

**Producción musical publicitaria a partir de la síntesis digital para la Iglesia cristiana El  
Pacto**

Proyecto de Grado

Presentado por:

Luis Alberto Guzmán Ortiz

Asesor de grado:

Cristian José Medina Medina

Universidad Nacional Abierta y a Distancia – UNAD

Escuela de Ciencias Sociales, Artes y Humanidades ECSAH

Programa de Música

JAG Bogotá, noviembre de 2025

## Tabla de Contenido

Resumen.....	3
Abstract.....	4
Índice de Tablas .....	5
Índice de Imágenes .....	6
Introducción .....	7
Planteamiento Temático.....	10
Objetivos.....	11
Justificación .....	12
Marco Teórico.....	15
Referentes Académicos.....	23
Desarrollo Metodológico .....	24
Proceso De Creación De Obra .....	33
Conclusiones.....	55
Referencias.....	56
Anexos .....	57

## Resumen

La investigación-creación dirigida a este proyecto tiene ejecución en un plano eclesiástico utilizado como plataforma para experimentar en técnicas de síntesis para la composición musical publicitaria. Elementos como la síntesis aditiva, sustractiva, frecuencia modular y granular dan partida al planteamiento temático como recurso de gran importancia para desarrollar técnicas en el proceso de investigación. Por ello la exploración de estos recursos otorga al músico independiente desde estudios emergentes creados en casa la posibilidad de expandir ideas de manera independiente para músicos y productores. La oportunidad de tener un público y un escenario para desarrollar propuestas publicitarias se expone también de manera histórica y artística el origen y evolución de los precedentes y referentes en producción publicitaria, analizando así sus estrategias creativas y los recursos implementados en sus propuestas artísticas para guiar el enfoque en el presente proyecto de investigación-creación.

Posteriormente, se representa el desarrollo de la producción musical partiendo del marco metodológico, objetivos y etapas de la metodología como lo son, preproducción, producción y postproducción. Para finalizar, los hallazgos concluyen como resultado de la ejecución del proyecto, con el objetivo de incrementar el aprendizaje o conocimiento disponibles para la academia.

***Palabras clave:*** producción musical, síntesis digital, sintetizadores, envolventes, filtros, mezcla.

## Abstract

The research-creation directed to this project is carried out on an ecclesiastical level used as a platform to experiment with synthesis techniques for advertising musical composition. Elements such as additive, subtractive, modular and granular frequency synthesis give rise to the thematic approach as a resource of great importance to develop techniques in the research process.

Therefore, the exploration of these resources gives the independent musician from emerging studios created at home the possibility of expanding ideas in an independent way for musicians and producers. The opportunity to have an audience and a stage to develop advertising proposals is also exposed in a historical and artistic way, the origin and evolution of the precedents and references in advertising production, thus analyzing their creative strategies and the resources implemented in their artistic proposals to guide the approach in the present research-creation project.

Then, the development of musical production is represented based on the methodological framework, objectives and stages of the methodology such as pre-production, production and post-production. Finally, the findings that conclude as a result of the execution of the project, with the objective of increasing the learning or knowledge available to the academy.

**Keywords:** music production, digital synthesis, synthesizers, envelopes, mixing, mastering.

## Índice de Tablas

Tabla 1 Procesamiento digital	16
Tabla 2 hipótesis de diseño de sintetizadores y decisiones de producción	25
Tabla 3 Análisis Endless Praise	29
Tabla 4 Estructura Endless Praise	30
Tabla 5 Análisis técnico	32
Tabla 6 Cuadro técnico Sintetizadores	32
Tabla 7 Recursos Técnicos	33
Tabla 8 Recursos Instrumentales	33
Tabla 9 Recursos Tecnológicos	33
Tabla 10 Chill Forma	37
Tabla 11 Forma Lover	42
Tabla 12 Forma Tropi	46

## Índice de Imágenes

Imágen 1 Chart Endless Praise	34
Imágen 2 Sesión Logic Chill	38
Imágen 3 Sintetizador Chill	39
Imágen 4 Sesión Logic Lover	42
Imágen 5 Sintetizador Lover	43
Imágen 6 Sesión Logic Tropi	46
Imágen 7 Sintetizador Tropi	47
Imágen 8 Sesión Logic Logo	47
Imágen 9 Sintetizador Logo	48

## Introducción

La síntesis digital ha transformado la manera en que la música se crea, produce y se experimenta en diversos contextos, y uno de los ámbitos donde esta evolución es particularmente notable es en la música publicitaria utilizada en iglesias cristianas. Como menciona la antropóloga Miranda Klaver en su artículo “Media Technology Creating ‘Sermonic Events’: The Hillsong Megachurch Network”, Klaver (2015) sostiene que la Iglesia Hillsong integra tecnología de medios y música para crear eventos sermónicos que combinan predicación, música y estética visual.

La autora destaca que la música de adoración, producida y distribuida globalmente, es fundamental para generar experiencias religiosas inmersivas y emocionalmente resonantes. Este enfoque muestra cómo la tecnología y la música se entrelazan para moldear prácticas religiosas contemporáneas. La integración de la tecnología en la producción musical permite no solamente un campo de experimentación y manipulación de las ondas sonoras a través de envolventes y filtros, sino que también conecta emocionalmente con el público, sino que también conecta emocionalmente con el público, abriendo caminos para nuevas formas de comunicación publicitaria.

En este contexto, la síntesis digital se convierte en una herramienta clave para la creación de ambientaciones sonoras únicas que propician una atmósfera donde se puede meditar y reflexionar.

A través de software avanzado y hardware de audio, los músicos y productores pueden generar sonidos que van desde melódicas armonías hasta texturas envolventes, adaptándose a las necesidades específicas de piezas publicitarias. Además, la síntesis digital facilita la

personalización de la música, permitiendo que el producto pueda reflejar su identidad y misión a través de composiciones originales y atractivas.

