

**Funk Atemporal. Un viaje en el tiempo a través del Funk  
(Timeless Funk. A time travel through Funk)**

Por:

Daniel Moná Vanegas

Jorge Esteban Quintana Giraldo

Juan Pablo Mesa García

danielmona287550@correo.itm.edu.co

jorgequintana279766@correo.itm.edu.co

juanmesa289709@correo.itm.edu.co

Artículo académico presentado para optar al título de:  
Profesional en Artes de la Grabación y Producción Musical

Facultad de Artes y Humanidades  
Artes de la Grabación y Producción Musical

Medellín, Colombia

2025

## FUNK ATEMPORAL<sup>1</sup>

Este proyecto trata de la producción de un álbum de seis canciones de estilo *funk*, cada una en representación de una década desde los años 60's hasta los 2010s, basándose en el análisis de datos de éxito comercial que aportan al estilo musical en este lapso, para recrear su evolución musical y sonora por medio de herramientas, técnicas y métodos digitales en la producción musical moderna.

Se tuvo como base el top 10 del *chart* Billboard Hot 100 para obtener una lista de referencias de éxito comercial de cada década para su análisis musical, que sirve para la recreación, representación sonora e implementación en la música *pop* comercial con métodos digitales de producción musical desglosado en las etapas de composición, arreglos, grabación, diseño de sonido, mezcla y masterización, explicando su metodología de implementación con planes de composición, técnicas de microfónica, herramientas de audio digital, emuladores de dispositivos análogos y técnicas de producción musical que se conglomeran artísticamente en este álbum.

### **Términos clave:**

Emulación analógica, recreación sonora, éxitos pop comerciales, evolución del audio, historia del funk.

## TIMELESS FUNK<sup>2</sup>

This project focuses on the production of a six-track funk album, with each song representing a different decade from the 1960s to the 2010s. The creative process is grounded in an analysis of commercially successful music data from this period, aiming to recreate the musical and sonic evolution of *funk* music using modern digital music production tools, techniques, and methods.

The Billboard Hot 100 Top 10 chart was used as a primary reference to identify commercially successful tracks from each decade. This analysis serves as the foundation for the recreation, sonic representation, and implementation of these elements in commercial *pop* music,

---

<sup>1</sup> Artículo académico presentado para optar al título de Profesional en Artes de la Grabación y Producción Musical. Institución Universitaria ITM. Departamento de Artes y Humanidades. Medellín, 2025. Asesor: Jorge Valencia.

<sup>2</sup> Academic article submitted in partial fulfillment of the requirements for the undergraduate degree of Professional in Recording Arts and Music Production. Institución Universitaria ITM. Departamento de Artes y Humanidades. Medellín, 2025. Advisor: Jorge Valencia.

utilizing digital music production methods. The process is broken down into the stages of composition, arrangement, recording, sound design, mixing, and mastering. The methodology includes detailed composition planning, microphone techniques, the use of digital audio tools, analog gear emulators, and contemporary music production techniques, all of which are artistically synthesized in this album.

**Key terms:**

Analog emulation, sound recreation, mainstream pop music, history of funk music, audio evolution.

## INTRODUCCIÓN

La música *funk* se define como un estilo musical afroamericano que surge a partir de los géneros R&B y *soul* de los años 60's, y que además puede entenderse como una forma de interpretación instrumental y vocal que puede aplicarse a diferentes géneros y estilos populares, destacando los aspectos rítmicos y tímbricos por encima de los melódicos y armónicos. Por lo tanto, este estilo ha tenido un desarrollo histórico que ha ido evolucionando por medio de una gran variedad de música que contiene un carácter *funky* en su sonido e interpretación.

Es así como ha permeado la cultura popular y las tendencias de consumo musical a lo largo de los años desde su origen hasta la actualidad, por lo que ha estado sometido a diversos cambios que además se han acompañado de otros desarrollos en paralelo como la tecnología en dispositivos de audio y las técnicas en producción musical, permitiendo una amplia gama de sonoridades en constante innovación.

Con base en esta premisa, surge la idea de recrear la evolución del *funk* a través del tiempo, en diversos contextos estilísticos y épocas que hayan sido importantes para su desarrollo hasta la actualidad. De este modo, se busca aportar a su influencia en la música *pop* comercial y en los géneros musicales involucrados, al mismo tiempo, se quiere lograr una mayor comprensión de la historia del audio y producción musical que ayude a aplicar mejor sus diferentes etapas en música comercial.

Por lo tanto, se realizó la producción completa de un álbum pequeño de seis canciones que, por medio de su sonoridad, narre la historia y evolución cronológica del *funk* y sus

implementaciones en diferentes estilos y contextos comerciales importantes a partir de su origen en los años 60's hasta los 2010s, por lo que cada canción representa una década de manera consecutiva (seis décadas), así como un aporte importante en su desarrollo evolutivo y su influencia en la industria y cultura musical.

Esto pudo obtenerse por medio del procesamiento de audio digital con herramientas digitales actuales, entendiendo su implementación específica para alcanzar todos los factores estilísticos necesarios, y así lograr las sonoridades deseadas y coherentes con la época, estética y estilo de *funk* que se quiera recrear y aplicar.

En la actualidad existe una nueva oferta de propuestas y tendencias musicales que sigue incorporando de múltiples maneras el elemento *funk* en su sonido e interpretación, el cual se ha expandido y diversificado gracias al desarrollo tecnológico del audio, la producción musical, la comunicación, y el acceso a la información, que han facilitado su implementación y retroalimentación para un desarrollo óptimo y práctico.

A raíz de esto, y desde la década de los 90s, han surgido propuestas musicales que buscan emular, imitar y/o recrear sonoridades de épocas pasadas, ya sea por motivos de nostalgia u homenajes que puedan despertar interés en nuevas generaciones de audiencias, y por ende en nuevos nichos de mercado.

En efecto, esta propuesta puede aportar al criterio estético de nuevos creadores musicales para producciones comerciales que incorporen el *funk* y sus variables en nuevos productos y tendencias, optimizando el uso de herramientas digitales con las que se logre llegar a diferentes sonoridades pasadas y presentes teniendo en cuenta el análisis musical, tímbrico y estético en su contexto histórico y proyección comercial, planteando nuevas alternativas para aquellos nichos de mercado que busquen consumir música con estas características.

Así mismo, el objetivo del presente artículo busca documentar y explicar detalladamente los procesos en el desarrollo del producto musical por medio de análisis comparativos y metodología de trabajo que sirva como material académico e investigativo en su aplicación e implementación para otros proyectos que busquen aplicar técnicas de emulación y recreación musical en diferentes estilos y estéticas.

## REFERENTES TEÓRICOS Y ARTÍSTICOS

Para este proyecto es importante reconocer el proceso de la producción de conocimiento de las artes desde el programa nacional de las artes adscrito a Colciencias, un artículo en donde se plantea un análisis compuesto en la investigación artística. En el artículo referente se reconoce la estructura y toda la composición de los procesos de investigación fundamentales para el proyecto. Dentro del artículo se destaca la importancia de la participación del Estado colombiano en el implemento de políticas que permiten el desarrollo de proyectos artísticos en el marco de creación, así como herramientas para la difusión de propuestas que sirven de referencias para el acrecentamiento y formación de propuestas dirigidas a la creación musical (Asprilla, 2014).

Desde el método de investigación musical planteado por López Cano & San Cristóbal (2014), las competencias básicas de argumentación, la formulación de preguntas, el trabajo con la información y la sustentación de una idea deben cultivarse para la conciencia plena en el proceso de creación, esta conciencia derivada permite proponer recursos y estrategias para desarrollar con éxito un proyecto.

Gran parte de las recreaciones que se hacen hoy en día se basan en la forma en la cual se desarrolla la tecnología para lograr esas sonoridades por medio de la producción musical, pero ¿Cómo llegar a ellas desde la composición?, se requiere analizar la naturaleza de componer y su conexión con diferentes contextos artísticos y comerciales en cada época.

Para esto es fundamental comprender las raíces que cimentaron el estilo musical, por lo que el trabajo artístico del denominado “Precursor del Funk” James Brown, específicamente sus dos canciones más exitosas en *Billboard Hot 100* (s. f.) en la década de los 60’s, “Papa’s Got a Brand New Bag” (1965) y “I Got The Feeling” (1968), son referentes principales en cuanto a sus formatos instrumentales con base rítmica de batería, bajo, guitarra y teclados eventualmente, alineación de vientos de cuerda americana (trompeta, saxofón y trombón), voces principales y corales. También sus elementos de composición, como las métricas binarias en 4/4, síncopas y *ostinatos* en las líneas de bajo base rítmica de batería, momentos de improvisación, texturas homofónicas de melodía con acompañamiento, pasajes melódico-rítmicos en los vientos marcando y apoyando acentuaciones, guitarra con función exclusivamente rítmica y armónica, y voces con poco rango melódico y mucho modismo rítmico utilizando la letra y las palabras para determinar el ritmo con performatividad alegre y animosa en ambientes de baile y fiesta.

