentro del pentagrama que indican notas más graves.
- Son líneas y espacios fuera del pentagrama que sirven para escribir notas que no caben en él.
- Son marcas decorativas que se utilizan para embellecer la partitura musical.
- Son separaciones que dividen los compases dentro del pentagrama.

21. ¿Qué instrumentos musicales leen en clave de sol?

- Piano (mano izquierda)
- Guitarra
- Contrabajo
- Fagot

22. ¿Qué instrumentos musicales leen en clave de fa?

- Flauta
- Violín
- Trombón
- Clarinete

23. Selecciona los sostenidos correctos (utiliza el teclado)

- C# - D# - F# - G# - A#
- C# - D# - F# - G# - B#
- C# - D# - E# - G# - B#
- C# - D# - E# - G# - A#

24. Selecciona los bemoles correctos (utiliza tu teclado)

- Db - Eb - Fb - Ab - Cb
- Db - Eb - Gb - Ab - Cb
- Db - Eb - Fb - Ab - Bb
- Db - Eb - Gb - Ab - Bb

25. ¿Qué es un semitono?

- La distancia más pequeña entre dos notas.
- Dos tonos completos.
- Distancia en un acorde.
- Distancia entre una nota y su relativa mayor.

26. ¿Qué es un tono?

- Dos semitonos juntos.
- Un intervalo de tres notas.
- La distancia más pequeña entre dos notas.
- Una octava completa.

27. Seleccione la escala cromática (Utiliza tu teclado)

- C - C#/Db - D - Db/E# - E - F - F#/Gb - G - G#/Ab - A - A#/Bb - B - C
- C - C#/Db - D - D#/Eb - E - F - Fb/G# - G - G#/Ab - A - A#/Bb - B - C
- C - C#/Db - D - D#/Eb - E - F - F#/Gb - G - G#/Ab - A - A#/Bb - B - C
- C - C#/Db - D - Db/E# - E - F - Fb/G# - G - G#/Ab - A - A#/Bb - B - C

28. ¿Cuál es la fórmula para la escala mayor (utiliza tu teclado)?

- Tono, tono, semitono, tono, tono, tono, semitono.
- Tono, semitono, tono, tono, semitono, tono, tono.
- Semitono, tono, tono, tono, semitono, tono, semitono.
- Tono, tono, tono, semitono, tono, tono, semitono.

29. ¿Qué es un intervalo musical?

- La distancia entre dos notas.
- La combinación de tres o más notas.
- La secuencia de tonos y semitonos.
- La duración de una nota en un compás.

30. ¿Cuál es la fórmula para construir el acorde mayor?

- Tónica + 3ª menor + 5ª justa (T + 3 + 4)
- Tónica + 3ª mayor + 5ª justa (T + 4 + 3)

31. ¿Cuál es la fórmula para construir el acorde menor?

- Tónica + 3ª menor + 5ª justa (T + 3 + 4)
- Tónica + 3ª mayor + 5ª justa (T + 4 + 3)

CORO

Hoy cantamos con voces de júbilo
Entonando un himno de gloria
Ensalzando tú nombre a la historia
Fortaleza de ciencia y virtud.

1

Cuna noble de hombres valientes
Alma mater, de grandeza y sapiencia,
El compás y la escuadra te guían
Siempre altiva serena caminas.

2

La docencia que pule el diamante
Titilante destella esfuerzo y valor
Irradiando al mundo la ciencia
Que en el aula cincela la luz.

CORO

Hoy cantamos con voces de júbilo
Entonando un himno de gloria
Ensalzando tú nombre a la historia
Fortaleza de ciencia y virtud.

3

Tú has labrado los surcos profundos
Que germina la vida y la ciencia
Son tus hijos que hoy te veneran
Para hacerte exaltar con honor.

4

Levantaste columnas de imperios
Que se asientan en la grande llanura
De las faldas del gran Chimborazo
Reverente se inclina a tus pies.

CORO

Hoy cantamos con voces de júbilo
Entonando un himno de gloria
Ensalzando tú nombre a la historia
Fortaleza de ciencia y virtud.

música es un arte dinámico. Existen muchos ejemplos ambiguos donde debatir si una sección es una estrofa o un estribillo es un mero debate de nomenclatura. Una misma sección puede desempeñar múltiples funciones. Lo importante no es la etiqueta, sino saber qué efecto tiene dicha sección en la estructura.

Estructuras clásicas

Estructura AAA

Se trata de la estructura más antigua. Básicamente consta de una estrofa que se repite una y otra vez. Aunque se supone que está relativamente en desuso, podemos encontrarla con abundancia en la música tradicional, en el blues, en el gospel, en el rock and roll, en el flamenco, en himnos, en nanas, en canciones de trabajo. En muchísimas partes.

En un principio puede parecer que la fórmula es un tanto monótona. Nada más lejos de la realidad. Muchas de estas canciones consiguen más impacto que otras con múltiples cambios de sección. ¿Por qué ocurre esto? Porque suelen contar con una melodía memorable, con una letra de gran calidad, o con ambos elementos a su favor. Los arreglos de la propia canción suelen favorecerla. Una canción de este tipo puede simular su estructura en bucle y aparentar que tiene secciones diferentes.

Muchas grandes canciones están construidas así. Algunas obras como «Amazing Grace (tradicional)», «Masters of War» (Bob Dylan), «Hey Joe» (tradicional), «The House of the Rising Sun» (tradicional) cuentan con esta estructura.

Estructuras AABA / ABAB

Esta estructura es también una de las sospechosas habituales. En este caso se

intercalan dos secciones principales diferentes. Pero no siempre queda claro cuál es la estrofa y cuál es el estribillo. ¿Cómo interactúan unas partes con otras? Analicemos el ejemplo de «Yesterday» (The Beatles).

A | Yesterday
 All my troubles seemed so far away
 Now it looks as though they're here to stay
 Oh, I believe in yesterday

A | Suddenly [...]

B | Why she had to go
 I don't know, she wouldn't say
 I said something wrong
 Now I long for yesterday

A | Yesterday [...]

B | Why she had to go [...]

A | Yesterday [...]



Como vemos la Sección A se repite más a menudo. Esta parte tiene más variaciones. También sustenta las líneas generales de la canción y es más compleja líricamente. Todas estas son características de las estrofas. La Sección B aparece sin modificaciones cada vez que se repite y sube la intensidad de la canción, lo que es característico de un estribillo.

Sin embargo, la primera sección tiene todos los elementos identificativos de la canción. El público recuerda la canción por la melodía de la Sección A. Esto es característico del estribillo. Mientras tanto, la Sección B cumple armónica y melódicamente una función de transición. Esto es característico del puente.

Este esquema suele ser muy común en las canciones tipo AABA. Las Secciones A cumplen funciones tanto de estribillo como de estrofas. Tienen el peso de la canción, a menudo terminan siendo también la sección de conclusión y los ganchos de la canción suelen situarse ahí. Las Secciones B pueden ser consideradas como estribillos o como puentes dependiendo del contexto. Una vez más se trata de un debate de nomenclatura.

Otras canciones como «Angie» (The Rolling Stones), «All My Loving» (The Beatles), «Somebody to Love» (Jefferson Airplane), «Love is a Losing Game» (Amy Winehouse) o «I Shall Be Released» (Bob Dylan) utilizan este tipo de estructuras.

Estrofa - Puente - Estribillo

Se trata de las clásicas estructuras que alternan estrofa, puente y estribillo de forma natural. A veces podemos escuchar cómo los pre-estribillos iniciales no terminan del culminar en el estribillo a las primeras de cambio. Una buena parte de las canciones comerciales utilizan este tipo de estructuras.

Rizando el rizo

Las normas están para romperse. La estructura de una canción no es un mandato imperativo. Nos sirven como mapa para tener una idea aproximada de cómo organizar las distintas secciones, para explotar todo el potencial de un relato musical y lírico. Pero jamás coartes tu creatividad por tomarte al pie de la letra alguna de las estructuras más habituales.

La flexibilidad está a la orden del día. No pasa nada por experimentar. Si echas la vista atrás y te fijas en las canciones que se han convertido en clásicos, te darás cuenta de que hay muchísimos casos donde los autores se tomaron las estructuras con mucha libertad. Todo ello sin perder un ápice de comercialidad. Muchas canciones de grupos como The Doors, The Beatles, Queen, The Beach Boys, o en español El Último de Fila, Radio Futura o Extremoduro apuestan de forma recurrente con estructuras ambiguas (en el buen sentido de la palabra).

Identificando estructuras en las canciones

Analiza alguna canción que te guste.

- Fíjate en las secciones que se van sucediendo y añade una letra (A, B, C, D) cada vez que aparezca una nueva sección. ¿Qué estructura tiene?
- Identifica a continuación la función de cada sección. No se trata tanto de etiquetar cada parte de la canción. ¿Qué secciones se repiten? ¿Qué intenta transmitir cada sección? ¿Qué cambios de armonía, melodía y letra se producen? ¿Cómo están enlazadas entre sí?

esa persona una demo inacabada. Por otro lado un músico tenderá a analizar los elementos de la canción por separado y puede acabar ignorando el sentimiento general del tema. Todos ellos opinarán sobre tu obra a partir de sus gustos musicales particulares.

Si aceptas estos baremos (y teniendo en cuenta que la calidad es una percepción subjetiva), puede que descubras que tienes bastantes canciones dentro de tu repertorio aceptables, otras que podríamos definir como buenas y alguna que brilla sobre todas las demás.

Por último, ten en cuenta que no vas a sentarte un buen día a escribir el *temazo del siglo* por arte de magia. Llegar a componer una canción excelente es mucho más probable si antes has escrito bastantes canciones buenas, muchas medianas y desechado centenares de ideas absurdas. Una canción buena es una meta accesible, una canción buena y que además conecte con un público determinado es un objetivo más ambicioso. Lograr escribir un éxito es la excepción. Por tanto, procura ser realista y trabajar desde la honestidad. Crecer artísticamente es un proceso continuo con muchas oscilaciones.

El anzuelo pegadizo

Piensa en alguna canción que sólo hayas escuchado un par de veces. ¿Qué es lo que te hace recordarla? Piensa ahora en alguna de tus canciones favoritas. ¿Qué elementos vienen a tu memoria más fácilmente? Cuando de pronto te ves tarareando una canción en la ducha, mientras conduces o cuando sacas a pasear al perro, ¿qué tiene ese segmento en particular que hace que sea tan fácil recordarlo? Todos estos fragmentos musicales son los picos pegadizos de una canción. En algunos casos puedes cantar el anzuelo pegadizo de una canción con tan solo oírlo una vez, mientras que el resto del tema ha desaparecido de tu memoria.

Anzuelos pegadizos son aquellos elementos melódicos y/o líricos que llaman la atención del oyente. Aquello que hace una canción memorable. Suelen ser fragmentos cortos de música, palabras, sonidos, ritmos, melodías y acordes. Los hay

de muchísimas formas y colores: anzuelos vocales, anzuelos melódicos, anzuelos rítmicos, efectos de sonido, líneas de bajo, *riffs*, entre otras formas.

Posiblemente estos elementos se repitan en varias ocasiones a lo largo de la canción. Incluso es probable que la propia estructura de la canción eleve el anzuelo para que destaque sobre el resto. No es de extrañar que los estribillos sean suelo abonado para este tipo de fragmentos musicales. Pero también podemos encontrarlos en cualquier otra parte de la canción: en las estrofas, en la introducción, en las secciones instrumentales. En cualquier sitio.

Algunas canciones rizan el rizo. Si nos fijamos en temas como «Bohemian Rhapsody» (Queen), «Good Vibrations» (The Beach Boys), «Money» (Pink Floyd) o «Hey Jude» (The Beatles), encontramos elementos pegadizos repartidos a lo largo de la canción envueltos en estructuras poco evidentes. Algunos autores tienen la capacidad de componer temas llenos de momentos gloriosos que llaman la atención continuamente. Y de paso escribir temas realmente que se saltan casi todas las supuestas normas inquebrantables.

El anzuelo pegadizo durante el proceso de composición

Hemos aclarado las diferencias entre anzuelo creativo y anzuelo pegadizo. Ahora bien, sabemos que muchas veces ambos fenómenos pueden coincidir en una sola figura musical. La parte pegadiza de una canción puede ser esa idea con la que empezó todo, aquello que hizo saltar la chispa de la creatividad en la cabeza del autor. Es hora de hacernos dos preguntas clave.

- ¿Podríamos construir una canción a base de anzuelos pegadizos?
- ¿Deben ser pegadizas todas las partes de la canción?

Muchos autores hablan de componer canciones a base de anzuelos. Esta metodología es como mínimo extremadamente matizable. A veces tiene sentido que durante el proceso de composición trabajemos a través de ideas potentes, de

ganchos que estimulen nuestra creatividad. Pero si hablamos de aquellos fragmentos musicales que atrapan al oyente, no es bueno obsesionarnos. No es necesario que todas las partes de nuestra canción sean pegadizas. Una canción no es un *collage* de eslóganes musicales. No son elementos impactantes desperdigados a lo largo de varios minutos. Una canción es una obra compacta. Debe haber un hilo conductor.

Cuando componemos una canción a base de anzuelos creativos corremos el riesgo de trabajar con las manos atadas, de poner cortapisas a nuestra libertad creativa. Es una metodología válida. Pero no deja de ser una simple metodología, una manera más de construir una canción. Existen muchas más.

Un fragmento pegadizo no tiene por qué haber sido concebido en el inicio del proceso compositivo, ni tampoco una idea inicial llamativa tiene por qué desembocar en un fragmento pegadizo.

Otras reglas no escritas

Los estilos musicales evolucionan, se entremezclan, vuelven a sus orígenes, se subdividen en infinidad de ramas, miran hacia el pasado, hacia el futuro y a su alrededor. Las reglas cambian continuamente, las modas también. Por eso algunas reglas tienen sentido musical. Por ejemplo si tocamos una escala musical en una tonalidad que le es totalmente ajena, esta sonará de forma extraña. Pero otras reglas no son más que generalizaciones construidas con criterios extra musicales, como que un estribillo ha de sonar antes del primer minuto, o que una canción no puede durar más de cinco.

Lo que en la actualidad es una regla de oro fundamental, mañana puede ser visto como un obstáculo a la creatividad y una marca del pasado. Esto incluye todo tipo de pautas supuestamente inquebrantables, desde estructuras hasta cuestiones de producción. Repasamos a continuación algunas supuestas reglas que puedes saltarte sin demasiados remordimientos.

Análisis cualitativo de una grabación musical

Título:

Fecha:

Parámetros a juzgar	Subparámetros	Nota D	Func. Nota F	Criterio de orientación
Entorno Acústico	Impresión del entorno acústico			Concreto vs. impreciso
	Tiempo de duración			Largo vs. corto
	Balance de la reverberación			Equilibrado vs. desequilibrado
	Color de la reverberación			Natural vs. sintético
Transparencia	Transparencia de registros			Transparente vs. difuso
	Inteligibilidad de texto.			Se entiende vs. no se entiende
Balance musical				Equilibrado vs. desequilibrado
Imagen estéreo	Ancho de la imagen			Ancho vs. angosto
	Distribución en la imagen			Equilibrado vs. desequilibrado
	Profundidad.			Profundo vs. plano
	Localización.			Nítido vs. impreciso
	Estabilidad.			Estable vs. inestable
Color del sonido				Natural vs. sintético
		Nota P		
fallencias técnicas	Ruidos			Establecer la existencia de ruidos o errores técnicos.
	Montaje			

A partir del análisis realizado y después de dar una nota de determinación a los diferentes parámetros y conocer las técnicas de grabación y producción empleadas podemos evaluar la grabación en los siguientes aspectos:

Aspectos a juzgar	Nota Q	Observaciones
Producción ejecutiva		
Producción musical		
Técnicas de grabación		
Procesamiento de la señal		
Transmisión de la energía musical y del ambiente		
Creatividad		

Calificación Utilizada

Nota	D Determinativa (ejemplo)	F funcionalidad	P Perceptiva	Q Cualitativa
5	Muy concreto, impresionante	Definitivamente funciona	Impecable no se perciben ruidos	Excelente
4	Realista	Ayuda a la grabación	Perceptible pero no molesta	Bien
3	Se puede discutir	Se puede discutir	Perceptible, distrae, puede molestar	Utilizable
2	Ambiguo, impreciso	No ayuda	Evidente y molesto	Mediocre
1	Entorno acústico indefinible	perjudica	insuportable	Mala

Definiendo la producción musical

¿Qué es producción musical?

Esta pregunta aparenta sencillez, pero oculta su complejidad. Así como un cocinero *cocina*, un productor *produce*. Sin embargo, ¿qué es producir, musicalmente hablando? Si podemos decir que un ejecutante toca música —produce música—, ¿no es entonces un ejecutante también un productor? Si un director de orquesta da directrices de interpretación, ¿no es también un productor? Si se realiza una grabación o un concierto, ¿producir equivale a grabar, montar conciertos, mezclar o editar? ¿O es que la producción musical equivale a generar regalías a partir de música consumible? Todas estas preguntas nos conducen a la más elemental: ¿qué es un productor musical?

Es interesante que todo lo anterior esté relacionado con la producción musical; es más, para cada actividad existe un especialista que no necesita cumplir el rol del productor musical. El ejecutante interpreta al igual que el director; las grabaciones se realizan con técnicos de sonido; las canciones provienen de cantautores, compositores y arreglistas; los expertos en negocios calculan ganancias y diseñan estrategias para generar rentabilidad. La producción musical incluye todas estas aristas dentro de su quehacer, pero persiste la pregunta que pareciera apuntar hacia lo superfluo o confuso de ser productor. De pronto, todos somos productores de música.

Para comprender lo que significa la producción musical y su importancia, propongamos una realidad sin este personaje. El músico escoge un conjunto de obras de su autoría para convertirlo en un disco. Al preguntarle acerca de su criterio de selección contesta «porque las puedo tocar», «porque son bonitas» o «porque me gustan». Luego, estas obras son enviadas a los arreglistas y las directrices para los arreglos son «para tres instrumentos, en el estilo que sea conveniente». Se procede a la grabación, para la cual ha sido escogido como técnico de grabación un especialista en música pop, cuando el género a grabar es música instrumental. Se graban los instrumentos por separado y con metrónomo en

diferentes sesiones. El músico no entiende por qué se lo realiza de esta forma, pero confía en el técnico. En la mezcla, el dueño del proyecto deja el sonido bajo el criterio del mezclador, quien coloca efectos según su gusto. Al finalizar, el masterizador le pregunta el medio de lanzamiento y el artista comenta que lo cargará en alguna plataforma y desea que se lo entregue como MP3. Luego cambia de opinión, toma los MP3 entregados, los quema en un CD y añade obras que grabó en otro estudio. Se toma una *selfie*, busca en YouTube cómo hacer una portada e imprime 1000 ejemplares. Luego, un representante de un medio de comunicación obtiene uno de sus discos y realiza una crítica desfavorable. El músico no entiende por qué le fue tan mal si hizo *todo bien*, si las decisiones fueron tomadas por profesionales y llegó a un producto que, en su criterio, era muy creativo. Luego se escuda y llega a la conclusión de que su arte y su genialidad es incomprendida. Este es el caso de muchos artistas, que desconocen la importancia del rol del productor musical.

La producción musical personifica el ámbito integrador en búsqueda de la dirección o visión del proyecto, procurando cohesión y coherencia para alcanzar metas específicas, tanto musicales como artísticas o comerciales para el producto. Obviarlo es similar a tener muchos marineros y ningún capitán: todos remarán y harán el esfuerzo que crean acertado, pero a falta de alguien que pueda ver hacia dónde se dirige el proyecto musical, el destino de ese barco es incierto.

Un hecho difícil de aceptar es que el público —de forma consciente o inconsciente— demanda un producto ‘producido’, en el cual todas sus partes tengan sentido y coherencia. Si un disco de jazz tiene estandarizado su contenido en su contenido, resultaría muy extraño ver a los músicos con prendas góticas en el concierto. Dentro de lo plausible es posible, pero crearía confusión. Si el propósito es producir música orquestal clásica en una grabación de estudio, y la técnica de microfonía es solo puntual,¹ generará discrepancia, ya que el público tiene una preformación con base en la exposición al material existente, el cual apunta hacia un sonido con perspectiva que considera la sala como parte de su instrumento, pues los productores de música clásica buscan replicar la experiencia de estar en una sala de concierto.² Entonces, la nueva propuesta crearía disonancia entre lo que ya ha sido interiorizado en los oídos del público

1 Las técnicas de microfonía puntuales son aquellas en las que se coloca el micrófono cerca del instrumento.

2 Simon Frith y Simon Zagorski-Thomas, *The Art of Record Production: An Introductory Reader for a New Academic Field* (Farnham, Ashgate, 2012): 268.

y la nueva propuesta.³ Cuando esto no sucede, el público podrá decir que la música es *bonita*, pero sin poder indicar exactamente por qué la producción no logró cautivarlos o convencerlos completamente.

No solo existen elementos estéticos dentro de los productos. Estos vienen acompañados de otras complejidades y conceptos. Algunas producciones musicales se vuelven parte de la identidad de los jóvenes, con producciones que cuentan historias, difunden contenidos culturales, éticos o estéticos.⁴ La producción musical también representa trayectorias de artistas locales y de grabaciones por las cuales se han inmortalizado. Desde estos y otros puntos de vista, la producción musical se ha convertido en el objeto de estudio y ha alcanzado su lugar dentro del ámbito académico donde encuentra tierra fértil para la discusión desde su origen, su realización y su impacto dentro de nuestra sociedad.



Las tareas de un productor musical

Definiendo al productor musical

La ambigüedad del término ‘productor musical’ tiene una amplia trayectoria. Tan solo es necesario realizar entrevistas previas al ingreso de cualquier carrera enfocada en la producción, que empiezan con la pregunta fundamental: ¿qué es o qué hace un productor musical? De allí se obtienen un sinnúmero de respuestas

³ Las grabaciones orquestales en vivo se valen de la microfónica cercana o puntual, ya que la distancia del micrófono a la fuente puede generar acoplamiento (retroalimentación) en los altavoces. Sin embargo, la mezcla apuntará a recrear la perspectiva añadiendo procesos como la reverberación, que acerca el sonido hacia una perspectiva de sala de concierto.

⁴ Simon Frith. “Hacia una estética de la música popular”, en Francisco Cruces (ed.). *Las culturas musicales, lecturas de etnomusicología* (Madrid: Trotta, 2001): 413-436.

como «el productor es el que compone», «el productor es el que graba», «el productor es el que hace canciones», «el productor es el que toca», o algo más común como «el productor es un DJ». Todas estas definiciones provienen de la especulación del aspirante. De cada quince personas, solo dos o tres logran definir con precisión las actividades de un productor musical. La falta de claridad en el rol es el resultado de la ausencia de contacto con profesionales relacionados a esta actividad. En la vida, todos en algún momento hemos visitado al doctor en su consultorio, pero ¿cuántos conocemos a un productor musical? Incluso, en ciertas páginas de la red se promocionan procesos e implementos para la composición como producción musical, y es que el conjunto de palabras —productor musical— es más comercial que si se usara el término *plugins* para ‘compositores’ o ‘cantautores’. No es lo mismo decir «*plugin* de afinación para cantantes» que «*plugin* de afinación para producción musical». La misma industria musical, en su afán de ventas para la ‘producción musical’, ha distorsionado su significado.

El productor musical es un individuo capaz de diseñar y elaborar un concepto musical y llevarlo al mercado. Si escogemos casos específicos aislados, observamos primero que el productor musical es el que genera el concepto: en posesión de su ojo especializado, tiene la visión futura del potencial del artista desde la imagen, hasta el género musical que sea mercantilmente factible como producto consumible para las masas.⁵ A esto le sigue el poder de proyección, la ejecución de proyectos, y las formas de conseguir efectividad en términos musicales, técnicos y de imagen. Por último, posee capacidades de negociación para catapultar aquello que ha concebido para el estrellato. Un productor musical es un profesional que comprende y aplica conceptos musicales y estéticos para los géneros en los que se desenvuelve. Sus objetivos pueden ser artísticos (el arte por el arte) o con propósitos comerciales que, junto a criterios estilísticos, culminan en un producto musical. Los productos musicales varían desde la producción de un sencillo, un EP, LP, o actividades derivadas como un concierto o *show* radial, hasta la producción de material musical para realizaciones multimedia.

En la época de las grandes disqueras, antes de ocupar el cargo, el productor musical atravesaba por una amplia cadena de aprendizaje que empezaba dentro del estudio como aprendiz o asistente. De cierta forma, esto aseguraba que el productor musical, de llegar a serlo, entendiera la cadena de eventos dentro de

⁵ Un ejemplo de este caso puede ser Justin Bieber, quien fue descubierto a través del canal de YouTube.

un estudio. En otros casos, hubo músicos que, tras ser parte de una agrupación musical y haber pasado por los mismos procesos, ocuparon roles dentro de la producción. Esto está documentado por quienes formaron parte de una generación de productores que, por su avanzada edad, son una liga que se extingue. Uno de estos ingenieros fue Tom Dowd, a quien se le atribuye la invención de los *faders*,⁶ y quien trabajó como productor en Atlantic Records. Dowd, en sus inicios, ejerció como ejecutante de varios instrumentos (trombón, violín, piano, y batería) en la Universidad de Columbia, y años más tarde ocupó el cargo de ingeniero para luego convertirse en productor.⁷ Hoy, esta cadena de aprendizaje ya no es accesible excepto para unos pocos, por los estudios que aún sobreviven.

En la actualidad, los productores musicales se educan formalmente a través de distintos programas de estudio que han surgido a partir de la accesibilidad a la tecnología para la producción. En varios países, como el nuestro, se está empezando a regularizar la profesión, para lo cual las instituciones exigen el título de ingeniero de sonido o de productor para optar por una plaza de trabajo. Esto es un indicador de la importancia que está adquiriendo este programa de estudios dentro del campo laboral.

¿Productores, ingenieros, operadores o técnicos?

IncurSIONAR en este tema es entrar en un campo minado, lo cual ha generado más de una crisis existencial. ¿Qué es un productor?, ¿qué es un ingeniero de sonido? El diablo está en los detalles, y es que a la hora de definir los roles de repente todo es un caos, ya que existen varias opiniones que reducimos en una, «como se dice en la calle», la forma establecida en la que se ponen los créditos en la profesión. Una anécdota curiosa ocurrió en una institución universitaria que contrataba estudiantes de la carrera para realizar las grabaciones. El contrato decía «ingeniero de sonido», pero los contratados no habían siquiera culminado el pregrado. Para adentrarnos en el tema, comenzaremos por un poco de historia.