Así, la música publicitaria en las iglesias cristianas no solo se presenta como un medio de promoción, sino como un vehículo poderoso para la comunicación, apoyándose en amplias posibilidades que ofrece la tecnología digital. La síntesis digital ha transformado la manera en que la música se crea, produce y se experimenta en diversos contextos, y uno de los ámbitos donde esta evolución resulta especialmente notable es la música publicitaria utilizada en iglesias cristianas. Klaver (2015) analiza cómo la iglesia Hillsong integra tecnología de medios y música para crear "eventos sermónicos" que combinan predicación, música y estética visual, y muestra que la música de adoración, producida y distribuida globalmente, es fundamental para generar experiencias religiosas inmersivas y emocionalmente resonantes. Este enfoque evidencia cómo la tecnología y la música se entrelazan para moldear prácticas religiosas contemporáneas, posicionando la producción musical como un elemento central en la construcción de experiencias de fe.

En este contexto, la síntesis digital se constituye en una herramienta clave para la creación de ambientaciones sonoras que favorecen la meditación y la reflexión. Mediante el uso de software especializado y hardware de audio accesible en entornos de home studio, músicos y productores pueden generar desde armonías suaves hasta texturas envolventes, adaptadas a las necesidades específicas de piezas publicitarias. La síntesis digital, además, facilita la personalización de la música, permitiendo que las producciones reflejen la identidad y la misión institucional a través de composiciones originales y estéticamente coherentes con sus públicos objetivo.

De este modo, la música publicitaria en las iglesias cristianas no solo se presenta como un medio de promoción, sino como un vehículo poderoso para la comunicación simbólica y espiritual, apoyado en las amplias posibilidades que ofrecen las tecnologías digitales. En el caso de la iglesia cristiana El Pacto, sin embargo, aún no se cuenta con una identidad sonora publicitaria claramente definida que dialogue con las estéticas contemporáneas de producción. Este trabajo de investigación–creación propone el diseño y producción de un portafolio de música publicitaria con estética chill out, basado en técnicas de síntesis digital, con el fin de contribuir a la construcción de dicha identidad sonora y de aportar al campo académico de la música publicitaria en contextos religiosos.

## Planteamiento Temático

La música publicitaria ha emergido como un elemento fundamental dentro de las estrategias de comunicación, especialmente en contextos como las iglesias cristianas, donde la música no solo actúa como un medio de atracción, sino también como un vehículo para transmitir diferentes mensajes y afirmar la identidad simbólica de la comunidad. La síntesis digital ofrece múltiples ventajas que justifican su uso en la creación de música publicitaria. Las diferentes técnicas de manipulación de la forma de onda como lo son la síntesis granular, aditiva, sustractiva, entre otras, da apertura a nuevos sonidos. Esto se evidencia en casos importantes como como se observa en la producción de Hillsong, Planetshakers, Elevation Worship o de manera local iglesias como Su Presencia y G12 como por mencionar algunas, desde su implementación en la década de 1990 hasta la actualidad.

Sin embargo, en la iglesia cristiana El Pacto no se cuenta aún con un branding sonoro publicitaria claramente definida que dialogue estéticamente con audiencias jóvenes y adultas, pese al uso creciente de recursos audiovisuales en sus contenidos comunicativos. Esta situación limita el alcance de sus mensajes y desaprovecha las posibilidades expresivas de la síntesis digital como recurso compositivo en la música publicitaria.

Ante esta necesidad de construir un portafolio de jingle marca, adsong y logo musical con estética chill out, que articule la identidad de la iglesia con las prácticas contemporáneas de producción musical, se plantea la siguiente pregunta de investigación:

¿De qué manera la síntesis digital puede ser utilizada como recurso compositivo y técnico para la creación de un portafolio de música publicitaria con estética chill out dirigido a los contenidos comunicativos de la iglesia cristiana El Pacto?

## Objetivos

Desarrollar un portafolio de música publicitaria jingle marca, adsong y logo musical mediante el uso de técnicas de síntesis digital, orientado a la construcción de una estética chill out aplicada a los contenidos comunicativos de la iglesia cristiana El Pacto.

### Objetivos Específicos

Caracterizar el funcionamiento de la síntesis digital y de sus principales técnicas (aditiva, sustractiva, granular y FM) como herramientas de producción musical publicitaria, a partir del análisis documental de *Exploring Contemporary Trends and Techniques in Music Production* (Jamell Ivor Samuels, 2024).

Examinar las técnicas de producción y el uso de la síntesis digital en la obra *Endless Praise* de Planetshakers, para establecer referentes estéticos y técnicos aplicables al portafolio.

Analizar el flujo de trabajo y las estrategias de diseño sonoro basadas en síntesis digital utilizadas por productores contemporáneos, a partir de una entrevista semiestructurada a una productora especializada.

Aplicar los recursos de síntesis digital identificados en los análisis documental, de obra y de entrevista para diseñar y producir las piezas que conforman el portafolio de música publicitaria con estética chill out.

## Justificación

Este proyecto propone experimentar, mediante el uso de la síntesis digital, con la incorporación de algunas técnicas de manipulación de la forma de onda características del estilo chill out del rock de los años noventa, para emplearlas como recurso estilístico en música publicitaria para contextos religiosos, orientada a atraer a una audiencia entre los 25 y 40 años.

La obra de manera valiosa ofrece un aporte de innovación que permite enriquecer la experiencia sonora con la incorporación de la síntesis de sonido en la producción musical publicitaria en la iglesia, lo cual representa una estrategia para transmitir el mensaje de manera efectiva. De esta manera la obra aporta nuevas interpretaciones de la síntesis digital lo que puede atraer la audiencia y de esta manera contribuir al contexto musical en diferentes escenarios y el fortalecimiento de los contenidos y actividades dentro de las iglesias cristianas o de otras denominaciones.

La síntesis de sonido permite superar las limitaciones instrumentales y de producción que pueden enfrentar las iglesias con recursos reducidos. No todas las congregaciones cuentan con una banda completa o acceso a una amplia variedad de instrumentos en vivo; sin embargo, mediante el uso de sintetizadores, efectos digitales y diseño sonoro, es posible crear paisajes sonoros y envolventes que refuercen el impacto del mensaje musical sin necesidad de una gran cantidad de recursos.

A través de esta producción musical, la academia potencializa su aporte cultural de investigación – creación democratizando la difusión del proceso creativo y fortaleciendo el posicionamiento académico de la universidad, en este caso la UNAD con el uso destacado de las tecnologías fomentando así el aprendizaje autónomo y dando desarrollo a sus objetivos que

contribuyen a la formación debido a la acción pedagógica que construyan cada vez más las habilidades y disciplinas musicales.