Con base en esto se utilizaron estas características musicales e interpretativas del *funk* para la selección de éxitos *pop* comerciales del *chart Billboard Hot 100*, que conformaron la lista de canciones referentes, la cual es el pilar de todo este trabajo, teniendo en cuenta las variables estilísticas, estéticas y musicales debido al desarrollo evolutivo y tecnológico del audio y los cambios de tendencias *pop* comerciales para diferentes géneros musicales que fueron permeados por el *funk*, tales como *blues*, *soul*, *psicodelia*, *synth-pop*, *hip-hop*, *new jack swing*, *R&B*, *pop rock* y *nu disco*, por lo que se investigaron las características principales de cada uno para obtener herramientas sólidas al momento de la composición y producción del álbum.

Todas estas características musicales se desarrollan bajo el concepto de *Groove*, el cual se expone musicalmente en artículos académicos como el de Cabezas Guevara (2017), *Al ritmo del funk*, y el libro de Danielsen (2006), *Presence and pleasure : the funk grooves of James Brown and Parliament*, en donde explican la construcción de esquemas rítmicos basados en el *groove*, gracias al uso de síncopas musicales en figuraciones de semicorcheas en patrones cíclicos de repetición, cuyas acentuaciones varían entre pulsos fuertes y débiles aplicados más allá de las convenciones de la música clásica, sumado al uso de notas fantasma o *ghost notes* para generar esquemas rítmicos complejos, dinámicos y variados, los cuales invitan al baile y al movimiento, como se complementa en el artículo de Witek et al. (2014), *Syncopation, Body-Movement and Pleasure in Groove Music*, que define el *groove* como una cualidad musical asociada al movimiento corporal y la danza, generando altas sensaciones de placer en sus oyentes.

También se cuenta con bibliografía musical especializada en cada instrumento que ayuda a entender el vocabulario desde una visión interpretativa, como se puede apreciar en libros sobre el *funk* en la batería como el de Rick Latham, *Advanced Funk Studies: Creative Patterns for the Advanced Drummer* (2009), y en el piano como el de Gordon, A. D. (2016), *100 Ultimate Soul, Funk and R&B Grooves for Piano/Keyboards*. También existe bibliografía con partituras para analizar aspectos compositivos como la de Berg, K. (2024). *Funky Chicken Six Arrangement Set*.

Como referentes artísticos existen producciones como *Tailwinds* (2020) de la agrupación The Fearless Flyers, la cual utiliza herramientas de producción actual, pero preservando la esencia tradicional y clásica de los inicios del *funk* de los años 60s y 70s en aspectos de interpretación instrumental, resaltando elementos compositivos como la armonía minimalista y estática, variedad de síncopas rítmicas, sonoridades percusivas con mucho ataque rítmico,

arreglos de apoyos y acentos de vientos, y predominancia rítmica por encima de la melódica y armónica.

Para la etapa de grabación se aplicaron las técnicas utilizadas en producciones de *funk* de la lista de referentes, analizando los métodos de ingenieros de grabación como Bruce Swedien y Steve Hodge, cuyas entrevistas en *Sound on Sound* por Dan Daley (2006); Steve Hodge y Mike Senior (2009); y Bruce Swedien. *Recording Michael Jackson*, revelan detalles de su trabajo con artistas como Michael y Janet Jackson. También existen proyectos de recreación de grabaciones en estudios importantes para el desarrollo temprano del *funk* como el de Reverb (2019), *What Makes Motown Sound Like Motown?*

Para el proceso de recreación de sonoridades de diferentes épocas con herramientas digitales actuales se tuvo en cuenta producciones como *Willoughby's Beach* (2011) de la banda King Gizzard and The Lizard Wizard, que logra recrear sonoridades clásicas y antiguas de los años 60s y 70s por medio de diseño de sonido y mezcla, aplicando herramientas análogas y digitales para lograr colores tímbricos con la calidez de dispositivos análogos, distorsión armónica de grabación de cinta y saturación por preamplificación.

Se utilizaron técnicas de procesamiento del audio a partir de la tesis de grado de Terán Izquierdo (2014). *Producción del tema Gypsy Woman*, cuya producción está basada en el sonido clásico de la música *funk* de los años 70s. En ella se busca su recreación tímbrica por medio de herramientas digitales actuales enfocados en la mezcla de audio, como emuladores de ecualizadores clásicos, compresores análogos, preamplificadores de tubos, dispositivos y máquinas de cinta, entre otros procesadores digitales con sonoridad análoga.

También existen trabajos para fortalecer el criterio de implementación de estos procesamientos de audio digital para sonoridades clásicas y análogas y aplicarlas con mayor efectividad, como por ejemplo el realizado por Gavilanes Menéndez (2019). *De lo análogo a lo digital: Comparación de las cualidades sonoras del procesamiento con simulaciones digitales de amplificador a tubo vs. los amplificadores reales*, en donde se llegan a conclusiones de hasta qué punto el oído humano puede diferenciar el resultado de un audio procesado con emuladores digitales con uno por procesos análogos auténticos, permitiendo el análisis profundo de los elementos que permiten lograr aquellas sonoridades digitalmente sin caer en imitaciones del verdadero sonido análogo clásico.

Para aplicar estos métodos de diseño de sonido y mezcla que logren la emulación tímbrica coherente y contextualmente con cada década cronológicamente, es necesario entender la evolución de la producción musical y la historia del audio, así como el desarrollo tecnológico que acompañó a cada uno de estos procesos. Para esto existen bases como el trabajo de grado de Campoverde Castro et al. (2013). *Evolución de la Mezcla de audio*, en donde se explica la evolución histórica y cronológica de los procesos de mezcla de audio en el transcurso del tiempo y sus formas de implementación en cada época, profundizando en hechos históricos, dispositivos tecnológicos importantes e icónicos, y producciones musicales puntuales de artistas hitos, todo esto en el rango de los años 60s – 80s y la actualidad.

Existen bases teórico-prácticas con énfasis exclusivo en la mezcla de audio en todas sus etapas para su aplicación, como las técnicas y cadenas de mezcla de algunos importantes ingenieros de grabación de la industria musical que trabajaron en las producciones de las canciones de la lista de referentes, tales como:

Serban Ghenea, con la entrevista realizada por Gearspace (2021), *Interview with John Hanes*, en donde su asistente John Hanes explica sus diferentes procesos y cadenas de edición y mezcla. También el vídeo de Matty Harris (2023), *Serban Ghenea Vocal Chain Revealed!*, donde analiza las herramientas digitales, *plugins* y cadenas de procesamientos de audio para lograr sus icónicas mezclas.

Tony Maserati, por medio de videos informativos de Audioproduccion (2021), *3 LECCIONES trascendentes de TONY MASERATI*, y de Carlos Larez (2022), *Analizando a TONY MASERATI | Mezcla de voces pop, mix bus, compresión paralela, suma análoga*, en donde se detallan *tips*, consejos y formas de acción en diferentes procesos de mezcla enfocado en el tratamiento vocal por medio de herramientas digitales de audio.

Mark Stent por medio de material videográfico de Mixing Mastering Online (2023), *Mark Spike' Stent-The Secrets to his Hit Mixes!*, y de Audioproduccion (2023), *Cadena de MEZCLA de VOCES de "SPIKE" STENT (Paso a paso)*, en donde explican sus procesamientos de audio, cadenas de efectos, y tomas de acción en decisiones fundamentales en el desarrollo de sus mezclas.

## DESARROLLO METODOLÓGICO

### **Análisis de referencias de éxito comercial**

La primera fase del desarrollo metodológico consistió en delimitar el *corpus* de estudio: a partir del *chart Billboard Hot 100*, se seleccionaron de cinco a seis canciones de cada década que mantuvieron por más tiempo el puesto n.º 1 (o, en su defecto, el top 10) y exhiben rasgos característicos del *funk* en el contexto del *pop* comercial, conformando un total de 31 registros conglomerados en una [Lista de reproducción en Spotify](#) (ver anexo). Estas piezas fueron analizadas desde dos perspectivas: composición musical y lírica, y procesos de producción (grabación, diseño de sonido, mezcla y masterización), con el fin de identificar los elementos *funk* representativos de cada período. (Ver anexo de [Lista de Canciones Referentes](#)).

