

Informe de pasantía profesional en Salvaje Music

Emanuel Ocampo Roldán

Artes de la Grabación y Producción Musical

Facultad de Artes y Humanidades, Instituto Tecnológico Metropolitano (ITM)

Carlos Andrés Caballero Parra

Asesor institucional

6 de Febrero

Medellín

2022

Nota del Autor

Emanuel Ocampo Roldán, Facultad de Artes y Humanidades, Instituto Tecnológico Metropolitano (ITM) – Medellín.

Trabajo realizado como sustentación del proceso de pasantía profesional en **Salvaje Music** bajo la dirección del productor Jorge “Georgy” Parra y la corrección de estilo del Magister Juan Carlos Ocampo Ortiz, docente de la Corporación Universitaria Uniminuto.

Cualquier mensaje con respecto a este artículo, debe ser enviado a la Facultad de Artes y Humanidades del ITM, Medellín, Colombia o al correo emanuelocampo250685@correo.itm.edu.co – emanuel.ocampo95@gmail.com.

Tabla de contenido

1. Tabla de ilustraciones.....	4
2. Introducción	5
3. Objetivos	6
3.1 General.....	6
3.2 Específicos.....	6
4. Metodología de trabajo.....	7
5. Informe	11
Composición:.....	13
5.1 Pre-producción y maquetas:	15
5.2 Grabación:	17
5.3 Edición:.....	22
5.4 Mezcla:	24
5.5 Masterización:	26
6. Conclusiones	28
7. Recomendaciones al lugar de pasantía.....	30
8. Resultados	31
8.1 Portafolio de trabajos generados durante el periodo de pasantía.....	31
8.2 Video: https://youtu.be/PGzk5vkfXT8	33
9. Referencias bibliográficas	34

1. Tabla de ilustraciones

<i>Ilustración 1 Estudio Salvaje Music - Cuarto de Control.</i>	7
<i>Ilustración 2 Jorge "Georgy" Parra. Productor, fundador y dueño de Salvaje Music.</i>	12
<i>Ilustración 3 Ricardo Jaramillo, ingeniero de planta de Salvaje Music</i>	13
<i>Ilustración 4 Ilustración 4 Campamento de composición para Juanes con Pasabordo, Simón Vauri y Georgy Parra.</i>	14
<i>Ilustración 5 Micrófono Audio Technica AT4051 (imagen de referencia).</i>	18
<i>Ilustración 6 Amplificador de bajo Gallien Krueger 800RB (imagen de referencia).</i>	18
<i>Ilustración 7 Ilustración 7 Micrófono Neumann U6.</i>	19
<i>Ilustración 8 Micrófono Sony C-800G.</i>	20
<i>Ilustración 9 Micrófono AKG C414 (imagen de referencia).</i>	21
<i>Ilustración 10 Proceso de edición de voces</i>	23

2. Introducción

La producción musical es un campo laboral donde conseguir equipos y espacios para hacer un estudio profesional es costoso; pues hay que costear el alquiler o compra del local; el diseño y ejecución del tratamiento acústico; los equipos; entre otros elementos factores que si se realiza la suma de todo dan como resultado una cifra elevada de dinero. Por eso, actualmente la gran mayoría de productores musicales trabajan desde su *home studio* o hacen producciones en espacio más pequeños donde no se necesita personal extra para hacer prácticas profesionales u ofrecer un trabajo estable.

Sin embargo, hay estudios profesionales de grabación donde brindan un espacio de aprendizaje y empleo estable, se enfrentan a los más altos niveles de calidad en la industria y graban a artistas reconocidos en el medio que los buscan por su trabajo, su sello identificable y experiencia. Este es el caso de Salvaje Music un estudio de la ciudad de Medellín, fundado y dirigido por el productor Jorge “Georgy” Parra; y que se dedica a producir a los artistas más reconocidos en el contexto nacional de la música popular y regional colombiana.

Este trabajo, se muestra como es el proceso de creación, composición, grabación, edición y mezcla que conlleva la producción de una canción para un artista; que elementos técnicos y teóricos se debe tener en cuenta a la hora de producir una canción para un cantante o agrupación y como se debe trabajar, dirigir y producir una canción desde la experiencia, análisis del medio musical y visión que posee el artista con su producto.

3. Objetivos

3.1 General

Sistematizar en un documento académico, las experiencias vividas a manera de pasantía en la carrera de Artes de la grabación y producción musical del ITM, en el estudio de grabación Salvaje Music, entre los meses Octubre de 2021 y Enero de 2022.

3.2 Específicos

- Implementar los conocimientos adquiridos en la carrera en la realización de producciones discográficas de Salvaje Music
- Gestionar los conocimientos teóricos, metodológicos y prácticos aprendidos durante la carrera en un escenario real dentro de la industria musical.
- Recopilar las canciones trabajadas durante la pasantía profesional, para la creación del portafolio profesional que se entrega como producto final de pasantía.

4. Metodología de trabajo



Ilustración 1 Estudio Salvaje Music - Cuarto de Control. Foto por: Catalina Arango

Durante el proceso de pasantía desarrollado en el estudio Salvaje Music, el proceso de grabación con cada artista implicaba diferentes retos, los cuales tenían que ser realizados con eficiencia, entendida como la rapidez para tomar decisiones acertadas en la construcción de una producción fonográfica; la agilidad trabajada como una destreza personal para resolver situaciones inmediatas que ayude a potenciar el proyecto y finalmente, la perfección en cada detalle y así realizar las producciones con el nivel de calidad que exige la industria musical nacional e internacional; teniendo presente el estilo y proyección del proyecto hacia el público objetivo.