En conclusión, el uso de la síntesis de sonido en una producción musical publicitaria no solo responde a necesidades técnicas y económicas, sino que también abre nuevas posibilidades expresivas y comunicativas. Esta integración permite ofrecer una experiencia musical más inmersiva, emocionalmente impactante y adaptada a los desafíos actuales, consolidando así la relevancia y el alcance del mensaje en un entorno moderno. Este proyecto de investigación–creación se justifica, en primer lugar, por su pertinencia en el campo de la música religiosa contemporánea. La incorporación de técnicas de manipulación de la forma de onda propias de la estética chill out, asociada al rock alternativo de la década de 1990, permite explorar nuevas sonoridades para la música publicitaria en contextos religiosos. Estas sonoridades se orientan a atraer y dialogar con una audiencia entre los 25 y 40 años de edad, ampliando los lenguajes musicales con los que la iglesia cristiana El Pacto comunica su mensaje.

En segundo lugar, el proyecto aporta a la innovación en la producción musical publicitaria para iglesias, al integrar de manera sistemática la síntesis de sonido como recurso central del diseño sonoro. La creación de un portafolio de piezas basadas en síntesis digital abre nuevas interpretaciones estéticas de la música publicitaria religiosa y contribuye al fortalecimiento de los contenidos y actividades de las iglesias cristianas y de otras denominaciones que cuentan con recursos similares.

En tercer lugar, la síntesis de sonido ofrece una respuesta concreta a las limitaciones instrumentales y de infraestructura que enfrentan muchas congregaciones. No todas las iglesias disponen de una banda completa o de una amplia dotación de instrumentos en vivo; sin embargo,

mediante el uso de sintetizadores, efectos digitales y estrategias de diseño sonoro aplicadas en estudios caseros, es posible crear paisajes sonoros envolventes que refuercen el impacto del mensaje musical sin requerir grandes inversiones económicas.

Finalmente, el proyecto se justifica desde una perspectiva académica, en tanto fortalece el enfoque de investigación–creación del programa de Música de la UNAD. La sistematización del proceso creativo, el uso destacado de tecnologías digitales y la articulación entre teoría y práctica contribuyen a democratizar el acceso a herramientas de producción musical y a fomentar el aprendizaje autónomo. De este modo, la propuesta aporta al desarrollo de competencias en composición, producción y diseño sonoro, y se alinea con los objetivos institucionales de formación integral en las disciplinas musicales. En conjunto, el uso de la síntesis de sonido en una producción musical publicitaria no solo responde a necesidades técnicas y económicas, sino que también abre nuevas posibilidades expresivas y comunicativas, ofreciendo experiencias musicales inmersivas y emocionalmente significativas en un entorno religioso contemporáneo.

## Marco Teórico

La síntesis digital de audio es una herramienta clave en la producción musical contemporánea, especialmente en contextos publicitarios, donde se requiere crear identidades sonoras únicas, impactantes y memorables en poco tiempo. Mediante técnicas como la síntesis aditiva, sustractiva, FM o granular, los diseñadores sonoros pueden generar desde sonidos futuristas hasta emulaciones realistas de instrumentos, adaptándose a las necesidades emocionales y estéticas de cada marca o producto. Esta versatilidad permite construir paisajes sonoros personalizados que refuerzan el mensaje publicitario, captan la atención del público y elevan la experiencia sensorial del consumidor, todo con un control preciso y eficiente gracias a los entornos digitales.

Según la doctora antropóloga Miranda Klaver de la universidad de Amsterdam La integración de la tecnología en los servicios religiosos de Hillsong en Sidney Australia forma parte de una tendencia entre las iglesias evangélicas/pentecostales contemporáneas que valida la tecnología como una oportunidad que puede utilizarse para la producción de los servicios religiosos entretenidos que impacten la cultura popular circundante (2015). Por ello, la síntesis digital se incorpora como recurso ya que ha revolucionado la creación musical, ofreciendo diversas técnicas que permiten la generación y manipulación de sonidos.

Como menciona el especialista en síntesis granular Curtis Roads, en su libro *The Computer Music Tutorial*, los primeros experimentos de síntesis de sonido realizados con computadoras se remontan a 1957, a partir de investigaciones desarrolladas en los Bell Telephone Laboratories.

Estos estudios demostraron que un computador podía sintetizar sonidos simulando cualquier altura de la escala y forma de onda, incluyendo parámetros como duración, frecuencia, amplitud y envolventes.

Por consiguiente, la síntesis digital es el proceso de crear sonidos mediante algoritmos y el uso de computadoras. A diferencia de los métodos analógicos, que dependen de circuitos eléctricos y componentes físicos para producir sonido, la síntesis digital se basa en la manipulación de datos digitales. Esto permite una flexibilidad y precisión que han transformado la música contemporánea.

Este marco teórico explora las distintas modalidades de síntesis digital, tales como la síntesis granular, la síntesis FM, la síntesis aditiva y la síntesis sustractiva. Asimismo, se definirá la música publicitaria y se analizarán sus aplicaciones en el contexto de las iglesias cristianas.

### **Análisis de obra.**

En 1996, los productores de pop alternativo se equipaban digitalmente con DAWs como Pro Tools o Cubase VST, pero aún con fuerte presencia de hardware externo. Equipos tales como Sintetizadores digitales Roland JV-1080, JD-800, Korg M1 o Triton, Yamaha SY85 / DX7, samplers como Akai S3000, EMU Emulator III, procesadores de efectos, Lexicon PCM 70/90, Eventide H3000 que otorgaba chorus, delays, pitch-shifting y en cuanto a Compresión / EQ: Hardware clásico como Urei 1176, LA-2A, SSL Bus Compressor. Este equipamiento hacía parte del flujo de trabajo en la última década del siglo XX.

En cuanto al tipo de síntesis la técnica sustractiva con filtros suaves, que podían ser trabajados desde un Roland JV-1080 con envolventes lentas de ataque y release largos, filtro LPF con resonancia baja, chorus estéreo y reverb digital con decay largo.

En la actualidad es posible emular estas texturas con VST's como lo es el Arturia Juno-106, Roland Cloud JV-1080, Native Instruments Super 8 o FM8 para un sonido digital característico de las décadas 80's y 90's. En DAW's como Logic pro X o Ableton como por citar algunos se puede usar Analog + Reverb + Auto Pan + Chorus Ensemble.