Además, el análisis conglomerado en esta lista incluye toda información de los recursos humanos, físicos y tecnológicos implicados en cada canción referente para indagar en ellos y en los procesos de producción musical implementados, para aplicarlos en la producción de este álbum.

### **Composición**

El proceso compositivo se sustentó en un análisis riguroso y sistemático de las canciones de la lista de referentes, mediante la elaboración de tablas específicas que permitieron comparar elementos líricos y musicales a lo largo de las décadas. Esta metodología facilitó la identificación de patrones comunes y diferenciales en el *funk*, evidenciando transformaciones estilísticas, incursiones en la música *pop* y variaciones temáticas que sentaron bases sólidas para la creación de nuevas obras que respetan la esencia histórica del género.

La comprensión de la evolución musical y sus tendencias comerciales se consideraron fundamentales para entender la identidad y el desarrollo del *funk* como elemento primordial en la música *pop*, orientando así la elección de tonalidades, métricas, texturas, progresiones armónicas y estructuras que guiaron la composición instrumental, cuya materialización quedó a criterio creativo del compositor y fue formalizada mediante partituras editadas para la posterior fase de producción. (Ver *scores* [aquí](#)).

En cuanto a la composición lírica, se adoptó la técnica de los tres pasos, que consiste en iniciar con el título de la canción y desarrollar tres momentos cronológicos a partir de este, permitiendo una estructuración coherente y temática (Camino, 2024, 16). La redacción de las letras se basó en una traducción superficial de las referencias en inglés, enfocándose en las temáticas y estructuras analizadas previamente, dejando su desarrollo a criterio del compositor. Conceptualmente, se definió una fiesta transtemporal dividida en seis etapas clave, correspondientes a cada década: desde la invitación al baile y la alegría simple de los 60s “Dance with Me”, pasando por la euforia colectiva de los 70s “Siente el Groove”, la autoafirmación de los 80s “Vencedor”, la fusión con expresiones urbanas en los 90s “Metrópolis”, la celebración nocturna de los 2000s “La Noche”, hasta el tránsito hacia la acción transformadora en los 2010s “Entrando en Acción”. Este esquema garantiza coherencia temática a lo largo del *corpus*, reflejando el espíritu y las preocupaciones predominantes de cada etapa.

### **Adaptación al idioma**

La elección del español como lengua principal para las letras respondió a dos factores estratégicos: la adaptación al contexto performativo de la banda Disórbita, agrupación y artista principal de este proyecto, que interpreta íntegramente en español, y la intención de anclar las composiciones en un marco cultural familiar para el público colombiano y latinoamericano. Esta decisión se fundamenta en procesos históricos de apropiación del *funk* en América Latina, evidenciados en casos como los pioneros chilenos Los Mínimas en los años 70s, las reinterpretaciones argentinas de Jumbo y Banana entre 1968 y 1972, y el *funk* carioca brasileño de los 80s, que adaptó el estilo *miami bass* a narrativas urbanas en portugués. Estos antecedentes demuestran que la traducción lingüística y contextual del *funk* constituye un mecanismo recurrente de innovación regional, legitimando la adaptación realizada en este proyecto.

### **Grabación**

El proceso de grabación inició con una búsqueda de herramientas y técnicas usadas por el personal implicado en la producción de las canciones de la lista de referentes, además de flujos de trabajo de los estudios donde se grabaron.

Esta información evidencia una evolución de la historia del audio en general, cambiando constantemente las formas de captura de sonido, expandiendo nuevas posibilidades en el desarrollo de herramientas y equipos de audio, y los flujos de trabajo de ingenieros en las sesiones de grabación.

En los años 60s solo se contaban con 8 canales de grabación y el audio era almacenado en cinta analógica, luego llegaron las de 16 canales en los 70s. En los 80s se dió la transición hacia el mundo digital con la aparición de la primera consola digital de la historia (Neve DPS-1), proceso que continuó durante los 90s con el desarrollo de las primeras estaciones de audio digital o DAWs que se comenzaron a consolidar y estandarizar en los 2000s, brindando posibilidades creativas de tratamiento del audio sin precedentes.

## **Producción musical**

Cada década se identifica con sonoridades específicas debido a la tecnología, instrumentación, tendencias y formas del tratamiento del audio en cada momento, los cuales se moldean por medio de herramientas y procesos digitales que lleven a esos resultados, profundizando en los elementos más característicos e innovadores de cada década. Para esto, se aplican métodos de procesamiento y emulación digital de los audios capturados en las etapas de diseño de sonido, procesos de balance frecuencial, estructura de ganancia y tratamiento espacial en la etapa de mezcla, y finalmente tratamiento final de *loudness* y ajustes de detalles en la etapa de masterización para alcanzar estándares de calidad comercial. Para esto, se realizaron análisis críticos de escucha, tablas comparativas, cadenas de procesamientos y descripciones basadas en la emulación digital de las herramientas originales utilizadas en las canciones referentes para lograr aquellas sonoridades características de cada década.

## **GRABACIÓN**

### **60s – 70s (Dance with Me y Siente el Groove)**

La grabación de la primera canción “Dance with Me” se llevó a cabo en dos lugares, el estudio del campus La Floresta del ITM, donde se grabó la base instrumental en una sesión en bloque, y en Datura Estudio (Laureles) para las voces. El objetivo fue recrear el flujo de trabajo y las

técnicas de microfonía de Motown, estudio que jugó un papel fundamental en el desarrollo del *funk*, imprimiendo un sonido icónico y característico.

Este se logró, según Reverb (2019), por el trabajo activo del equipo de ingenieros de audio y músicos, pues la gran habilidad y el conocimiento de los ingenieros sobre cada dispositivo y herramienta, más la conformación fija de talentosos músicos de sesión que se hacían llamar “The Funk Brothers”, y el uso de efectivas técnicas de grabación que lograban sobrellevar las limitaciones de la época, como el uso y distribución eficaz de solo 3 micrófonos en la batería, y otras formas de economizar la cantidad de canales de grabación que dieron pie al desarrollo de un sonido y flujo de trabajo óptimo y reconocible incluso en la actualidad.

Para el formato instrumental se aislaron los vientos en una de las cabinas para capturarlos con un solo micrófono, mientras que el resto de los instrumentos (batería, bajo, guitarra y teclado) se ubicaron en la sala general. Para las voces se aplicaron técnicas de *overdubbing*, que consiste en grabar nuevas capas de audio encima de otras preexistentes, pues según menciona Noam Walleberg (2019) en el video de Reverb, *Can We Recreate The Motown Sound?*, en Motown fueron pioneros en el uso de *overdubbing* en sus cantantes durante los años 60s.

La elección de micrófonos fue con base en recrear los utilizados en Motown con los que se tenían disponibles en el ITM y Datura, como se ve en la siguiente tabla ([anexo](#)).

Se realizó la grabación de “Siente el Groove” en la misma sesión en bloque de “Dance with Me”, por lo que la microfonía y ubicación fue prácticamente la misma, con la diferencia de que se añadió otro micrófono Cascade VIN-JET más, un Shure Beta 52A y dos Shure SM57.

Al no contar con más micrófonos de cinta se intercambió el micrófono del bombo por el Beta 52A, los vientos se grabaron con un micrófono por instrumento, usando dos VIN-JETS para la trompeta y el trombón y el AT4080 para el saxofón, con el fin de obtener la separación panorámica estéreo presente en canciones referentes como “Enjoy Yourself” de the Jacksons (1976). Las congas se grabaron con dos Shure SM57 en una cabina aislada del estudio para minimizar filtraciones de la batería.

Las voces de ambas canciones se grabaron en Datura usando el Slate Digital ML-1 con emulación digital del Neumann U 47.

En ambas sesiones se recrearon las limitaciones técnicas de la época, añadiendo más micrófonos en “Siente el Groove” para representar el paso del uso de consolas de 8 canales en los 60s a las de 16 canales en los 70s en los estudios de Motown.

### **80s – 2010s (Vencedor, Metrópolis, La Noche y Entrando en Acción)**

La producción musical experimentó desde los años 80s, una transición de lo análogo hacia el entorno digital que existe en la actualidad, jugando un papel fundamental en el cambio de sonoridades de la música *pop* comercial, pues con el surgir de avances tecnológicos como las computadoras, sintetizadores, instrumentos programables y estaciones de audio digital, la música tomó un enfoque mucho más perfeccionista, producido y automatizado, dejando un poco atrás la estética orgánica de décadas anteriores, para otorgar cada vez más protagonismo a las etapas de posproducción.