Los primeros ingenieros de sonido fueron ingenieros en telecomunicaciones, en telefonía, eléctricos, o personas muy versadas en el tema. Su desempeño consistía en lo técnico, asegurarse que el aparataje eléctrico funcionara para

⁶ Un *fader* es un deslizador que opera un potenciómetro. Tom Dowd deseaba poder controlar los niveles de varios canales tal como es posible hacerlo con el piano.

⁷ Dan Daley, "The Engineers who changed recording", *Sound on sound*. Traducción propia [Acceso, 27 de diciembre de 2019]. Disponible en: <https://www.soundonsound.com/people/engineers-who-changed-recording>.

1- El DAW (Digital Audio Workstation):

El DAW se ha convertido en los últimos años en una herramienta indispensable para el productor y el ingeniero de grabación. El término Digital Audio Workstation (en español: "estación de trabajo de audio digital") o DAW, se refiere a un software capaz de grabar, editar y procesar audio, grabar y editar midi, trabajar con instrumentos virtuales como samplers y sintetizadores y abrir archivos de imagen para trabajar sonido y música sobre ellos. Los trabajos habituales que se realizan sobre los DAW son grabación, mezcla, mastering composición y arreglos musicales para producciones discográficas y postproducción de sonido y música para cine tv y otros medios audiovisuales. Algunos ejemplos son: Nuendo, Cubase, Pro Tools, Sonar, Logic Audio etc. Si bien la mayoría de ellos tienen características similares existen particularidades que han hecho que algunos se instalen como estándar para realización de algún trabajo en particular. Por ejemplo Pro Tools de Digidesign en el área de la grabación y postproducción y Nuendo o Cubase de Steinberg para producción musical.

2- ASIO driver:

ASIO significa Audio Stream Input / Output y es un protocolo para audio digital de la firma alemana Steinberg, que provee una interfaz de alta fidelidad entre el software de audio y la tarjeta de sonido. La mayoría de los fabricantes de placas de sonido proveen un driver Asio para sus productos, pero en el caso de no contar con el, sugerimos la instalación de un driver Asio genérico llamado Asio4all.

Cargar el driver Asio

Luego de instalar el driver ASIO cargar el controlador ASIO instalado en el menú "dispositivos"/configuración de dispositivos VST audiobay (Virtual Studio Technology de Steinberg)

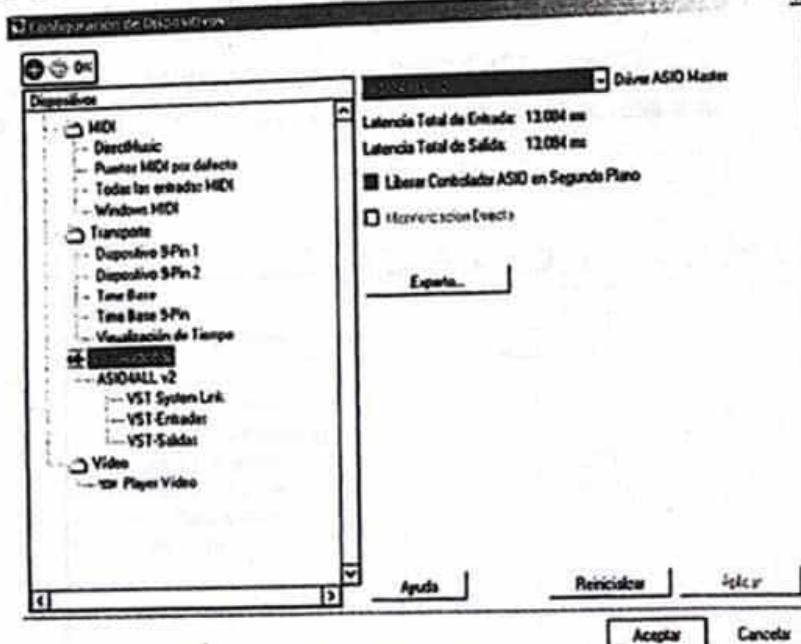
No es conveniente utilizar los que vienen por defecto (multimedia, full duplex etc.)

Configurar el Asio

Al cargar el driver el nombre aparecerá bajo la pestaña "Vst audiobay" (por ejemplo Asio4all). Haciendo clic allí y luego en "panel de control" se accede a las configuraciones del driver.

Buffer Size

Los Daw utilizan una memoria llamada buffer donde el audio es alojado temporalmente, la función del buffer es darle tiempo al sistema para realizar procesos y corregir errores. El efecto colateral del buffer es que genera un retardo en el monitoreo ya que el audio es reproducido una vez que el buffer se completa. En situación de grabación es indispensable trabajar con un buffer pequeño ya que el retardo debe ser imperceptible para que el músico se monitoreen casi en tiempo real. Pero en situación de mezcla los múltiples procesos de audio que se realizan exigen al máximo al sistema y se impone un incremento del buffer size, caso contrario se oirán ruidos e intermitencias en el audio llamadas clicks y drops.



¿Qué hago, cómo empiezo?

LO QUE NECESITO TENER

*I. Equipo básico para empezar como músico/productor,
(se recomienda comprar equipo usado para reducir la inversión.)*

I. EQUIPO BÁSICO MÚSICO / PRODUCTOR / DJ_

Computadora (Laptop/Desktop, Windows/Mac)
DAW favorito (Ableton, Cubase, FL Studio, Pro Tools)
Interface de Audio (ApolloTwin, Focusrite, Behringer)
Instrumentos (Guitarra, bajo, ukulele, violín, saxofón)
Amplificador (Guitarra, bajo, piano)
Micrófono (Condensador, Dinámico)
Controlador Midi (Con keys, pads, knobs y faders)
Cables (Mic, Line, Instrumento)
Monitores de Audio (KRK, Yamaha, Mackie)
Audifonos (Audiotechnica, Senheiser)



*Guía breve para armar tu show en vivo es aparte**

MANUAL BÁSICO DE USO DE REAPER

Contenido

A. Crear y guardar un nuevo proyecto	2
B. Pantalla principal.....	3
Botones de edición:	4
C. Crear pistas	4
Nombrar una pista	5
D. Importar audios.....	7
E. Unos elementos de edición.....	8
F. Cómo exportar su trabajo terminado en un archivo wav.....	14
G. Algunos comandos básicos:.....	16

Descargar el software en <http://www.reaper.fm/>

A. Crear y guardar un nuevo proyecto

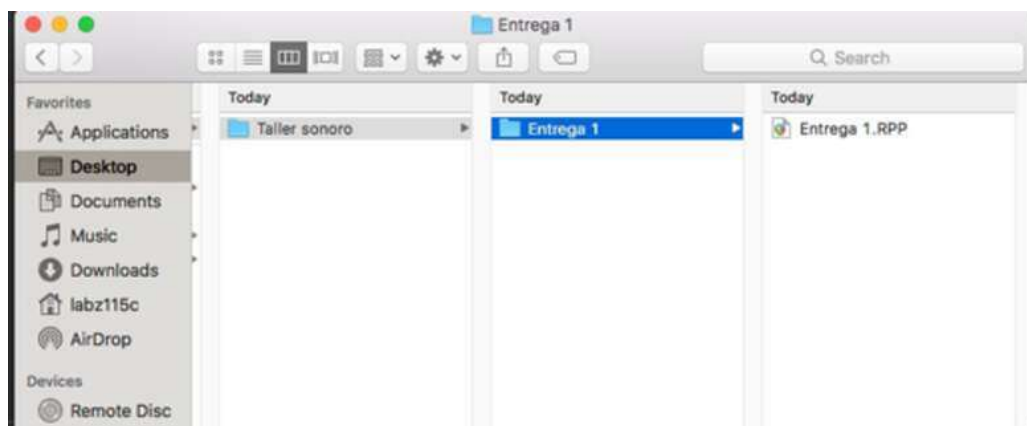
Para crear un nuevo proyecto, primero debe abrir la aplicación en el computador.

Si no es la primera vez que se abre una sesión en ese computador, el programa automáticamente va a abrir la última sesión que ahí se trabajó. Deberá ir a >File >New Project (⌘N / ctrl N) para crear un nuevo proyecto.

Así se verá su pantalla una vez creada la nueva sesión:

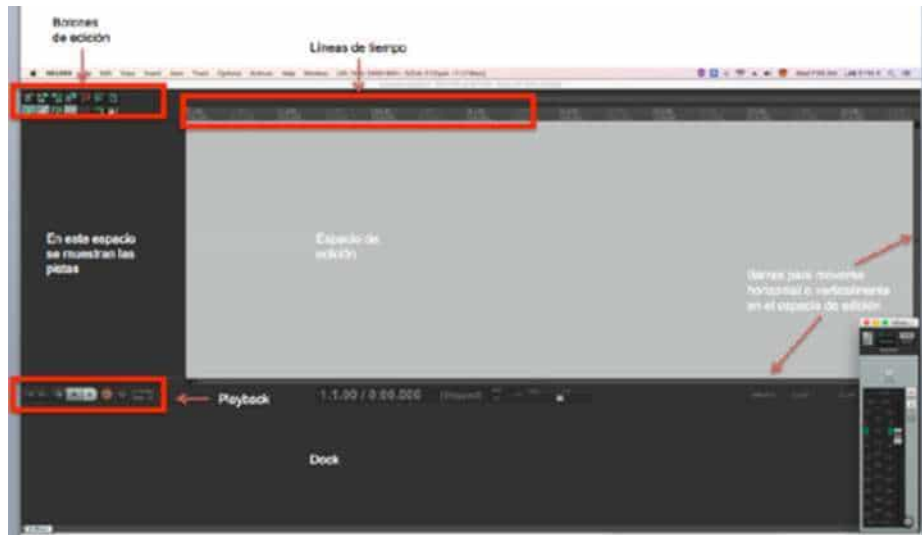


Una vez creada la sesión, guarde el proyecto en >File >Save Project as (⌘S / ctrl+alt+N). Para evitar tener problemas con los archivos, cree desde antes una carpeta en el explorador para su proyecto, y guarde en ella todo lo relacionado con él, así:



B. Pantalla principal

La pantalla principal de Reaper se compone de estos espacios y se ve así:



-Espacio de edición: es el espacio en el cual salen los pedazos de audio. Aquí se pueden cortar, mover en la línea horizontal (o de tiempo), pegar unos con otros, etc.

- El dock: es el espacio en el cual se muestra cada pista por separado y “el master”, la mezcla de todas las pistas.

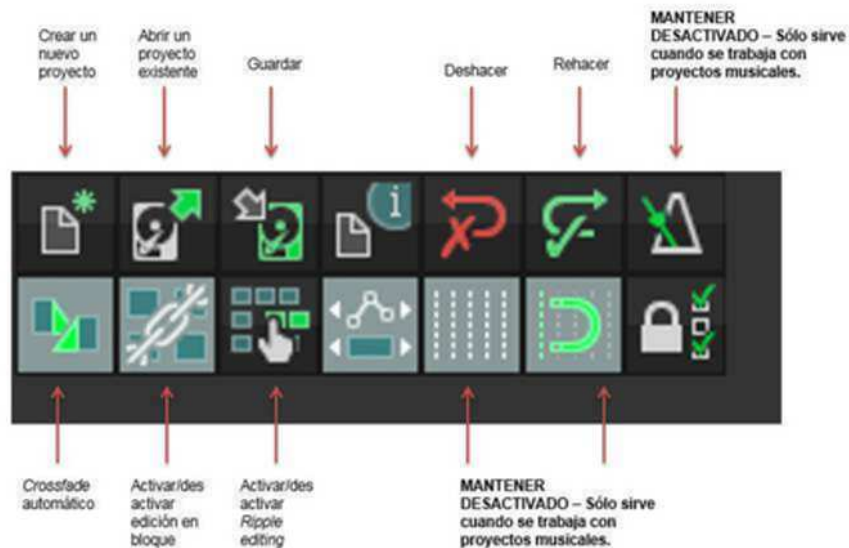
-Espacio para las pistas: es el espacio en el cual se pueden visualizar todas las pistas que hay. De haber muchas será necesario correrse para abajo en la línea vertical o achicarlas para poder visualizarlas. Se puede cambiar el orden de las pistas y moverlas hacia abajo o arriba.

-Playback: es donde se encuentran los botones principales de play, pausa y grabar. El play/pausa se puede hacer con la barra espaciadora. No solemos grabar desde Reaper.

-Barras de movimiento: en estos espacios están las barras para moverse en el espacio vertical (ver otras pistas) y horizontal (ver las cosas que hay más adelante dentro de la misma pista). Cada barra tiene un +/- que permite hacer zoom sobre ese eje. También se puede hacer zoom usando su mouse.

-Líneas de tiempo: muestran el tiempo transcurrido en minutos/segundos pero también en compases musicales.

Botones de edición:



→ La función de *Ripple editing* es muy útil para añadir elementos a la mitad del montaje. No hay que seleccionar todas las cajitas y moverlas, sino usar esta función.



Cuando está desactivada, todas las cajitas están independientes.



Cuando se activa una vez, todas las cajitas sobre la misma pista están solidarias. Si se mueve una, todas las que están detrás en esa pista se van a mover.

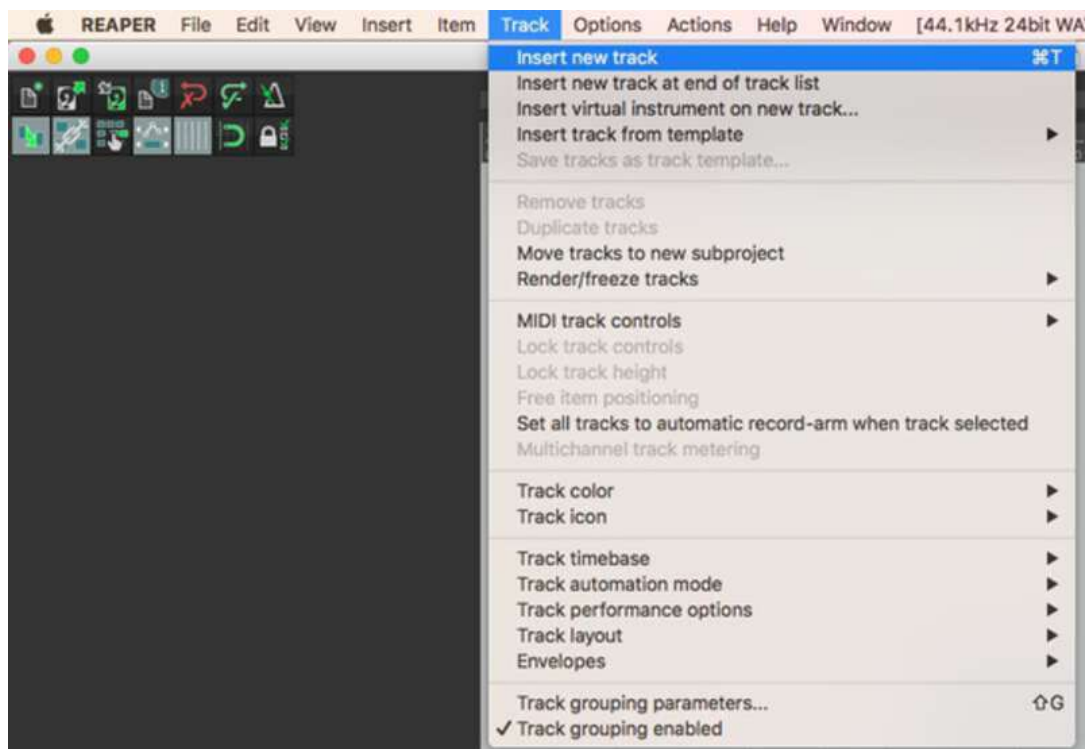


Cuando se activa dos veces, todas las cajitas de todas las pistas están solidarias. Si se mueve una, todas las que están detrás en todas las pistas se van a mover.

C. Crear pistas

Las pistas permiten posicionar archivos de audio (“las cajitas”) dentro de la sesión de edición.

Para crear una pista puede ir a >Track >Insert new track o usar el comando track (⌘T / ctrl T):



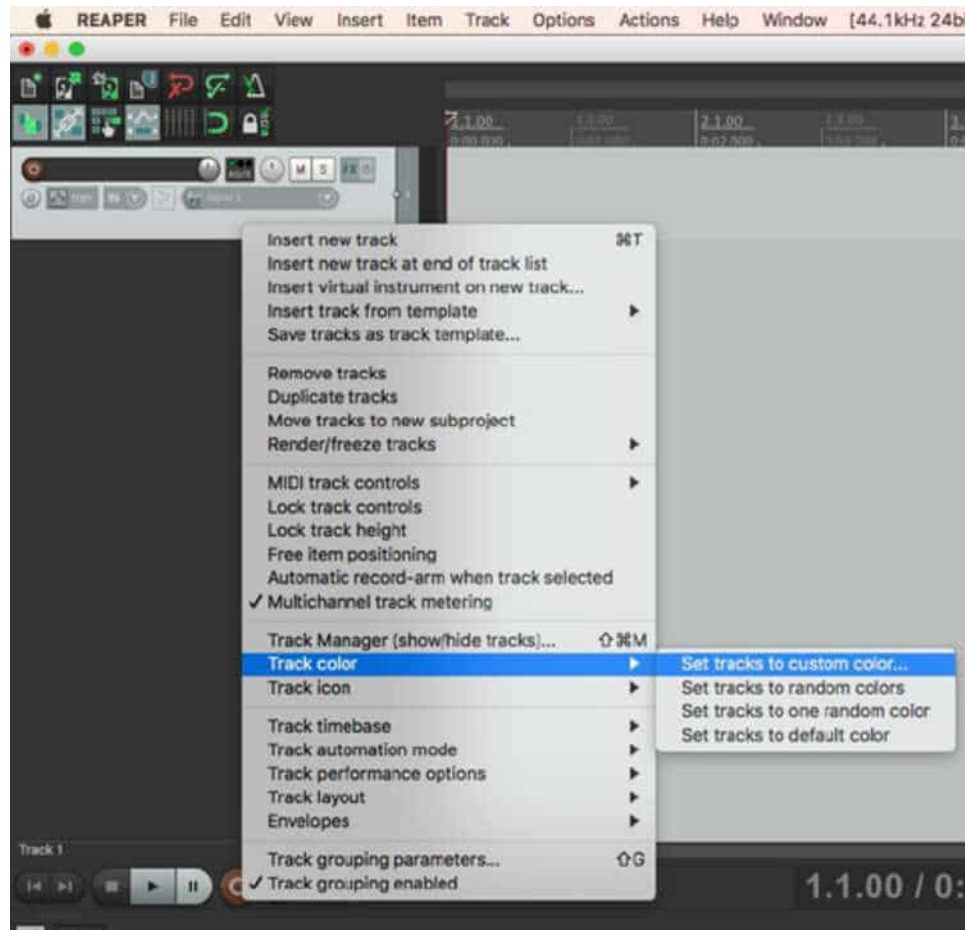
Una vez creado la pista, ésta se verá en la izquierda.

Nombrar una pista: Es obligatorio nombrar sus pistas, para que puedan navegar fácilmente en su sesión de edición.

→ *Es importante que sus pistas estén bien organizadas, para que sepan donde están sus grabaciones pero también para la fase de la mezcla que veremos más adelante en otro taller. Así, todos los archivos de la ITW Camilo deben estar sobre una misma pista, llamada "ITW Camilo"; lo mismo para los ambientes (los AMB grabados en un mismo lugar van sobre una o dos pistas, si necesitan sobreponerlos)...*

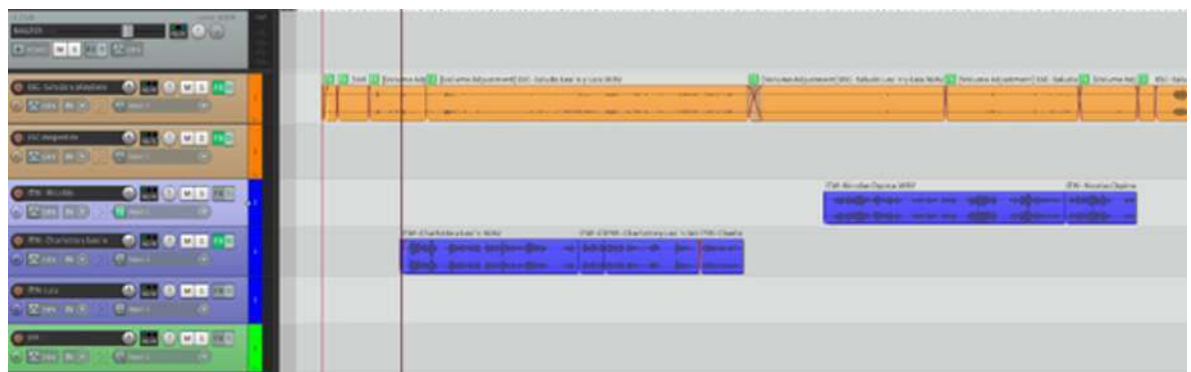


Colorear una pista: Reaper permite asignar colores de las pistas. Para abrir la paleta de colores dé clic derecho sobre la pista y vaya a esta opción:



Una pista coloreada se ve así, tanto en el espacio de edición como en el dock:

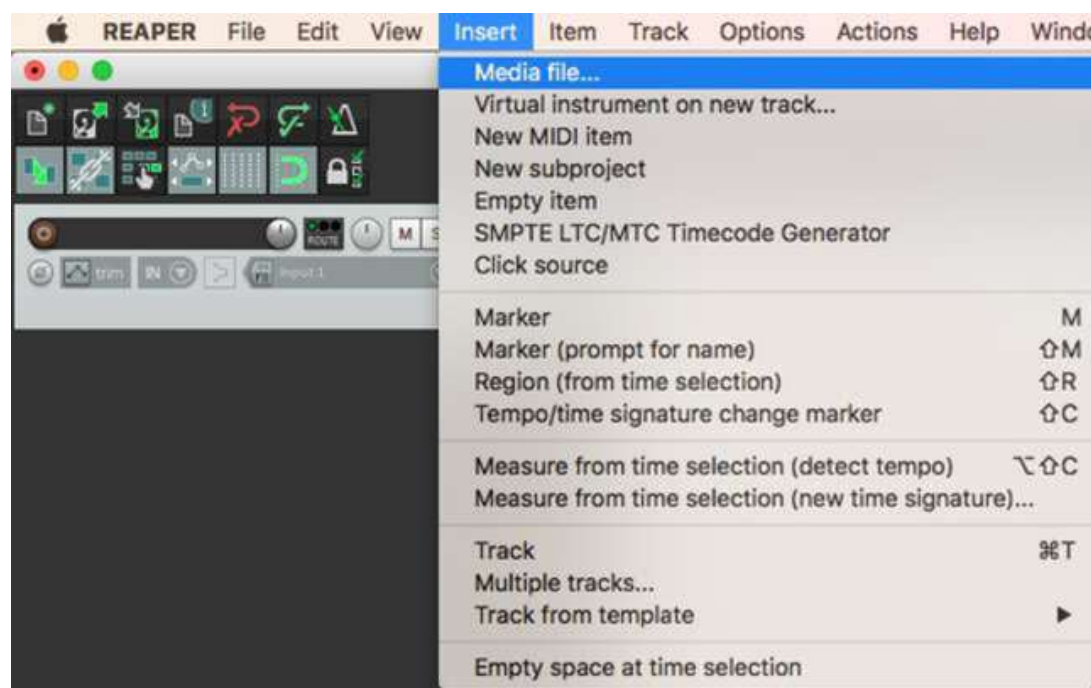
- “Las cajitas” (en el software en ingles se llaman *media files*): las cajitas son los archivos de audio importados dentro de una pista.



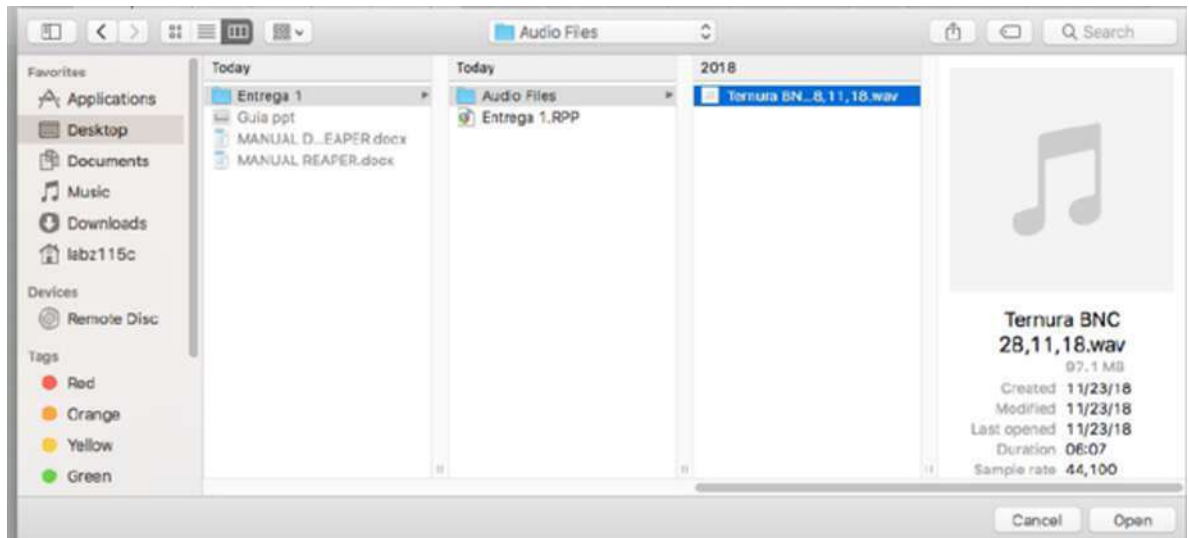
Cada cajita corresponde entonces a una archivo o pedazo de archivo cortado.

D. Importar audios

Para importar un audio deberá ir a >Import >Media file



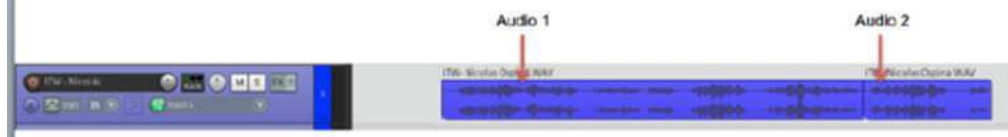
¡IMPORTANTE!: Para evitar tener problemas con los archivos de audio (que estos se pierdan o que la sesión no los reconozca), cree una carpeta de *audio files* dentro de la carpeta del proyecto, en donde deberá guardar y organizar todos los audios que haya grabado para ese proyecto. La importación a la sesión deberá hacerla desde esa carpeta. **Si se mueven los archivos de lugar de almacenamiento, Reaper ya no los ubica y no se puede trabajar con esos archivos.** Por eso es muy importante tener sus archivos (grabaciones y sesión de edición) organizados en un mismo lugar desde el principio y no moverlos una vez empezada la edición.