Para un profesional en formación de la carrera de Artes de la grabación y producción musical, trabajar en un estudio reconocido en el medio significa un reto; pues hay que traer conceptos básicos, de nivel medio y hasta avanzados de producción musical previos para que el flujo de trabajo fluya de manera adecuada y no se vean afectados los proyectos por un error sencillo. El conocer cosas como, la posición del micrófonos a la hora de grabar, el color que aporta este a un instrumento (o color de voz de un cantante), la compresión, la estructura de ganancia, entre otros elementos, hacen que una producción se distinga de ser profesional o no.

El tener conocimientos académicos previos permite aportar nuevas ideas de una manera técnica al productor principal y darle un nuevo color a la producción. Desde la composición, el llegar con nuevas ideas y saberlas expresar puede convertir una canción en un hit comercial; desde los arreglos con pasajes instrumentales o con la orquestación, el cambio de micrófonos o el mover dicho transductor unos centímetros puede darle una sonoridad distinta a la canción. El entender el funcionamiento de procesadores de audio en la mezcla (sean *plug-ins* o *hardware*) y saber que parámetro modificar, puede darle el elemento diferenciador que busca un artista y sobre todo, el sello único que diferencia el sonido de Salvaje Music a otro estudio.

El punto dulce o *Sweet Spot* se define como el área donde dos parlantes convergen sus señales emitidas y crean un cruce que hace sentir, psico-acústicamente hablando, una escena auditiva donde se organizan los sonidos en un campo estéreo y da la sensación de espacialidad. (Izquierdo Lehmann, F. Cádiz, & Sing Long, 2022). Esto no solo aplica a la escucha; de cierta manera, podríamos llamar “punto dulce” al color sonoro que emite un

instrumento cuando se ubica el micrófono en cierta posición. Combinando los distintos tipos de micrófonos, patrones polares, entre otros elementos técnicos, se logra resaltar cierto color¹ de un instrumento que permite darle a la canción un ánimo determinado.

Conocer el sonido de un instrumento y tener claro qué sonido se busca, permite agilizar el flujo de trabajo en una producción. En un estudio que tiene tantos clientes y tiene trabajo de grabación constante, se hace importante conocer los tipos de micrófonos, su patrón polar y su color característico para sacar el máximo provecho en un proyecto según la intención de la letra, pues no todas las canciones tienen el mismo ánimo ni la misma idea de sonido por parte del productor. Salvaje Music cuenta con la posibilidad de combinar la señal capturada con *hardware* analógico que dé una sonoridad particular a cada producción y permita amalgamar este procesamiento con lo capturado por el micrófono, siempre apuntando a plasmar la visión que tiene el artista y el productor con respecto al sonido final de la canción.

Con la captura terminada se procede a la edición, un proceso que es importante dentro de la cadena de producción musical, y que se facilita conociendo y dominando los comandos del software usado para tal fin (que para el caso de Salvaje Music es Pro Tools). Con las señales comprimidas desde la grabación, el proceso de mezcla se hace más rápido y se agiliza en la entrega de canciones, manteniendo siempre la calidad y el sonido que distingue a Salvaje Music en la industria.

¹ (Tanco, 2013) menciona que gracias a las experiencias sensorio-motoras se crean esquemas-imágenes que permiten realizar analogías metafóricas de un dominio conocido hacia uno más abstracto, brindando comprensión, conceptualización y razonamiento de experiencias estéticas. Para fines comunicativos y descriptivos en este trabajo, se considerará el concepto de “color” como realce, atenuación o manipulación de un sonido en su espectro frecuencial y/o dinámico.

No solo los conocimientos técnicos previos son importantes, en Salvaje Music es igual de importante (o a veces más importante) tener una relación y convivencia sana con los compañeros de trabajo, pues, permite crear un ambiente agradable de trabajo y eso se transmite a los artistas, managers e inversionistas que van a realizar su trabajo en el estudio; ya que se siente tranquilos en el espacio y pueden sacar todo su potencial en la grabación permitiendo una excelente captura.

Teniendo lo anterior, no hay que olvidar que se está laborando en un estudio de alto nivel de exigencia y que se debe ser ágil, práctico y eficiente con los procesos que se realizan. Por eso, Salvaje Music tiene un flujo de trabajo ya predeterminado que permite al artista tener su canción lista en poco tiempo; este ritmo de trabajo permite que la comunicación entre ingeniero y productor sea efectiva, generando en el artista confianza en el equipo y certeza que el producto final será algo competitivo en el ámbito nacional e internacional.

5. Informe

En el estudio Salvaje Music se realizan casi todos los procesos de la materialización de una canción, pues si bien se tienen los equipos para hacerlo, en el estudio se sigue la recomendación que **la masterización** lo haga otra persona que aporte una nueva visión y un nuevo sonido al proyecto. También, dentro de la producción de una canción, se definen unos roles para que haya una flujo de trabajo óptimo y ágil; adoptando los roles clásicos que menciona Arena, donde *el músico* se encarga de ejecutar las ideas musicales compuestas; *el técnico de grabación* con su función de conectar y manipular los cables, micrófonos y procesadores de audio; *el ingeniero de sonido* el cual se encarga de grabar, editar y mezclar la canción y *el productor musical* que coordina todo el proceso. (Arena, 2008, pág. 48)

De igual manera, (Arena, 2008, págs. 48-49) menciona que “la producción musical puede ser encarada desde muchos puntos de vista” definiendo al productor desde tres ámbitos:

1. Desde el punto de vista de la creación: aquella persona encargada de componer las canciones.
2. Desde el punto de vista del tratamiento: Aquella persona que toma la composición y explota su potencial en todos los ámbitos posibles.
3. Desde el punto de la organización: Aquella persona que contrata los músicos para la grabación, que paga los gastos, paga el personal necesario, entre otras funciones administrativas.