Para las últimas cuatro canciones se tuvieron en cuenta principalmente los micrófonos predilectos de algunos de los ingenieros que trabajaron con los artistas de la lista de referentes para la captura en estudio de los instrumentos, y algunos dispositivos análogos que solían incluir en sus cadenas de grabación.

“Vencedor” se grabó en dos sesiones, la primera fue para los vientos y las congas, donde se usaron los micrófonos de cinta Cascade VIN-JET y el Audio Technica AT4080 para capturar los vientos en un arreglo de microfónica ABC con cada micrófono enfatizando cada viento, y las congas con la técnica de microfónica AB, con cada micrófono apuntando a su eje a unos 8 cm de cada parche con un ángulo de unos 30°, pues según menciona Bruce Swedien (2009), los micrófonos de cinta son idóneos para capturar instrumentos de viento y percusión.

La segunda sesión estuvo destinada a las voces, para las cuales se usó el Rode K2 disponible en el estudio de Floresta, al ser lo más cercano a un Telefunken U 47, micrófono preferido de Swedien (2009).

Dos de los micrófonos vocales de elección desde la década de los 80s en adelante para muchos, como Steve Hodge (2006), son el AKG C12 y el Neumann U 67, por lo que se optó por grabar también las voces de “Metrópolis” y “La Noche” en el estudio de Parque I en el campus Fraternidad del ITM, por medio de varias sesiones según la disponibilidad de los recursos

implicados. Se usó el micrófono Neumann TLM 103 con características muy similares al U 67, pasando por el preamplificador de válvulas Avalon VT-737, que también solía usar Hodge en su cadena vocal, para colorear la señal y controlar picos con su compresor interno.

Las voces de “Entrando en Acción”, al igual que el resto de las guitarras y bajos, se grabaron en diferentes estudios caseros o *home studios* con el micrófono Behringer C3, usando interfaces de audio digital con preamplificadores transparentes.

La señal limpia de las guitarras y los bajos fue re-amplificada y procesada posteriormente usando *plugins* de emulación de consolas míticas presentes en estudios de grabación como Flyte Time Studios (donde se grabó la canción “All For You” de Janet Jackson (2001)), como el Waves SSL E-Channel, que emula la consola SSL 6000E, y simuladores de pedales y amplificadores digitales como el Waves GTR o el Neural DSP Archetype, para buscar sonoridades de guitarra similares a algunas de las canciones referentes como “Celebration” de Kool & The Gang (1981) y “Makes Me Wonder” de Maroon 5 (2007).

## **MEZCLA**

### **60s – 70s (Dance with Me y Siente el Groove)**

Antes de la era digital, la mezcla era principalmente un proceso de balance tonal y estructura de ganancia que generalmente ocurría durante las sesiones de grabación, pues al contar con máquinas de canales limitados, se solían dejar espacios para implementar efectos espaciales como reverberación de placas EMT 140, *delay* de cinta o procesamientos paralelos.

Para acercarse aún más al sonido de Motown se usaron *plugins* que emulan digitalmente los equipos analógicos allí presentes, los cuales se muestran en la siguiente tabla ([Anexo](#)).

Se realizó una constante comparación con las canciones referentes “I Got the Feelin” de James Brown (1968) para “Dance with Me” y “Enjoy Yourself” de The Jacksons (1976), para “Siente el Groove”, replicando la distribución de los instrumentos en el campo estéreo, y buscando obtener un color cercano con procesos de ecualización para frecuencias bajas y altas con el *plugin* PuigTec EQP-1A y el rango medio con el *plugin* MEQ-5. Se realizó control de dinámicas con el *plugin* de compresor CLA-2A. Luego se impregnó calidez y saturación

armónica de la cinta analógica con el *plugin* Waves J37. Y finalmente se diseñó la dimensión y espacialidad clásica de dispositivos emblemáticos con los *plugins* Rev PLATE-140 y Delay TAPE-201.

## MASTERING

### 60s – 70s (Dance With Me y Siente el Groove)

El concepto de *mastering* actual comenzó a establecerse desde los años 80s con la aparición del CD, antes de este avance tecnológico, este proceso consistía en transferir el audio de la cinta a los discos de vinilo usando un torno de corte que imprime el audio con una aguja formando surcos que representan las ondas sonoras, buscando principalmente conseguir un nivel saludable de salida (entre -3 y -1 dB SPL) para no causar daños al mecanismo ni distorsionar la pista (Caolán Austin, Sarah Minihan, 2016). Esto se logró con el emulador de cinta Waves J37 en la pista máster y modificando su nivel de salida hasta que los picos máximos llegaran a -1 dB SPL (-18 dBFS = 0 dB SPL), dejando un *loudness* percibido de -24.6 LUFS-I en “Dance With Me” y -23.7 LUFS-I en “Siente el Groove”, que para los estándares actuales es considerablemente bajo, evidenciando lo mucho que ha cambiado la producción musical con las nuevas tecnologías.

### 60's: Dance with Me

## COMPOSICIÓN

(Ver análisis completo [Aquí](#))

### Fase Instrumental:

La canción “Dance With Me” fue concebida como una pieza de *funk* con fuerte orientación hacia la pista de baile. El proceso de composición partió del diseño de una progresión armónica tipo *blues* en G mixolidio (G9 – C9 – D9), que permitió mantener una sonoridad familiar dentro del género de esa década. A partir de esta base, se construyó una estructura formal clara con repeticiones estratégicas: tres versos alternados con un coro breve y pegajoso, un puente para la improvisación, y un solo de metales. La instrumentación se diseñó para equilibrar el *groove* rítmico con la energía de una sección de vientos activa, basados en las referencias del momento.

### **Fase Lírica:**

En cuanto a la letra, se optó por un lenguaje directo y coloquial, con frases cortas y repetitivas que reforzarán el pulso del *funk*. El uso de recursos como la alternancia entre voces masculina y femenina, preguntas retóricas, y llamadas al oyente (“Dance with Me”, “¿Puedes seguir el compás?”), contribuyen a generar una atmósfera lúdica y participativa, lo cual era un elemento distintivo de la década.

### **DISEÑO DE SONIDO**

En década de 1960, el diseño de sonido se construye a partir de técnicas de grabación y procesamientos por dispositivos análogos del momento, generando sonoridades y colores particulares gracias a las máquinas de cinta y válvulas, generando distorsión y saturación armónica en los productos musicales, sumado a procesadores mecánicos como reverberaciones de platina y resorte, *delays* de cinta y cámaras de eco, que otorgan el carácter *vintage* que identifica a esta era análoga.

Para la canción “Dance with Me”, el diseño de sonido se moldeó a partir de modificaciones acústicas de los instrumentos y su medio de grabación para lograr sonoridades particulares según las canciones referentes de esta década. Esto se expone en la siguiente tabla ([Anexo](#)).

### **70's: Siente el Groove**

### **COMPOSICIÓN**

(Ver análisis completo [Aquí](#))

### **Fase Instrumental:**

La génesis de “Siente el Groove” parte de una base armónica en Do dórico, enriquecida con extensiones (Cm9, F7, Dm7, Gm7) que se volvió muy distintiva del género desde esta década. Las variaciones de la progresión se diseñaron para compensar la estructura repetitiva característica de las canciones del momento, con base en la canción referente “Ladies Night” de Kool & The Gang (1979), y así tener un ritmo armónico más dinámico. Además, se ofrecen

espacios de exploraciones instrumentales y tímbricas, especialmente durante el solo de vientos metales y la improvisación con *minimoog* en el puente, inspirada en el ambiente “psicodélico” de la canción referente “Flash Light” de Parliament (1977). La instrumentación es la misma de los 60s, pero se incluyen sintetizadores mecánicos y congas con base en la canción referente “Enjoy Yourself” de The Jacksons (1976).

### **Fase Lírica:**

Desde el plano lírico, se emplearon recursos de rima consonante y repetición de imperativos sensoriales (“siente”, “déjate llevar”) para reforzar la idea de liberación corporal colectiva. La letra, compacta y directa, se estructuró en dos versos y precoros que conducen a un coro pegajoso. Este diseño textual responde a la necesidad de conectar íntimamente con el oyente y promover que el baile se convierta en un acto de pertenencia y empoderamiento, integrándose de manera orgánica con la propuesta instrumental y el *groove* central de la composición.