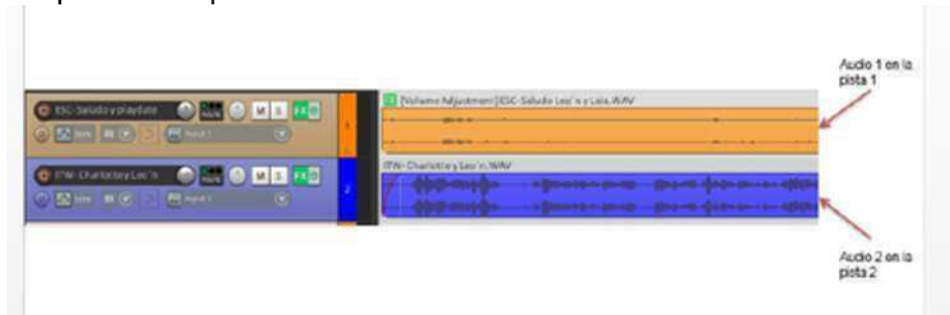
Seleccione el archivo que desea importar y dé clic en open.

Los audios se muestran en las pistas como cajitas. Cada audio es una cajita diferente. Antes de importar audios, Reaper pregunta si uno quiere que se importen consecutivamente o uno detrás del otro (los dos o más dentro de una misma pista (i)) o cada uno en una pista independiente (ii).

(i) Consecutivamente



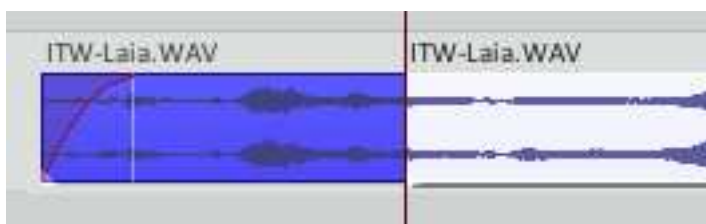
(ii) En pistas independientes



E. Unos elementos de edición

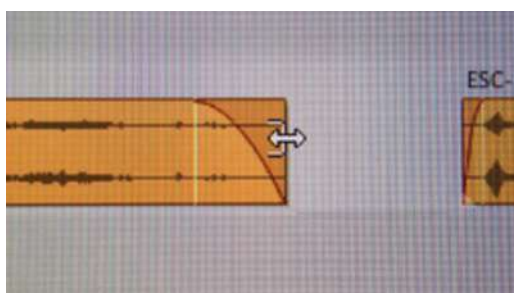
Editar implica unir y reorganizar los audios que se importaron, pues mucha de la información que se graba termina no utilizándose.

- Para **cortar una cajita**, se debe poner el cursor en el lugar en el cual se quiere hacer el corte y usar la tecla S (para "Split"). Al hacerlo la cajita se dividirá en dos y se verá así:



Habiendo hecho los cortes se pueden borrar los pedazos que no se van a usar para que en la sesión sólo queden los fragmentos a usar.

- Existe la **posibilidad de reencontrar elementos cortados** de las cajitas, alargándolas poniendo el cursor en el extremo de la cajita:



- Los **fades** permiten que el sonido no entre/salga en un 100% pero de manera gradual. La línea roja representa la entrada o salida del sonido. Existen distintos fades:

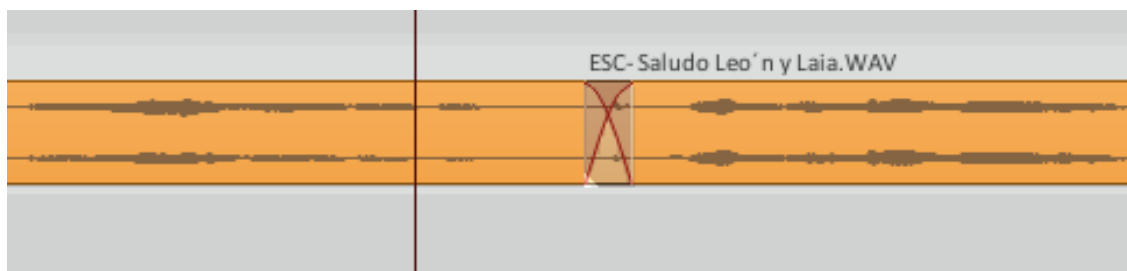
Fade in (entrada):



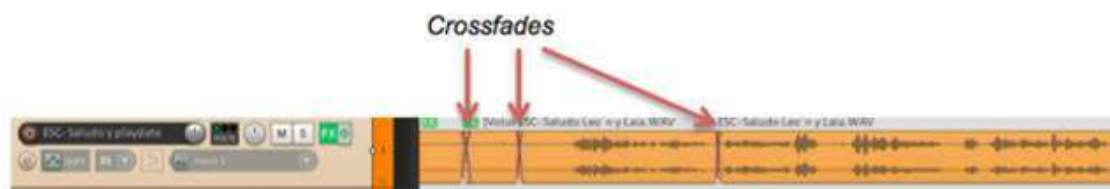
Fade out (salida):



Crossfade (fade in + fade out):

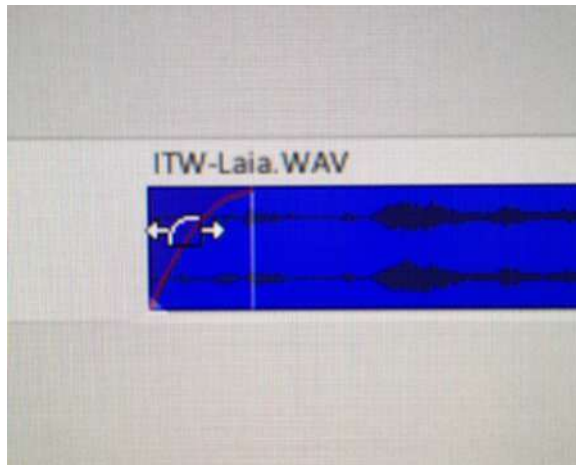


Un fragmento editado y “pegado” con *crossfades* se ve así:

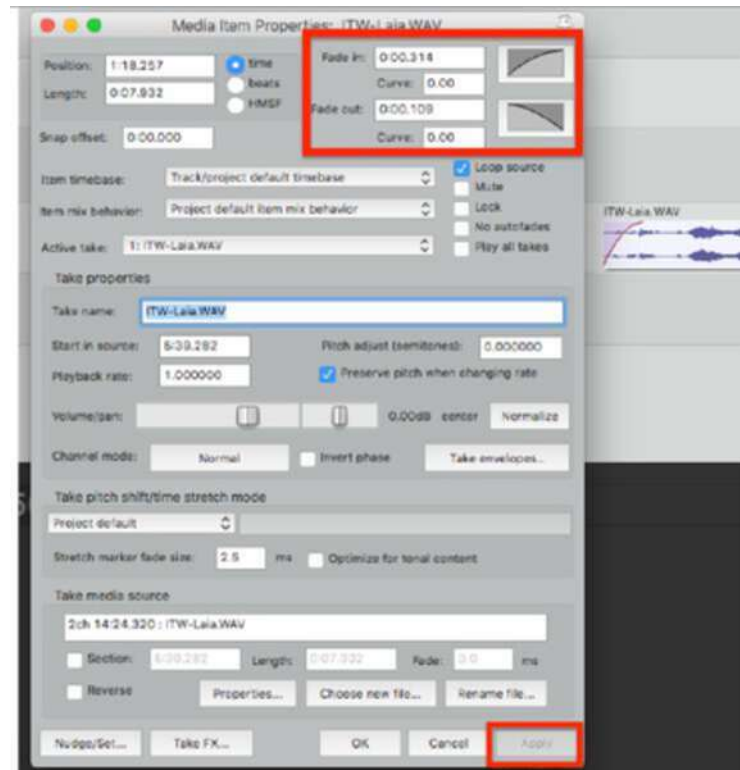


Si el botón de *crossfade* automático está activado, se hará un *crossfade* automáticamente al juntar dos cajitas.

Los *fades* pueden ajustarse manualmente (poner el cursor al comienzo o al final de la cajita y cuando salga este ícono, estirar más o menos hacia adentro):

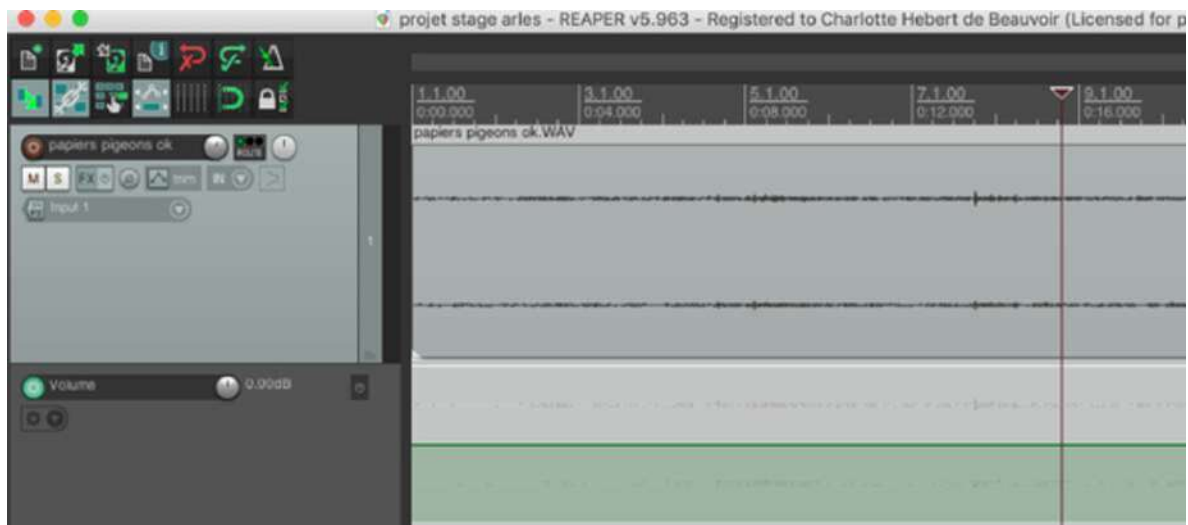


También pueden ajustarse dando doble clic a la cajita para ver esta ventana:



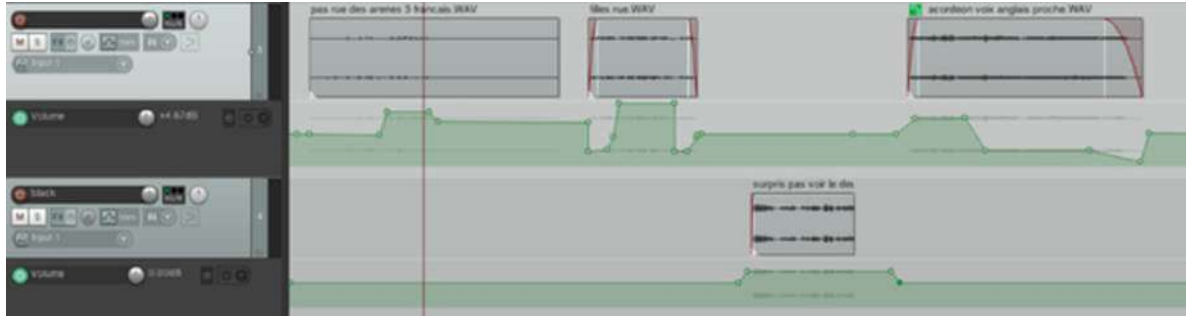
Para guardar los cambios hechos en la ventana, dar clic en el botón de Apply (abajo a la derecha).

- **Ajustar el volumen de sus cajitas.** Para esto, primero pulsar v, para que se pueda visualizar la barra de volumen del canal.



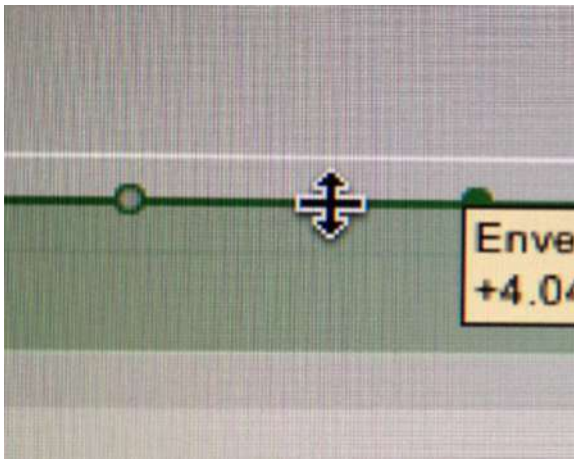
Por defecto, la barra de volumen está en el centro. Se puede escoger en qué parte de la cajita se quiere subir o bajar el volumen, para organizar los sonidos que se quieren meter en primer plano, mediano plano o plano de fondo. Acuérdense que el master (la mezcla de todas sus pistas que exportan

al final de su edición) debe cumplir con los niveles de volumen explicados en clase.



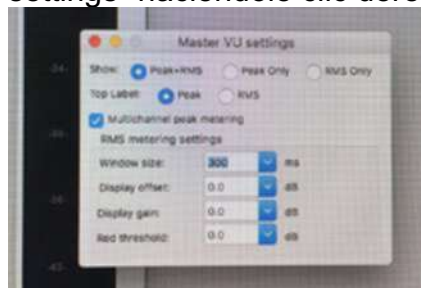
Para dibujar puntos de volumen se debe hacer Shift+clic sobre la línea de volumen verde en el lugar en el que se quiere bajar o subir el volumen.

Si se dibujan dos puntos se puede bajar o subir el volumen del espacio que hay entre ellos. Hay que pararse sobre la línea de volumen y cuando salga este ícono mover hacia arriba o abajo para subir o bajar el volumen.



- **Verificar en el *vumetre* que el volumen de su producción está adecuado.** Para esto, buscar el *Floating mixer master* en el menú View, floating mixer master.

Realizar los siguientes ajustes buscando la ventana emergente “Master VU settings” haciéndole clic derecho sobre la parte negra:



Show: pick + rms
Top label: peak
300
0
0
0



Las barras centrales muestran los picos, las barras laterales muestran el promedio.

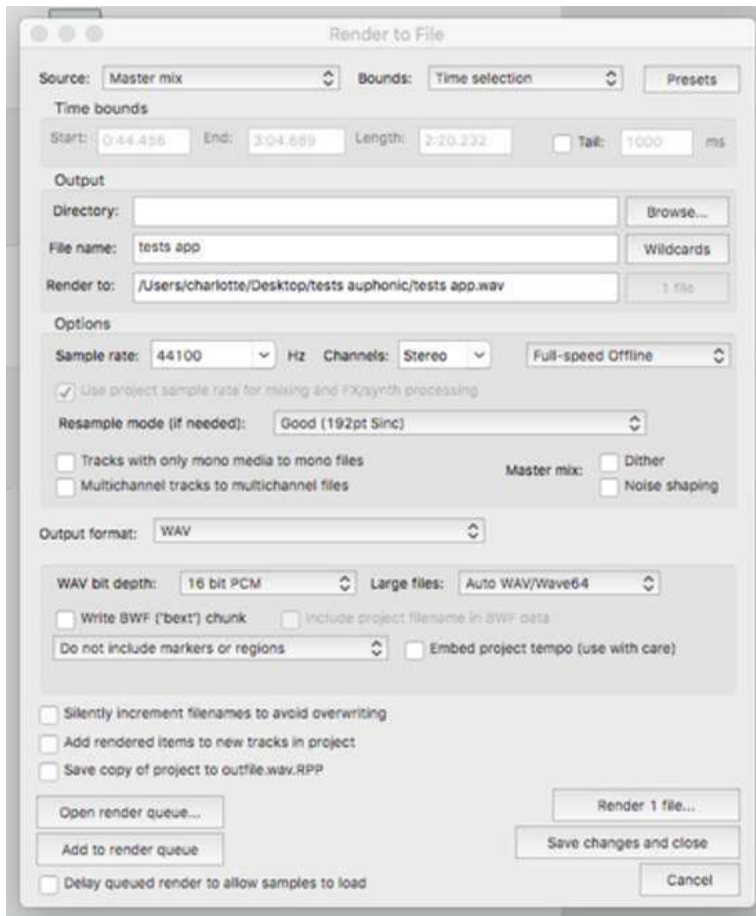
Una buena voz está alrededor de 23Db de promedio en las barras laterales, lo que corresponde a picos en 6 en las barras centrales. Los otros elementos (AMB) van entre -35 et -11 de promedio.

F. Cómo exportar su trabajo terminado en un archivo wav

1- Primero, seleccionan con el mouse (dejando un espacio breve antes y después) las cajitas que hacen parte de su trabajo terminado. Aparecerán dentro de un espacio blanco, y pueden dejar unas por fuera, si no hacen parte de su trabajo terminado. Así:



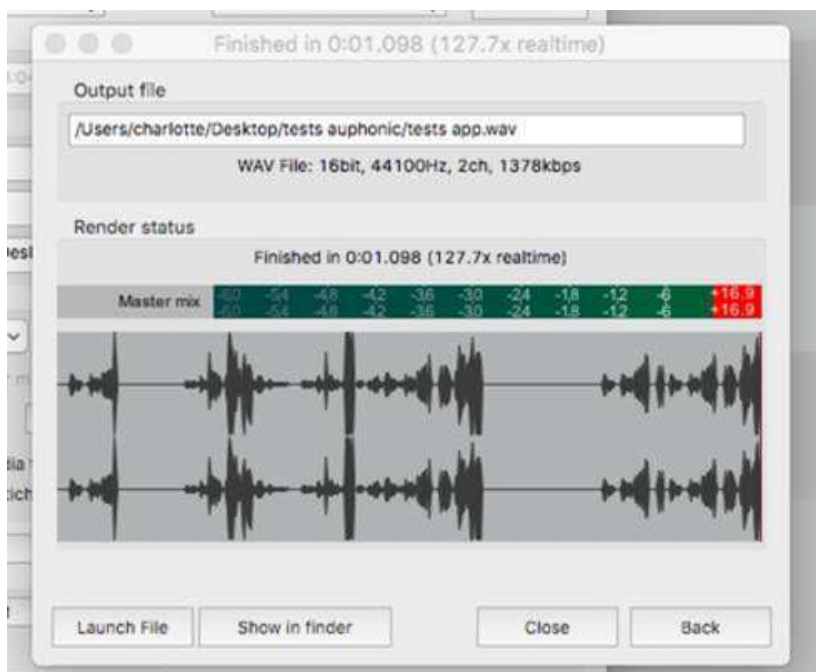
2- En el menú de arriba, ir a >File >Render o usar el comando Render (⌘+shift+Z). Les aparece esta ventana:



Dejan los *settings* en esa ventana tales como los ven allí. Pueden escoger el nombre de su archivo y donde Reaper lo va a ubicar en su computador.

Allí le dan “Render 1 file” y el software transforma su trabajo en un archivo .wav.

⇒ En esa última etapa se pueden dar cuenta si se han equivocado y su archivo está saturado (como en el ejemplo de abajo, en el cual aparece el cuadrito rojo de la saturación). Si es el caso deben volver al trabajo, arreglar ese problema y volver a exportar.



G. Algunos comandos básicos:

Comando	Función
+/-	Zoom horizontal en la ventana de edición
⌘S	Guardar cambios
Barra espaciadora	Play/pausa
⌘O	Abrir un proyecto existente
⌘Z	Deshacer
⌘+shift+Z	Rehacer
⌘C	Copiar
⌘V	Pegar
⌘A	Seleccionar todo
⌘+clic	Seleccionar elementos sobre los cuales se hace clic
⌘+shift+clic	Seleccionar una sección
⌘T	Crear una pista
S	Cortar una cajita en el lugar en donde se encuentre el cursor
Backspace	Borrar una cajita seleccionada
M	Crear un marker
M+alt+clic	Borrar un marker
L	Bloquear la posición de una cajita
V	Visualizar la barra de volumen del canal seleccionado
G	Agrupar cajitas seleccionadas
U	Desagrupar cajitas agrupadas y seleccionadas

W	Ir al principio de la sesión (minuto 0:0)
---	---

PENSAR EN GUARDAR SU EDICIÓN CADA CUANTO.... Ctrl + S

El manual de usuario de Reaper: <http://www.reaper.fm/userguide.php>

Cuestionario

1. ¿Qué hace un productor musical?
2. ¿Cuál es el significado de D.A.W?
3. ¿Para que sirve un D.A.W?
4. Mencione 3 D.A.W
5. ¿Qué es Reaper ?
6. Mencione un programa gratuito para editar partituras
7. Mencione una IA que nos ayude en la producción musical

Círculo de quintas

Círculo de quintas online:

<https://www.musicca.com/es/circulo-de-quintas>

¿Qué es el círculo de quintas?

El círculo de quintas es una visualización de todas las tonalidades mayores y menores. Las tonalidades mayores se encuentran en el círculo exterior y las tonalidades relativas menores en el círculo interior. Cada nombre dentro del círculo de quintas puede representar tanto una nota como un acorde.

En el exterior del círculo están las armaduras de cada tonalidad. Las tonalidades mayores y las menores relativas comparten la misma armadura. Por ejemplo, las tonalidades de fa mayor y re menor tienen un bemol en su armadura.

El círculo de quintas permite comprender visualmente la relación entre las tonalidades y los acordes. Por ejemplo, puedes utilizar el círculo de quintas para:

- Recordar las armaduras de clave. La parte superior del círculo muestra la tonalidad de do mayor sin sostenidos ni bemoles. Por cada paso en el sentido de las agujas del reloj se añade un sostenido (#) a la armadura. Por cada paso en sentido contrario a las agujas del reloj se añade un bemol (b) a la armadura.
- Componer música. La idea para una canción puede empezar con unos cuantos acordes que suenen bien juntos. Los tres acordes mayores y los tres acordes menores dentro de cualquier cuarto del círculo pertenecen a la misma tonalidad y, por lo tanto, suenan bien juntos.
- Transportar acordes. Los acordes de una canción pueden colocarse en el círculo de quintas y posteriormente transportarse moviendo el patrón de acordes alrededor del círculo. Por ejemplo, coloca los acordes de do, fa y sol en el círculo de quintas. El do está en el centro, el fa está un paso en sentido contrario a las agujas del reloj y el sol está un paso hacia el lado de las agujas del reloj. Al transportar a la mayor, los acordes son la, re y mi.

En el sentido de las agujas del reloj, hay una quinta justa ascendente entre cada tonalidad. En el sentido contrario a las agujas del reloj, hay una quinta justa descendente entre cada tonalidad. Si empiezas en cualquier tonalidad y subes una quinta justa 12 veces, llegarás a la misma tonalidad.

Utilizar el círculo de quintas interactivo

Haz clic en el botón "Clave" para cambiar la clave. Haz clic en "Ocultar armaduras de clave" para ocultar todas las armaduras de clave. Haz clic en "Guardar como PDF" para guardar el círculo de quintas en un archivo PDF imprimible. La versión del círculo de quintas que hayas seleccionado se guardará en el archivo PDF.

Haz clic en cualquier tonalidad del círculo de quintas para ver los acordes de la misma. Cada acorde está marcado con un número romano que representa el grado de la escala del acorde. Las

letras mayúsculas indican un acorde mayor, las minúsculas indican un acorde menor y un pequeño círculo después de las letras indica un acorde disminuido.

Los acordes de la tonalidad seleccionada también se muestran en una tabla debajo del círculo de quintas, junto con el nombre de cada grado de la escala. Haz clic en cualquier acorde de la tabla para reproducirlo. Encima de la tabla de acordes está el nombre de la tonalidad, la tonalidad relativa y la tonalidad paralela.



que nos transmite es totalmente distinta a otras progresiones que parten de la misma base. Esto se debe a que estamos utilizando una armonización distinta a la habitual, la armonía derivada del modo frigio —en este caso no podemos hablar de la tonalidad de DO MAYOR, sino de DO FRIGIO. Con los acordes de nuestra paleta básica podemos construir esta secuencia a partir de MI (MI- FA - SOL - FA - MI).

En este capítulo conocemos un poco más de cerca cómo funcionan los acordes de nuestra paleta, en la que tenemos tres grupos distintos de acordes.

- Acordes esenciales: **DO, RE_m, MI_m, FA, SOL, LA_m**
 - Acordes añadidos: **RE, MI, FA_m**
 - Acordes añadidos menos habituales: **MI_b, LA_b, SI_b, SI_m**
- **¡Ojo!** En los ejemplos de este libro utilizamos preferentemente la tonalidad de referencia de DO MAYOR y su relativa LA MENOR. Pero recuerda que cualquier progresión de acordes puede transportarse a otra tonalidad.

Acordes esenciales

Los acordes esenciales parten de la armonización de la escala mayor y de la escala menor natural. ¿Pero qué es una armonización? Significa extraer los acordes básicos que se pueden elaborar con las notas de la escala en particular.

Dentro de la tonalidad de DO MAYOR / LA MENOR extraemos los siguientes acordes:

ESCALA MAYOR (DO) ⇒ DO - RE_m - MI_m - FA - SOL - LA_m - SI_{dim} - DO

ESCALA MENOR (LA) ⇒ LA_m - SI_{dim} - DO - RE_m - MI_m - FA - SOL - LA_m

Como vemos, al ser escalas relativas generan los mismos acordes. Solamente cambia el orden desde donde se empieza a armonizar.

Si nos fijamos, la mayoría de estos acordes ya se encuentran presentes en nuestra paleta básica: **DO**, **REm**, **MIm**, **FA**, **SOL** y **LAm**. Con ellos podemos obtener muchas variaciones.

La excepción es el acorde **SI disminuido** (SIdim), que presenta una sonoridad demasiado inestable para ser utilizado habitualmente.

Algunos cambios con acordes esenciales

En los siguientes ejemplos planteamos algunos cambios sencillos con estos acordes, comenzando desde el acorde raíz (recuerda que puedes empezar por el acorde que quieras).