El espectro sonoro entre los 50 a 200 Hz puede ser híbrido, mezcla de bajo eléctrico y sintetizador implementando una síntesis sustractiva leve cuyas características son de ataque corto y decay medio con un filtro con corte en 150-200 Hz para mezcla clara.

Estos sonidos Podemos representarlos actualmente con u-he Diva, Arturia Mini V, Serum en modo "analog". En Logic: ES2 o Retro Synth con filtro bajo.

Para los efectos y transiciones se pueden utilizar FX digitales: como risers, impactos, delays filtrados, con reverse reverb, tape delay simulados, pitch shifting.

Estos plugins funcionan para emular dichas texturas Soundtoys (Crystallizer, EchoBoy), Valhalla Delay, Valhalla Shimmer, Ableton Grain Delay, Automations de Filter/EQ.

En el caso de la voz de Nina Persson se caracteriza por un brillo "nostálgico" gracias al procesamiento digital sutil pero preciso:

Reverb digital con decay largo y acentuación entre los 8 – 15 KHz.

Delay ping-pong sincronizado al tempo.

EQ con Low cut entre 100 a 120 Hz y potenciar presencia 5–8 kHz.

Compresión leve tipo opto o FET.

Doble tracking o doubling artificial (Eventide o manual).

## Plugins

Valhalla VintageVerb (modo 80s o 90s)

Waves CLA Vocals o R-Vox + DeEsser

Soundtoys MicroShift para el chorus estéreo sutil

Auto-Tune EFX o Melodyne si se quiere un pitch más moderno (aunque no se usaba así en los 90).

## Tabla 1

Elemento	Herramienta moderna	Tipo de síntesis / efecto
Pads	TAL-U-NO-LX / Analog (Ableton)	Sustractiva, filtro suave
Bajo	Diva / Retro Synth	Sustractiva, con saturación leve
FX	Valhalla Delay, Soundtoys FX	Delay, modulación, reverse reverb
Voz	Valhalla Reverb + MicroShift	Reverb digital + chorus estéreo
Compresión	UAD 1176, Waves CLA	FET u óptico

**Nota:** Procesamiento digital. *Fuente.* Autor

## **Tipos de Síntesis Digital**

### ***Síntesis Aditiva***

La síntesis aditiva implica la creación de sonidos mediante la suma de ondas sonoras simples, conocidas como armónicos. Cada armónico se puede modular en frecuencia, amplitud y fase, permitiendo la creación de diferentes timbres. Este método es fundamental en la recreación de instrumentos acústicos y la generación de sonidos sintéticos. (Roads, C. 1996)

### ***Síntesis Sustractiva***

Esta técnica como su nombre lo indica, pretende de manera selectiva eliminar algunos armónicos de la onda sonora como por ejemplo, la de forma de sierra o cuadrada, y con filtros reducir sus armónicos como se desee. Este tratamiento da como resultado sonidos más suaves (Roads, C. 1996)

### ***Síntesis FM (Frecuencia Modulada)***

La síntesis FM utiliza un oscilador para modular la frecuencia de otro oscilador. Este método puede producir una amplia gama de timbres, desde los más suaves y melódicos hasta los más estridentes. Popularizada en los años 80 por sintetizadores como el Yamaha DX7, la síntesis FM ha tenido un impacto duradero en la música electrónica. (Chowning, J. M. 1973)

### ***Síntesis Granular***

La síntesis granular descompone los sonidos en pequeños fragmentos llamados "granos", que pueden ser manipulados y reorganizados para crear texturas sonoras únicas. Esta técnica

permite la experimentación con los parámetros de tiempo y tonalidad, abriendo nuevas posibilidades para la creación musical contemporánea. (Roads, C. 2001).

## **Elementos de la Síntesis**

### ***Sintetizador***

Este instrumento diseñado para manipular la onda por medio de parámetros busca experimentar en diversidad de timbres y texturas. Estos pueden poseer varios controles que pueden ser asignados con funciones según sea la necesidad. Son operados de manera digital por medio de DAW's que reemplazan equipamiento físico o estudios convencionales. (Pinch, T., & Trocco, F. 2002).

### ***Osciladores***

Son elementos que producen diferentes ondas para manipular el timbre sonoro, son reconocidos por producir formas de onda como sierra, triangular, cuadrada o sinusoidal.

Generadores de Ruido (Russ, M. 2004).

### ***Generadores de Ruido***

Es un módulo del sintetizador que produce una señal sonora no periódica que se caracteriza por la ausencia de una frecuencia fundamental definida. Dependiendo de su espectro, el ruido puede clasificarse en varios tipos, como ruido blanco (con energía distribuida uniformemente en todas las frecuencias), ruido rosa, ruido marrón, entre otros. Este tipo de señal se utiliza comúnmente para emular sonidos naturales (como viento o percusiones), añadir textura o como fuente de modulación. (Russ, M. 2004).

### ***Filtros***

es un componente en los sistemas de síntesis de audio encargado de modificar el contenido espectral de una señal sonora, atenuando o eliminando ciertas frecuencias mientras deja pasar otras. Los filtros se clasifican según su función: pasa bajos (eliminan frecuencias altas), pasa altos (eliminan frecuencias bajas), pasa banda (permiten el paso de un rango específico) y filtro de rechazo de banda (eliminan un rango específico). Además, pueden tener parámetros ajustables como la frecuencia de corte y la resonancia, que permiten modelar el timbre del sonido de forma precisa. (Roads, C. 1996).

### ***Moduladores y Envolventes***

Los moduladores, y en particular las envolventes, son herramientas utilizadas en síntesis de audio para controlar la evolución temporal de diversos parámetros del sonido, como la amplitud, el tono o el filtro. Una envolvente típica se describe mediante las fases ADSR: Attack (ataque), Decay (descenso), Sustain (sostenido) y Release (liberación). Estas fases determinan cómo cambia un parámetro desde que se inicia hasta que termina la nota. Las envolventes permiten dar forma dinámica al sonido, haciéndolo más expresivo y realista. (Russ, M. 2004).

### **Música Publicitaria**

La música publicitaria es un componente esencial de las campañas de marketing, diseñada para captar la atención del público y crear una conexión emocional con la marca o producto. En el contexto de las iglesias cristianas, esta música puede servir para comunicar mensajes específicos, inspirar a la congregación y promover eventos. (Sibilla, G. 2003).