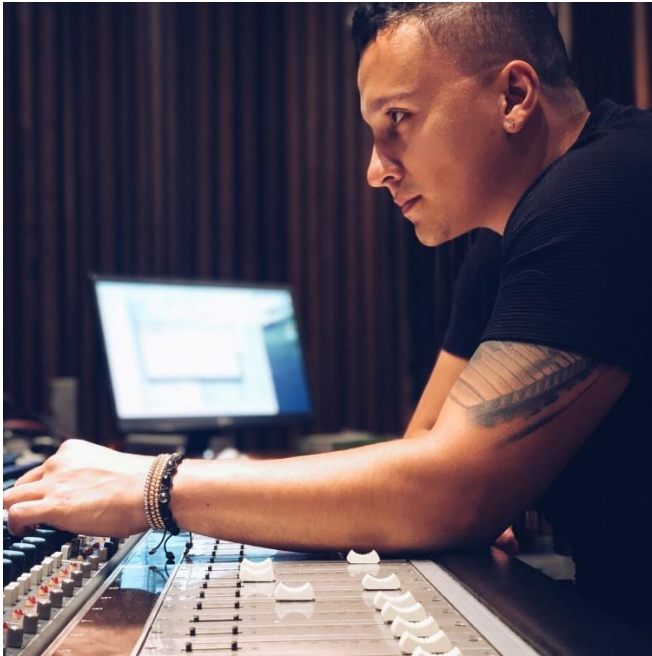


Ilustración 2 Jorge "Georgy" Parra. Productor, fundador y dueño de Salvaje Music. Foto tomada de: <https://www.facebook.com/Georgy-Parra-Salvaje-100874651952072>

En Salvaje Music, su fundador y director general, Jorge “Georgy” Parra; es a su vez, el productor musical en el estudio; según las tres visiones anteriormente descritas de cuál es la función del productor, Georgy ocupa las tres, pues con su experiencia, trayectoria y conocimiento de la industria musical, le ha permitido crearse un nombre dentro del género denominado popular/regional con éxitos como

“Dulce Pecado” y “Matemos las ganas” de Jessi Uribe; “Usted no me olvida” de Joaquín Guillier; “No te voy a olvidar” de Yeison Jiménez; “Pacto de caricias” de Francy entre otras canciones. Sobre él recae la responsabilidad de que los productos sonoros hechos en salvaje cumplan los objetivos propuestos por el artista, manager e inversionistas del producto.

El ambiente de trabajo y trato entre el equipo de Salvaje Music es algo vital para el correcto funcionamiento de las producciones. Ese es el pensamiento general entre las personas que hacen parte del equipo de trabajo. Desde Georgy, pasando por Ricardo Jaramillo (Ingeniero de sonido del estudio) y finalizando con Catalina Arango (Secretaria) siempre se trata de llevar un ambiente laboral sano y des-estresante para así brindarle a los músicos y artistas que llegan al estudio a materializar un proyecto sonoro una atmósfera

donde puedan expresar sus ideas con confianza y seguridad de lo que obtendrán será algo de alto nivel.

Composición:

Cada canción tiene un proceso distinto, pues hay artistas que son compositores y llevan una maqueta de la estructura, la armonía, la melodía y la letra en un audio; de igual forma, hay artistas que adquieren los derechos patrimoniales de una obra del catálogo de Salvaje o de algún músico externo; o el productor se sienta con su equipo de trabajo en un campamento de composición² con la finalidad de crear canciones exclusivas para ese artista que contrata el servicio.

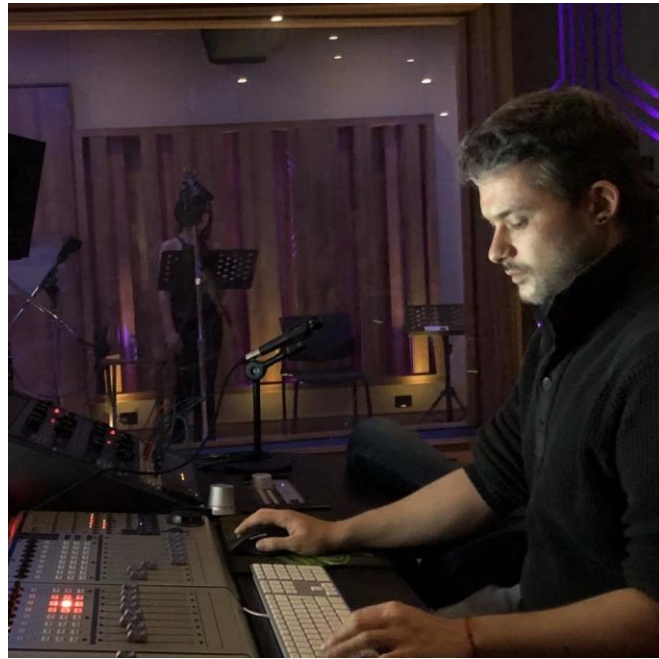


Ilustración 3 Ricardo Jaramillo, ingeniero de planta de Salvaje Music

Ahondando en esta última faceta, se obtuvo la oportunidad de ser parte del campamento de composición que realizó Georgy Parra con el grupo musical *Pasabordo* y *Simón Vauri*; componiendo canciones para el reconocido cantante **Juanes**, pues la idea es presentarle a este último, un proyecto donde él interprete las canciones compuestas y se

² Tomando la definición la Real Academia Española (RAE), Campamento es una instalación eventual de personas que se reúnen para un fin especial. En **Salvaje Music** el fin del campamento es componer entre dos y tres canciones por sesión para uno o varios artistas.

grabe un álbum de música popular/regional con el objetivo de brindarle una visualización más internacional al género.

El proceso para la composición es parecido a la improvisación musical, pues como mencionan Hernández Bravo, Hernández Bravo, & Milán Arellano (2010) el componer una canción es la consecuencia de la improvisación sobre una base, pues son técnicas que ayudan a desarrollar la creatividad. Pero no solo interviene lo técnico en una composición, la sensibilidad del compositor, el estado de ánimo y la curiosidad por descubrir nuevas sonoridades hacen que se aporten diferentes ideas que nutran la canción.