► Tonalidad mayor (acorde raíz DO)

DO - REm	DO - MIm	DO - FA
DO - REm - SOL	DO - MIm - FA	DO - FA - SOL
DO - REm - MIm - REm	DO - MIm - REm - SOL	DO - FA - SOL - FA
DO - REm - MIm - FA - SOL	DO - MIm - FA - SOL	DO - FA - DO - SOL
DO - REm - FA - SOL	DO - MIm - LAm - FA	DO - FA - LAm - SOL
DO - REm - LAm - SOL	DO - MIm - SOL - FA	DO - FA - REm - SOL
DO - SOL	DO - LAm	
DO - SOL - REm	DO - LAm - FA	
DO - SOL - FA - SOL	DO - LAm - SOL - FA	
DO - SOL - REm - SOL	DO - LAm - MIm - SOL	
DO - SOL - LAm - FA	DO - LAm - REm - SOL	
DO - SOL - MIm - FA	DO - LAm - MIm - FA	

► **Tonalidad menor (acorde raíz LAm)**

LAm - DO - LAm - DO	LAm - REm	LAm - MIm
LAm - DO - FA - SOL	LAm - REm - MIm	LAm - MIm - SOL - FA
LAm - DO - SOL - FA	LAm - REm - SOL - DO	LAm - MIm - DO - FA
LAm - DO - MIm - SOL	LAm - REm - LAm - SOL	LAm - MIm - REm - SOL
LAm - DO - REm - MIm	LAm - REm - LAm - MIm	LAm - MIm - FA - REm
LAm - DO - MIm - FA	LAm - REm - DO - MIm	LAm - MIm - FA - SOL
LAm - FA	LAm - SOL - FA	
LAm - FA - SOL	LAm - SOL - LAm - SOL	
LAm - FA - SOL - REm	LAm - SOL - REm - SOL	
LAm - FA - DO - SOL	LAm - SOL - MIm - FA	
LAm - FA - SOL - LAm	LAm - SOL - REm - FA	
LAm - FA - REm - SOL	LAm - SOL - FA - SOL	

- Un cantante o un rapero pueden ser excelentes en su papel, y al mismo tiempo no tener ni idea de cómo se toca un piano. ¿Pero no es acaso la voz el instrumento musical por excelencia?
- Un compositor que no sabe tocar un instrumento puede coescribir canciones en colaboración con otros autores que sí tocan. En algunos casos los letristas, que también son autores de canciones, no saben interpretar música. ¿Pero no mantendrían una relación artística más fluida si ambos supiesen tocar?
- Una persona puede grabar una pieza musical a través del ordenador sin intermediación de teclados MIDI, ni micrófonos que graben instrumentos reales. Pero no te engañes. Si este es tu caso vas a tener que aprender otro tipo de herramientas: software, loops, efectos, ecualizadores, etc. También necesitarás ciertas nociones básicas de música. En cierto modo estarás aprendiendo a utilizar una nueva herramienta musical.

Sea como sea, no hay duda de que saber tocar es extremadamente recomendable. No es necesario que te conviertas en Paganini o en Narciso Yepes, pero un instrumento musical es una herramienta que te abrirá muchísimas puertas. Tom Hanks se las arregló con un par de palos en la película *Náufrago*, pero seguramente le hubiese venido bien un mechero.

El instrumento adecuado

En principio cualquier instrumento musical (incluyendo la voz humana) es una herramienta poderosa para componer canciones. Aun así la gran parte de los autores optan por componer con la guitarra y, en menor medida, con el piano. ¿Por qué ocurre esto?

Sin duda estos instrumentos son los más populares. El caso de la guitarra es abrumador. Pero lo más importante no es eso, sino es el hecho de que con una guitarra o un piano puedes tocar y cantar al mismo tiempo. Inténtalo con una trompeta y sabrás a lo que me refiero. Dicho de una forma más elegante, con una

guitarra o un piano puedes lograr los tres elementos musicales fundamentales dentro de cualquier canción: melodía (voz), armonía (acordes) y ritmo.

En la música popular, la voz y los acordes suelen estar presentes en su forma más obvia. No es frecuente que nos encontremos con estructuras barrocas y contrapuntos complejos, especialmente si hablamos de música comercial. Hay honrosas excepciones, por supuesto, pero en su forma más básica la música popular asienta sus raíces en melodías y acordes interpretados con el apoyo de un ritmo concreto.

A veces necesitamos momentos de soledad para componer, explorando y corrigiendo las posibilidades melódicas y armónicas sobre la marcha. Otras veces nos vendría bien escuchar *in situ* los arreglos de nuestra canción. La cuestión es que no siempre tenemos a mano un percusionista o una banda de mariachis que nos acompañe en las idas y venidas del proceso compositivo. Por esta razón la composición con instrumentos musicales que permiten de forma relativamente accesible interpretar la melodía con la voz —mientras tocamos acordes o arpeggios a un ritmo determinado— resulta muy intuitiva.

El estilo musical con el que estés coqueteando será una de las principales razones para decantarte por un instrumento u otro. Tiene sentido que si lo tuyo es la rumba flamenca utilices una guitarra flamenca. Si lo tuyo es el death metal será más inspirador utilizar una guitarra eléctrica con una distorsión bien potente. Si prefieres el tango argentino un piano puede ser una buena opción. Si lo tuyo es la música dance adentrarte en el mundo de la grabación digital, las mesas de mezcla y los platos te abrirá caminos muy interesantes.

Y aun así, no estás condenado a elegir un sólo instrumento como tu herramienta de composición. Otro instrumento al que estés menos habituado puede sugerirte nuevos caminos y sonoridades. Una melodía compuesta a través de un saxofón tendrá matices distintos a otra compuesta sólo con la voz. Por no hablar de que si estás acostumbrado a componer con una guitarra, es buena idea probar con un piano para adquirir otras perspectivas.

Cambiar de instrumento, sonido o herramienta puede resultarte de lo más inspirador, con independencia del estilo musical que practiques. En todo caso, tu

elección tendrá un gran peso en la forma en la que encararás el proceso compositivo.

Buscando ideas con tu instrumento

El instrumento musical es el punto de partida con el que un autor puede comenzar a buscar ideas inspiradoras. El instrumento que toques será determinante a la hora de encontrar los anzuelos creativos que te ayuden a crear tu futura canción. Si eres guitarrista tu inclinación natural tenderá a comenzar las canciones desde la guitarra. En este caso lo lógico es que muchas de tus ideas matrices lleguen en forma de arpeggios, *riffs*, rasgueos o *licks* de guitarra.

La misma dinámica se repite si practicas cualquier otro instrumento. Un percussionista tenderá a prestar mucha atención al lado rítmico de la canción y sus ideas podrán llegar desde ese lado. Si tu instrumento es el piano, lo lógico es que tus anzuelos creativos suelen abarcar una mayor dimensión armónica que si practicas el saxofón. Un cantante que además toca la guitarra estará naturalmente inclinado a componer líneas melódicas acompañadas de acordes.

Esto no significa que un pianista deba componer exclusivamente obras a través de su instrumento. Tampoco que sus canciones tengan que ser interpretadas siempre con un piano. Como hemos dicho, es muy recomendable cambiar de instrumento para cambiar de aires. Incluso a veces comenzar a componer sin más instrumento que tu propia voz puede ser un buen ejercicio para potenciar tu creatividad y buscar nuevos caminos musicales.

El registro vocal

Todos tenemos un registro vocal determinado. El registro de cada persona está conformado por las notas que puede abarcar cantando, desde la más grave hasta la más alta. Dependiendo de tu técnica vocal, de lo educada que esté tu voz o de tu

personal. Si este es tu caso, tu público eres tú, y la letra de tu canción debe gustarte a ti.

- **Porque encaja bien con la melodía.** Una letra bien elaborada puede no tener demasiado valor sin la música. Frecuentemente, despojadas de su acompañamiento musical muchas letras no llegan a un nivel literario elevado. Por el contrario, una letra simplona puede ser bastante eficiente en el contexto de una canción. Las palabras deben fluir bien junto a la música.

Mensaje

El mensaje de una canción puede ser muy variado. Hay canciones con temáticas muy dispares, desde las más terrenales hasta las más trascendentales. Al mismo tiempo, existen muchas maneras de introducir estas temáticas dentro de una obra musical.

El fondo del mensaje

El elemento lírico de una obra musical sirve para entrar en detalles, para especificar qué sentimientos estamos intentando transmitir. Una melodía puede sugerirnos melancolía, pero será la letra la que especifique el porqué de esta melancolía.

Las temáticas de las canciones son inmensamente amplias. Algunas temáticas son más complicadas que otras. Sin embargo, las canciones no abordan temas complejos como la metafísica o la diplomacia internacional. Las letras de canciones son una manifestación literaria que se mueve en un terreno más poético.

Cuando comiences a escribir una letra debes tener en cuenta algunos factores:

- ¿Qué es lo que quieres decir?

- ¿Qué sensaciones quieres transmitir con tu música?
- ¿Qué palabras son las más adecuadas para reforzar tu mensaje?

La forma del mensaje

Estamos de acuerdo en que una canción puede hablar de temas muy distintos y desde puntos de vista muy dispares. Ahora bien, una cosa es el qué y otra bien distinta el cómo. La forma que utilices para mostrar tu mensaje determinará el sentido artístico de tu letra.

A nivel formal tenemos dos extremos para contar un mismo mensaje:

- **Lenguaje directo.** Por una parte tenemos las canciones que van directas al grano, con mensajes bien concisos. Ningún concepto se deja a la libre interpretación del oyente.
- **Lenguaje críptico.** Cuando utilizamos un lenguaje críptico jugamos con el misterio. Este es el caso de aquellas canciones donde las letras dan origen a interpretaciones distintas. Muchos textos cuentan con la libre interpretación del oyente para ocultar el sentido del mensaje. El extremo más radical de esta modalidad son aquellas canciones donde ni siquiera el autor tiene claro cuál es el mensaje. Estas letras son herederas del estilo simbolista, y prestan más importancia a la forma que al contenido.

Dependiendo del estilo literario (y del estilo musical) nos podemos decantar hacia un lado u otro del espectro. O situarnos en medio.

Simbiosis entre letra y melodía

La música por sí sola es capaz de evocar emociones como ningún otro arte. Por su parte, la poesía trabaja con esos sentimientos mediante el significado y la sonoridad de las palabras, a un nivel estético y conceptual. Un poema puede contener una gran musicalidad implícita en sus líneas, con sus propios ritmos y métrica. La música popular aún a en cierta medida estas dos disciplinas artísticas. Es la unión de la belleza de la música y de las palabras.

Pero la relación entre la melodía vocal y la letra de una canción va más allá. La música tiene el poder de cambiar en parte el propio significado de las palabras. En una canción se produce una simbiosis entre ambos elementos. Una letra monótona puede contrarrestarse con una buena melodía y una gran interpretación. Unos versos de rima fácil cantados por una voz con autoridad como la de Bonnie Tyler o Eva Amaral pueden sonarnos convincentes. También puede ocurrir todo lo contrario. Si nuestra melodía es lineal pero tiene el sustento de una letra excelente, la canción en su conjunto cobrará sentido.

Por otro lado, la letra de una canción influye sobre la melodía a un nivel estrictamente musical. Por ejemplo, las notas de la melodía están condicionadas por las consonantes de la letra, la longitud de las sílabas y el carácter de la voz intérprete. Los acentos de las palabras inciden directamente sobre los acentos musicales. Lo normal es que una melodía respete la acentuación de cada frase, de manera en que las notas enfatizadas coincidan con la sílabas con acentos.

Aunque también podemos el caso contrario: versos vocales donde las palabras están supeditadas a la acentuación musical. Este es el caso de letras de canciones que alteran los acentos naturales de las palabras. Muchos autores (y críticos) están en contra de esta técnica. Aun así no hay nada prohibido. Algunas canciones célebres como «La chica de ayer» (Nacha Pop) presentan esta acentuación peculiar.

Métrica

La métrica de la letra de una canción depende de los compases y de su línea melódica principal. Para empezar, cada consonante crea una nueva nota. Por ejemplo, si construimos una melodía a partir de la palabra *cabeza* tendrá siempre tres notas. Estas notas pueden ser diferentes entre sí, o ser la misma nota repetida tres veces.

CA-BE-ZA
do - re - sol

CA-BE-ZA
do - do- do

Por su parte las vocales pueden alargarse indefinidamente interpretando una sola nota, o contener varias notas. A esto último se le llama melisma.

Perspectiva

Toda historia tiene su punto de vista, y toda canción tiene su perspectiva. Imaginemos que el cantante de una canción es un personaje que nos está narrando una historia. Visto de este modo cabe preguntarse varias cosas:

- ¿Cómo le afecta esa historia que está contando?
- ¿Nos está hablando acerca de algo que le ha ocurrido personalmente?
- ¿Está narrando algo que le han contado?

- ¿Los hechos que se narran sucedieron en el pasado, están ocurriendo actualmente o están a punto de suceder?

Personas gramaticales

El punto de vista del narrador condiciona la forma del mensaje. A grandes rasgos, según la persona gramatical podemos estar ante una historia narrada en primera persona, ante unas palabras dirigidas a una segunda persona o ante un hecho relacionado con una tercera persona.

- **Primera persona.** Se trata de una persona gramatical muy común en el terreno de las letras de canciones. En este caso el cantante es un personaje que está hablando de algo que le afecta directamente.
- **Segunda persona.** Cuando una canción está escrita en segunda persona, se da por hecho que el cantante se dirige directamente a uno o varios destinatarios. Esta forma también es muy común, aunque no es habitual que la totalidad de la letra emplee esta persona gramatical. En inglés tenemos el caso de la archiconocida «Like a Rolling Stone» (Bob Dylan), pero lo más habitual es que las canciones mezclen la segunda y la primera persona.
- **Tercera persona.** En este caso se describe algo que le ha sucedido a alguien. Utilizando la tercera persona el cantante se convierte en el narrador de un suceso. Lo más habitual es que aparezca de forma aislada.

Estos puntos de vista se mezclan continuamente. Una canción no tiene por qué estar escrita en su totalidad con una sola persona gramatical. Gracias a esto podemos enriquecer una letra de forma espectacular. Eso sí, es importante que el texto tenga coherencia interna. La narración debe tener sentido. No queda de todo elegante cambiar las personas gramaticales arbitrariamente. Por otro lado, el mensaje ha de quedar claro. Los constantes cambios pueden resultar confusos si no se escriben correctamente.

Pasado, futuro y presente

Toda canción que transmite un mensaje a través de las palabras se refiere a algo que está sucediendo, algo que ha sucedido o algo que va a suceder. Por tanto, sin entrar en matices, podemos agrupar los tiempos verbales de una canción en tres grandes grupos: pasado, presente y futuro.

Al igual que ocurre con las personas gramaticales, los tiempos verbales pueden aparecer entremezclados en una misma canción. Cuando esto ocurre las frases han de presentarse de forma lógica.

Ficción y realidad

En la música popular, al igual que en la literatura, la ficción y la realidad se entremezclan continuamente. Muchas canciones son autobiográficas, mientras que otras son pura invención. A veces un mismo tema musical puede moverse con naturalidad entre ambos extremos.

Si nos damos cuenta, las canciones están repletas de experiencias personales contadas en primera persona. Una buena parte de los autores afirman que la única forma de escribir con autenticidad es hablar sobre temas que les afectan personalmente. Por eso abundan las canciones dedicadas a exnovias, exnovios, días maravillosos que se fueron, días maravillosos que se están viviendo, borracheras inolvidables y todo tipo de experiencias personales.

Sin embargo muchos otros autores utilizan abiertamente la ficción como una herramienta para escribir letras que nos transporten a terrenos insospechados, sin necesidad de utilizar un bagaje personal autobiográfico. Una vez más tenemos dos extremos con muchos grises intermedios.

Escribir de lo que uno sabe

Una de las grandes ventajas de escribir solamente de temas que nos afectan personalmente es que tenemos una gran baza para lograr ser convincentes. Sin duda logramos mucha autenticidad cuando escribimos sobre experiencias autobiográficas o cuando plasmamos nuestros sentimientos propios en una canción.

Por ejemplo, muchos compositores encuentran en la efervescencia de la juventud un impulso creativo, mientras que otros alcanzan su mejor momento como escritores en plena madurez. Cuando esto ocurre, la experiencia vital juega a su favor. Pero una canción cuya temática sea descaradamente juvenil puede resultar muy poco convincente cuando la interpreta un cantante de 67 años.

Escribir desde la ficción pura

Cuando escribimos totalmente desde la ficción, narramos historias que no han sucedido o hablamos sobre sentimientos que nunca hemos tenido. En otras palabras, intentamos transmitir un mensaje o una emoción desde la invención, ya sea poniéndonos en el lugar de otra persona o simplemente narrando una historia. Sin embargo, a la hora de la verdad, este tipo de letras no son tan abundantes. Casi todos los autores tienden a plasmar sus propios sentimientos aunque se muevan en el ámbito de la ficción.

Exageración poética de la realidad

Un autor tiene licencia poética para exagerar una historia todo lo que quiera,

para ser completamente fiel a la realidad o para inventarse algo que jamás ha sucedido. Pero sin duda lo más frecuente es que todas las canciones estén edulcoradas o dramatizadas, incluso aquellas que están basadas en una vivencia personal del autor (o de alguien cercano).

Por ejemplo, sabemos que Joaquín Sabina se enamoró de una chica después de un concierto, tal y como cuenta su canción «Y nos dieron las diez» (al menos eso confiesa el autor). De lo que no estamos tan seguros es de que el flechazo fuese tan intenso, ni de que el cantante regresara al año siguiente para buscarla, ni de que terminara rompiendo un escaparate y detenido por la policía municipal. Hay que ponerle sal a la vida, sobre todo cuando escribimos una letra.

Letras semi-ficticias

Cuando una canción está escrita en primera persona, en cierta medida estamos sugiriendo que todo lo que contamos está respaldado por la realidad. Pero tenemos licencia poética para que no sea así. Una canción en primera persona no nos obliga a hablar de nosotros mismos.

El autor de la canción siempre es un personaje, un sujeto poético, independientemente de que hable con fidelidad de sí mismo o de que se ponga en el pellejo de otro. Utilizar un personaje ficticio como narrador de una historia es un recurso literario ancestral. Muchas canciones hacen un uso explícito de esta técnica. Pensemos en canciones como «Folsom Prison Blues» (Johnny Cash) o «Sympathy for the Devil» (The Rolling Stones). Ni Johnny Cash es un presidiario, ni tampoco está claro que Mick Jagger sea el diablo en persona (aunque tampoco podemos asegurar lo contrario).

A medida que uno adquiere experiencia como escritor de canciones es capaz de utilizar un punto de vista externo. A través de un sujeto poético semi-ficticio un autor puede plasmar sus propios sentimientos. Se trata de hablar de cuestiones personales utilizando recursos ficticios. David Bowie nunca se perdió en el espacio exterior, pero utilizó esa metáfora conceptual en «Space Oddity» para hablar sobre el sentimiento de soledad e incertidumbre.

Rima

Las rimas son un elemento rítmico dentro de la letra de una canción. Su función no sólo es estética, también aportan un sentido rítmico extra y proporcionan unidad al texto en su conjunto. Casi todas las canciones las utilizan en mayor o menor medida.

Como contrapartida, las rimas pueden limitar la cantidad de palabras que tenemos a nuestra disposición. Aquí entra en juego nuestra imaginación y nuestra creatividad. Por eso hemos de tener cuidado en utilizar las rimas de forma elegante. En ocasiones las rimas forzadas arruinan una letra, provocando que la canción suene infantil. Una rima forzada a menudo es peor elección que una rima sutil. Lo importante es el sentido de la canción.

Por otro lado, no es imprescindible que una canción rime. Muchas canciones prescinden de este recurso literario.

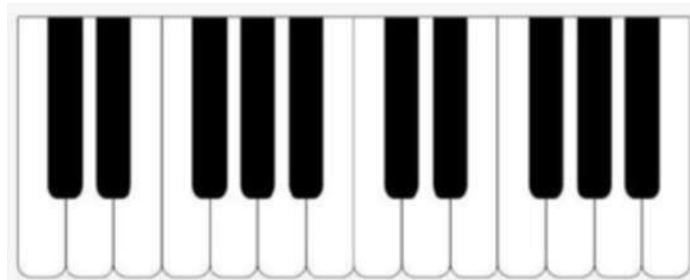
Metáfora

Una metáfora es un recurso mediante el cual nos referimos a una realidad sin expresarla directamente. Para ello utilizamos una palabra que evoque un significado distinto al suyo propio.

Las metáforas son una herramienta poética muy utilizada. De hecho, las usamos continuamente en nuestro día a día. Dependiendo de la simbología de una letra, una canción puede ser obvia, sugerente, estar abierta a la libre interpretación o resultar enigmática. Mediante el uso de un número amplio de metáforas, conseguimos textos con un lenguaje poético y críptico.

Taller - Campos armónicos

1. Colocar las notas en el teclado del piano



2. Pinte en el siguiente piano roll de 4 tiempos I - IV - V - I de cualquier tonalidad del círculo de quintas:

C4				
C3				

3. Pinte en el siguiente piano roll de 8 tiempos I - ii - iii - ii de cualquier tonalidad del círculo de quintas teniendo en cuenta la siguiente figura:



C4								
C3								

4. *Pinte en el siguiente piano roll de 4 tiempos los acordes mayores de I - IV - V - I de cualquier tonalidad del círculo de quintas:*

<i>C4</i>				
<i>C3</i>				

5. *Pinte en el siguiente piano roll de 4 tiempos los acordes menores de vi - ii - iii - vi de cualquier tonalidad del círculo de quintas:*

<i>C4</i>				
<i>C3</i>				

6. *En REAPER realice la base de batería y la línea de bajo del proyecto de la canción.*

Iniciamos

ETAPAS DE LA PRODUCCIÓN

Toda gran producción cuenta con 4 etapas bien planeadas.

I. PRE-PRODUCCIÓN_

- Idea / Concepto
- Modo / Composición
- Maqueta

2. PRODUCCIÓN_

- Instrumentación / Ejecución
- Captura / Programación
- Edición / Automatización

3. POST-PRODUCCIÓN_

- Mezcla / EQ
- Compresión
- Masterización

4. DISTRIBUCIÓN_

- Internet / Redes Sociales
- Servicios De Streaming
- Sello Discográfico

Siempre busca colaborar_



Pre-producción

ES TODO EL ASPECTO ARTÍSTICO DE LA OBRA MUSICAL

Buscamos inspiración, partimos de la idea para empezar a componer, definiendo la intención y concepto.

IDEAS / CONCEPTO_

Con las ideas frescas en mente, empezamos a soltar acordes para crear pedazos de canciones; en este punto es importante tener el **concepto (Género y estilo)** de tu música bien definido y saber un poco sobre los modos y escalas que le darán la **intención (Mood Musical)** a nuestra obra, ahora pasamos a darle forma a nuestros bosquejos para elaborar una maqueta.

MODO / COMPOSICIÓN_

Major_ (Brillante, Activo)	Lydian	FGABCDEF - FA
	Ionian	CDEFGABC - DO
	Mixolydian	GABC DEFG - SOL
Minor_ (Oscuro, Pasivo)	Dorian	DEFGABCD - RE
	Aeolian	ABCDEFGA - LA
	Phrygian	EFGABCDE - MI
	Locrian	BCDEFGAB - SI

Pre-producción

ES TODO EL ASPECTO ARTÍSTICO DE LA OBRA MUSICAL

*Diseñamos nuestra estructura musical para armar la maqueta,
estudiando algunas de las más comunes.*

EJEMPLOS DE ESTRUCTURA / MAQUETA_

1	VERSO	CORO	VERSO	CORO	PUENTE	CORO	CORO
2	INTRO	VERSO	VERSO	PUENTE	VERSO	OUTRO	
3	INTRO	BREAKDOWN	BUILD UP	DROP	OUTRO		
4	VERSO	CORO	BREAKDOWN	VERSO	CORO	PUENTE	CORO OUTRO

Producción

ES TODO EL ASPECTO TÉCNICO DE LA OBRA MUSICAL

Iniciamos a partir de la maqueta, ya sea en formato de audio o escrito y seleccionamos cuidadosamente lo que vamos a usar.

INSTRUMENTACIÓN/EJECUCIÓN_

Elegimos bien los instrumentos, amplificación, cables y micrófonos que vamos a utilizar por su calidad de sonido, siempre en optimas condiciones, bien afinados, definir a los músicos que intervendrán en la producción para ejecutar la pieza correspondiente, ya que se tiene que lograr una correcta interpretación musical en todas las tomas, contar con un buen amplificador para sacar el mejor sonido posible, recuerda que entre menos tengas que editar mejor.

CAPTURA_

Un área acondicionada para ello, saber con qué micrófono vamos a capturar determinado instrumento o voz, hay 2 tipos de micrófonos, de *condensador* o *dinámicos*, y cada uno puede tener un patrón polar/direccionalidad diferente; *Cardioide*, *Supercardioide*, *Bidireccional*, *Omnidireccional (360°)*, *Subcardioide*, *Hipercardioide*.



Producción

ES TODO EL ASPECTO TÉCNICO DE LA OBRA MUSICAL

Programamos instrumentos virtuales (vst's), limpiamos nuestra captura, corregimos errores de tiempo e integramos efectos.

PROGRAMACIÓN_

Los instrumentos que no requieran de captura, requieren de programación, aquí es cuando entra el uso de tu controlador midi que permite que se convierta en cualquier instrumento con ayuda de tus *VST's (Virtual Instruments)* y tu *DAW (Digital Audio Workstation)* favorito. (en la música digital el lenguaje que permite a ordenadores, instrumentos musicales y hardware comunicarse entre sí, se llama *MIDI* y sus siglas corresponden a *Musical Instrument Digital Interface (Interfaz Digital de Instrumentos Musicales)*).

EDICIÓN_

Después de tener nuestros canales bien capturados y programados, se eliminan los sonidos no deseados como las voces extra, respiraciones, golpes accidentales y ruidos fantasma. Editamos parametros de los *VST's* para lograr el sonido deseado, ajustamos volúmenes y así tendremos una ligera *pre-mezcla*, en este punto tu material ya tiene que "*sonar*" bien para poder continuar, ya que los errores de captura o programación no se pueden corregir en la Post-producción (mezcla y masterización).

Producción

ES TODO EL ASPECTO TÉCNICO DE LA OBRA MUSICAL

Automatizamos todos los efectos que vamos a usar en nuestra producción, cuando entran y cuando salen

INTEGRACIÓN / AUTOMATIZACIÓN_

Integramos los efectos con sus automatizaciones correspondientes en la línea de tiempo, te recomiendo analizar la imagen de "How a bunny sounds" (Cómo suena un conejo) de la escritora e ilustradora Kim Krans, para familiarizarte más rápido con los términos y visualizar cómo estos filtros afectan al sonido: *Mono, Stereo, Digital, Analogo, Sustain, Reverb, Delay, Dissonance, Limiter, Gate, Distortion, Compression, Harmony, Crossfade, Lo-Fi*, por nombrar algunos de los efectos que vas a usar.



Imagen 1. Thomas Alva Edison y su fonógrafo, Getty Images.

Desde entonces, estos dos inventos —fonógrafo y teléfono— han servido como punto de partida a la vez que han inspirado una serie de dispositivos de audio y la tecnología de audio asociada a ellos. Por tal motivo y como preámbulo a los contenidos de la asignatura de Producción Musical 1, se desarrollarán a continuación los fundamentos de tecnología de audio, su terminología básica y el entorno del estudio de grabación.

disk-based DAWs offering an almost unlimited track count and analog tape counts usually being offered in track groups of eight such as 8, 16 & 24). Of course, the biggest advantage to having individual tracks is that they can be altered, added, combined and edited at any time and in any order to best suit the production.