## **La Música Publicitaria en Iglesias Cristianas**

La música publicitaria en las iglesias cristianas se puede utilizar de diversas formas:

### ***Comunicación de Mensajes***

A través de la música, las iglesias pueden transmitir mensajes importantes de una manera memorable. Las melodías atractivas y las letras inspiradoras pueden hacer que el mensaje sea más accesible y resonante para la congregación.

### ***Promoción de Eventos***

La música también puede desempeñar un papel importante en la promoción de eventos, tales como servicios especiales, retiros y actividades comunitarias. Composiciones publicitarias llamativas pueden aumentar la participación y el interés en estas actividades.

### ***Creación de Identidad***

La música publicitaria permite a las iglesias establecer una identidad sonora única, ayudando a diferenciarse de otras congregaciones y a construir una comunidad cohesiva.

### ***Conexión Emocional***

El uso de la música puede generar una conexión emocional potente con los asistentes, favoreciendo una experiencia espiritual destacable.

## Referentes Académicos

El aporte académico contribuye en la fundamentación del este proyecto de investigación - creación que explora la música, producción y síntesis proporcionando solidez en el contexto y brindando herramientas de gran utilidad para acercarnos de manera concreta a la propuesta. Por ejemplo.

Música góspel y síntesis de sonido – Una propuesta creativa \_ Medina (2023): desarrolla una producción de música góspel empleando herramientas con técnicas digitales de audio mezclados con guitarra acústica y voces, los cuales resaltan técnicas de síntesis de audio como sustractiva, granular y modulación. Esto da grandes ventajas y beneficios a productores y músicos independientes.

## **Desarrollo Metodológico**

Esta etapa documenta en detalle los procesos que se implementan en la creación de las obras musicales que conforman el portafolio.

### **Producto para Desarrollar**

Producir un portafolio que contenga Jingle marca, Jingle Adsong y logo musical a partir de la manipulación de la síntesis para ser involucrados en los contenidos publicitarios de la iglesia cristiana El Pacto. Lo cual es un producto de generación de conocimiento.

### **Establecimiento de los Productos de Investigación**

#### ***Obra***

Portafolio musical publicitario utilizando la síntesis digital como recurso compositivo.

#### ***Documento***

Describe y contextualiza el uso de las diferentes técnicas de síntesis como granular, aditiva, sustractiva, entre otras y como estas son recursos compositivos para desarrollar ideas musicales para publicidad.

#### ***Entrevista***

La entrevista a Caro Durán artista Ableton y productora tiene como objetivo analizar el flujo de trabajo desde un home studio, el uso y manipulación de la síntesis de sonido para sus composiciones.

## **Fase 1 Análisis documental**

En el análisis documental de "Exploring Contemporary Trends and Techniques in Music Production", la síntesis digital emerge como un eje central en la transformación de la producción musical contemporánea. El texto destaca cómo esta técnica permite generar sonidos artificiales mediante algoritmos y osciladores digitales ampliando las posibilidades creativas y estéticas en géneros como la música electrónica, el pop experimental y ambientes o atmósferas. Se analizan las herramientas más utilizadas, como sintetizadores virtuales (VST), y se explora el papel de la síntesis granular, FM y wavetable en la creación de texturas sonoras. La obra enfatiza que la síntesis digital no solo ha democratizado el acceso a la producción musical, sino que también ha redefinido el concepto de instrumento y ha abierto nuevas vías para la expresión artística individual y colaborativa en entornos digitales.

## **Fase 2 Estudio de caso.**

“Endless Praise” de Planetshakers, Contexto general de la canción

Tempo 128 BPM.

La canción combina elementos propios de pop/rock contemporáneo, worship moderno y producción “pop-dance”: uso de sintetizadores, bajo definido, beat marcado, guitarras y una mezcla clara protagonizada por voz + groove.

Análisis técnico: qué elementos de producción / síntesis se evidencian

Rasgos técnicos notables:

Uso de bajo sintético + bajo real: dado que en los stems figura “Bajo” y “Bajo Sintético”. Esa combinación permite reforzar las frecuencias graves (sub-graves) con el sintetizador, mientras el bajo real aporta carácter y definición.

Mezcla orientada a claridad: para canciones de worship/pop-dance, es común mantener la voz al frente, con percusión y bajo bien definidos, pads/sintes de fondo y guitarras limpias o con efectos moderados.

Uso probable de guitarras limpias o ligeramente procesadas: en stems aparecen “Eléctrica 1 / 2 / 3”, lo que sugiere dobles o capas de guitarra, tal vez una limpia, una con chorus/reverb, otra con distorsión ligera para dar cuerpo.

Estructura típica: verso → pre-coro → coro → puente → coro → cierre. Esa estructura facilita construir dinámica — bajando intensidad en versos/puente, y explotando en coros con todo el arsenal de producción. Esto influye en decisiones de mezcla, automatización de efectos, envolventes, filtros, etc.

**Tabla 2**

Elemento / Sintetizador / Canal	Hipótesis técnica
Bajo sintético (sub-bajo / bass pad)	<p>Oscilador: Sine o Saw con sub-onda dominante.</p> <p>Filtro: Low-pass (LPF) ~ 80-120 Hz para sub, quizá con resonancia mínima.</p> <p>Envolvente ADSR: Ataque casi instantáneo, decay medio/alto, sustain moderado, release medio para notas redondas con buen sustento.</p>

---

	Side-chain con kick para “bompear” y no entorpecer bombo + bajo real.
Bajo real (eléctrico o sintetizado “realista”)	EQ: realce en medios-bajos ( $\approx 200-400$ Hz) para cuerpo, recorte suave en sub-graves para dejar espacio al sub-sintético. Compresión ligera para consistencia de nivel. Panorama centrado, posible ligera saturación para presencia.
Pads / sintetizadores ambientales	Osciladores: Saw / Square, posiblemente con un poco de ruido o modulación de forma de onda para textura. Filtro LPF abierto ( $\sim 4-8$ kHz) para brillo; automatización de cutoff en transiciones (pre-coro, build-up) para movimiento. Envolvente ADSR con ataque medio-lento, sustain alto, release largo: para crear colchones sostenidos. Reverb + delay suaves para aire; panorama amplio (stereo widening) para espacialidad.
Teclados / leads melódicos	Oscilador: Saw / Wavetable, quizá con algo de unison para grosor. Filtro: LPF o band-pass para cortar frecuencias innecesarias; posible modulación por LFO para vibrato/animación.