Teniendo en cuenta lo anterior, el proceso en el campamento de composición fue entrar en un ambiente de tranquilidad y alegría pero con la mentalidad y el profesionalismo de crear algo que impacte y que sea comercialmente viable. Por lo que se empieza a buscar una progresión de acordes llamativa, y al mismo tiempo, se va pensando en la melodía (sin letra, solo con onomatopeyas) dando muchas combinaciones, pues cada músico aporta una idea musical distinta.



Ilustración 4 Ilustración 4 Campamento de composición para Juanes con Pasabordo, Simón Vauri y Georgy Parra. Foto por: Catalina Arango

Cuando se tiene establecida esta primera idea, se determina si va a ser el estribillo o un verso; para continuar linealmente con la canción. Luego de afianzar esta idea, se comienza a crear la letra para la melodía que se estableció anteriormente concretando así sobre qué va a tratar la letra, como puede ser una estructura posible de la canción. A medida que se va avanzando, se va escribiendo la letra para dejar registro de todo lo que vaya sucediendo y que no se olvide, procurando siempre, retomar desde la introducción, o desde el primer verso para que a medida que va fluyendo la composición, no se olvide.

Definida la estructura, la melodía, la letra y la armonía de la canción; se continúa, tocando la canción de principio a fin para grabar en una nota de voz la canción como quedó con la finalidad de dejar un registro sonoro y una base/guía que permita la creación de los arreglos que más adelante llevará la canción.

5.1 Pre-producción y maquetas:

Una vez lista la maqueta de la canción, se procede con el proceso de pre-producción, un proceso que según menciona Arenas (2008) son un conjunto de preguntas importantes que definen el hilo conductor y el flujo de trabajo de la canción o álbum. En Salvaje Music, según el flujo de trabajo establecido; se inicia con la detección del mapa de tiempo, esto con la finalidad de saber el tempo que lleva la canción y cómo manipularlo más adelante según se requiera. Luego se extrae de la maqueta que envía el artista, (o algún registro sonoro que tenga, sea nota de voz, *cover*, entre otros) la voz y la pista instrumental por separado para identificar la armonía (en caso de ser una canción ya creada) y los gestos melódicos que tiene; esto se hace utilizando el programa *RX8* de la marca “*iZotope*” (empresa de tecnología de audio).

Con estos archivos de audio (la pista original montada en una sesión del DAW y su BPM³ detectado, la pista instrumental y la pista vocal) se procede a utilizar VST (*Virtual Studio Technology*) y el protocolo MIDI -que como menciona (Martinez, s.f, págs. 21-22) “es un lenguaje estándar que almacena datos digitales de audio para reproducirse en otro dispositivo”- para crear la base de la nueva canción, la armonía, los obligados, los ritmos, entre otros elementos de una canción.

Se comienza a intervenir los versos y se avanza de forma lineal, tocando la armonía con un registro de piano para dejar los cambios armónicos que lleva la obra y que el músico que posteriormente va a grabar, tenga conocimiento de qué acordes interpretar en el instrumento. Luego, se piensa la armonía para las partes instrumentales (introducción, intermedio y final). Durante la creación de las partes instrumentales, el productor general de la canción, va cantando las ideas melódicas que tiene pensadas para estas secciones, dejando así registro para poderlas asignar a algún instrumento (sea trompeta, acordeón o requintos).

Haciendo un recorrido histórico, es importante mencionar que, anteriormente la forma de grabación era inmediata, pues no habían grabadoras multi-pista que permitiera capturar instrumentos de manera asincrónica, todos debían tocar la obra de principio a fin y esto era imprimido en cintas de papel recubiertas de óxido metálico (Turrión Pérez, 2013). Luego, en los años 50's aproximadamente, el músico e ingeniero **Les Paul** solicitó a la empresa **Ampex** y su ingeniero **Jack Mullin**, la creación de las primeras grabadoras multi-

³ BPM: *Beats Per Minute* Es el número de pulsaciones que se marcan en un minuto, entre más alto sea el número, más golpes se deberán marcar.

pista, permitiendo la captura de instrumentos de manera asincrónica (Turrión Pérez, 2013) teniendo facilidad al manipular el audio capturado.

Con el avance tecnológico mencionado anteriormente, ha permitido que la etapa de grabación sea un proceso donde los músicos de sesión, puedan grabar los instrumentos asincrónicamente y pueda equivocarse sin necesidad de repetir todo lo ya hecho, dejando la mejor captura y brindándole un alto nivel de calidad a las canciones desde su parte instrumental.

5.2 Grabación:

En el proceso de grabación en Salvaje Music, se capturan primero las bases de la música popular/regional, los cuales son Bajo (eléctrico), Guitarra (o guitarras) y Vihuelas (acústicos). Todos estos instrumentos siguiendo las indicaciones dejadas por el productor general en las maquetas MIDI las cuales le dan el sello único de *Salvaje*. Se continúa con la elección cuidadosa del color que debe llevar la canción, se procede a identificar qué micrófono es mejor para la captura de dichos instrumentos, el posicionamiento más eficiente de la cápsula, los parámetros del proceso dinámico por el que va a pasar (o no) y la sonoridad del cuarto de grabación.

Para la captura de Ritmos (entendiéndolo como guitarras y vihuelas), se utilizó el micrófono *Audio Technica AT 4051*, el cuál capturaba una guitarra acústica Yamaha y una vihuela acústica *custom*, estas se grababan dos veces para generar una correcta sensación estéreo –pues si se duplica la señal captura, lo que hará es dar +6dB y no una percepción de varios instrumentistas tocando al tiempo- esta señal es enviada a un pre-amplificador para aumentar el nivel de la señal que iba dirigida hacia un compresor *Teletronix LA-2A*. Esta señal ya procesada, iba a una tarjeta *Pro Tools HD I/O* que a la vez hace la conversión AD/DA para entrar al software *Pro Tools Ultimate* y ser manipulada. Para el bajo, el proceso es distinto, pues es un bajo eléctrico *Ibáñez SDR*, que pasa por un Cabezote *Gallien Krueger 800RB*, este procesa la señal en potencia y ecualización y la manda a un *Teletronix LA-2A* (con unos parámetros distintos a los de los ritmos para darle un sonido diferente y que llene el espectro frecuencial en la parte de abajo).