### **DISEÑO DE SONIDO**

Al igual que en la década anterior, la etapa de grabación en la década de 1970 es en donde se moldean las sonoridades deseadas. Sin embargo, y según lo explica Gear4music Synths & Tech (2022), se diferencia en la implementación de sintetizadores electromecánicos monofónicos y modulares, y la aparición de los primeros *samplers* como el Mellotron, y nuevos procesadores de efectos de modulación electromecánicos como *wah-wahs*, *trémolos*, *vibratos*, *phasers*, *chorus*, *flangers* y *vocoders*, otorgando un sonido más sintético y “psicodélico”, coherente con las tendencias musicales de la época.

### **Recreación tímbrica instrumental:**

Así que, para “Siente el Groove” se implementaron teclados electromecánicos como el Piano Fender Rhodes Stage (1970), el Clavinet D6 (1971), el sintetizador modular Minimoog (1970), y el *sampler* Mellotron (1963), basándose en las canciones referentes.

La implementación de estos instrumentos y efectos en “Siente el Groove” se explican en la siguiente tabla. ([Anexo](#)).

## 80's: Vencedor

### COMPOSICIÓN

(Ver análisis completo [Aquí](#))

#### Fase Instrumental:

Para “Vencedor”, la elección de un campo armónico en Do menor (Cm) con extensiones (Cm9, Fm9, Cm6/Eb) busca generar una base cálida y envolvente, a la vez que ofrece tensiones rítmicas mediante acordes secundarios (Abmaj9 – D7 – G7(b9)). La repetición de esta progresión a lo largo de versos y coros permite introducir un solo de órgano Hammond y sintetizador, basado en la canción referente “Bad” de Michael Jackson (1987), reforzando el carácter tímbrico de los 80s. La instrumentación combina recapitulaciones del formato clásico del *funk* (trompeta, saxofón, trombón y congas), con base en las canciones referentes “Celebration” de Kool & The Gang (1981), y “All Night Long” de Lionel Richie (1983); junto con instrumentos sintéticos de la época (batería programada y sintetizadores estéreo) según las canciones referentes “Funkytown” de Lipps Inc. (1980), “Bad” de Michael Jackson (1987) y “Miss You Much” de Janet Jackson (1989), generando dinamismo y contraste musical análogo y acústico con sintético y digital con los cortes de vientos metales con *orchestral hits*.

#### Fase Lírica:

En el nivel lírico, se prioriza un registro de autoafirmación mediante rimas asonantes (“momento/arrepentimiento”, “temer/vencer”), reforzadas por la repetición del estribillo “Siempre serás un vencedor”. Este uso de imperativos y metáforas de brillo y fuego se articula para motivar al oyente a abrazar la confianza personal. La estructura alterna versos motivacionales con coros contundentes y un puente basado en el puente de saxofón de la canción referente “Funkytown”, que mantiene el pulso antes de retornar al clímax final. Así, letra e instrumentación convergen para ofrecer una experiencia de empoderamiento y celebración típica del *funk* urbano de los años 80s.

### DISEÑO DE SONIDO

En la década de 1980, el diseño de sonido en el *funk* y la música popular en general se

caracterizó por la incorporación de nuevos sintetizadores de captura estéreo, *samplers* y cajas de ritmo, así como por el uso de nuevos procesadores espaciales y espectrales de audio. Para analizar estos avances, se realizó una investigación sobre los equipos utilizados en las canciones referentes. Por ejemplo, Mixing Mastering Online (2024) explica que la síntesis por modulación de frecuencia (FM) con sintetizadores como el Yamaha DX7 y el Roland D-50, junto con *samplers* y secuenciadores como el Synclavier II y cajas de ritmo como el LinnDrum 2, fueron implementados en producciones destacadas, como la canción "Bad" de Michael Jackson (1987). Asimismo, Bradley (2009) señala el uso del *vocoder* Korg VC-10 en "Funkytown" de Lipps Inc. (1980). En el caso de Lionel Richie, el sintetizador Yamaha GS-1 fue empleado en "All Night Long" (*Lionel Richie - Can't Slow Down*, 1983), mientras que Smith (2019) documenta la utilización de la caja de ritmos E-mu SP-1200 para la base rítmica principal de "Miss You Much" de Janet Jackson (1989).

La siguiente tabla ([ver anexo](#)), es un análisis comparativo y técnico de la recreación tímbrica de las canciones referentes de los años 80s aplicadas a la canción "Vencedor", en donde se muestran los instrumentos y procesadores de audio originales utilizados en estas canciones, junto con emuladores digitales por parte de instrumentos virtuales (VST), exponiendo detalladamente las características tímbricas y parámetros de modificación y modulación de señales y ondas con técnicas de síntesis de audio para explicar el proceso de recreación y emulación, y así compararlos con las sonoridades originales de las referencias para implementarlas de manera artística y musical en el nuevo producto.

## **MEZCLA**

En esta etapa se popularizó el uso notorio de efectos espaciales digitales con diferentes tipos reverberaciones de tipo *plate*, *room*, *hall* y las particulares *gated reverbs* para los redoblantes. También se suman *delays* y efectos de modulación como *chorus*, *phasers* o *flangers*, para generar otro tipo de espacialidades artificiales, preservando el carácter analógico de los dispositivos y las máquinas de procesamiento de audio. En cuanto a los planos sonoros y balance, se preserva la dinámica entre los momentos fuertes y suaves, incluso para los instrumentos protagonistas, generando mayor contraste entre los diferentes momentos de "Vencedor". En el manejo del estéreo se busca un balance parejo entre izquierda y derecha, como

pasa en la distribución de los instrumentos de viento y coros, más allá de solo ubicarlos en un espacio físico.

## **MASTERING**

La masterización del *funk* en la década de 1980 se realizaba principalmente con equipos analógicos que permitían preservar la dinámica natural y la energía rítmica del género, enfatizando la claridad en frecuencias graves y medias sin sacrificar la definición de los transientes. El proceso típico incluía una ecualización correctiva para limpiar frecuencias problemáticas, seguida de compresión ligera con compresores clásicos como el UREI 1176 o el Teletronix LA-2A, que controlan la dinámica sin deteriorar el ataque de la batería y el bajo. Posteriormente, se aplicó una ecualización creativa con ecualizadores pasivos tipo Pultec EQP-1A para realzar frecuencias graves y agudas, y técnicas *Mid/Side* para ampliar la imagen estéreo manteniendo la compatibilidad monofónica. Finalmente, se usaba una limitación sutil para controlar picos, para realizar la transferencia a cinta analógica, añadiendo saturación armónica característica del sonido de la época, y así lograr un balance tonal coherente y un rango dinámico amplio, típicamente entre DR8 y DR12 (Sage Audio, 2024).

## **90's: Metrópolis**

### **COMPOSICIÓN**

(Ver análisis completo [Aquí](#))

#### **Fase Instrumental:**

El diseño armónico de “Metrópolis” se basa en Mi menor (Em), estableciendo una progresión sencilla pero efectiva (G7–Em9–Dmaj9 en introducción y Dmaj9–Gmaj7–Bm7–Em9 en versos), que sostiene tanto las líneas melódicas como el solo instrumental. La instrumentación integra voz líder y coristas junto a un rapero invitado, basándose en las canciones referentes “Black or White” de Michael Jackson (1991), que contiene un interludio de *rap*, y la canción “This Is How We Do It” de Montell Jordan (1995) que es de estilo *rap* melódico con *new jack swing*. Esto se respalda con guitarra eléctrica, bajo y teclados, mientras que la batería programada y los *samples*

aportan un pulso moderno. La intención de invocar referencias claras a “This Is How We Do It” y “Fantasy” de Mariah Carey (1995), se traduce principalmente en texturas rítmicas y tímbricas que remiten al *funk* de los 90s con fuertes influencias del *hip-hop*, *new jack swing* y *R&B contemporáneo*, sin perder el enfoque en la energía urbana. El resultado es una base sólida y repetitiva que favorece tanto la expresión lírica como las intervenciones instrumentales.

### **Fase lírica:**

En el plano lírico, la metáfora de la “Metrópolis” funciona como símbolo de la represión social y al mismo tiempo como punto de unión para comunidades urbanas, lo cual es muy característico en la cultura *hip-hop*. El uso predominante de la rima asonante (“vibración / canción”, “bailar / sonar”) y la repetición insistente del coro consolidan un mensaje de resistencia y esperanza colectiva. El verso *rap* improvisado introduce autenticidad y refuerza la voz del barrio, mientras que las coristas amplifican el efecto de llamada y respuesta, característica del *funk* de la época. La letra se estructura con dos versos melódicos seguidos de coros dobles, antes de ceder al puente instrumental y al *rap*, manteniendo al oyente inmerso en la narrativa. Este diseño textual busca motivar la acción —bailar y cantar en medio del caos— subrayando la idea de que el ritmo es un acto de liberación y pertenencia. Así, “Metrópolis” articula de forma orgánica la unión entre lírica e instrumentación para construir una pieza de empoderamiento urbano.