By recording a single instrument to a dedicated track (or group of tracks), it's possible to vary the level, spatial positioning (such as left/right or surround panning), EQ and signal processing and routing in mixdown without affecting the level or tonal qualities of other instruments that are recorded onto an adjacent track or tracks (Figure 1.24). This isolation allows leakage from nearby instruments or mic pickups to be reduced to such an insignificant level that individual tracks can be rerecorded and/or processed at a later time, without affecting the overall mix.

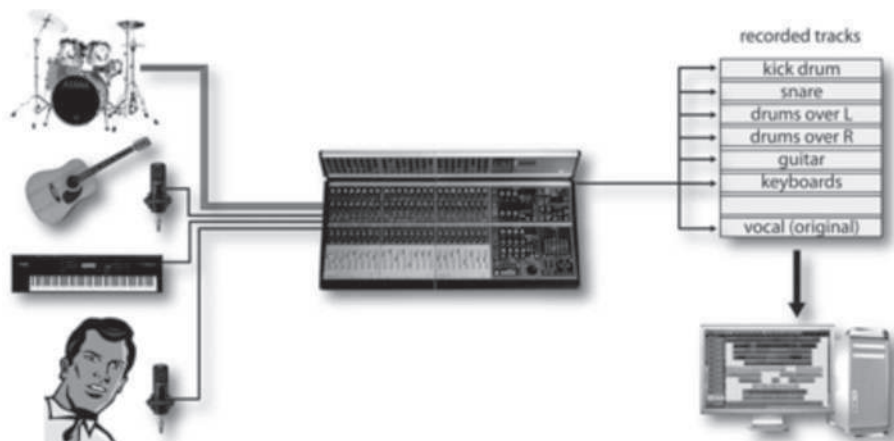


FIGURE 1.24

Basic representation of how isolated sound sources can be recorded to a DAW or multitrack recorder.

The basic tracks of a session can, of course, be built up in any number of ways. For example, the foundation of a session might be recorded “all at once” in a traditional fashion, or it can be built up using basic tracks that involve such acoustic instruments as drums, guitar, piano and a scratch vocal (used as a rough guide throughout the session until the final vocals can be laid down). Alternatively, these basic tracks might be made up of basic electronic music loops, samples or MIDI tracks that have been composed using a digital audio workstation (DAW). The various combinations of working styles, studio miking, isolation and instrument arrangements are practically limitless and, whenever possible, are best discussed or worked out in the early preparation stages.

From a technical standpoint, the microphones for each instrument are selected either by experience or by experimentation and are then connected to the desired console or audio interface inputs. Once done, the mic type and track selection should be noted within the DAW track notepads and/or a track sheet or piece of paper for easy input and track assignment in the studio or for choosing the same mic/placement during a subsequent overdub session (taking

1.2.11.

Equipamiento básico del estudio de grabación.

El equipamiento necesario para el funcionamiento de un estudio de grabaciones para producción musical varía ampliamente de acuerdo a la escala del estudio, tipo de música producida con más frecuencia, enfoque del modelo de negocios y, lógicamente, el presupuesto disponible; por lo tanto, determinar el tipo de equipamiento es bastante complejo. Incluso se debe de tomar en cuenta que conforme un estudio crece en clientes y proyectos, este se expandirá e irá equipando de mejor manera.

No obstante, existen una serie de componentes básicos para el funcionamiento del estudio que son imprescindibles desde un inicio con proyecciones de crecer. En tal sentido, Team (2019) determina:

Los 5 componentes básicos de un estudio casero son computador, estación de trabajo de audio digital DAW software de producción e interfaz de audio, sistema de monitoreo audífonos y parlantes de estudio, micrófonos de condensa y dinámicos junto con sus accesorios y cables de micrófono, instrumentos y de interconexión para el equipo de audio.



Imagen 8. Equipamiento básico de un estudio de grabaciones, imágenes sweetwater.com.

Inmediatamente, se profundiza en los componentes expuestos con anterioridad. El primero de ellos es el computador, que debe tener un procesador Intel Core i5 como mínimo, una memoria de 16 GB en adelante o de acuerdo a lo que el fabricante del software indique, además, de un disco duro lo suficientemente amplio para la instalación de programas y almacenamiento de los archivos de audio. En cuanto a marcas se refiere, la tendencia es usar Mac sobre las PC debido a que de cierta forma están mejor equipadas para tareas de procesamiento de audio desde el principio y no es necesario cambiar los componentes. Asimismo, se recomienda el uso de un disco duro externo exclusivamente para audio. Los discos sólidos son la mejor opción en la actualidad, pues permiten velocidades de transmisión para escritura y lectura de datos superiores a las de los discos duros.

En cuanto al DAW (digital audio workstation) o estación de trabajo, el software estará en función de las necesidades de producción, disponibilidad y preferencia. Sin embargo, un estándar bien establecido a nivel mundial es Pro Tools, por lo que se recomienda para la producción musical debido a su alta compatibilidad de uso entre estudios de grabación.

La interfaz de audio variará de acuerdo al tipo de producción musical a desarrollarse; un ejemplo sería contrastar el equipamiento de un estudio donde se grabe música en vivo, ensambles de jazz, rock u orquestas latinas, donde varios músicos interpreten al mismo tiempo y un gran número de canales de grabación sean requeridos (12-16 canales simultáneos) versus el producir música urbana o electrónica, donde la mayoría de la instrumentación es sintetizada con muy pocos instrumentos grabados en vivo, por ejemplo, voces o instrumentos solistas electroacústicos en cuyo caso el requerimiento de canales simultáneos es mínimo (1-4 canales).

Los estilos musicales a producir y el modelo de negocios dictarán la necesidad técnica de equipamiento (interfaz y número de canales de grabación simultáneos). Es válido mencionar que la interfaz debe tener preferentemente preamplificadores a bordo y salidas para el sistema de monitores: audífonos y parlantes, de manera que no se tengan que buscar dichos componentes de forma adicional.

El sistema de monitoreo se refiere a la forma en la que se va escuchar y, por ende, juzgar la calidad de las grabaciones. Los parlantes permitirán escuchar la calidad del sonido y la interpretación de los músicos al ingeniero de sonido en el cuarto de control; mientras que los audífonos les permitirán a los músicos escuchar su interpretación y la de sus compañeros si se trata de una grabación en vivo, en cuyo caso es necesario el uso de aquellos que brinden un aislamiento acústico de 25 dBA. En ambos casos es decisivo que tanto monitores como audífonos sean cómodos de escuchar y que representen el sonido lo más fiel posible sin enfatizar graves, medios o agudos, puesto que puede confundir el resultado sonoro que se esté obteniendo y así influir en la realización de ajustes innecesarios en el equipo de grabación.

Los tipos y cantidades de micrófonos están directamente relacionados al modelo de negocios del estudio, ya que, si se graban ensambles o agrupaciones musicales en vivo, un gran número de micrófonos será necesario para poder grabar a cada músico ejecutante del ensamble por separado. Es común en este tipo de estudios el poseer entre 12 a 16 micrófonos de diferentes características, tanto dinámicos (menos sensibles y detallados) como de condenso (más sensibles y detallados) e incluso de micrófonos de cinta que brindan una característica sonora muy particular (cálidos).

En los estudios en los que no se grabe música en vivo (estudios de jingles publicitarios, pop electrónico o música urbana) el número de micrófonos es mucho menor, entre 4 y 6; sin embargo, la variedad de tipos de micrófonos se mantiene, así que es común ver que posean un par de micrófonos de condenso y otro par de dinámicos, para así escoger el tipo de micrófono más adecuado para el proyecto.

En correlación con los micrófonos van accesorios como filtros antipop para voces, cables y pedestales para los micrófonos que se posea en el estudio. Adicionalmente, se debe considerar cables para conexión de parlantes, extensiones para audífonos y cualquier componente de audio que necesite ser conectado al sistema de grabación.

Paso 1 - Pre Ajustes De Mezcla

Yo siempre digo que el éxito de una buena mezcla comienza antes de empezar a mezclar.

¿A que me refiero con esto?

Es normal que cuando tenemos poco tiempo mezclando, nuestro primer instinto cuando tenemos multitracks con los cuales trabajar, sea importar las pistas a la sesión y ¡manos a la obra! ¿lo haz hecho?

En un principio esto pudiese parecer lo más eficiente y práctico, pero te anticipo que **este es uno de los peores errores que puedes cometer**.

Tan nerdy y tedioso que esto pueda sonar..el organizar tu sesión en una forma consistente y repetible, te ayudará a ser **mucho más eficiente** a la hora de mezclar.

Con ser más eficiente me refiero a que podrás terminar tus mezclas de una forma más rápida conservando la calidad.

Entre más rápido puedas entregar tus mezclas, más mezclas podrás lograr dentro un periodo determinado de tiempo.

Mejor aún, si sigues este sistema de mezcla, mejores tus mezclas sonarán progresivamente y mejores clientes podrás obtener.

¿Suena bien?

¿Entonces como puedes empezar a organizar tus sesiones?

1. Nombramiento Adecuado

Es muy común que cuando mezclamos proyectos ajenos de pronto nos encontremos con pistas que tienen el nombre de “Audio 1” “Audio 2” “Xycz” etcétera.

Es decir, nombres que no tienen sentido. No puedo **recalcar la importancia** de que te tomes el tiempo de nombrar adecuadamente cada una de las pistas para que no tengas problemas más adelante.

Escucha la pista, determina que es y ponle un nombre.

2. Categorización y Jerarquía De Instrumentos

Al importar los archivos de audio a tu sesión es importante que identifiques todos los elementos que conforman la producción.

Por ejemplo: Kick, Snare, Hihat, Percusiones, Guitarras Acusticas, Eléctricas, Piano, Sinte, etcétera

Cada uno de estos elementos individuales corresponde a una categorización general de instrumentos.

Por ejemplo: El Kick y Snare pertenecen a la categoría de Batería, el Piano y el Sinte a la categoría de Teclados, y así sucesivamente.

A mi personalmente me gusta iniciar de los fundamentos hacía arriba.

En lo más alto de la sesión si lo visualizas verticalmente o en la extrema izquierda si lo visualizas horizontalmente inicio de la siguiente manera imaginándonos un escenario de mezcla común:

•**Batería/Beat**

•**Percusiones**

•**Bajo**

•**Teclados**

•**Guitarras**

•**Voces**

•**Efectos**

3. Codificación De Color

Así como el nombrar y organizar nuestros instrumentos por jerarquía nos ayuda mucho con la organización, el tener una referencia visual repetible es uno de los elementos fundamentales para mezclar de forma eficiente.

Independientemente si estamos trabajando con sesiones de mezcla pequeñas o grandes, es súper importante que te hagas la costumbre de “colorear” tus pistas por categoría **siempre del mismo color**.

Por ejemplo: La batería en color amarillo, percusiones en color azul, bajo en color verde, voces en color naranja, etcétera.

Aquí realmente el color que elijas no importa. **Lo importante es que siempre elijas los mismos colores para que te familiarices con ellos.**

De esta manera cuando estés mezclando rápidamente podrás tener la referencia visual que te indique con que elemento estás trabajando.

4. Creación y Ruteo De Pistas

Más adelante en esta guía profundizaré más al respecto en este tema, pero por ahora es importante que sepas que dentro de la mezcla, normalmente utilizas pistas de ruteo (canales auxiliares/buses) en donde puedes poner efectos, enviar tus pistas individuales, mix bus, etcétera.

Personalmente me gusta utilizar una plantilla en donde ya tengo todas estas pistas pre establecidas (Bus de Batería, Bus de Bajo, Bus de Voces, Mix Bus, etcétera) y canales de efectos (Bus de Reverberación, Bus de Delay, etcétera)

Siempre inicio mis mezclas con una plantilla la cual me adelanta en el proceso, me establece la parte técnica y me deja enfocarme en la rapidez y parte creativa.

Paso 2 - La Mezcla Estática

Ya que cumpliste con la parte tediosa pero necesaria...¡aquí es donde comienza la parte divertida!

Puede ser muy tentador empezar a ponerle todos los plugins que se te ocurran a las pistas, PERO ESPERA...aún NO es momento para ello.

La palabra más importante al mezclar: **BALANCE**

Si podemos darle una definición al concepto de una buena mezcla sería: **el balance adecuado de los instrumentos en contexto.**

¿De qué te sirve empezar a poner plugins a las pistas si no tienes idea de como esta funcionando en el contexto con la demás instrumentación?

Quizá y puedes obtener el mejor sonido de kick o de batería que pudieras imaginar...pero ¿de acuerdo a qué?

Es difícil saberlo si no tienes un contexto con el cual comparar y determinar si las decisiones que estás tomando ayudan o perjudican el resultado final de la mezcla.

Aquí es donde entra el concepto de la: **mezcla estática.**

El objetivo de la mezcla estática es lograr el mejor balance posible de todas las pistas dentro de la producción apegándote a tres reglas sencillas:

1. **Solamente usar atenuador de volumen.**
2. **Posicionamiento de paneo.**
3. **NO utilizar ningún plugin.**

Esta parte es súper divertida porque aquí es donde realmente empiezas a interactuar con la mezcla, a familiarizarte con el contexto de la producción, a identificar los elementos más importantes y donde la mezcla empieza a cobrar su forma inicial.

Si identificas problemas, no te preocupes por el momento. Solo enfócate en tratar de lograr el mejor balance posible con las tres reglas que te mencioné.

Si te tomas este paso en serio, estarás encaminado a un éxito en tu mezcla.

Paso 3 - Limpieza Individual

Para este punto ya debes de tener una idea bastante concreta de que se trata la producción y quizá empiezas a imaginar hacia que dirección sonora quieres llevar la mezcla.

Es muy probable también que para este momento ya hayas identificado ciertas pistas que pueden presentar problemáticas y en este paso número 3 es el momento indicado de atacarlas.

Esta es la primer instancia en el proceso en donde puedes empezar a utilizar plugins.

Tus mejores aliados para este proceso son: **El EQ y el Compresor**.

Aquí **el objetivo es enfocarte en corregir problemáticas muy obvias o problemáticas a grande escala**. El proceso quirúrgico viene más adelante en la mezcla.

Una de las mejores prácticas para lograr este objetivo es utilizar **EQ Sustractiva**.

La EQ sustractiva tiene como función **el remover esas frecuencias “no deseadas”** o problemáticas las cuáles opacan a las frecuencias que conforman la esencia del sonido fuente

A mi me gusta compararlo con un ejemplo muy claro:

Piensa del EQ como si fueras un escultor que tiene un pedazo de mármol entero y tu objetivo es empezar a remover el mármol (frecuencias) que no te sirve para quedarte con la escultura final (frecuencias deseadas)

Este proceso irá preparando y moldeando las pistas individuales para el paso número 4.

Paso 4 - Mezcla Top Down

Finalmente hemos llegado a la “crema y nata” de todo el proceso. Aquí es donde pasarás la mayor parte del tiempo en la mezcla.

Déjame te explico como funciona:

Digamos que tienes una producción típica de Pop Rock con alrededor de 60-70 tracks individuales.

A primera instancia este escenario parece un poco aterrador ¿no?

Pero, ¿que pasa si te digo que puedes pensar de esa mezcla como si fueran solo 5 ó 6 pistas?

¡Ahora si suena mucho mejor! ¿no crees?

Así es como yo personalmente recomiendo enfrentar todas tus mezclas.

Lo que tienes que hacer es agrupar pistas a través de los canales auxiliares/buses generales.

Después estos buses generales los envías a un Master Fader/Mix Bus.

De esta forma, en vez de pensar en 60-70 pistas tienes un pensamiento de mezcla con 5 ó 6 buses.

1. **Mix Bus**
2. **Batería/Beat/Percusiones/Bajo**
3. **Teclados, Pads, Síntes, Cuerdas, Metales**
4. **Guitarras Acústicas/Eléctricas**
5. **Voces**
6. **Efectos**

Cuando apenas me empecé a adentrar en el mundo de la mezcla, cuando mezclaba una batería primero empezaba por el bombo, después el redoblante, después el hihat, toms, y así sucesivamente.

Normalmente siempre me encontraba batallando por encontrar un buen sonido, a veces lo lograba, pero en muchas ocasiones no lo hacía.

Cuando empecé a adoptar el proceso de mezcla top down, en vez de irme directo a las pistas individuales, primero aplicaba un poco de EQ y compresión

directamente en el sub-grupo (top) y después ya procesaba las pistas individuales (down)

¡WOW! mis mezclas empezaron a sonar abismalmente mejor desde un momento muy temprano en la mezcla.

Esto, reitero, no significa que no puedas poner plugins a nivel de las pistas individuales, solo significa que **a veces NO tienes que hacerlo.**

Un escenario hipotético de cómo trabajaría la mezcla en un formato top-down:

1. **Procesar la mezcla general en el mix bus con un poco de EQ/Compresión**
2. **Procesar batería/beat/percusiones**
3. **Procesar teclados/síntes**
4. **Procesar guitarras**
5. **Procesar voces**
6. **Procesar pistas individuales dentro de los sub grupos en el mismo orden**

El proceso de la mezcla top down es de doble beneficio. Nos permite lograr mejores mezclas con una menor cantidad de plugins en una menor cantidad de tiempo.

Así es como ahorras tiempo mientras mejoras tus habilidades de mezcla.

***Un punto importante: No seas muy estricto con este método. Haz lo que creas y veas necesario. Hay ocasiones en las que las pistas individuales necesitan de muchos plugins y si eso funciona, adelante. Lo importante es el resultado final, no el proceso.*

Paso 5 - Automatización

Este último paso para mí es el que diferencia una mezcla “Ok” “pasable” de una **mezcla profesional**.

Y desafortunadamente este paso es uno de los menos aplicados y más menospreciados por ingenieros de mezcla emergentes.

¿Por qué sucede esto?

La verdad no lo sé a ciencia cierta. Quizá es por flojera, quizá por falta de conocimiento ó no saber realmente que hacer con ella.

¿Por qué es tan indispensable?

Te explico. Una vez que ya llegaste a una buena base en el procesamiento de tu mezcla, es decir:

Ya tienes balances, ya aplicaste procesamiento en el mix bus, los subgrupos, procesamiento individual...ósea ya estás un 85-90% ahí, muchos creen que con eso es suficiente y dan por terminada la mezcla.

¡Pero ese 10-15% restante es lo que llevará tus mezclas al siguiente nivel, y eso lo consigues con automatización!

La automatización es la que te permite enfatizar las dinámicas de la mezcla, la parte emocional, los momentos memorables e icónicos en una canción.

Eso puede ir desde un pequeño cambio en volumen a través de las distintas secciones en la canción, modificar el paneo de ciertos instrumentos, hasta aprovechar el silencio como elemento de producción ó entradas y salidas de efectos para pintar una paleta sonora única.

Quiero que pienses de la automatización como esa última pieza faltante en el rompecabezas para completar tu obra maestra. Si no la tienes, la obra estará incompleta, por lo mismo sí o sí la tienes que encontrar.

Desde ahora te lo anticipo, si te haces el hábito de aplicar automatización en tus mezclas, estarás haciendo un paso más que el 60-70% de los ingenieros de mezcla emergentes.

Recomendaciones Adicionales

Una de las preguntas más comunes de mezcla que más nos solemos hacer es

“¿Cómo se cuando una mezcla está terminada?”

Si haz llevado los pasos anteriores correctamente, es muy probable que ya empieces a sentir la vibra de tu mezcla, esa emoción que conecta.

Quizá y eso se refleje con tu movimiento de cabeza, quizá se te pone la piel de gallina o simplemente sientes una increíble emoción al saber que estás haciendo las cosas bien.

Todos estos son indicadores de que la canción está conectando contigo a un nivel emocional. Y esa es la parte MAS IMPORTANTE.

Yo siempre digo algo que me parece fundamental: Si tú NO sientes nada en la parte emocional con la mezcla, NADIE mas lo va a sentir.

¿Cómo llevas entonces tu mezcla a la recta final?

Aquí te doy algunos tips y recomendaciones:

1. **Escucha la mezcla de principio a fin. Aquí la única regla es que NO puedes mover NADA en la mezcla. Apaga tu pantalla si puedes, cierra los ojos y simplemente escucha.**
2. **Apunta todos los detalles que creas importante revisar. Mientras estés escuchando la mezcla, apúntalos en un bloc de notas. (Lo puedes hacer física o digitalmente)**
3. **Trabaja en corregir SOLO los apuntes que anotaste y después repite el proceso. Aquí la intención es ir corrigiendo los pequeños detalles hasta que tu lista se haga cada vez más pequeña y la des por terminada**
4. **Si es posible deja descansar la mezcla por algunas horas o si es posible por un día. Esto permitirá que tus oídos descansen y estés más frescos para una evaluación más crítica y objetiva de tu mezcla.**

Guía para Masterizar una Canción

La masterización es el proceso final en la producción musical y tiene como objetivo optimizar la canción para que suene bien en diferentes dispositivos y plataformas. Sigue estos pasos para lograr una masterización profesional:

1. Preparación de la Mezcla

- Asegúrate de que la mezcla está bien balanceada antes de masterizar.
- Deja suficiente **headroom** (espacio libre) de al menos **-6 dB** para evitar saturaciones.
- Exporta la mezcla en **WAV** o **AIFF** a 24 o 32 bits con una frecuencia de muestreo de al menos **44.1 kHz**.

2. Configuración del Proyecto de Mastering

- Importa la pista en un software de edición de audio como **iZotope Ozone**, **FabFilter**, **Waves** o **DAWs** como Pro Tools, Ableton Live o FL Studio.
- Configura el nivel de muestreo adecuado según el destino final de la canción.

3. Ecualización Correctiva y Creativa

- Usa un **EQ sustractivo** para eliminar frecuencias no deseadas (ruido, resonancias).
- Realza frecuencias si es necesario para dar claridad a los instrumentos clave.
- **Plugins gratuitos recomendados:** TDR Nova, MEqualizer, SlickEQ.

4. Compresión y Dinámica

- Aplica una **compresión suave** para controlar la dinámica sin perder naturalidad.
- Usa un **multibanda** si necesitas equilibrar frecuencias graves, medias y agudas.
- **Plugins gratuitos recomendados:** TDR Kotelnikov, Molot Compressor, DC1A.

5. Saturación y Color

- Agrega saturación armónica para darle calidez y presencia a la mezcla.
- **Plugins gratuitos recomendados:** Softube Saturation Knob, FerricTDS, BPB Saturator.

6. Control de Estéreo e Imagen Sonora

- Usa herramientas como el **mid/side EQ** para expandir el campo estéreo sin perder el centro.
- Evita excesos en la expansión para no generar problemas de fase.
- **Plugins gratuitos recomendados:** Ozone Imager, A1StereoControl.

7. Limitador y Volumen Final

- Usa un **limitador** para elevar el volumen sin distorsionar.
- Ajusta el **LUFS** según la plataforma de distribución:
 - Spotify: -14 LUFS
 - YouTube: -13 LUFS
 - Apple Music: -16 LUFS
- **Plugins gratuitos recomendados:** LoudMax, Limiter No6, W1 Limiter.

8. Prueba en Diferentes Dispositivos

- Reproduce la canción en auriculares, monitores de estudio, altavoces y móviles para asegurarte de que suene bien en todos los entornos.

9. Exportación Final

- Guarda el archivo final en **WAV o FLAC** para distribución digital.
- Genera una versión en **MP3** para promoción.

Los cuatro sombreros son:

1. El Sombrero Autoral:



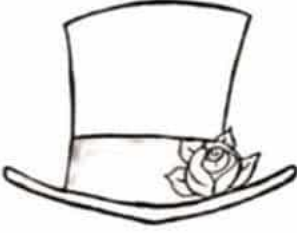
El primer sombrero del autor es tuyo, cuando creas tu propia música, haces las letras, la melodía y pistas protegibles. Puede que lo hagas solo o con más personas, pero si creas música eso te hace un compositor. Y como compositor debes cobrar y recaudar dinero por el uso de tu obra.

2. El Sombrero de Intérprete en Grabaciones:



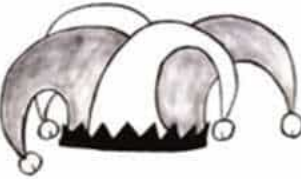
El segundo sombrero es tuyo como intérprete cuando autorizas que tu interpretación de un instrumento o de tu voz, sea fijada en una grabación de audio, fonograma o master. En este sombrero NO se incluye lo que ganas por tocar en vivo, ni son tus honorarios por tus servicios como músico de sesión, no es lo que te pagan por ir a tocar. Este sombrero sólo incluye lo que puedes recibir después, cuando se usa una grabación que contiene tu interpretación fijada y te genera regalías. Ya lo explicaré detalladamente.

3. El Sombrero de Productor Fonográfico:



El tercer sombrero es tuyo cuando eres el inversionista, administrador y dueño de la grabación fonográfica. No estoy hablando del ejercicio de producción musical, que haces cuando estás dirigiendo la grabación detrás de la consola. Se trata del productor ejecutivo o cuando pones el dinero para financiar tu grabación. Como dueño de este sombrero tienes derecho a recaudar y recibir dinero cada vez que tu grabación o fonograma es usado.

4. Sombrero de Servicios Artísticos:



El cuarto sombrero es el de tus servicios artísticos. Este ingreso no hace parte del Derecho de Autor, porque no son dineros consecuencia del uso de un activo protegido, como una grabación o una obra. Es el sombrero que recoge tu dinero por la prestación de tus servicios como artista, por tu tiempo y tu desempeño profesional en una actividad: son tus honorarios. Por ejemplo, el servicio de presentarte en un show, el servicio de músico de sesión, de ser la imagen de una marca o producto, el servicio de publicar algo en tus redes sociales mencionando o recomendando algo a cambio de dinero o productos, el servicio de actuar en una película, video u obra de teatro. En fin, cualquier servicio tuyo como profesional artístico entra dentro de este sombrero. Podríamos incluir aquí también los ingresos que puedes recibir por la venta de *Merchandising*, es decir, la venta de ítems oficiales de tu banda o logo.

Es muy importante que sepas que como artista independiente puedes tener los cuatro sombreros al mismo tiempo. También puedes compartir alguno o varios de ellos con otras personas. En resumen, como artista que compones tu música, la interpretas, financias tus grabaciones y te presentas en shows, tienes cuatro sombreros a los cuales debes prestar atención, gestionar y recaudar el dinero que los demás deben pagarte.

Por suerte en la industria de la música existen unos “aliados” y socios que te ayudarán con esta gestión, para que mientras te ocupas en hacer música y perseguir tu sueño, haya quienes se dediquen a gestionar tus sombreros como su prioridad.