Ilustración 5 Amplificador de bajo Gallien Krueger 800RB (imagen de referencia) tomada de: <https://www.audiomusicadigital.com/plugin-alliance-gallien-krueger-800rb/>



Ilustración 6 Micrófono Audio Technica AT4051 (imagen de referencia) tomada de: <https://www.amazon.com/-/es/Audio-Technica-AT4051B-Micr%C3%B3fono-condensador-cardioide/dp/B001TPX6VK>



Ilustración 7 Ilustración 7 Micrófono Neumann U6. Foto tomada por: Catalina Arango

Para la sección de arreglos o instrumentos melódicos (tales como trompeta, acordeón y requintos) se siguen las guías melódicas que dejó el productor general grabadas en la maqueta (que no es toda la canción) y rellenar las partes que falten con ideas del ingeniero y el músico de sesión. En el caso específico de la trompeta, por ser un instrumento con tanta presión sonora, se utiliza un micrófono de condensador (*Neumann U67*) con una atenuación de -18dB en el micrófono y una posición lejana para impulsar la señal en el pre-amplificador.

Con este mismo micrófono (el *Neumann U67*) y siguiendo el mismo proceso descrito anteriormente, se graban los requintos⁴ de marca Chilinguina acústicos (2 canales, pues cada requinto hace un voz distinta) buscando una posición donde el instrumento tenga un sonido propicio para que tenga un rol protagónico en la canción y vaya de acuerdo con la sonoridad y concepto que lleva esta, pues como menciona (Arena, 2008) la canción y su

⁴ Instrumento cordófono similar a la guitarra pero de menor tamaño, afinado una cuarta justa por encima de la afinación estándar de la guitarra (LA, MI, DO, SOL, RE, LA) y encargado de interpretar las melodías de adornos o principales (dependiendo del formato en el que se interprete).

sonido se define por tres elementos: la técnica de grabación y sus micrófonos, la intención del músico y la instrumentación que esta lleve, añadiéndole una cuarta y es el concepto y color que se busque.

Con el acordeón,
durante el proceso de práctica
y el flujo de trabajo
determinado en el estudio,
empezó siendo un
instrumento que no se
grababa en el estudio, pues el
músico de confianza del
director estaba ubicado en
otra ciudad del país y tenía
los elementos para entregar
una muy buena captura del
mismo. Por razones de salud
del músico, no se siguió
contando con él y se empezó

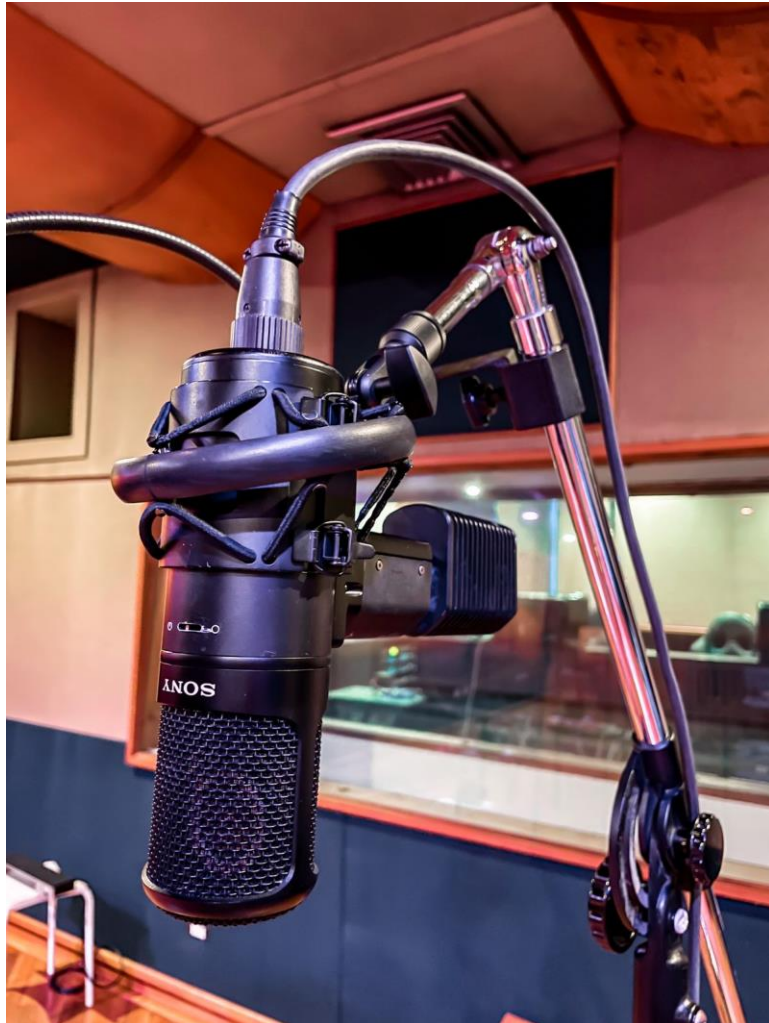


Ilustración 8 Micrófono Sony C-800G. Foto tomada por: Catalina Arango

a grabar el instrumento en el estudio principal de Salvaje Music. La captura de este instrumento se hace con dos micrófonos de condensador, se juntan las cápsulas de los micrófonos lo más que se pueda (en el eje Y) para evitar problemas de fase. En Salvaje Music se utilizaron el *Neumann U67* y el *Sony C800-G* para tal motivo y generar un color único. Se pre-amplifican y no se les aplica procesamiento de señal (compresión).