### **DISEÑO DE SONIDO**

En la década de 1990, la música experimentó una transformación significativa impulsada por avances tecnológicos y la aparición de nuevos estilos que influyeron en la música *pop* comercial incorporando elementos del *funk*. Géneros como el *hip-hop*, *rap*, *R&B contemporáneo* y el *new jack swing*, adoptaron el *funk* a su manera, destacando especialmente el uso del *sampling* como herramienta clave.

Este proceso consiste en reutilizar y transformar fragmentos, melodías y patrones rítmicos de otras canciones, para integrarlos como elementos compositivos fundamentales, como sucede en tres de las cinco canciones de referencia de la década, utilizando principalmente *samples* de clásicos de *funk*, *soul*, *synth pop* y *rap* de los años 70’s y 80’s: “Genius of Love” de

Tom Tom Club (1981) utilizada para la instrumental de “Fantasy” de Mariah Carey (1995), y “Impeach the President” de The Honey Drippers (1973) y “Papa Don't Take No Mess” de James Brown (1974) para la instrumental de “That’s The Way Love Goes” de Janet Jackson (1993) y “Children’s Story” de Stick Rick (1989) para la instrumental de la canción “This Is How We Do It” de Montell Jordan (1995).

Para ésta última, Obi Smalls (2021) explica el proceso de implementación de *sampling*, aplicando técnicas de procesamiento de recortes de audio para generar bucles o *loops* de estos fragmentos, cambios de tono, afinación y *tempo* mediante la técnica de *time stretching*, la cual consiste en modificar la duración y velocidad de archivos de audio, y finalmente añadir capas tímbricas diferentes en la base rítmica con un nuevo proceso de mezcla por parte del productor y *beatmaker* Teddy Riley, dando como resultado una nueva sonoridad a partir de otra.

### **Implementación artística del Sampling:**

Se aplicaron métodos de *sampling* para extraer y aplicar sonoridades de las canciones referentes para construir nuevos esquemas musicales originales en “Metrópolis”. Se utilizaron fragmentos instrumentales concretos, como las cuerdas frotadas de la canción “If You Had My Love” de Jennifer López (1999), para diseñar el arreglo melódico de cuerdas, y la batería de “This Is How We Do It” de Montell Jordan (1995), para diseñar la base rítmica de percusión. También se utilizaron fragmentos pequeños de los *masters* de todas las canciones referentes para diseñar un *collage* de adornos y esquemas rítmicos que acompañan el solo de sintetizador, inspirado en el *minimoog* presente en la canción referente “Fantasy” de Mariah Carey (1995). Finalmente se utilizó el *master* de la introducción de “If You Had My Love” para la segunda mitad de la sección de *rap*.

Para la base rítmica de batería y las cuerdas frotadas, este proceso se detalla a profundidad en la siguiente tabla ([ver anexo](#)).

Para el *collage* de *samples* que enriquecen el solo de *minimoog* y segunda mitad de la estrofa de *rap*, se aplicaron técnicas de *time stretching*, modificación de tono y afinación, y configuración de *loops* para diseñar esquemas musicales. Esto se detalla a profundidad en la siguiente tabla ([ver anexo](#)).

## **Recreación tímbrica instrumental:**

En términos generales, esta década se identifica con menos protagonismo de sintetizadores, y mayor plano sonoro para la base rítmica (percusión y bajo), quienes llevan todo el movimiento de la canción. En la siguiente tabla ([ver anexo](#)) se exponen los instrumentos implementados en “Metrópolis”, con descripción tímbrica basada en las canciones referentes.

## **MEZCLA**

Debido a la fuerte influencia del *rap* y el *sampling* en esta década, las sonoridades de las producciones tenían un carácter oscuro y sucio en las bases instrumentales gracias a los *samples* de *masters* de vinilo que otorgan la saturación de cinta de décadas anteriores, sumado a un mayor protagonismo en el *low end* de la base rítmica como en el bombo y el bajo, quienes tienen un espacio considerable en el balance de la mezcla, otorgando todo el *groove* de la canción. Mientras que los instrumentos melódicos y voces tienen un carácter limpio y brillante gracias a las nuevas herramientas digitales emergentes de la época. Este contraste genera sonoridades particulares para los años 90s en la canción “Metrópolis”.

## **MASTERING**

Dado que los formatos predominantes en ese periodo eran el Compact Disc (CD) y el vinilo (ya que los servicios de *streaming* no comenzaron a ofrecer suscripciones hasta 2001 con el lanzamiento de “Rhapsody” y no se generalizaron hasta varios años después), la masterización fue calibrada para CD. Se utilizó “Fantasy” de Mariah Carey (1995) como referencia para analizar su sonoridad integrada, estableciendo un objetivo de -10 a -12 LUFS, rango común en producciones de *pop* comercial de mediados de los 90s.

La cadena de procesamiento consta (no necesariamente en ese orden), de un limitador más un *Soft Clipper* (Apogee Soft Limit), para controlar picos y aportar distorsión armónica analógica. Luego se aplicó una ecualización sustractiva emulada (tipo Pultec) para eliminar frecuencias no deseadas y conservar subgraves controlados según la mezcla original. La cohesión dinámica se logró mediante una emulación del compresor Bus SSL, estándar en flujos de trabajo de masterización, seguida de una ecualización de “aire” en agudos con una emulación del Mäag EQ4, Para finalizar, se ajustó la amplitud estéreo con un *plugin* de imagen estéreo,

logrando un balance espectral y una sonoridad percibida muy cercanos a los *masters pop* comerciales de la década.

## 00's: La Noche

### COMPOSICIÓN

(Ver análisis completo [Aquí](#))

#### Fase Instrumental:

El proceso de composición de “La Noche” se fundamentó en un centro modal de Do menor (Cm), con progresiones armónicas sencillas pero cargadas de color por extensiones (Cm9–Bbsus2–Fm7/Ab–Bdim), que permiten matices tensionales en el precoro y coro. La elección de acordes extendidos y el uso de variaciones en el puente (G7(b9), Eb/G) responden a la estética *funk* adaptada a un sonido más global de los años 2000s, inspirado en las canciones referentes “Lady Marmalade” de Christina Aguilera, Pink, Lil’ Kim & Mya (2001), y “Makes Me Wonder” de Maroon 5 (2007). La instrumentación, centrada en voces femeninas acompañadas de guitarra, bajo y teclados, se complementa con una sección rítmica estable que privilegia el *groove* sincopado y las texturas dinámicas propias de la época.

#### Fase Lírica:

En el plano lírico, se optó por un registro sensual y directo, empleando la metáfora de la noche como espacio de renacimiento y pertenencia. El diseño textual alterna estrofas que describen el brillo nocturno con precoros que elevan la tensión melódica, antes de soltar la liberación en un coro poderoso: “No tengas miedo, vive el momento”. La rima asonante y la repetición estratégica de imperativos refuerzan el pulsoailable y el mensaje de confianza colectiva. Así, la letra funciona como vehículo de empoderamiento emocional, articulando de manera orgánica con la propuesta armónica e instrumental para ofrecer una experiencia de celebración y disfrute sin reservas.

## DISEÑO DE SONIDO

La época de los 2000s se caracteriza por nuevos procesos digitales de edición musical como la corrección vocal por parte de herramientas como el *autotune*, el cual se utiliza, por ejemplo, en algunas voces de los coros de “All For You” de Janet Jackson (2001), en donde se implementa más allá de la corrección de afinación, otorgándole fines artísticos y estéticos. Un ejemplo claro de esto es Kanye West en su álbum “808s And Heartbreak”, en donde destaca el uso del *autotune* para generar profundidad emocional y versatilidad, y T-Pain popularizando este efecto de forma estilística en el *mainstream*. (Miranda, 2024).

También se desarrollaron herramientas como el *sound replacement*, que consiste en reemplazar las capturas de audio según sus transientes, por sonidos nuevos de diferentes características tímbricas, principalmente por parte de *samples*, instrumentos virtuales y sintetizadores, como se implementó en la batería de la canción “Makes Me Wonder” de Maroon 5 (2007), cuyo sonido se aleja de la grabación natural y acústica por una fuerte y contundente, pero más sintética y artificial. Este proceso otorga más *punch* y limpieza digital a los instrumentos reales para mayor impacto climático y tímbrico.