En el Sombrero Autoral , cuentas con Editoras Musicales y Sociedades de Gestión Colectiva Autoral. En el Sombrero de

Intérprete en Grabaciones , cuentas con Sociedades de Gestión Colectiva de Derechos Conexos para intérpretes. En el Sombrero

de Productor Fonográfico , cuentas con tus propias líneas de comercio por venta directa, a través de sellos y agregadoras digitales para llegar a plataformas digitales, además de Sociedades de Gestión Colectiva de Derechos Conexos para Productores Fonográficos. En el Sombrero de Servicios Artísticos , cuentas, entre otros, con Mánagers, *Business Managers*, *Bookers* y otros.

Suena más sencillo cuando se pone en términos de sombreros, y en realidad lo es. Ahora, entender las tantas formas de gestionar esos sombreros, acercarlos al público, encargarlos a alguien profesional para que pase alrededor del público y recaude ese dinero por ti y no se lleve tu sombrero, es donde la industria de la música puede parecer confusa y compleja para alguien que apenas llega.

Este libro es mi mejor intento para hablarte sobre el uso y gestión de esos 4 sombreros, de la forma más sencilla posible.

Espero que te sea útil.

Posdata: presta atención SIEMPRE a la diferencia entre Sesión y Cesión. Ojalá todos los músicos siempre estén en la primera, y solo cuando represente una buena oportunidad, estén en la segunda.

¿HOLA, QUÉ TAL?

¿HOLA, QUE TAL?

Juego Vocal

Alfonso Elorriaga

Respuesta:

Vivo $\text{♩} = 190$

Pregunta:

Voz

¿ho la que tal? ¿Que tal es tás? Yoes toy muy

Voz

Du bi du bi du du bi du bi du

6

Contra-respuesta:

Pregunta:

bién ¿y tú que tal?, Pues yo tam bién, ¡Mí ra que bién!, ¿Ho la que

du bi du bi du bi du bi du bi du

SIN TOALLA

Sin toalla

Canon a 3.

Alfonso Elorriaga

Allegro

Voz

Sin to - a - lla, lla lla lla lla lla

Percusión corporal de Keith Terry (patrón de 7 con pies sin silencio)

(palma) (pecho) (muslo) (pie)

paso lateral

2

Voz

No va-yas a la pla-ya ya ya Va - ya, Va - ya!, Ya, ya, ya Yal

PCKT

paso lateral

paso lateral

SACARINA

SACARINA

Moderato

Canon a 3.

Alfonso Elorriaga

1

Voz

Tambor
(Djembe, darbouka,
conga, etc.)

2

Voice

Tb.

3

Voice

Tb.

EJEMPLO DE UNA COMBINACIÓN DE VOCES Y PATRONES

Ejemplo de una combinación de voces, pies y palmas

Voz 1

Voz 2

Palmas y pies

4

Voz 1

Voz 2

ETC.

ETC.

ETC.

UOMBA!

Uomba!

Alfonso Elerrriaga

[A] $\text{♩} = 100$

Solista $\text{♩} = 100$ 1. (y 2a)
Na na na na na na

Coro
le le le le

Percusión corporal
Palma $\text{♩} = 100$ 1.
Pecho

Djembe $\text{♩} = 100$
Abierrio
Grave

Solista 3a
Na na na na na na na na na na na na

Coro
le le le le dum dum dum dum

PC. Palma 3a
Pecho

Djembe

Coro 6
le le le le dum dum dum dum UOM-BA!

Djembe

B

9

PC. Palma
Pecho

Djembé

11

PC. Palma
Pecho

Djembé

D.C.

LAI, LOI, LAI

LAI, LOI, LAI

Alfonso Elorriaga

$\text{♩} = 100$

Voz 1

Lai loi lai Lai loi lai lai loi

Voz 2

Lai loi lai Lai loi lai

Palmas

1^a) Pecho
2^a) Cadera
3^a) Rodillas
4^a) pies

Pecho Cadera Rodillas

6

1

lai loi lao loi lai Lai loi

2

lai loi lai loi lao loi lai

Percussion corporal

Pies Pecho

LEYENDA DEL PRÍNCIPE Y EL HADA

LEYENDA DEL PRÍNCIPE Y EL HADA

Coro infantil y piano

Letra y música original de
Alfonso Elornaga

J=80 **SOPRANOS** (1ª letra)

Coro *p* Cuen - tan que ha - ce mu - chos

Piano *dolce*

siempre legato *ritale*

7

Coro a - flos, un be-llo prin-ci-pe va ga - ba re-co-rrien-dolos do-mi -

Pno

13 **MEZZOS**

Coro nios, en los que él só-lo man - da - ba Ha - llán-do se en ca-ce

Pno

20

Coro ri - a, au - na be - lli - si - ma ha - da a - vis-to en la le - ja - ni - a

Pno

TUTTI
(divin)

25

Coro

que en el a-rro-yo can - ta - ba que en el a-rro-yo can - ta - ba Oh

Pno

31

Coro

dul - ce ha - da a quiéno a - mo Oh de be - lle - za sin i -

Pno

37

Coro

gual oh ve - nid pron - to a mi cas - ti - llo,

Pno

42 D.C.

Coro

Oh - - - que no os ha - ré nin - gún mal

Pno

CODA
(ÚLTIMO ESTRIBILLO)

47 [TUTTI] (divisi)

Coro

oh - - - el prín - ci-pe com-pren dió, Oh - -

Pno

53

Coro

- que aun - que el ha - da ya no es - ta - ba Oh - - - al fin

Pno

58

Coro

le o - tor - go el a - mor Oh - - - que él en ver -

Pno

62

Coro

dad an - he - la - ba

Pno

AY, GANCHERO

Arreglo de Alfonso Elorriaga

Ay, Ganchero

Frigio

Tradicional
(Aranjuez-Madrid)

Palmas

Flauta de pico soprano

Carillón soprano

Carillón alto

Xilófono alto

Coro

Fl sop

XS

XA.

MS.

MA.

Bong

Pdeta

Pan

Bom

XB

(Aro)

(Parche)

5

Ni - ña que vas a la fuen-te y vas en bus - ca de no-vio

9

Coro

ten cui-da-do no per-der-te por-que es el mis-mo de-mo-nio el que

Fl sop

XS

XA.

MS.

MA.

Bong

Pdeta

Pan

Bom (Aro) (Parche)

XB

13

Coro

ma - ña - na i - ra a ver te ¡Ay gan - che - ro gan - che - ro, gan -

Fl sop

XS

XA.

MS.

MA.

Bong

Pdeta

Pan

Bom (Aro) (Parche)

XB

16

Coro

che - ro! ¡Ay, Gan - che - ro que por tí me mue - ro!

Fl sop

CS

CA

XS

XA.

MS.

MA.

Bong

Pdeta

Pan

Bom

XB

The musical score is written for a large ensemble. The vocal parts (Coro and Fl sop) have lyrics. The instrumental parts include strings (CS, CA), woodwinds (XS, XA.), brass (MS., MA.), and percussion (Bong, Pdeta, Pan, Bom, XB). The score is in 4/4 time and features a variety of musical notations, including eighth notes, quarter notes, and rests. The percussion parts are marked with a double bar line and a vertical line, indicating a specific rhythmic pattern.

CUCUFATE

CUCUFATE

Arreglo de Alfonso Elorriaga

Tradicional

Coro

Cu-cu - fa-te cu cu - fa-te so-lo me que-da un bom - bón un bom - bón de cho-co

Xilófono alto I

Xilófono alto II

7

Coro

la - te de ta - ma - ño de un me - lón

Divisi:

Ay, cu - cu - fa - te mi bom

XA

XA

12

Coro

bón de cho-co - la - te Ay, cu - cu - fa - te del ta ma - ño de un me - lón

XA

XA

LA FLOR DE LA PRIMAVERA

Arreglo de Alfonso Eloriaga

La flor de la primavera

Villancico tradicional (Galicia)

Eólico

Coro

Carillones

Metalófono soprano

Metalófono Alto

Pandereta

Metalófono Bajo

7

Coro

CA

MS

MA

Pdta.

MB

En un por - tal de Be - lén que la me - dia no-che

15

Coro

c - ra res-plan-de - de nues-tro bien Mas que el sol

CA

MS

MA

Pdta.

MB

22

Coro

cuando na - cie ra Mas que el sol cuando na - cie ra

CA

MS

MA

Pdta.

MB

TRES HOJITAS

Arreglo de Alfonso Elorriaga

Tres hojitas

Tradicional

Tranquilo

Voz 1

Tresho-ji-tas ma-dretie-ne el ar - bo - lé La u na en la

Voz 2

Tresho-ji - tas ma-dretie-ne el ar - bo - lé

5

V.1

ra mas las dos en el pié La u-na en la ra - ma las dos

V.2

La u-na en la ra - ma, las dos en el pié, las dos

10

V.1

en el pié Tresho-ji-tas ma-drétie-ne el ar - bo - lé.

V.2

en el pié. | - nés, | - nés, | - ne - sí - ta | - nés

LETRA:

1. Tres hojitas madre tiene el arbolé, la una en la rama las dos en el pié... Inés, Inés, Inesita Inés.
2. Dábales el aire meneábanse, Dábales el aire jaleábanse... Inés, Inés, Inesita Inés.
3. Arbolito verde secó la rama, debajo del puente retumba el agua... Inés, Inés, Inesita Inés.

MAMBRÚ

Arreglo de Alfonso Elorriaga

Alegre

Mambrú

Tradicional

Voz 1

Mam-brú se fué a la guc - rra, mi-re us-ted, mir-ce us-ted que

Voz 2

Mam-brú se fué a la guc - rra, mi - re us

V.1

pe - na Mam-brú se fué a la guc - rra, no sé cuan-do ven-

V.2

ted, mi re usted que pe - na Mam-brú se fué a la guc - rra,

V.1

drá Mam-brú se fué a la guc - rra, no sé cuan-do ven-drá

V.2

do re mi do re fa no sé cuan-do ven-drá

LETRA:

1. Mambrú se fue a la guerra, mire usted , mire usted que pena, Mambrú se fue a la guerra no sé cuando vendrá, do re mi, do re fa, no sé cuando vendrá.
2. Si vendrá por la Pascua, mire usted, mire usted que gracia, si vendrá por la Pascua o por la trinidad, do re mi, do re fa, o por la trinidad.
3. La trinidad se pasa, mire usted, mire usted que guasa, la trinidad se pasa, Mambrú no viene ya, do re mi, do re fa, Mambrú no viene ya.

¿DÓNDE VAS, ALFONSO XII?

¿Dónde vas, Alfonso XII?

Arreglo de Alfonso Elorriaga Tradicional

Andante

Voz 1: Oh - - - - - Voy en bus - ca de Mer

Voz 2: ¿Don-de vas Alfon-so do-ce, don-de vas, tris-tede ti? Voy en bus-cade Mer

V.1: ce-des, que ha-ce tiem - po no la vi. Ya Mer-ce-des, ya es-tá muer-ta, muer-ta es

V.2: ce-des, que ha-ce tiem - po no la vi. Oh - - - - -

V.1: tá que go-la ví, cua-tro du - ques lle-va-ban, por las ca-lles de Ma drid.

V.2: Cua-tro-du-ques lle-va-ban, por las ca-lles de Ma drid.

LETRA:

1. ¿Donde vas Alfonso XII, donde vas triste de ti? Voy en busca de Mercedes que hace tiempo no la vi.
2. Ya Mercedes ya está muerta, muerta está que yo la vi, cuatro duques la llevaban por las calles de Madrid.
3. Su carita era de cera y sus manos de marfil, y el velo que la cubría de color de carmesí.
4. Sandalias bordadas de oro llevaba en sus lindos pies, que se las bordó la infanta, la infanta doña Isabel.
5. El manto que la envolvía era rico terciopelo y en letras de oro decía "Ha muerto cara de cielo".
6. Los caballos de palacio ya no quieren pasear porque se ha muerto Mercedes y luto quieren llevar.
7. Las farolas de las calles con gasas negras están porque se ha muerto Mercedes y luto quieren llevar.
8. Ya murió la flor de Mayo, la murió la flor de Abril, ya murió la blanca rosa, rosa de todo Madrid.

Riobambeñita

Pasacalle

C. Daniel Carrasco V.

Guillermo Vásquez Pérez

♩ = 140

Measures 1-7 of the piece. The music is in 2/4 time with a key signature of one flat (Bb). The melody is written in a treble clef with a soprano 8va. The guitar tablature is written below the staff, showing fret numbers (0, 1, 2, 3) and fingerings (0, 1, 2, 3). The piece starts with a repeat sign and a fermata over the first measure.

8 To Coda

Measures 8-14 of the piece. The melody continues with a repeat sign and a fermata over the first measure of the section. The guitar tablature shows fret numbers and fingerings.

15

Measures 15-21 of the piece. The melody continues with a repeat sign and a fermata over the first measure of the section. The guitar tablature shows fret numbers and fingerings.

22

⊕
D.C. al Coda

Measures 22-28 of the piece. The melody continues with a repeat sign and a fermata over the first measure of the section. The guitar tablature shows fret numbers and fingerings.

29

Measures 29-35 of the piece. The melody continues with a repeat sign and a fermata over the first measure of the section. The guitar tablature shows fret numbers and fingerings.

2

36

36

8

1. 2.

0 3 1 3 0 3 0 3 1

2 2

1 2 2

Feliz Cumpleaños

C.Daniel Carrasco . V

♩ = 90

System 1:

- Measure 1: Chord D (xxo), notes A, A.
- Measure 2: Chord D (xxo), notes B, A, D.
- Measure 3: Chord A (xo o), notes C#, A.
- Measure 4: Chord D (xxo), notes A, A, B, A, E.
- Measure 5: Chord D (xxo), notes D, A, A.

System 2:

- Measure 6: Chord D7 (xxo), notes A, F#, D.
- Measure 7: Chord G (oo), notes C#, B.
- Measure 8: Chord D (xxo), notes G, G, F#, D, E.
- Measure 9: Chord D (xxo), notes D, A, A.
- Measure 10: Chord D (xxo), notes D.

Bass Line (T, A, B strings):

- System 1: 2-2, 0-2-3, 2-2-2, 0-2-0, 3-2-2.
- System 2: 5-2-3, 2-0-3-3, 2-3-0, 3-2-2, 3.

Rehearsal Markings:

- 1. Measure 8 (G, G, F#, D, E)
- 2. Measure 10 (D)

Marcha Turca

Ludwig Van Beethoven

Daniel Carrasco

Arreglo: Javier Alacio

♩ = 90

0 3-1-0 0

0 2-2-2 0 2-2 2-0 3-2-3 0 0 2-2-2 0 2-2

4

3-1-0 2-0-1-2 1 2-2-2 3-0-0-0 3-0-3-0 0 1-1-1

7

0 3-1-0 0

0 2-2-2 0 2-2 2-0 3-2-3 0 0 2-2-2 0 2-2

10

3 1 0 2 0 1 2

Para Elisa

Guitarra Ludwig Van Beethoven Arreglo: Javier Alacio

Daniel Carrasco

$\text{♩} = 70$

Am  E 

8

TAB

0 4 0 4 0 3 1 2 2 2 0 1 0

3 2 2 2 1 0

4

Am  Am  E  Am 

8

1 0 4 0 4 0 3 1 2 2 2 0 1 0 2 0 1 3

2 3 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2

9

C  G7  Am  E 

8

0 1 0 3 0 3 1 3 1 0 0 4 0 4 0 0 3 1

0 3 3 2 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3

14

Am  E  Am  E 

8

2 3 2 2 0 1 0 1 0 4 0 4 0 0 3 1

3 2 2 2 2 1 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2

2

18

Am

E

Am

8

2

3

2

2

0

1

0

2

Besos en Guerra - Morat

Arreglo: Javier Alacio

Intro:

♩ = 80

Guitarra eléctrica

Guitarra eléctrica

5

Guit. El.

Quién di - jo quee-ra men-ti - ra Quee-ras fá - cil deol-vi-dar

Guit. El.

9

Guit. El.

noha-gas ca-soa tus a - mi - gos só-lo son tes - ti-gos de lao-tra mi-tad

Guit. El.

13

Guit. El.

dos be-sos son de-ma sia do-o Yun be-so no bas - ta-rá

Guit. El.

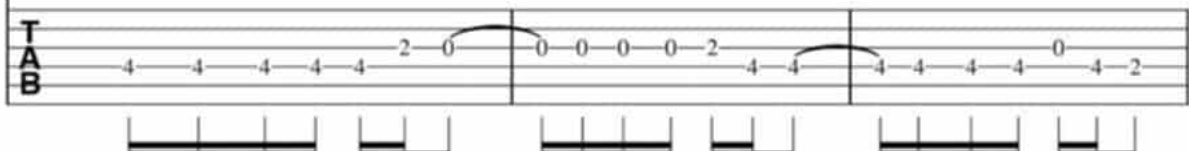
6

2

17

Guit. El.   

yaun quead-vier-tan al sol-da - do sies-tae-na-mo-ra doengue-rra mo-ri-rá

Guit. El. 

20

Guit. El.    

Ya no tie - nes que cui - dar - me por - que yo - siem-pre he sa -

Guit. El. 

26

Guit. El.   

bi-do que tus be-sos ma - ta-an que tus pro - me-sas ri-man con do-lo -

Guit. El. 

29

Guit. El.    

- or quee-res ex - per-taen ro-bar-le la - ti - dos a mi co-ra-zón Y tú

Guit. El. 

7

33

Guit. El.   

nun-ca ju - ras - te que sal-dríai-le - so - o - o ya no tea

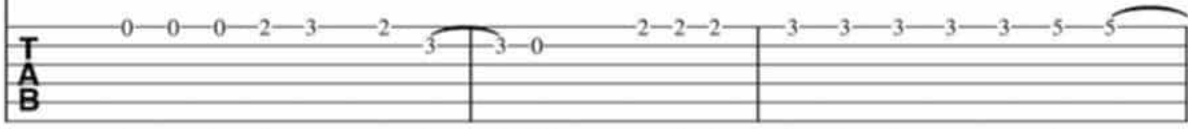
Guit. El. 



36

Guit. El.   

tre-vas a pe-dir per-dó - on yo te con - fie-so que no mea-rre - pien -

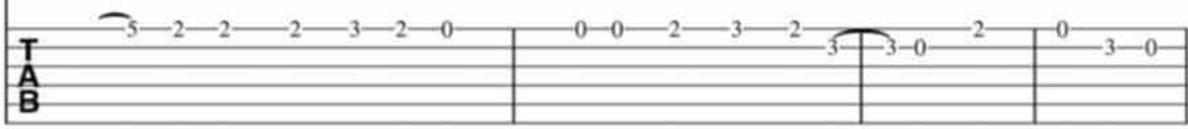
Guit. El. 



39

Guit. El.   

- to ya un-ques-toy su - fien - do po-dría es-tar pe-o - or who o o sa -

Guit. El. 



43

Guit. El.    

bien-do que tus be-sos ma - tan mo-ri - ré dea-mo-or who o sa -

Guit. El. 



4

47

Guit. El.

D A Bm G

bien-do que tus be-sos ma - tan mo-ri - ré dea-mo-or who o sa -

Guit. El.

TAB

2 2 2 2 3 2 0 0 0 0 0 2 3 0 0 2 3 0

51

Guit. El.

D A

bien - do que tus be - sos ma - tan

Guit. El.

TAB

2 2 2 2 3 2 0 0 2

Despacito - Luis Fonsi

Arreglo: Javier Alacio

Presto

Guitarra acústica

Guitarra acústica

Guit.

Guit.

Guit.

Guit.

38

Chords: Bm, G, D, A, Bm, G, D

Lyrics: Sí sa bes que ya lle vo un ra to mi rán do te ten go que bai lar con ti go hoy VÍ que tu mi ra da ya es ta ba lla mán do me mués tra meel ca mi no que yo vo

The musical score is written for guitar and voice. It begins with a 'Presto' tempo marking. The guitar part is in treble clef with a key signature of one sharp (F#) and a 4/4 time signature. The first system shows a Bm chord (x21111) and a G chord (31111). The second system shows an A chord (x01110) and a Bm chord (x21111). The third system shows a G chord (000111) and a D chord (x00111). The fourth system shows a G chord (000111) and a D chord (x00111). The vocal part is in treble clef with a key signature of one sharp (F#) and a 4/4 time signature. The lyrics are in Spanish: 'Sí sa bes que ya lle vo un ra to mi rán do te ten go que bai lar con ti go hoy VÍ que tu mi ra da ya es ta ba lla mán do me mués tra meel ca mi no que yo vo'. The score includes guitar tablature (TAB) and chord diagrams for each system. The page number 38 is at the bottom left.

2

23

Guit.  A Bm G

y. Tú eres el i mán y yo soy el me tal mees toya cer can

Guit. T A B

2 0 0 0 0 2 3 2 3 3 2 2 3 3 2 2 0 0 0 0 2

28

Guit.  D A

do y voy ar man do plan so lo con pen sar lo sea ce le rael pulso

Guit. T A B

3 2 3 3 2 2 3 3 0 0 2 2 2 2 2 3 2 3 3 0 0 0 2

32

Guit.  Bm G

ya ya mees tás gus tan do más de lo nor mal to dos mis sen

Guit. T A B

0 0 0 0 2 3 2 3 3 2 2 3 3 2 2 0 0 0 0 2

36

Guit.  D

ti dos van pi dien do más es to hay que to mar lo sin nin gún a pu

Guit. T A B

3 2 3 2 3 0 2 2 2 2 2 2 3 2 3 2 3 0 0

39

39

Guit.  

ro. Des pa ci to, quie ro res pi rar tu cue llo des pa ci

Guit. TAB 



43

Guit.  

to de ja que te di ga co sas al o i do pa ra que tea

Guit. TAB 



46

Guit.  

cuer des si noes tás con mi go Dé ja me so bre pa sar

Guit. TAB 



49

Guit.  

tus zo nas de pe li gro has ta pro vo car tus gri tos

Guit. TAB 

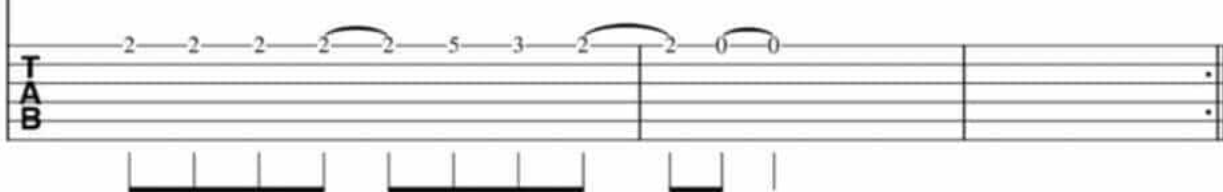
40 

4

53

Guit. 

Y queol vi des tua pe lli do

Guit. 

T
A
B

Tacones Rojos - Sebastian Yatra

Arreglo: Javier Alacio

Guitarra acústica

Em A D Bm

Hay un ra-yo

Guitarra acústica

TAB

5

Guit.

de luz que en-tró por mi ven - ta - na y me ha de - vuel - to

Guit.

TAB

7

Guit.

las ga - nas, me qui - ta el do - lor. Tu a-mor es u - no de e-sos,

Guit.

TAB

10

Guit.

que te cam-bian con un be - so y te po-ne a vo-lar. Mi pe-da-zo

Guit.

TAB

2

13

Em A D

Guit.

Guit. TAB

16

Bm Em A

Guit.

Guit. TAB

19

D Bm Em

Guit.

Guit. TAB

22

A D Bm

Guit.

Guit. TAB

25

Em A D

Guit. sen-tir, que ga-ne la lo-te-ría-a an-tes de_e-lla no sa-bí-a que_al-guien po-dí-

Guit.

28

Bm Em A D Bm

Guit. a_a-mar-me_a-sí. Oh _____

Guit.

33

Em A D Bm

Guit. Oh _____ Des-de

Guit.

37

Em A

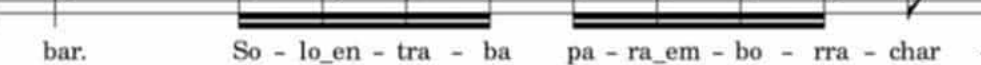
Guit. que te co-no-cí lo sen-tí me de-je lle-var. Memo-rí re-vi-ví en el mis-mo

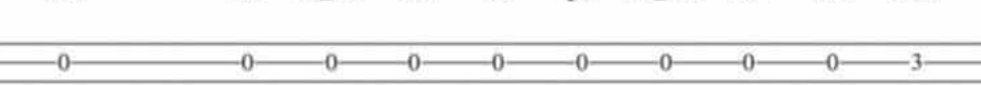
Guit.

108

4

39

Guit. 

Guit. 

40

Guit. 

ey. No_es-pe-ra-ba_e-na-mo-rar - me de ti ni tú de mí pa -

Guit. 

ey.

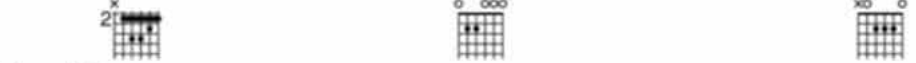
42

Guit. 

só_a - sí_____ y_a-sí_em - pe - zó nues - tra_his-to - ria no fa - lla mi

Guit. 

44

Guit. 

me-mo - ria yo te di-je ba - by. ¿Qué ha-ces tú por a - qui? A-sí em-pe-zó nues -

Guit. 

109

47

Guit.   

tra_his-to - ria_y te lle-ve pa Co-lom - bia. Mi pe-da-zo de sol... La ni-ña de

Guit. TAB 0 2 2 0 3 0 3 0 0 2 2 0 0 0 3 3 0 3 3 0 0 3 3

50

Guit.   

mis o - jos, tie-ne_u-na co-lec-ci3n de co-ra - zo-nes ro-tos. Mi pe-da-zo

Guit. TAB 0 3 3 2 0 3 3 0 0 0 3 0 3 0 3 0 0 0 3 3

53

Guit.   

de sol... La ni-ña de mis o - jos, la que bai-la reg-ge-t3n con ta - co -

Guit. TAB 0 3 3 0 0 3 3 0 3 3 2 0 0 3 3 0 0 0 3 0

de sol... La ni-ña de mis o - jos, la que bai-la reg-ge-t3n con ta - co -

56

Guit.   