---

---

	<p>Envolvente ADSR: ataque medio-rápido, decay corto, sustain medio, release medio — para leads definidos sin cola excesiva.</p> <p>Efectos: chorus ligero, delay (sync 1/8–1/4) y reverb — para densidad y espacio.</p>
Percusión (batería + percusión electrónica / loops)	<p>Bombo (kick): punch definido, sub-frecuencias claras; posible sample + síntesis (layer).</p> <p>Caja (snare): corte de graves, presencia en 200-500 Hz + ataque en medios-altos.</p> <p>Hi-hats / percusión menor: ruido filtrado o muestras con envolvente rápida, para crispiness.</p> <p>Uso de loops/percusiones extra (“claps”, “riser”, efectos de transición) para energía en coros/puentes.</p>
Guitarras eléctricas	<p>Guitarra limpia + capas procesadas: chorus, delay, reverb para dar ambiente.</p> <p>Posible distorsión ligera o “overdrive limpio” en capas más agresivas para cuerpo.</p> <p>Automatización de volumen/effects en partes de transición para variar intensidad.</p>
Voces principales y coros	<p>Voz lead clara, con EQ para presencia (boost medios-altos), recorte de frecuencias bajas.</p> <p>Coros doblados o coro de congregación: capas múltiples, panning estéreo para amplitud.</p>

---

---

	Reverb moderada + delay stereo (slap / short) para profundidad sin perder claridad.
Mezcla & Mastering	Balance entre elementos orgánicos y sintéticos: sub-sintético + bajo real + percusión real + pads/sintes + guitarras + voces — mezcla híbrida.
	Uso de side-chain (kick ↔ bajo / pad) para mantener claridad.
	Compresión glue en bus master, saturación suave para “calor”, limitador para nivel competitivo.

---

**Nota:** Hipótesis de diseño de sintetizadores y decisiones de producción. *Fuente.* Autor

### **Fase 3 Entrevista a la productora Carolina Durán**

La entrevista a Carolina Durán ofrece un valioso testimonio sobre el papel de la síntesis digital como medio de creación, investigación y expresión sonora en la música contemporánea. Desde una perspectiva académica, el diálogo revela una comprensión profunda y práctica de los procesos técnicos implicados en la manipulación de ondas y el diseño sonoro, articulados desde un enfoque personal, artístico y profesional. Caro Durán se posiciona como una productora que integra referentes históricos y contemporáneos como Wendy Carlos y que encuentra en la síntesis no solo una herramienta de producción, sino también un recurso identitario y de innovación estética. A lo largo de la entrevista, se evidencia cómo su enfoque híbrido combina tradición y tecnología, destacando la creación de instrumentos digitales únicos como un sello personal y una estrategia de diferenciación en el contexto de la música comercial, experimental y publicitaria. Además, aporta una visión crítica sobre la democratización de la producción musical gracias al home studio, subrayando el rol del productor moderno como un agente creativo

autónomo. En conjunto, la entrevista se convierte en una fuente rica para estudiar las prácticas actuales de la síntesis digital desde una óptica artística, técnica y cultural.

#### **Fase 4 Documento escrito. Generación de apropiación social conocimiento.**

Documentar los avances académicos desarrollados en el transcurso de la investigación, experimentación y posterior creación.

#### **Fase 5 Experimentación**

Una vez interiorizados los conceptos teóricos se experimenta con el prueba - error para avanzar en el diseño sonoro y estilístico.

#### **Fase 6 Montaje y divulgación**

El montaje y divulgación del portafolio de música publicitaria es un proceso estratégico que combina aspectos creativos, técnicos y de marketing para presentar de manera profesional el trabajo de un productor o compositora en este campo. A continuación, se describe el proceso en sus etapas clave:

##### **Selección del material**

El primer paso es curar una selección representativa de piezas publicitarias que demuestren versatilidad, creatividad y dominio técnico. Se deben incluir trabajos que abarquen distintos géneros, formatos (spots de radio, TV, redes sociales) y objetivos (emocional, corporativo, dinámico, minimalista), idealmente con ejemplos reales aprobados por clientes.

## **Edición y presentación**

Las piezas deberán ser editadas, con una duración adecuada (fragmentos de 30 a 60 segundos suelen ser suficientes). Se recomienda incluir descripciones breves de cada pieza: cliente, intención sonora, rol en la producción y herramientas utilizadas (como síntesis digital, sampling, etc.).

## **Formato del portafolio**

El portafolio puede presentarse en distintos formatos:

Página web personal o portafolio digital interactivo

Reel audiovisual con montaje sincronizado de música e imágenes.

Carpeta en PDF o presentación multimedia con enlaces a cada pieza.

## **Identidad visual y narrativa**

Es crucial que el portafolio refleje la identidad estética de la iglesia. Se deben cuidar aspectos como el diseño gráfico, la redacción del contenido y la coherencia visual y conceptual.

Una narrativa clara sobre el estilo propio, metodología y valores de producción refuerza el posicionamiento profesional.

## **Estrategia de divulgación**

Para que el portafolio llegue a potenciales clientes, agencias y estudios, es clave:

Compartirlo en redes sociales profesionales.

Enviarlo directamente a agencias creativas y casas productoras.

Incluirlo en directorios o plataformas como SoundBetter, Artlist, Audiojungle o Marmoset, Spotify, YouTube y Amazon Music.

### **Actualización constante**

El dinamismo del portafolio debe ser constante. Se recomienda actualizarlo periódicamente con nuevos proyectos y eliminar piezas que ya no representen el nivel o estilo actual del productor.

## Proceso de Creación de Obra

### Endless Praise

**Tabla 3**

Obra	Compositor
Endless Praise	Planetshakers

**Nota:** Análisis Endless Praise. *Fuente.* Autor

### Análisis

#### *Datos Generales*

Género: Praise & Worship (Pop–Electronic–Rock)

Tempo: 128 BPM

Compás: 4/4

Tonalidad principal: D Mayor

Ambiente sonoro: Muy brillante, percusivo, orientado a la celebración, con fuerte apoyo de sintetizadores tipo EDM fusionados con banda en vivo.