Para algunas canciones, era necesaria la sonoridad del violín, con el fin de darle a la canción un color con influencias en el mariachi mexicano. Como es un instrumento que es para dar la sensación de acompañamiento y de colchón armónico estilo orquesta de cuerdas, son varios los canales que se utilizan para tal fin (dieciséis para ser específico). Para la captura de este instrumento, se utilizan 3 micrófonos cualidades sonoras distintas. Cada micrófono captura una interpretación distinta del músico y va a un pre-amplificador distinto para generar diferentes colores auditivos. Los micrófonos utilizados en la grabación de violines en Salvaje Music, son un *AKG C-414* ubicado arriba del instrumento (donde da toda su proyección) al lado derecho (desde la vista del músico). El *Neumann U67* ubicado a la misma altura del músico y en todo el centro y el micrófono *Audio Technica AT4051* ubicado en el lado izquierdo (desde la vista del músico) y arriba apuntando al diapasón del violín. Con la suma de los dieciséis canales, genera un color a orquesta de cuerdas que llena armónica y melódicamente la obra.



Ilustración 9 Micrófono AKG C414 (imagen de referencia) Tomada de: <https://www.amazon.com/-/es/Audio-Mic%C3%B3fono-condensador-vocal-multipatr%C3%B3n/dp/B006VSM8WS?th=1>

Después de la captura de todos los instrumentos que hacen parte de la canción, se procede a llamar al artista principal para que grabe las voces. Aquí el productor general está presente en todo momento para la dirección en cuanto a melodía (si hay algo que se pueda

cambiar) interpretación o ideas que ayuden a transmitir el concepto de la obra. Se hace una escucha del cantante y qué color tiene en su voz para saber qué micrófono le quedaría mejor y potencie mejor la canción; el Sony C-800-G es un micrófono brillante y si se pasa por el *Teletronix LA-2A* genera un sonido donde las frecuencias agudas son protagonistas, y si se combina con el compresor *Tube-Tech*, por lo tanto, las consonantes “S” salen mucho en la canción. Por su parte, el *Neumann U67*, es un micrófono opaco que en combinación con el *Teletronix LA-2A* da una sensación cálida al oído (Una sensación donde las frecuencias medias tienen su protagonismo pero no son estridentes, mientras las frecuencias altas están un poco atenuadas); mientras que su combinación con el *Tube-Tech* da una sensación más filosa (la sensación que se genera es que las frecuencias agudas resaltan sobre las otras y generar armónicos que son molestos). Decidido el color que se quiere capturar del cantante, se mueven los parámetros (del pre-amplificador y el compresor) con el fin de procesar la señal y que sea el color protagónico del artista durante todo el sencillo, álbum o EP.

Como último paso, y teniendo todos los instrumentos grabados (especialmente las voces principales) se procede a grabar las coros que va a llevar la canción; muchas veces se contrata un músico que las grabe, pero puede pasar que el mismo cantante las haga para mantener una sonoridad vocal determinado en su obra.

5.3 Edición:

El proceso de **Edición** tiene dos momentos, uno es ir modificando los clips capturados a la par se va grabando, el segundo momento se hace al final de cada grabación –este último es de más cuidado pues será lo que quede en la canción-. Cuando esté todo

terminado, se hace una pre-mezcla para enviar a aprobación por parte del director general y del artista, todo con la finalidad de tener una idea de cómo va a quedar la canción al final. Sin embargo, luego de tener todos los instrumentos grabados, se verifica nuevamente la edición, esta vez pensando en la funcionalidad de todas las pistas capturadas y cómo funcionan entre sí. (Turrión Pérez, 2013) Define la edición como “el proceso que adecua y mejora los clips de audio grabado, haciendo uso de las herramientas de edición que existen dentro del secuenciador”. Dichas herramientas permiten manipular los clips de audio en su corte, copia, pega, normalización, *fade in* o *fade out*, entre otros elementos.



Ilustración 10 Proceso de edición de voces Foto por: Catalina Arango

En Salvaje Music la edición es un proceso muy importante pues todo tiene que ir perfecto y ceñido a la grilla temporal del software de grabación para que no haya golpes desfasados o sonidos extraños a la idea original en la canción. Se empieza con el bajo, dejando cada ataque con el los tiempos y que la base esté sólida. Luego se editan los ritmos, dejando los golpes entre sí unísonos, sin desfases y con los cortes muy firmes con respecto al bajo. Se continúa con las trompetas,

en las que aparte de revisar su ejecución en el tempo y las figuras, también se edita la

afinación. Se sigue con el requinto, añadiéndole pequeños desfases entre sí, pues este instrumento tiene la particularidad que si se hace la edición perfecta, sonará como si fuese grabado por MIDI. Y se finaliza la parte instrumental con el acordeón, dejando los adornos y figuras melódicas que concuerden con el resto del instrumental y que haya una unidad entre las partes.

El proceso con las voces tiene varias etapas: 1. Tiempo. 2. Alineación entre sí y 3. Afinación. En la sesión de ProTools, se dejan las frases en su sitio según el bpm de la canción, que concuerde con la música y que esté correctamente ejecutada; se sigue con la alineación de la voz principal con los coros para que cada sílaba concuerde en el tiempo y ejecución. Terminadas las dos primeras etapas, se exportan los audios de las voces (junto con el bajo y la guitarra, para tener un soporte armónico durante la afinación) y se montan en una sesión del programa *Melodynne*.

Montada la sesión de afinación, se procede a dar los últimos detalles de edición a las voces, poniendo las notas correspondientes de la escala y que queden firmes sin ir a entorpecer su interpretación ni que suene muy robótico, pues se corre el riesgo de querer afinar todo de manera perfecta y se olvida la naturalidad. Cuando se está manipulando las voces, se toman decisiones de tiempo (en sílabas concretas) notas de paso y corrección de vibratos que pueden cambiar la interpretación y sentimiento del cantante siendo lo contrario a lo que se pensó desde el arreglo o desde la composición.