La recreación tímbrica de la década implementada en la canción “La Noche” se expone en la siguiente tabla ([anexo](#)).

## MEZCLA

En los 2000s se enfatizó mucho más por el uso de la compresión para generar planos más cercanos en los instrumentos protagonistas como voces y solos, que en conjunto con el diseño de sonido artificial, se buscaba un sonido contundente y agresivo. Utilizando procesamientos en paralelo, tal cual lo explica Audioproduccion (2021), en donde se aplica compresión, excitación armónica, distorsión y saturación paralela en voces y baterías aplicando cadenas de procesamiento del ingeniero de mezcla Tony Maserati, referente de la industria musical del nuevo milenio. También comenzaron a popularizarse las automatizaciones de efectos espaciales y de modulación, graduando su cantidad en momentos muy específicos de la canción para enfatizar aspectos musicales por medio de motivos rítmicos.

## MASTERING

Esta década representa un hito crucial en la historia de la masterización de audio, caracterizada principalmente por el fenómeno conocido como la "guerra del volumen". Este período marcó un punto álgido en la tendencia de incrementar progresivamente los niveles de audio en la música, sacrificando en muchos casos la fidelidad sonora y el rango dinámico en favor de una percepción de mayor intensidad. Para principios de la década, esta práctica se había generalizado considerablemente, especialmente en remasterizaciones y colecciones de grandes éxitos de música más antigua. El fenómeno no surgió espontáneamente; la introducción del CD como formato digital con amplitud máxima claramente definida, junto con el desarrollo de técnicas de procesamiento de señal digital, facilitó que los ingenieros pudieran aplicar ratios cada vez más altos de compresión hasta que las grabaciones alcanzarán con mayor frecuencia su amplitud máxima posible, una técnica coloquialmente conocida como *brickwalling*. (Wikipedia, n.d.).

Las técnicas de masterización durante este período se enfocaron en explotar al máximo las posibilidades de los procesadores digitales para lograr ese sonido característicamente "fuerte" y "en tu cara" que definió la época. El uso agresivo de ecualizadores para potenciar frecuencias específicas, combinado con múltiples etapas de compresión multibanda, permitió a los ingenieros crear ese sonido distintivo donde las frecuencias graves resultaban más impactantes y las agudas más brillantes. La saturación analógica simulada mediante procesadores digitales también se convirtió en una herramienta crucial para añadir armónicos y carácter a las producciones de la época. Es importante destacar que este enfoque de masterización no se limitó a géneros específicos, sino que se extendió a prácticamente toda la música comercial del período, estableciendo un paradigma que, si bien controversial por su impacto en la calidad de audio, definió innegablemente la estética sonora de toda una generación.

### 2010: Entrando en Acción

## COMPOSICIÓN

(Ver análisis completo [Aquí](#))

### Fase Instrumental:

El proceso de composición de “Entrando En Acción” inicia con una progresión de acordes en Re menor enriquecida por extensiones (Dm9, F/G, Em7, A7) que forman un bucle armónico estable, siguiendo el modelo de la canción referente “Can’t Stop the Feeling” de Justin Timberlake (2016).

Todo el *groove* de la canción está influenciado por las canciones de referencia “Can’t Stop the Feeling” en los precoros, “California Gurls” de Katy Perry (2010) en el *riff* principal de sintetizador y línea de bajo, “Get Lucky” de Daft Punk (2013) en el esquema rítmico de la guitarra, “That’s What I Like” de Bruno Mars (2017) en el interludio instrumental de *trap* y “Uptown Funk” de Mark Ronson & Bruno Mars (2015) en estructura general y cortes.

### **Fase Lírica:**

En la creación lírica se emplearon rimas asonantes y repeticiones de imperativos —“voy sin miedo”, “vas a renacer”— para mantener el pulso narrativo y emocional. El texto está organizado en versos que describen el despertar del *flow*, precoros que impulsan al *clímax* del coro y un puente que refuerza la llamada a la acción. Esta estructura permite alternar dinamismo rítmico con descanso melódico, funcionando como un viaje que conduce al oyente desde la introspección hasta la celebración activa del momento.

### **DISEÑO DE SONIDO Y MEZCLA**

Esta década se conoció como la era *revival* que consistía en la representación de estilos retro de las décadas de los 70s y 80s con sonoridad moderna, adaptando la música *disco*, *electro pop* y música electrónica (EDM), en un estilo denominado *Nu Disco*, el cual está presente en las canciones referentes de esta década.

Esto trajo de nuevo sonoridades análogas y acústicas con timbres de sintetizadores de los años 80s en el estilo *disco*, como sucede en la canción referente “Get Lucky” de Daft Punk (2013), junto con elementos del EDM como *risers* y efectos de *sidechain* y *LFO* generando subidones (*build-ups*) y caídas (*drops*) en las transiciones entre secciones para causar expectativa y reforzar los momentos climáticos, como sucede en las canciones referentes “Can’t Feel My Face” de The Weeknd (2015), “California Gurls” de Katy Perry (2010), “Uptown Funk” de Mark Ronson & Bruno Mars (2015) y “Can’t Stop The Feeling” de Justin Timberlake (2016).

También hubo una fuerte influencia del estilo *trap-soul* que fusiona elementos rítmicos y tímbricos del *trap* con elementos armónicos e interpretaciones melódicas propias del *soul* y *R&B*, preservando aspectos del *funk* sobre *beats* modernos, como sucede en la canción referente “That’s What I Like” de Bruno Mars (2017).

Por lo tanto, la evolución más crucial de este sonido moderno se encuentra en las etapas de producción, donde se aplican herramientas digitales de edición y procesamiento de audio que ya venían desarrollándose desde la década de los 2000s, pero con mayor detalle y énfasis en los planos sonoros de instrumentos protagonistas como voces, bajo, percusión y solistas, ornamentado de microarreglos minimalistas por edición digital.

En la siguiente tabla ([ver anexo](#)) se desglosa la recreación tímbrica y diseño de sonido aplicado en “Entrando en Acción”.

## **MASTERING**

Durante la década del 2010, el *mastering* se distinguió por la adopción de herramientas digitales avanzadas, que permitieron una mayor precisión y creatividad en el procesamiento final del audio. Las referencias de la época muestran una clara preferencia por un sonido más amplio y detallado, aunque manteniendo fundamentos similares a los procesos de masterización de los años 2000s. De esta manera, el *mastering* en los 2010s logró combinar lo mejor de los enfoques analógicos y digitales, consolidando resultados profesionales incluso desde estudios caseros. Además, la cadena de masterización empleada continuó siendo comparable a la utilizada en producciones de la década anterior, adaptándose a las nuevas exigencias sonoras y estilísticas del mercado musical.

## **CONCLUSIONES**

El análisis diacrónico realizado evidencia que, a pesar de las evoluciones estilísticas y tecnológicas, ciertos elementos compositivos fundamentales persisten a lo largo de las seis décadas estudiadas, constituyendo el núcleo “atemporal” del *funk*. Entre estos elementos destacan la centralidad del *groove* como principio organizador, la importancia estructural de las líneas de bajo, el uso constante de modos específicos en las construcciones melódico-armónicas y la preferencia por estructuras de acordes extendidos y suspendidos. Esta continuidad no implica estancamiento, sino una evolución orgánica en la que cada generación de compositores y

productores reinterpreta estos elementos esenciales a través del prisma de su propio contexto tecnológico, social, comercial y cultural. Así, la atemporalidad del *funk* reside en su capacidad de mantener una identidad esencial mientras absorbe e integra influencias contemporáneas.

La producción de este proyecto demuestra que las identidades sonoras de cada década dependen rigurosamente del diseño de sonido y la mezcla, factores que determinaron las tendencias estilísticas de cada período en conjunto con el desarrollo tecnológico de audio. Esto se refleja en las tendencias *revival*, donde las composiciones retoman elementos del pasado, aunque las sonoridades generadas mediante el tratamiento de audio con herramientas digitales actuales otorgan nuevas identidades. Por lo tanto, aunque los procesos de recreación tímbrica y emulación de sonoridades análogas con medios digitales pueden evocar los procesos técnicos y tecnológicos de antaño, la diferencia generacional en flujos de trabajo, automatización y digitalización de procesos otorgan un carácter novedoso y diferente desde la perspectiva de la producción musical contemporánea.