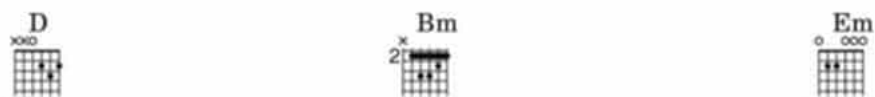
nes ro - jos y me po-ne_a vo-lar, la que me_ha-ce llo - rar, la que me_ha-ce

Guit. TAB 0 0 0 0 0 0 0 0 2 2 0 0 0 0 0 0 0 0 2 0 0 0 0 0 0 0

110

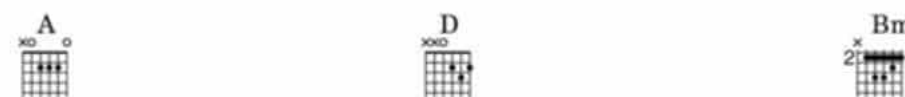
6

59

Guit.  su-frir_ pe-ro no pa-ro de_a-mar_ por-que me_hi-zo sen-tir_ que ga-né la

Guit. 

62

Guit.  lo-te-ri-a an-tes de_ella no sa-bí-a que_al-guien po-dí-a_a-mar-me_a-sí.

Guit. 

65

Guit.  Oh

Guit. 

Gracias a la Vida - Mercedes Sosa

Arreglo: Javier Alacio

Guitarra clásica

♩ = 80

Am E7 E Am Am Dm

Gra cias a la vi da, que me ha

Guitarra clásica

TAB

1 0 1 0 1 0 0 0 0 0 3 3

2 2 0 1 1 2 2 2 1 0 3 3

0 0 2 0 0 0 0 0 2

Guit.

5

Am Am C C

da do tan to, me di o dos lu ce ros que cuan do los a bro, per fec to dis

Guit.

TAB

3 1 2 2 1 1 1 2 1 0 0 0 0 0 0 0 1 0 0 0 0 0

0 0 0 0 3 3

Guit.

9

C Dm Am Dm7/A

tin go lone gro del blan co, yen el al to cie lo su fon does tre lla do

Guit.

TAB

0 3 3 3 3 3 2 2 1 1 1 1 1 2 0 0 0 1 3 0 1 0

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0

3 3 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0

2

14

Guit.

Dm

E

Am

yen las mul ti tu des al hom bre que yoa mo

Guit.

TAB

3 3 3 3 1 1 0 1 0 1 0 2 2 0

CHULLA RIOBAMBEÑO

126

(Pasacalle)

Tomás Oleas

Am



mi la si do do si re do la la mi la si

Yo soy el chu lla de pu ra se pa soy rio bam
je res de_o jos a zu les mo re nas

F E7




6 do si re do si mi sol# si re re

be ño_a quí na cí en es ta tie rra
lin das las hay_a quí que ro ban siem pre

11 do# mi re si si mi sol# si re si mi re

pa so_en can ta do no_e xis ten pe nas pa ra
a los que mi ran to do to di to_el co ra

Am F




16 do 1 mi la si 2 do do re re do do fa fa do do

mi zón lin das mu son los ba rrios más que ri dos San ta
cis co San Al fon so Be lla

21 re fa re do | la do do | la sol sol | la la sol sol

Ro sa la_Es ta ción San Fran son sus par ques los más
vis ta_es lo me jor bam ba_es u na

C

25 do do sol sol | la do la sol | mi sol sol | la la sol sol

be llos de to di to_el E cua dor es tán lle nos de cla
jo ya don de to dos pa san bien ay que lin da_es es ta

29 do do sol sol | la sol# mi re | do sol sol | do mi la

ve les y de ro sas que pri mor ay Rio jor
tie rra o tra par te no_hay me

E7 Am Am E7 Am





El alma en los labios



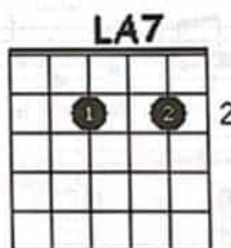
Letra: Medardo Ángel Silva

Música: Francisco Paredes Herrera

la MI7
Cuando de nuestro amor la llama apasionada,
Dentro de tu pecho amante contemples extinguida,
LA7 re
Ya que sólo por ti la vida me es amada,
DO MI7 la
El día en que me faltes me arrancaré la vida.

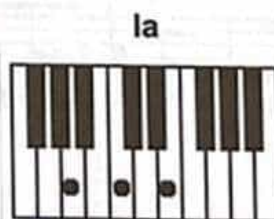


la MI7 la
Porque mi pensamiento lleno de este cariño,
SOL DO
Que en una hora feliz me hiciera esclavo tuyo,
LA7 re SOL DO
Lejos de tus pupilas es triste como un niño,
SI7 MI7
Que se duerme soñando en tu acento de arrullo.
DO MI7 la
Que se duerme soñando en tu acento de arrullo.

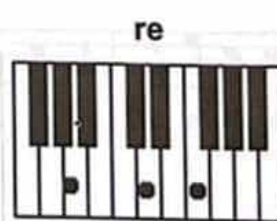


la MI7
Para envolverte en besos quisiera ser el viento,
la
Y quisiera ser todo lo que tu mano toca;
LA7 re
Ser tu sonrisa, ser hasta tu mismo aliento,
DO MI7 la
Para poder estar más cerca de tu boca.

la MI7 la
Perdona si no tengo palabras con que pueda,
SOL DO
Decirte la inefable pasión que me devora;
LA7 re SOL DO
Para expresar mi amor solamente me queda,
SI7 MI7



DO MI7 la
Rasgarme el pecho, amada, y en tus manos de seda,
Dejar mi palpitante corazón que te adora.



El alma en los labios

(Pasillo)

Letra: Medardo Angel Silva
Música: Francisco Paredes Herrera

$\text{♩} = 108$

a d E7 a

La la do si la sol mi fa fa si la sol fa re mi mi re# mi sol# si re mi si mi si re do re mi re

Cuan do de nues tro

6 E7

mi mi la sol# si sol# mi re do# re mi fa re mi mi sol mi re fa mi

mor la lla ma/a pa sio na da den tro tu pe cho/a man te con tem ple ya/ex tin

12 a A7 d

re do do re mi fa re mi re do# mi sol la sol fa fa la sol# si la

gui da ya que so lo por tí la vi da me/es a ma da el dí a que me

18 C E7 a a E7 a

mi mi sol mi re re do# re do la la do si la mi mi mi fa mi la la do si la

fal tes me/a rran ca ré la vi da

24 E7 a E7 a

mi mi mi fa mi la la mi do la mi sol fa mi re mi re mi re do# re mi fa mi

Por qué mi pen sa mien to lle no de/es te ca ri ño

30 G7 C A7 d

mi do sol fa mi sol fa mi fa mi fa sol la sol si la sol fa mi sol fa

que/en u na/ho ra fe li iz me/hi cie re/es cla vo tu yo le jos de tus pu pi las

36 G7 C B7 E7

fa sol fa mi re fa mi mi mi mi mi re# re# mi fa# sol# la la sol# si

es tris te co mo ni ño que se duer me so ñan do con tu/a cen to de/a rru llo

42 C E7 a

si do re mi sol mi mi sol mi re re do# re do

que se duer me so ñan do con tu/a cen to de rru llo

Nuestro juramento *

Bolero
Benito de Jesús





Mi sol# si re fa mi do la la do mi mi mi mi sol# sol# sol# sol# si si si si re fa




4 mi do la la do fa re re re fa re re re sol re re re fa re re re




6 mi do do do mi do do do fa do do do mi do do do re si si si re si si si mi si si si re si si si





8 la do mi la mi mi mi mi do si la sol# la si fa mi mi mi sol# si re

No pue do ver te tris te por que me ma ta tu ca ri ta de pe






14 do si do si mi do do do do do si la sol la si la sol

na mi dul ce_a mor me due le tan to_ellan to que tú de rra mas





20 re re re re re re do mi re do si mi mi mi mi mi do

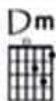
que se lle na de_an gus tia mi co ra zón yo su fro lo_in de ci

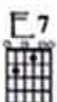




26 do si la sol# la si fa mi mi mi sol# si mi mi re mi re do# re

ble si tú_en tris te ces no quie ro que la du da te_ha ga llo rar a

32   mi mi do# re mi fa mi do# re mi fa mi re mi mi mi la do mi
ar he mos ju ra do_a mar nos has ta la muer te y si los muer tos a

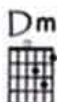
38     do mi fa mi re si mi do si la sol sol sol si re fa re si la sol la sol
man después de muertos a mamos más si yo muero prime ro es tu pro me sa

45    sol sol sol re do si la sol la fa mi mi do# re mi fa
so bre de mi ca dá ver de jar ca er to do_el llan to que

51   mi do# re mi fa mi re sol sol sol re do si la sol la fa
bro te de tu tris te za y que to dos se_en te ren de tu que

56    mi sol sol sol si re fa re si la sol la sol
rer si tú muer res pri me ro yo te pro me to

62   mi mi mi sol# si fa mi re mi re do# re mi mi do# re mi fa mi do# re mi fa
es cri bi ré la_his to ria de nues tro_a mo o or con to da_el al ma lle na de sen ti

68     mi re mi mi mi la do mi do mi fa mi re si mi do si la
mien to la_es cri bi ré con san gre con tin ta san gre del co ra zón

Análisis cualitativo de una grabación musical

Título:

Fecha:

Parámetros a juzgar	Subparámetros	Nota D	Func. Nota F	Criterio de orientación
Entorno Acústico	Impresión del entorno acústico			Concreto vs. impreciso
	Tiempo de duración			Largo vs. corto
	Balance de la reverberación			Equilibrado vs. desequilibrado
	Color de la reverberación			Natural vs. sintético
Transparencia	Transparencia de registros			Transparente vs. difuso
	Inteligibilidad de texto.			Se entiende vs. no se entiende
Balance musical				Equilibrado vs. desequilibrado
Imagen estéreo	Ancho de la imagen			Ancho vs. angosto
	Distribución en la imagen			Equilibrado vs. desequilibrado
	Profundidad.			Profundo vs. plano
	Localización.			Nítido vs. impreciso
	Estabilidad.			Estable vs. inestable
Color del sonido				Natural vs. sintético
		Nota P		
falencias técnicas	Ruidos			Establecer la existencia de ruidos o errores técnicos.
	Montaje			

A partir del análisis realizado y después de dar una nota de determinación a los diferentes parámetros y conocer las técnicas de grabación y producción empleadas podemos evaluar la grabación en los siguientes aspectos:

Aspectos a juzgar	Nota Q	Observaciones
Producción ejecutiva		
Producción musical		
Técnicas de grabación		
Procesamiento de la señal		
Transmisión de la energía musical y del ambiente		
Creatividad		

Calificación Utilizada

Nota	D Determinativa (ejemplo)	F funcionalidad	P Perceptiva	Q Cualitativa
5	Muy concreto, impresionante	Definitivamente funciona	Impecable no se perciben ruidos	Excelente
4	Realista	Ayuda a la grabación	Perceptible pero no molesta	Bien
3	Se puede discutir	Se puede discutir	Perceptible, distrae, puede molestar	Utilizable
2	Ambiguo, impreciso	No ayuda	Evidente y molesto	Mediocre
1	Entorno acústico indefinible	perjudica	insuportable	Mala

Análisis cualitativo de una grabación musical

Título:

Fecha:

Parámetros a juzgar	Subparámetros	Nota D	Func. Nota F	Criterio de orientación
Entorno Acústico	Impresión del entorno acústico			Concreto vs. impreciso
	Tiempo de duración			Largo vs. corto
	Balance de la reverberación			Equilibrado vs. desequilibrado
	Color de la reverberación			Natural vs. sintético
Transparencia	Transparencia de registros			Transparente vs. difuso
	Inteligibilidad de texto.			Se entiende vs. no se entiende
Balance musical				Equilibrado vs. desequilibrado
Imagen estéreo	Ancho de la imagen			Ancho vs. angosto
	Distribución en la imagen			Equilibrado vs. desequilibrado
	Profundidad.			Profundo vs. plano
	Localización.			Nítido vs. impreciso
	Estabilidad.			Estable vs. inestable
Color del sonido				Natural vs. sintético
		Nota P		
falencias técnicas	Ruidos			Establecer la existencia de ruidos o errores técnicos.
	Montaje			

A partir del análisis realizado y después de dar una nota de determinación a los diferentes parámetros y conocer las técnicas de grabación y producción empleadas podemos evaluar la grabación en los siguientes aspectos:

Aspectos a juzgar	Nota Q	Observaciones
Producción ejecutiva		
Producción musical		
Técnicas de grabación		
Procesamiento de la señal		
Transmisión de la energía musical y del ambiente		
Creatividad		

Calificación Utilizada

Nota	D Determinativa (ejemplo)	F funcionalidad	P Perceptiva	Q Cualitativa
5	Muy concreto, impresionante	Definitivamente funciona	Impecable no se perciben ruidos	Excelente
4	Realista	Ayuda a la grabación	Perceptible pero no molesta	Bien
3	Se puede discutir	Se puede discutir	Perceptible, distrae, puede molestar	Utilizable
2	Ambiguo, impreciso	No ayuda	Evidente y molesto	Mediocre
1	Entorno acústico indefinible	perjudica	insoportable	Mala

Análisis cualitativo de una grabación musical

Título:

Fecha:

Parámetros a juzgar	Subparámetros	Nota D	Func. Nota F	Criterio de orientación
Entorno Acústico	Impresión del entorno acústico			Concreto vs. impreciso
	Tiempo de duración			Largo vs. corto
	Balance de la reverberación			Equilibrado vs. desequilibrado
	Color de la reverberación			Natural vs. sintético
Transparencia	Transparencia de registros			Transparente vs. difuso
	Inteligibilidad de texto.			Se entiende vs. no se entiende
Balance musical				Equilibrado vs. desequilibrado
Imagen estéreo	Ancho de la imagen			Ancho vs. angosto
	Distribución en la imagen			Equilibrado vs. desequilibrado
	Profundidad.			Profundo vs. plano
	Localización.			Nítido vs. impreciso
	Estabilidad.			Estable vs. inestable
Color del sonido				Natural vs. sintético
		Nota P		
falencias técnicas	Ruidos			Establecer la existencia de ruidos o errores técnicos.
	Montaje			

A partir del análisis realizado y después de dar una nota de determinación a los diferentes parámetros y conocer las técnicas de grabación y producción empleadas podemos evaluar la grabación en los siguientes aspectos:

Aspectos a juzgar	Nota Q	Observaciones
Producción ejecutiva		
Producción musical		
Técnicas de grabación		
Procesamiento de la señal		
Transmisión de la energía musical y del ambiente		
Creatividad		

Calificación Utilizada

Nota	D Determinativa (ejemplo)	F funcionalidad	P Perceptiva	Q Cualitativa
5	Muy concreto, impresionante	Definitivamente funciona	Impecable no se perciben ruidos	Excelente
4	Realista	Ayuda a la grabación	Perceptible pero no molesta	Bien
3	Se puede discutir	Se puede discutir	Perceptible, distrae, puede molestar	Utilizable
2	Ambiguo, impreciso	No ayuda	Evidente y molesto	Mediocre
1	Entorno acústico indefinible	perjudica	insuportable	Mala

Análisis cualitativo de una grabación musical

Título:

Fecha:

Parámetros a juzgar	Subparámetros	Nota D	Func. Nota F	Criterio de orientación
Entorno Acústico	Impresión del entorno acústico			Concreto vs. impreciso
	Tiempo de duración			Largo vs. corto
	Balance de la reverberación			Equilibrado vs. desequilibrado
	Color de la reverberación			Natural vs. sintético
Transparencia	Transparencia de registros			Transparente vs. difuso
	Inteligibilidad de texto.			Se entiende vs. no se entiende
Balance musical				Equilibrado vs. desequilibrado
Imagen estéreo	Ancho de la imagen			Ancho vs. angosto
	Distribución en la imagen			Equilibrado vs. desequilibrado
	Profundidad.			Profundo vs. plano
	Localización.			Nítido vs. impreciso
	Estabilidad.			Estable vs. inestable
Color del sonido				Natural vs. sintético
		Nota P		
falencias técnicas	Ruidos			Establecer la existencia de ruidos o errores técnicos.
	Montaje			

A partir del análisis realizado y después de dar una nota de determinación a los diferentes parámetros y conocer las técnicas de grabación y producción empleadas podemos evaluar la grabación en los siguientes aspectos:

Aspectos a juzgar	Nota Q	Observaciones
Producción ejecutiva		
Producción musical		
Técnicas de grabación		
Procesamiento de la señal		
Transmisión de la energía musical y del ambiente		
Creatividad		

Calificación Utilizada

Nota	D Determinativa (ejemplo)	F funcionalidad	P Perceptiva	Q Cualitativa
5	Muy concreto, impresionante	Definitivamente funciona	Impecable no se perciben ruidos	Excelente
4	Realista	Ayuda a la grabación	Perceptible pero no molesta	Bien
3	Se puede discutir	Se puede discutir	Perceptible, distrae, puede molestar	Utilizable
2	Ambiguo, impreciso	No ayuda	Evidente y molesto	Mediocre
1	Entorno acústico indefinible	perjudica	insuportable	Mala

Análisis cualitativo de una grabación musical

Título:

Fecha:

Parámetros a juzgar	Subparámetros	Nota D	Func. Nota F	Criterio de orientación
Entorno Acústico	Impresión del entorno acústico			Concreto vs. impreciso
	Tiempo de duración			Largo vs. corto
	Balance de la reverberación			Equilibrado vs. desequilibrado
	Color de la reverberación			Natural vs. sintético
Transparencia	Transparencia de registros			Transparente vs. difuso
	Inteligibilidad de texto.			Se entiende vs. no se entiende
Balance musical				Equilibrado vs. desequilibrado
Imagen estéreo	Ancho de la imagen			Ancho vs. angosto
	Distribución en la imagen			Equilibrado vs. desequilibrado
	Profundidad.			Profundo vs. plano
	Localización.			Nítido vs. impreciso
	Estabilidad.			Estable vs. inestable
Color del sonido				Natural vs. sintético
		Nota P		
falencias técnicas	Ruidos			Establecer la existencia de ruidos o errores técnicos.
	Montaje			

A partir del análisis realizado y después de dar una nota de determinación a los diferentes parámetros y conocer las técnicas de grabación y producción empleadas podemos evaluar la grabación en los siguientes aspectos:

Aspectos a juzgar	Nota Q	Observaciones
Producción ejecutiva		
Producción musical		
Técnicas de grabación		
Procesamiento de la señal		
Transmisión de la energía musical y del ambiente		
Creatividad		

Calificación Utilizada

Nota	D Determinativa (ejemplo)	F funcionalidad	P Perceptiva	Q Cualitativa
5	Muy concreto, impresionante	Definitivamente funciona	Impecable no se perciben ruidos	Excelente
4	Realista	Ayuda a la grabación	Perceptible pero no molesta	Bien
3	Se puede discutir	Se puede discutir	Perceptible, distrae, puede molestar	Utilizable
2	Ambiguo, impreciso	No ayuda	Evidente y molesto	Mediocre
1	Entorno acústico indefinible	perjudica	insuportable	Mala

Análisis cualitativo de una grabación musical

Título:

Fecha:

Parámetros a juzgar	Subparámetros	Nota D	Func. Nota F	Criterio de orientación
Entorno Acústico	Impresión del entorno acústico			Concreto vs. impreciso
	Tiempo de duración			Largo vs. corto
	Balance de la reverberación			Equilibrado vs. desequilibrado
	Color de la reverberación			Natural vs. sintético
Transparencia	Transparencia de registros			Transparente vs. difuso
	Inteligibilidad de texto.			Se entiende vs. no se entiende
Balance musical				Equilibrado vs. desequilibrado
Imagen estéreo	Ancho de la imagen			Ancho vs. angosto
	Distribución en la imagen			Equilibrado vs. desequilibrado
	Profundidad.			Profundo vs. plano
	Localización.			Nítido vs. impreciso
	Estabilidad.			Estable vs. inestable
Color del sonido				Natural vs. sintético
		Nota P		
fallencias técnicas	Ruidos			Establecer la existencia de ruidos o errores técnicos.
	Montaje			

A partir del análisis realizado y después de dar una nota de determinación a los diferentes parámetros y conocer las técnicas de grabación y producción empleadas podemos evaluar la grabación en los siguientes aspectos:

Aspectos a juzgar	Nota Q	Observaciones
Producción ejecutiva		
Producción musical		
Técnicas de grabación		
Procesamiento de la señal		
Transmisión de la energía musical y del ambiente		
Creatividad		

Calificación Utilizada

Nota	D Determinativa (ejemplo)	F funcionalidad	P Perceptiva	Q Cualitativa
5	Muy concreto, impresionante	Definitivamente funciona	Impecable no se perciben ruidos	Excelente
4	Realista	Ayuda a la grabación	Perceptible pero no molesta	Bien
3	Se puede discutir	Se puede discutir	Perceptible, distrae, puede molestar	Utilizable
2	Ambiguo, impreciso	No ayuda	Evidente y molesto	Mediocre
1	Entorno acústico indefinible	perjudica	insuportable	Mala

Análisis cualitativo de una grabación musical

Título:

Fecha:

Parámetros a juzgar	Subparámetros	Nota D	Func. Nota F	Criterio de orientación
Entorno Acústico	Impresión del entorno acústico			Concreto vs. impreciso
	Tiempo de duración			Largo vs. corto
	Balance de la reverberación			Equilibrado vs. desequilibrado
	Color de la reverberación			Natural vs. sintético
Transparencia	Transparencia de registros			Transparente vs. difuso
	Inteligibilidad de texto.			Se entiende vs. no se entiende
Balance musical				Equilibrado vs. desequilibrado
Imagen estéreo	Ancho de la imagen			Ancho vs. angosto
	Distribución en la imagen			Equilibrado vs. desequilibrado
	Profundidad.			Profundo vs. plano
	Localización.			Nítido vs. impreciso
	Estabilidad.			Estable vs. inestable
Color del sonido				Natural vs. sintético
		Nota P		
falencias técnicas	Ruidos			Establecer la existencia de ruidos o errores técnicos.
	Montaje			

A partir del análisis realizado y después de dar una nota de determinación a los diferentes parámetros y conocer las técnicas de grabación y producción empleadas podemos evaluar la grabación en los siguientes aspectos:

Aspectos a juzgar	Nota Q	Observaciones
Producción ejecutiva		
Producción musical		
Técnicas de grabación		
Procesamiento de la señal		
Transmisión de la energía musical y del ambiente		
Creatividad		

Calificación Utilizada

Nota	D Determinativa (ejemplo)	F funcionalidad	P Perceptiva	Q Cualitativa
5	Muy concreto, impresionante	Definitivamente funciona	Impecable no se perciben ruidos	Excelente
4	Realista	Ayuda a la grabación	Perceptible pero no molesta	Bien
3	Se puede discutir	Se puede discutir	Perceptible, distrae, puede molestar	Utilizable
2	Ambiguo, impreciso	No ayuda	Evidente y molesto	Mediocre
1	Entorno acústico indefinible	perjudica	insuportable	Mala

Análisis cualitativo de una grabación musical

Título:

Fecha:

Parámetros a juzgar	Subparámetros	Nota D	Func. Nota F	Criterio de orientación
Entorno Acústico	Impresión del entorno acústico			Concreto vs. impreciso
	Tiempo de duración			Largo vs. corto
	Balance de la reverberación			Equilibrado vs. desequilibrado
	Color de la reverberación			Natural vs. sintético
Transparencia	Transparencia de registros			Transparente vs. difuso
	Inteligibilidad de texto.			Se entiende vs. no se entiende
Balance musical				Equilibrado vs. desequilibrado
Imagen estéreo	Ancho de la imagen			Ancho vs. angosto
	Distribución en la imagen			Equilibrado vs. desequilibrado
	Profundidad.			Profundo vs. plano
	Localización.			Nítido vs. impreciso
	Estabilidad.			Estable vs. inestable
Color del sonido				Natural vs. sintético
		Nota P		
falencias técnicas	Ruidos			Establecer la existencia de ruidos o errores técnicos.
	Montaje			

A partir del análisis realizado y después de dar una nota de determinación a los diferentes parámetros y conocer las técnicas de grabación y producción empleadas podemos evaluar la grabación en los siguientes aspectos:

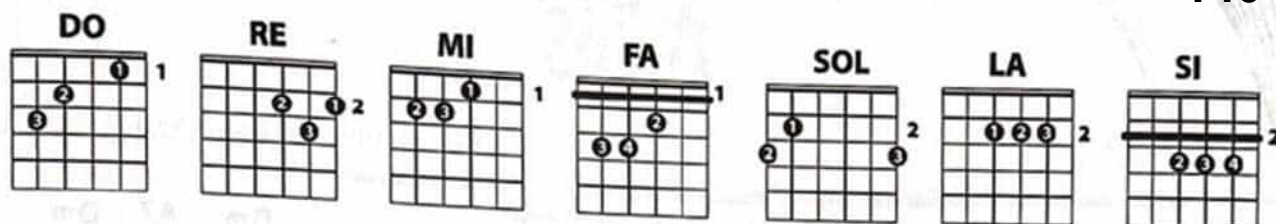
Aspectos a juzgar	Nota Q	Observaciones
Producción ejecutiva		
Producción musical		
Técnicas de grabación		
Procesamiento de la señal		
Transmisión de la energía musical y del ambiente		
Creatividad		

Calificación Utilizada

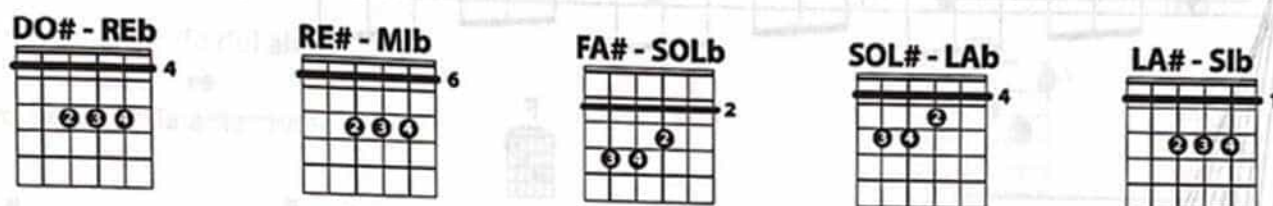
Nota	D Determinativa (ejemplo)	F funcionalidad	P Perceptiva	Q Cualitativa
5	Muy concreto, impresionante	Definitivamente funciona	Impecable no se perciben ruidos	Excelente
4	Realista	Ayuda a la grabación	Perceptible pero no molesta	Bien
3	Se puede discutir	Se puede discutir	Perceptible, distrae, puede molestar	Utilizable
2	Ambiguo, impreciso	No ayuda	Evidente y molesto	Mediocre
1	Entorno acústico indefinible	perjudica	insuportable	Mala