5.4 Mezcla:

La mezcla, según define (González Pérez, 2018/2019) permite tratar una canción en su procesamiento frecuencial, dinámico y espacial, dejando distinguir cada uno de los

elementos que hacen parte de la obra. Recordando que la mezcla es un proceso artístico subjetivo, ¿cómo se puede definir qué es una buena mezcla y cuál no? (Medina, 2008) Hace una comparación con dos pintores, estos, hacen un cuadro teniendo los mismos materiales y el mismo modelo al frente, pero cada uno obtendrá un resultado diferente pues su concepción e ideas son distintas. Lo mismo pasa con dos ingenieros, pues su visión de la canción, el procesamiento e ideas de automatización son distintas. Aquí es donde entra a jugar la percepción del mercado musical y qué es lo que funciona comercialmente y qué no.

Teniendo en cuenta lo anteriormente mencionado, acerca de la diferenciación de una buena mezcla, en Salvaje Music se busca el común acuerdo entre los ingenieros y el productor, exponiendo sus argumentos frente a algo que pueda gustar o no. Muchas veces durante el período de práctica, la mezcla estuvo a cargo de *Jorge Parra*, donde él puso su visión de la canción y su conocimiento del mercado para que la canción tuviera facilidad de ser comercialmente viable y algo producido con los estándares de calidad que exige el medio; y que, al final, pedía la opinión del ingeniero de confianza y del practicante. Otras veces la mezcla estuvo a cargo del ingeniero Ricardo Jaramillo, el cuál puso sus conocimientos teórico-prácticos en la canción y le dio su toque personal, enviando su versión final de la mezcla para la aprobación del director general.

Los monitores en el proceso de mezcla son de vital importancia ya que son la representación sonora de los procesos y conceptos teóricos que se realizan en el DAW y la sala es el complemento que confirma o distorsiona lo que se está haciendo, pues si no hay una sala tratada acústicamente para el proceso de mezcla, las canciones quedan con frecuencias con mucho nivel o con muy poco nivel y no quedan balanceadas. El espacio de

Salvaje Music es un espacio tratado acústicamente por los ingenieros de la compañía Acustega y tienen dos pares de monitores para referenciar el trabajo hecho; los monitores principales son los *Yamaha NS-10M* y los monitores de referencia son los *Genelec 8330a* de 8 pulgadas.

Los procesos que se realizan en la mezcla de cada canción determinan el sonido final. Se empieza con la limpieza de cada instrumento en frecuencias que no aportan nada al color buscado de la canción y a frecuencias resonadoras que enmascaran elementos o son molestas al oído. Luego se comprime el instrumento de una manera suave (pues ya viene comprimida desde la grabación) para dar un volumen más acertado y competitivo en el mercado musical. Pasado esto y por medio de canal de bus se hace un envío a una Reverb, y si es el caso, a un delay que le añade espacio al instrumento para finalizar con la automatización y que cada instrumento tenga su protagonismo. Todo guiado a la excelencia y a reforzar el concepto de la canción auditivamente.

5.5 Masterización:

El último proceso de la cadena de producción de una canción, que si bien es igual de importante que los otros, este no se realiza en el estudio de Salvaje Music, pues por el flujo de trabajo y teniendo la posibilidad de obtener una nueva visión, color y estética de la canción con un ingeniero especializado en el tema, se delega esta acción a un ingeniero de mastering externo que plasma los últimos detalles en las mezclas finales para ya obtener la canción que saldrá a la divulgación.

Lo anterior es conocido informalmente en el gremio como una acción aceptada por los ingenieros más destacados en el medio, en donde se busca una visión y estética diferente que pueda aportar resultados diferentes de los producidos en la industria musical.

6. Conclusiones

- La industria musical contemporánea, como menciona (Martín, 2013, pág. 188) ha evolucionado al consumo inmediato y a estar todo en el internet y las redes sociales. De la pasantía se logra concluir la importancia de conocer el mercado musical actual, como se mueve y cuáles son las tendencias musicales, de producción y de difusión para saber cómo direccionar las composiciones y/o arreglos y que generen un impacto y enganche a nivel comercial.
- Un ambiente y lugar de trabajo cómodos y con buena energía hace que todo fluya y sea un espacio agradable de laborar. En esto Salvaje Music tiene una concepción muy clara y es generar dicho ambiente para que el artista y los mismos trabajadores sientan felicidad de realizar sus labores lo cual es apreciable no solamente para los mandos directivos sino para el resto de los empleados.
- Es de suma importancia tener claridad de los procesos y que todos los elementos de la cadena funcionen de manera correcta (desde los equipos tecnológicos hasta el personal) pues como dice se dice comúnmente “La cadena es tan fuerte como su eslabón más débil” y si todo funciona de manera correcta, no habrá retraso en los tiempos de entrega o interferencias en el proceso de producción. Es ahí donde el profesional en formación de la carrera “Artes de la grabación y producción musical” debe asumir con entereza e idoneidad las acciones teóricas, metodológicas y técnicas adquiridas a lo largo de la carrera.

- La practicidad, eficiencia y seguridad en un trabajo como el de productor musical, son elementos de suma importancia que ayudan a agilizar el trabajo. La apropiación por parte del profesional en formación se revierte en mejores acciones en favor de un mejor producto al aplicar lo aprendido en el estudio musical.