La metodología aplicada supone una contribución significativa al campo del análisis musical aplicado a la composición y producción. El enfoque sistemático de deconstrucción y posterior recreación de estilos históricos establece un modelo replicable que podría extenderse a otros géneros musicales, ya que el eje central, además del *funk*, abarca tendencias del *pop* comercial en constante transformación. Las técnicas de análisis multidimensional implementadas permiten visualizar y comprender la evolución diacrónica de un estilo musical de manera integral y comercial, superando aproximaciones fragmentarias.

Como proyección futura, este marco metodológico puede ampliarse para incorporar el análisis de dimensiones adicionales, tales como microestructuras rítmicas y tratamientos armónico-melódicos característicos, así como nuevas perspectivas sobre flujos de trabajo, cadenas de procesamiento de audio, criterios estéticos ampliados y la importancia del factor humano, orgánico y acústico en el proceso musical y artístico, aprovechando las facilidades que brinda la tecnología digital actual. Asimismo, la metodología desarrollada ofrece posibilidades para estudios comparativos entre estilos relacionados en su contexto histórico y evolutivo, permitiendo explorar influencias mutuas y desarrollos paralelos que han configurado el panorama musical contemporáneo.

Este proyecto demuestra que la investigación musicológica rigurosa puede tener aplicaciones directas en las prácticas de composición y producción musical en contextos comerciales, estableciendo un diálogo productivo entre análisis y creación que enriquece ambas dimensiones. La recreación de estilos históricos no es solo un ejercicio de nostalgia, sino una herramienta valiosa para comprender los mecanismos fundamentales de la creatividad musical y su evolución a lo largo del tiempo, permitiendo implementaciones novedosas en la actualidad.

## LISTA DE REFERENTES

- Brinck, L. (2018). Funk jamming in New Orleans: Musical interaction in practice and theory. *International Journal of Music Education*, 36(3), 430-446  
<https://doi.org/10.1177/0255761418771994>.
- Camino, O. (2024). *Técnicas para Escribir Canciones*. Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas (UPC).
- Terán Izquierdo, J. D. (2014). *Producción del Tema “Gypsy Woman” de la banda “Deitripper”* [Tesis de pregrado, Universidad de las Américas]. Archivo Digital:  
<https://dspace.udla.edu.ec/handle/33000/3829>
- Gavilanes Menéndez, J. S. (2019). *De lo analógico a lo digital: Comparación de las cualidades sonoras del procesamiento con simulaciones digitales de amplificador de tubo vs. los amplificadores reales* [Tesis de pregrado, Universidad de las Américas]. Archivo Digital:  
<http://dspace.udla.edu.ec/handle/33000/11185>
- Campoverde Castro, R. E., Carrión Ruíz, A. A. Guzñay Chaug, J. C. (2013). *Evolución de la Mezcla de audio* [Tesis de pregrado, Escuela Superior Politécnica del Litoral]. Archivo Digital:  
<http://www.dspace.espol.edu.ec/handle/123456789/21635>
- Asprilla, L. I. (2014). *La producción de conocimiento desde las artes Propuesta para un Programa Nacional de las Artes adscrito a Colciencias*. Revista digital A contratiempo.
- Audioproduccion (Director). (2021, junio 17). 3 LECCIONES trascendentes de TONY MASERATI 🎵 [Video].  
<https://www.youtube.com/watch?v=Xu1yVTwtdy8>
- Billboard Hot 100™*. (s. f.). Recuperado 5 de mayo de 2025, de <https://www.billboard.com/charts/hot-100/>
- Gear4music Synths & Tech (Director). (2022, abril 21). *The history of synths (teaches us a lesson.)* [Video].  
<https://www.youtube.com/watch?v=UhjP5yaRHg>
- Lionel Richie—*Can't Slow Down*. (1983). [Canción].  
<https://www.discogs.com/release/1722942-Lionel-Richie-Cant-Slow-Down>
- López-Cano, R., & San Cristóbal, Ú. (2014). *Investigación artística en música. Problemas, métodos, experiencias y modelos*. Esmuc.

- Miranda, C. (2024, octubre 15). *¿Qué es Autotune? Descubre cómo redefinió la música.* <https://moises.ai/es/blog/inspiracion/que-es-autotune/>
- Mixing Mastering Online (Director). (2024, diciembre 27). *Behind the Recording of 'Bad'—Michael Jackson* [Video]. [https://www.youtube.com/watch?v=KU\\_vUyCkcjk](https://www.youtube.com/watch?v=KU_vUyCkcjk)
- Obi Smalls (Director). (2021, mayo 31). *Sample Sessions - Episode 193: This Is How We Do It - Montell Jordan* [Video]. [https://www.youtube.com/watch?v=xpKXPMwj\\_jo](https://www.youtube.com/watch?v=xpKXPMwj_jo)
- Smith, C. (2019, septiembre 13). *The Making of Janet Jackson's «Rhythm Nation 1814»*. Reverb.com. <https://reverb.com/news/the-making-of-janet-jacksons-rhythm-nation>
- Audioproduccion (Director). (2021, junio 17). *3 LECCIONES trascendentes de TONY MASERATI* 🎧 [Video]. <https://www.youtube.com/watch?v=Xu1yVTwtidy8>
- Audioproduccion (Director). (2023, octubre 12). *Cadena de MEZCLA de VOCES de "SPIKE" STENT (Paso a paso)* 🔥 [Video]. <https://www.youtube.com/watch?v=Mh4fDAKJKME>
- Cabezas Guevara, R. I. (2017). *Al ritmo del funk: Análisis interpretativo de la semicorchea en la batería de representantes relevantes del género a través de las décadas de 1970 y 1980 aplicado en arreglos de funk y R and B contemporáneo en un concierto final* [Tesis, Quito: Universidad de las Américas, 2017]. <http://dspace.udla.edu.ec/handle/33000/7180>
- Larez, C. (Director). (2022, enero 27). *Analizando a TONY MASERATI | Mezcla de voces pop, mix bus, compresión paralela, suma analoga* [Video]. <https://www.youtube.com/watch?v=yF9BvguAsAM>
- Danielsen, A. (2006). *Presence and pleasure: The funk grooves of James Brown and Parliament*. Middletown, Conn.: Wesleyan University Press. <http://archive.org/details/presencepleasure0000dani>
- Gordon, A. D. (2016). *100 Ultimate Soul, Funk and R&B Grooves for Piano/Keyboards Book/audio files*. A.D.G. Productions.
- Latham, R. (2009). *Advanced Funk Studies: Creative Patterns for the Advanced Drummer*. Alfred Music.
- Harris, M. (Director). (2023, abril 19). *Serban Ghenea Vocal Chain Revealed!* [Video]. [https://www.youtube.com/watch?v=xjk\\_Mw11Iug](https://www.youtube.com/watch?v=xjk_Mw11Iug)
- Mixing Mastering Online (Director). (2023, abril 7). *Mark Spike' Stent-The Secrets to his Hit Mixes!* [Video]. <https://www.youtube.com/watch?v=OePI0boG5e4>
- The Gearspace.com Comunnity. (2021, octubre). *Interview with John Hanes—Gearspace* [Foro]. Gearspace. <https://gearspace.com/board/interviews/1362525-interview-john-hanes.html>
- Witek, M. A. G., Clarke, E. F., Wallentin, M., Kringelbach, M. L., & Vuust, P. (2014). *Syncopation, Body-Movement and Pleasure in Groove Music*. PLOS ONE, 9(4), e94446. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0094446>
- Daley, D. (2006, Noviembre). *Steve Hodge - Mixing R&B*. Sound On Sound. <https://www.soundonsound.com/people/steve-hodge>
- Austin, C., & Minihan, S. (2016, Mayo). *A beginners guide to lathe cutting your own records*. The Vinyl Factory. <https://www.thevinylfactory.com/features/a-beginners-guide-to-lathe-cutting-your-own-records>
- Fumo, D., & Handley, J. (2019, Octubre). *What Makes Motown Sound Like Motown?*. [Video]. Reverb.com.

[https://reverb.com/news/video-what-makes-motown-sound-like-motown?utm\\_campaign=motownblog&utm\\_content=&utm\\_medium=organic&utm\\_source=yt](https://reverb.com/news/video-what-makes-motown-sound-like-motown?utm_campaign=motownblog&utm_content=&utm_medium=organic&utm_source=yt)

Senior, M. (2009, Noviembre). *Bruce Swedien: Recording Michael Jackson*. Sound On Sound.  
<https://www.soundonsound.com/people/bruce-swedien-recording-michael-jackson>