ACORDES MAYORES

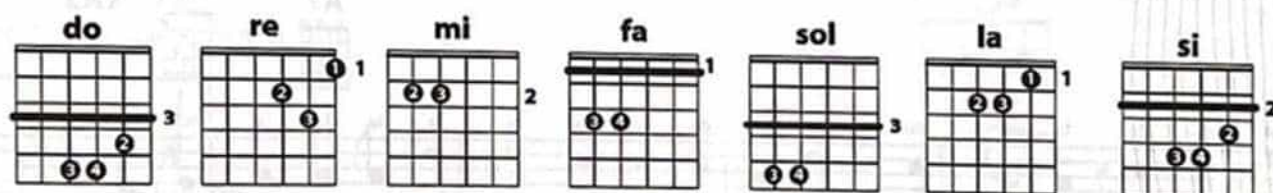
140



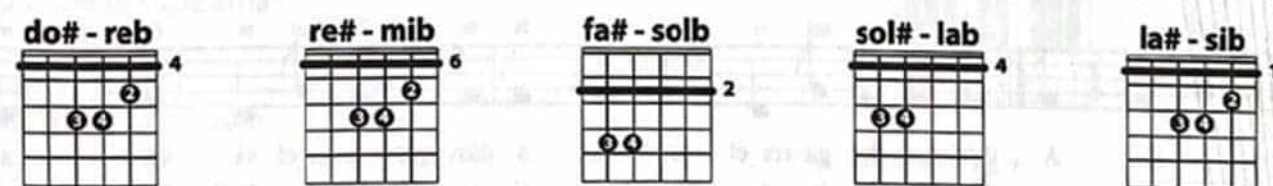
ACORDES MAYORES ALTERADOS



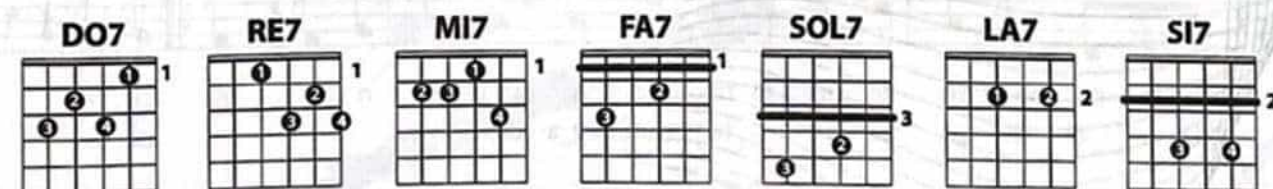
ACORDES MENORES



ACORDES MENORES ALTERADOS

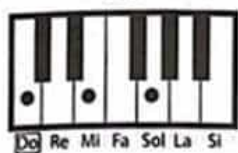


ACORDES MAYORES CON SEPTIMA



ACORDES MAYORES

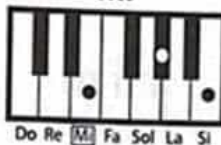
DO



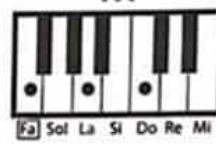
RE



MI



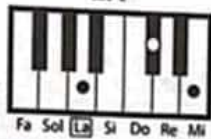
FA



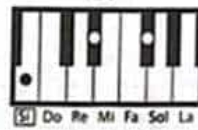
SOL



LA

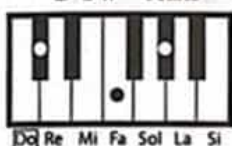


SI



MAYORES ALTERADOS

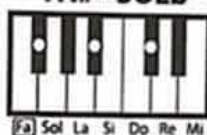
DO# - REb



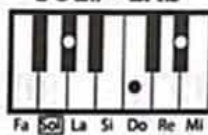
RE# - Mib



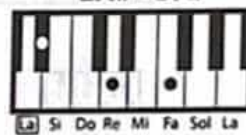
FA# - SOLb



SOL# - LAB

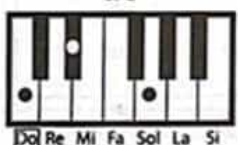


LA# - SI b

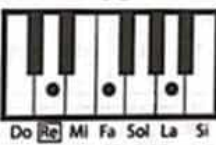


ACORDES MENORES

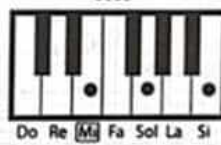
do



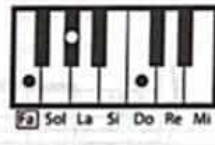
re



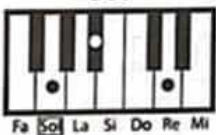
mi



fa



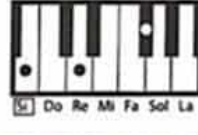
sol



la

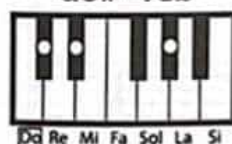


si



ACORDES MENORES ALTERADOS

do# - reb



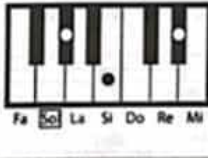
re# - mib



fa# - solb



sol# - lab

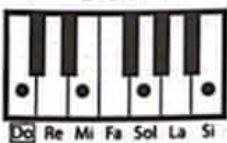


la# - si b

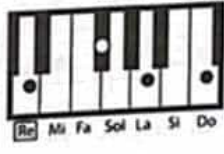


ACORDES MAYORES CON SÉPTIMA

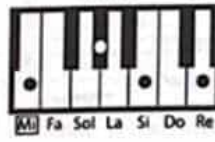
DO7



RE7



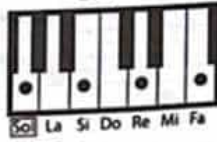
MI7



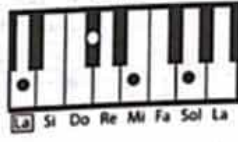
FA7



SOL7



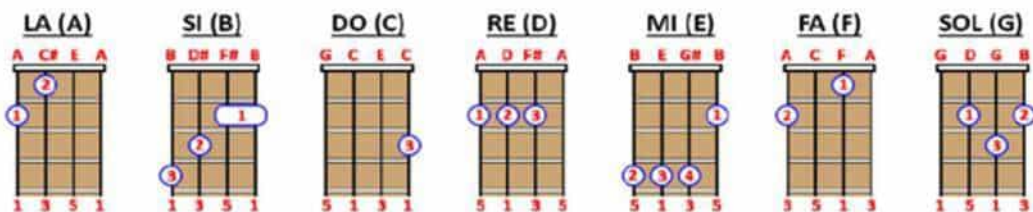
LA7



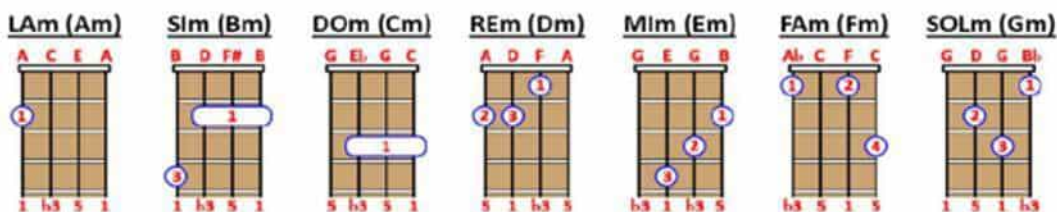
SI7



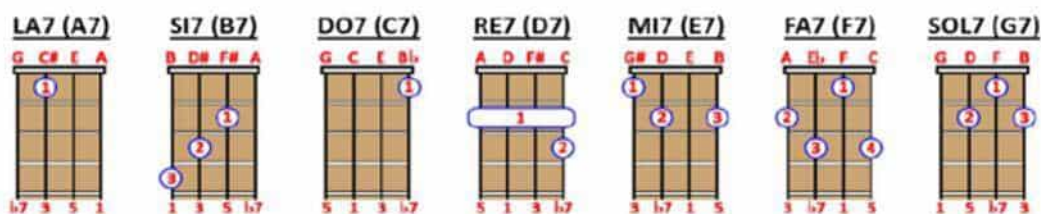
ACORDES MAYORES



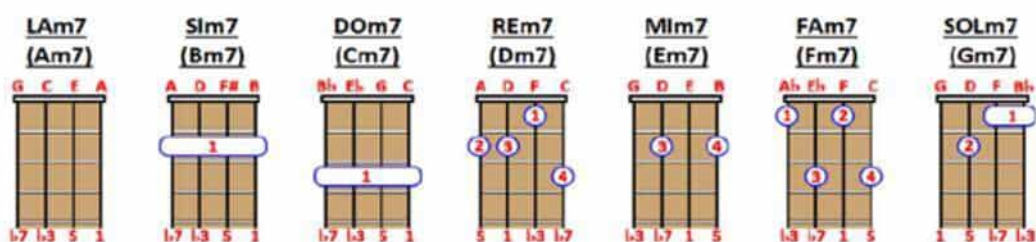
ACORDES MENORES



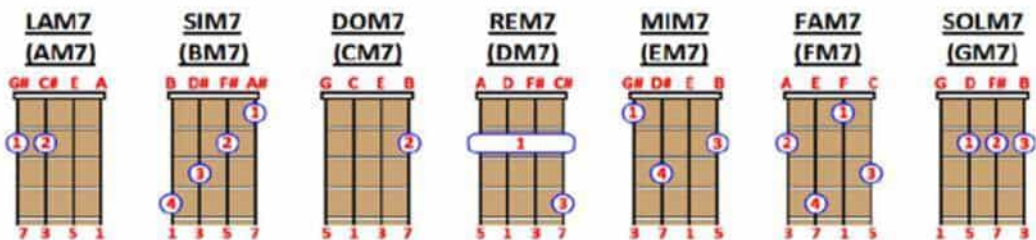
ACORDES DE SÉPTIMA DOMINANTES



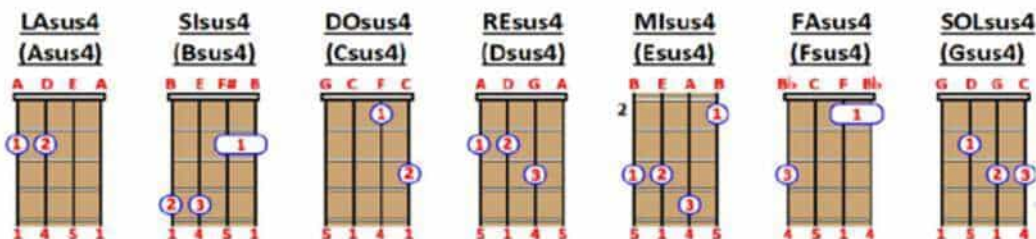
ACORDES DE SÉPTIMA MENOR



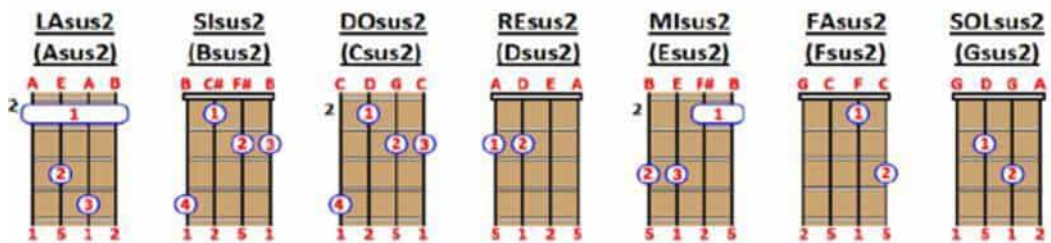
ACORDES DE SÉPTIMA MAYOR



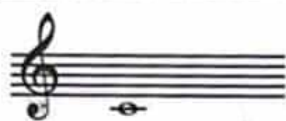
ACORDES DE CUARTA SUSPENDIDA



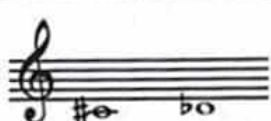
ACORDE DE SEGUNDA SUSPENDIDA



Digitación



DO



DO# REb



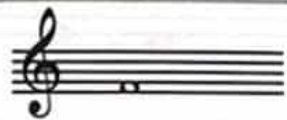
RE



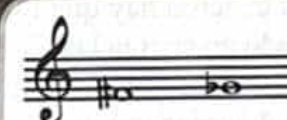
RE# Mib



MI



FA



FA# SOLb



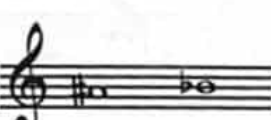
SOL



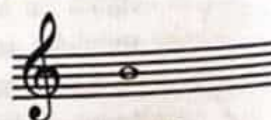
SOL# LAb



LA

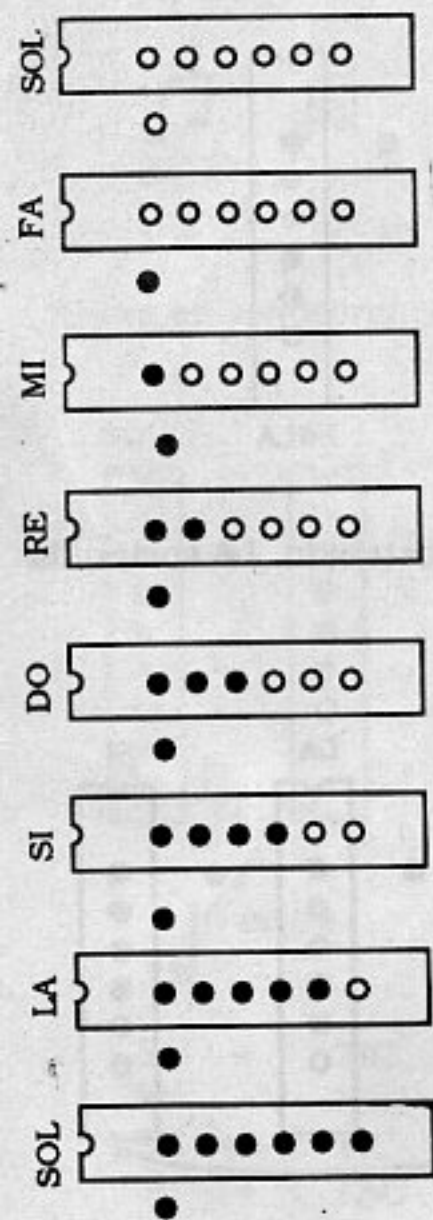


LA# Sib

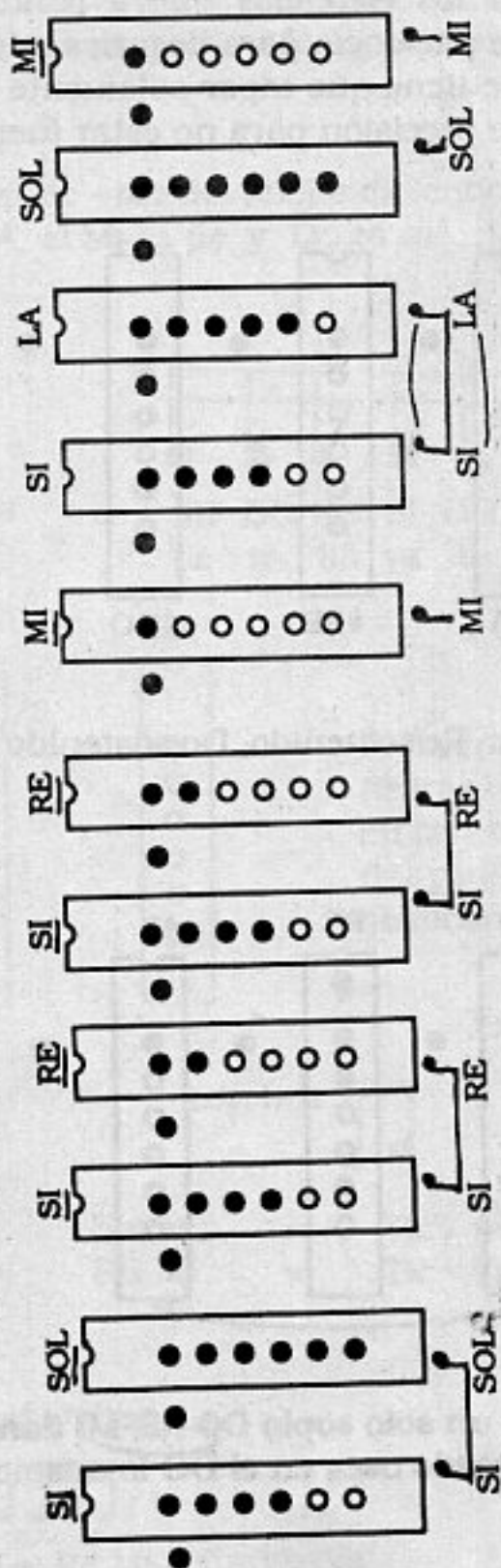


SI



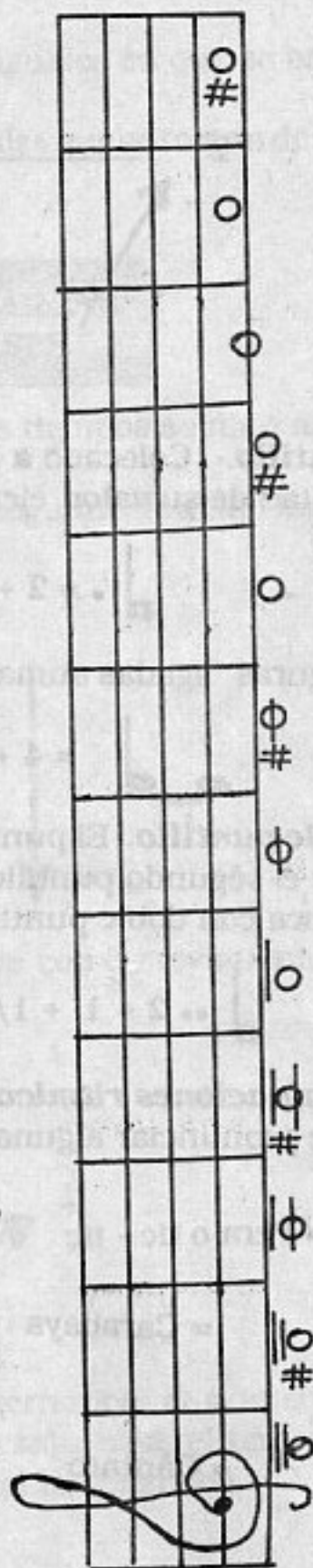
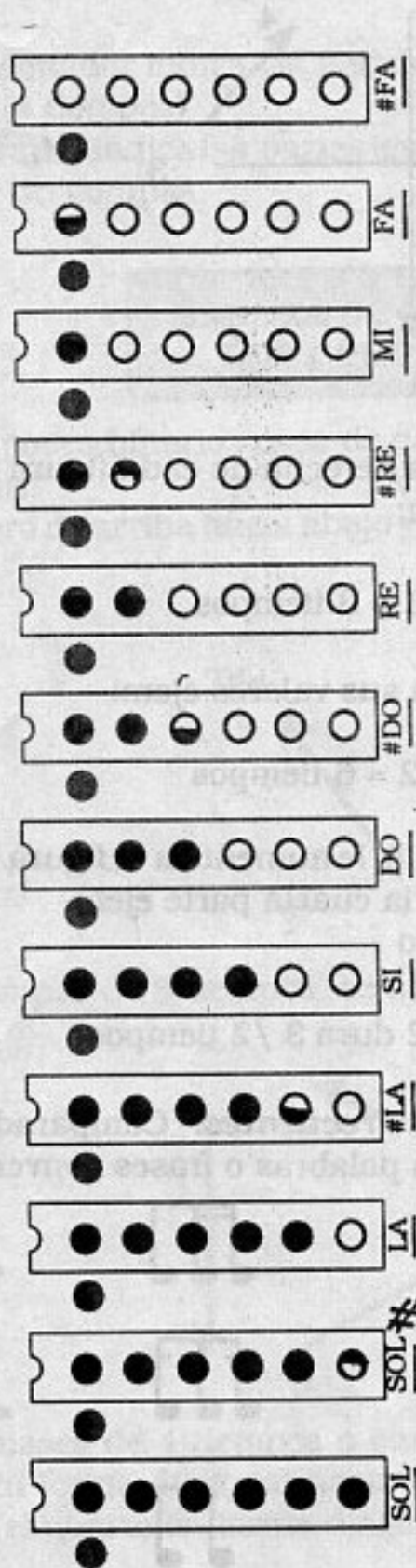


Con estos ocho sonidos (SOL-LA-SI-DO-RE-MI-#FA-SOL) formamos la escala de SOL que corresponde al tono de Mi menor.



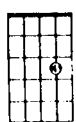
Practicar los ejercicios expuestos media hora diaria, tratando que durante la práctica no halla interrupciones y así veremos los resultados mucho mas pronto y se estará listo para tocar los mas difíciles temas que es el anhelo de todo quenista

POSICION DE LOS DEDOS SOBRE LA QUENA

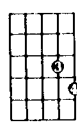


Primera Octava.- Esta escala corresponde a los sonidos más bajos (graves) en la quena. Para lo cual se sopla muy suavemente. Para reconocerlos la nota lleva una raya debajo (Si).

Acordes de Do

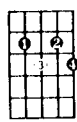


C



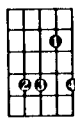
C

VIII



C

VIII



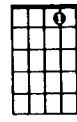
C

XII

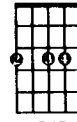


C

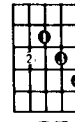
III



C7



C7



C7

VIII



Cm

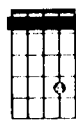


Cm



Cm7

Acordes de Do# o Re,



C#

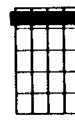


C#7



C#m

IV



C#m7

IV

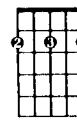
Acordes de Re



D



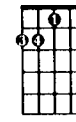
D



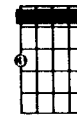
*D7



D7



Dm



Dm

V



Dm7

V

Acordes de Re# o Mi,



D#



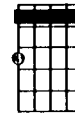
D#

III



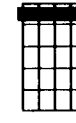
D#7

III



D#m

VI



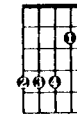
D#m7

VI

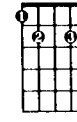
Acordes de Mi



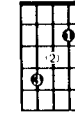
E



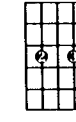
E



E7

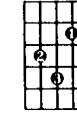


Em



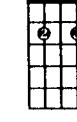
Em

VII



Em

XII



Em7



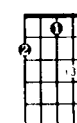
Em7

V

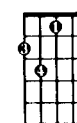
Acordes de Fa



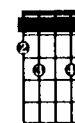
F



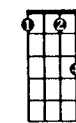
F



F7



F7



Fm



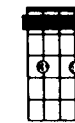
Fm

VIII



Fm7

VIII

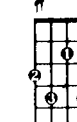


Fm7

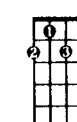
Acordes de Fa# o Sol,



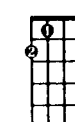
F#



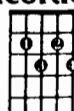
F#



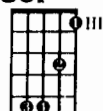
F#m



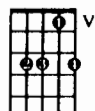
F#m7

Acordes de Sol

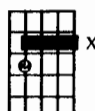
G



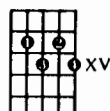
G



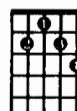
G



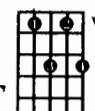
G



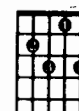
G



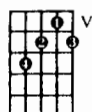
G7



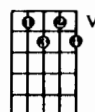
G7



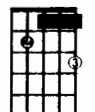
Gm



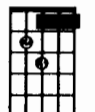
Gm



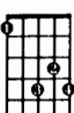
Gm7



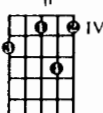
Gm7



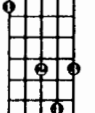
Gm7

Acordes de Sol# o La,

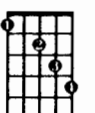
*G#



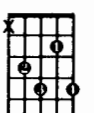
G#



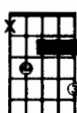
G#



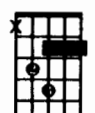
G#7



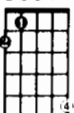
G#m



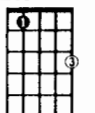
G#m7



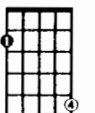
G#m7

Acordes de La

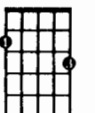
A



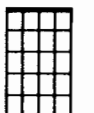
A7



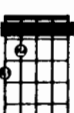
Am



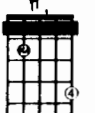
Am7



Am7

Acordes de La# o Si,

A#



A#7



A#m



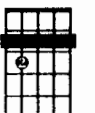
A#m7



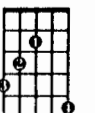
A#m7

Acordes de Si

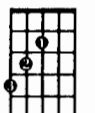
B



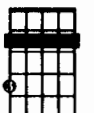
B7



B7



***B7



Bm



Bm7

Nota: El nombre de ciertos acordes con alteraciones cromáticas (sostenidos o bemoles), se define al momento de usarlo en un contexto armónico determinado. Así por ejemplo; A# se usa como Bb, C# como Db, o bien en vez de D#m se usa Ebm, etc.

* A este acorde le falta la fundamental, sin embargo es muy usado.

** A este acorde le falta la quinta, sin embargo es la forma más usada de G#.

*** En rigor este acorde es un B7add4, pero en la práctica se usa y se denomina como B7



Coordinación de
Formación Complementaria
VICERRECTORADO ACADÉMICO



Coordinación de
Formación Complementaria
VICERRECTORADO ACADÉMICO



Coordinación de
Formación Complementaria
VICERRECTORADO ACADÉMICO



Coordinación de
Formación Complementaria
VICERRECTORADO ACADÉMICO



Coordinación de
Formación Complementaria
VICERRECTORADO ACADÉMICO



Coordinación de
Formación Complementaria
VICERRECTORADO ACADÉMICO



Coordinación de
Formación Complementaria
VICERRECTORADO ACADÉMICO



Coordinación de
Formación Complementaria
VICERRECTORADO ACADÉMICO



Coordinación de
Formación Complementaria
VICERRECTORADO ACADÉMICO



Coordinación de
Formación Complementaria
VICERRECTORADO ACADÉMICO



Coordinación de
Formación Complementaria
VICERRECTORADO ACADÉMICO



Coordinación de
Formación Complementaria
VICERRECTORADO ACADÉMICO



Coordinación de
Formación Complementaria
VICERRECTORADO ACADÉMICO



Coordinación de
Formación Complementaria
VICERRECTORADO ACADÉMICO



Coordinación de
Formación Complementaria
VICERRECTORADO ACADÉMICO



Coordinación de
Formación Complementaria
VICERRECTORADO ACADÉMICO



Coordinación de
Formación Complementaria
VICERRECTORADO ACADÉMICO



Coordinación de
Formación Complementaria
VICERRECTORADO ACADÉMICO



Coordinación de
Formación Complementaria
VICERRECTORADO ACADÉMICO



Coordinación de
Formación Complementaria
VICERRECTORADO ACADÉMICO