7. Recomendaciones al lugar de pasantía.

En la pasantía realizada se evidenciaron algunas deficiencias o debilidades en los procedimientos establecidos al interior de Salvaje Music; los cuales sino se atienden a tiempo pueden generar reprocesos y problemáticas mayores en la entrega oportuna y de calidad de los productos finales; las siguientes son las recomendaciones propuestas para el mejoramiento interno:

- Desarrollar un cronograma de actividades definido con fechas y acciones puntuales y que este sea del conocimiento de todos los empleados para que se cada uno de ellos tenga claridad acerca de las tareas que hay que realizar; clarificando cuales son de suma urgencia por encima de las de menor importancia, así como los tiempos de entrega.
- Conociendo lo agobiante que puede resultar las extensas jornadas de trabajo cuando se compromete a la entrega del producto final del artista, es fácil entrar en procesos de estrés y de cansancio físico; por ello se recomienda generar un programa de pausas activas matutinas durante las jornadas de trabajo para que el estrés no sea un detonante de enfermedades físicas y mentales en los empleados.

8. Resultados

8.1 Portafolio de trabajos generados durante el periodo de pasantía.

Número	Artista	Nombre de la canción	Funciones
1.	Joaquín Guiller ft Pasabordo	La independiente	Grabación de coros, Edición de voces y afinación; Mezcla
2.	Casi la pierdo	Cristian Rey	Grabación de instrumentos y voces, edición instrumental y afinación, mezcla
3.	Enamorado de ti	Cristian Rey	Grabación de instrumentos y voces, edición instrumental y afinación, mezcla
4.	Así soy yo	Cristian Rey	Grabación de instrumentos y voces, edición instrumental y afinación, mezcla
5.	Así quería mirarte	Cristian Rey	Grabación de instrumentos y voces, edición instrumental y afinación, mezcla
6.	Un día sin ti	Yerick Rey	Grabación de instrumentos y voces, edición y afinación.
7.	Hubo Alguien	Yerick Rey	Grabación de instrumentos y voces, edición y afinación.
8.	Hasta el fin del mundo	Yerick Rey	Grabación de instrumentos y voces, edición y afinación.
9.	Antes de ti	La colorado	Grabación de violines y voces, edición de voces y violines, mezcla.

10.	Como yo nadie te ha amado	La colorado	Grabación de violines y voces, edición de voces y violines, mezcla.
11.	Suerte	Mariana Malpica	Edición, afinación, mezcla.
12.	Brindo con chelas	Mariana Malpica	Edición, afinación, mezcla.
13.	Por ti	Mariana Malpica	Edición, afinación, mezcla.
14.	La masoquista	Yuri Alejandra	Grabación de coros, edición, afinación mezcla
15.	El problema	Pipe Bueno	Grabación de instrumentos, edición.
16.	El hombre cohete	Pipe Bueno	Grabación de instrumentos y voces, edición, afinación, mezcla.
17.	Avemaría	Joaquín Guiller	Grabación de voces, edición de voces.
18.	Mala	Joaquín Guiller	Grabación de voces, edición de voces.
19.	La Tóxica	Diego A. La voz	Grabación de instrumentos y voces, edición, afinación, mezcla.
20.	Dices que te vas	Mateo Castro	Grabación de maquetas, edición instrumental.
21.	El aguante	Ronnie Arias	Grabación de voces, edición, afinación, mezcla.
22.	Mi amiga la botella	Héctor Bardellini	Grabación instrumental, edición instrumental.
23.	Soy Parrandera	Juliana Muñoz	Grabación instrumental, edición instrumental.
24.	Par de tequilas	Juliana Muñoz	Grabación instrumental,

			edición instrumental.
25.	Vivo y borracho	Daniel Peña	Grabación instrumental y de voces, edición, mezcla.
26.	Mosaicos cover	Fabián Ardila	Grabación instrumental, edición y mezcla.
27.	La risa de las vocales	Sara Peláez	Edición, afinación, mezcla.
28.	Feliz Navidad	Sara Peláez	Edición, afinación, mezcla.
29.	La tusa	Nico Ruiz	Arreglos, grabación voces, edición, afinación.
30.	Me liberé	Los Carlos Julios	Edición, mezcla.
31.	Solitaria	Diana Rivera	Grabación de voces y coros.

8.2 Video: *reel* con varias de las obras grabadas durante la pasantía

<https://youtu.be/PGzk5vkfXT8>

9. Referencias bibliográficas

- Arena, H. F. (2008). *Producción musical profesional*. Banfield, Lomas de Zamora: Gradi: Manuales USERS. Obtenido de <https://books.google.es/books?id=7TIK9YfI-zYC&lpq=PA64&ots=p3Ne952kYL&dq=grabaci%C3%B3n%20musical&lr&hl=es&pg=PA49#v=onepage&q=grabaci%C3%B3n%20musical&f=false>
- González Pérez, M. (2018/2019). *Herramienta para el aprendizaje de técnicas de mezcla en producción musical*. Madrid.
- Hernández Bravo, J. R., Hernández Bravo, J. A., & Milán Arellano, M. Á. (2010). Actividades creativas en educación musical, la composición musical grupal. *Revista de la facultad de educación de Albacete*, 11-23.
- Izquierdo Lehmann, P., F. Cádiz, R., & Sing Long, C. (06 de 01 de 2022). *arvix.org*. Obtenido de *arvix.org*: <https://arxiv.org/pdf/2201.01461.pdf>
- Martín, D. A. (2013). Música, industria y promoción. *Revista Uca*, 188.
- Martinez, C. (s.f). Producción Musical (Grabación y edición con software gratis). *RedUSERS*, 21-22.
- Medina, J. A. (07 de 01 de 2008). *Hispasonic.com*. Obtenido de Hispasonic: <https://www.analfatecnicos.net/archivos/64.LaMezcla-JoseAntonioMedina-Hispasonic.pdf>
- Tanco, M. G. (2013). el concept de color en la música. *XI Encuentro de Ciencias Cognitivas de la Música (11 ECCoM) (Buenos Aires, 12 al 14 de septiembre de 2013)*, (pág. 317). Buenos Aires.
- Turrión Pérez, A. (2013). *Producción musical y grabación en un sistema DAW*. Leganés.