## Estructura Musical

**Tabla 4**

Sección	Función	Comentarios
Intro (Synth + Drums)	Establece la energía	Uso de arpeggios y lados R/L en synths.
Verse 1	Presenta motivación textual	Bajo minimalista, patrón rítmico marcado en hi-hats.
Pre-Chorus	Transición ascendente	Construcción tímbrica creciente, pads y risers.
Chorus	Hook principal	Voces abiertas, síncopas y saltos melódicos.
Verse 2	Repetición con más capas	Groove más lleno.
Pre-Chorus 2	Intensificación	Mayor presencia de batería.
Chorus	Repetición	Se afianza el hook.
Bridge	Punto clímax / ruptura	Redes rítmicas EDM + silencios estratégicos.
Chorus Final (Doble)	Máxima energía	Vocales ad-lib, capas adicionales de synth.
Outro	Decaimiento rápido	Repetición del motivo del hook.

**Nota:** Estructura Endless Praise. *Fuente.* Autor

## **Análisis Armónico**

***Tonalidad:*** D Mayor

La progresión principal en los versos y el coro sigue el ciclo pop I–V–VI–IV:

D – A – Bm – G

## ***Bridge***

El bridge suele usar variantes como:

Bm – A – G – A – Bm – G – D – A

## **Análisis Melódico**

### ***Características:***

Melodías pentatónicas (D mayor pentatónica).

Movimiento conjuntivo (grados vecinos) en los versos.

Saltos melódicos a la quinta o tercera mayor en el coro para generar energía.

Repetición melódica para crear un hook inmediato.

### ***Verse***

Rango melódico estrecho.

Notas clave: F# – G – A (“zona media” de la escala).

Pre-Chorus

Melodía ascendente, preparando el hook.

Uso de anticipaciones rítmicas (síncopas).

### ***Chorus***

Rango se amplía hasta el D agudo en algunas versiones.

Contiene la frase identificable: “We give You endless praise” Melodía cae desde la dominante hacia la tónica, efecto de resolución triunfante.

Bridge

Más repetitivo, frase corta tipo canto congregacional.

Centrado en la tercera mayor y dominante (F# – A).

Análisis Técnico de Producción

### **Tabla 5**

Elemento	Descripción técnica
Batería	Kick poderoso (tipo EDM), caja brillante, hi-hats sincopados.
Bajo	Sonido limpio, comprimido, con sidechain suave con el bombo.
Guitarras	Delay en corcheas, chorus leve, acordes abiertos.

Pads	Capa base de ambiente en D mayor, con filtros LPF automatizados.
Synths Lead	Usan saw waves, portamento leve, vibrato controlado, enfocados en los hooks.
FX	Risers, impacts, reverse cymbals para transiciones.
Voces	Dobladas en coro, harmonizers en terceras; compresión paralela y reverb corta.

**Nota:** Análisis técnico. *Fuente.* Autor

**Tabla 6**

Parámetro	Implementación típica en “Endless Praise”	Efecto
Osciladores	Saw + Square en capas	Brillo y presencia electrónica.
Filtro (LPF)	12–24 dB con apertura progresiva en pre-chorus	Sensación de “subida de energía”.
ADSR – Pad	A: 200–400 ms / D: medio / S: alto / R: largo	Ambientación suave sin transitorios fuertes.
ADSR – Lead	A: rápido / D: corto / S: medio / R: corto	Ataque agresivo para hooks melódicos.
LFO	Modula filtro o pitch ligeramente	Movimiento constante y moderno.
Sidechain	Kick-triggered	Bombeo EDM característico.

**Nota:** Cuadro técnico de sintetizadores (Filtros, Envolventes, ADSR). *Fuente.* Autor

**Tabla 7**

Equipo	Marca	Características
Macbook Pro	Apple	Core I5, Ram 16Gb, Solid State disk
Microfono	Shure Sm57 Beta	Dinámico
Interface	Focusrite	18i8
Audifonos	Beyerdinamic	DT770
Cable	Proel	XLR
Cable	Proel	TS
Modulo de efectos	Fractal	AX8

**Nota:** Recursos Técnicos. *Fuente.* Autor

**Tabla 8**

Instrumento	Marca	Características
Guitarra eléctrica	Fender	Stratocaster SSS
Controlador Midi	Alessis	61 teclas

**Nota:** Recursos Instrumentales. *Fuente.* Autor

Tabla 9

Recurso	Marca	Características
Logic Pro	Logic	DAW
Editor de partituras	Musescore	Edición

**Nota:** Recursos Tecnológicos. *Fuente.* Autor

## Proceso

## Imagen 1

*Chart Endless Praise*

**Endless Praise**

Planetshakers

**Intro**

B- D A G B- D A G

**A**

B- D A G B- D A G

**Pre Chorus**

A B- G D/F# G

**B**

D/F# G A B- D/F# G A D

**Instrumental**

G D/F# G A B- A B-

B-

**2nd Instrumental**

**C**

G A B- A

G A B

31

*Fuente.* Autor

## Elaboración de maquetas

A partir de las referencias se procede a componer y generar maquetas de las ideas musicales para posterior involucrar las experimentaciones de síntesis.

### Chill

#### Partitura

**Tabla 10**

Sección	Duración aproximada	Elementos musicales	Síntesis digital	Criterios técnicos de producción
Intro	0:00 – 0:20	Pads suaves + filtro en apertura	Pads creados con sustractiva (LPF 12/24 dB). LFO lento para movimiento estéreo.	Automatización de filtro HPF para “fade-in”. Reverb amplia (pre-delay corto). Panorama suave para sensación espacial.
Verso / Parte A	0:20 – 1:10	Beat cálido + bajo suave + textura ambiente	Bajo con FM ligera para mantener armónicos controlados.	Compresión suave “glue” en el bus. Sidechain sutil entre kick y pad. Ecuación

---

			Percusión con suave: realce en síntesis de ruido 200–400 Hz para (hi-hats y calidez. shakers).
Pre-Coro / Build	1:10 – 1:30	Incremento de	Doblado de pads Aumento
Sutil		capas y energía	con wavetable progresivo del para enriquecer el volumen RMS. espectro. Delay más
			Automatización presente (1/8 o de cutoff y 1/4). Filtros resonancia. automáticos (LPF → HPF).
Coro / Drop Chill	1:30 – 2:10	Tema principal + Lead generado	Compresión
		bajo definido +	con wavetable paralela en
		beat completo	suave modulada batería. Imagen por envolvente estéreo con ataque corto. ensanchada con Bass con síntesis chorus sutil. EQ sub + sustractiva. para abrir espacio al lead (corte en pads ~3–5 kHz).

---

---

Verso 2 / Variación	2:10 – 2:50	Variación del motivo, retiro de elementos	Pads filtrados en LPF. Capas de ruido vinilo → muestras + síntesis de ruido.	Reducción de elementos para contrastar. Uso de reverb más profunda para generar distancia. Menor densidad rítmica.
Bridge / Breakdown	2:50 – 3:20	Reducción del beat, ambiente etéreo	Generadores granulares para texturas ambiente.	Reverb tipo “shimmer”. Delay ping-pong. Atenuación de Modulación lenta graves (<120 de pitch ( $\pm 5$ Hz). cents).
Coro Final	3:20 – 3:50	Retorno del motivo principal	Reintroducción del lead wavetable. Bass más redondo con sub-harmónicos controlados.	Compresión glue más marcada. EQ de realce suave en 8–10 kHz para brillo. Automatización de ganancia en

---

---

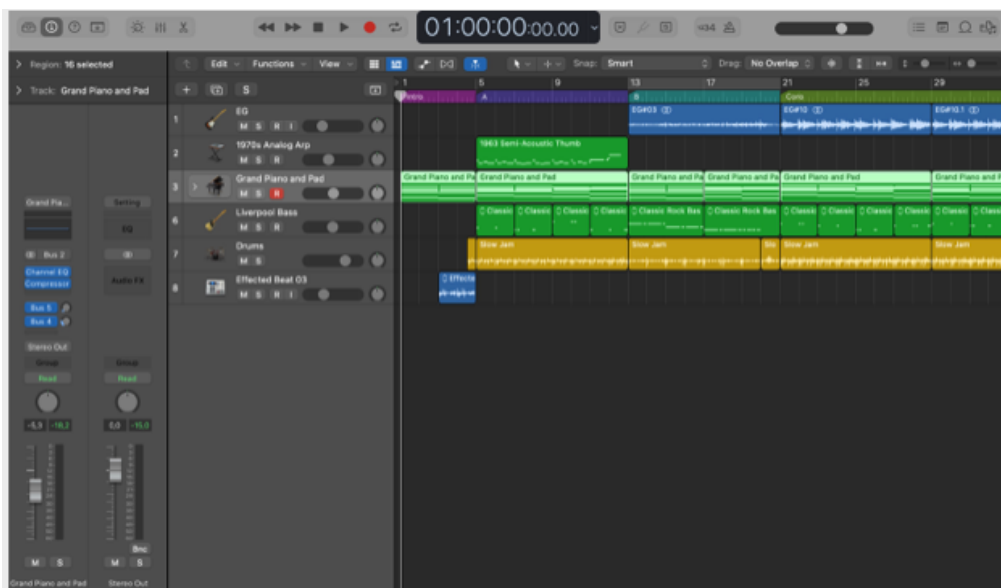
			master (+0.5–1 dB).
Outro	3:50 – 4:00	Desvanecimiento Pads sostenidos progresivo en LPF con cutoff descendente. LFO lento aplicado al panorama.	Fade-out lineal. Menos elementos en graves. Reducción de reverb y delay.

---

**Nota:** Chill Forma. *Fuente.* Autor

## Imágen 2

### *Sesión Logic Chill*



*Fuente.* Autor

En esta sesión se aplican principios de síntesis sustractiva mediante el uso de filtros pasabajos de 12–24 dB y envolventes ADSR con ataques medios y releases largos, para construir pads ambientales propios de la estética chill out.

Estos recursos se integran con decisiones de mezcla como el sidechain entre bombo y pads, y la ecualización correctiva en el rango de 200–400 Hz, lo que evidencia la articulación entre diseño sonoro y producción musical publicitaria.

### Imágen 3

#### *Sintetizador Chill*



*Fuente.* Autor

**Lover**Partitura**Tabla 11**

Sección	Duración aprox.	Elementos musicales principales	Síntesis digital aplicada	Criterios técnicos de producción
Intro	0:00 – 0:18	Pads atmosféricos + percusión suave filtrada	Pads con síntesis sustractiva (LPF 12 dB). LFO lento para modulación de amplitud. Ruido filtrado para textura.	Filtro HPF en automatización para “entrada” progresiva. Reverb tipo ambient, amplia. Stereo width abierto en pads.
Verso / Parte A	0:18 – 0:55	Beat completo (kick suave + hats), bajo cálido, armónicos leads discretos	Bajo creado con FM ligera para controlados. Hats sintéticos usando ruido + envolvente exponencial.	Sidechain sutil entre kick–bajo. Batería con compresión leve (2–3 dB). EQ restando 250–350 Hz en pads para claridad.

---

			Lead con wavetable suave.	
Pre-coro	0:55 – 1:15	Build progresivo con capas armónicas	Automatización de cutoff en pads (LPF→HPF). Añadido de wavetable brillante para elevar energía.	Incremento gradual en RMS. Delay 1/4 para crear anticipación. Reducción momentánea de graves para crear contraste.
Coro / Hook	1:15 – 1:55	Motivo principal + bajo definido beat completo y claro	Lead wavetable + con ataque corto. Bass con doble capa: sub (onda sinusoidal) + mid (sustractiva).	Compresión paralela en batería. Imagen estéreo amplia (chorus en pads). EQ otorgando claridad en 6–10 kHz.
Verso 2	1:55 – 2:35	Variación del verso con reducción de elementos	Pads filtrados en LPF profundo. Ruido tipo vinilo	Menor densidad rítmica. Más reverb para sensación

---

---

			generado por	“lejana”.
			síntesis de ruido.	Compresión más ligera que en el coro.
Bridge /	2:35 – 3:05	Texturas etéreas	Textura granular	Reverb shimmer.
Breakdown		+ beat reducido	(pitch shifting suave $\pm 3-5$ cents). Pads modulados con LFO en panorama.	Delay ping-pong. Cortes de graves por debajo de 120 Hz.
Coro final	3:05 – 3:40	Reexposición del motivo con energía máxima	Reintroducción del lead wavetable. Bass reforzado con saturación armónica suave.	Compresión glue ligeramente más fuerte. Automatización de volumen final (+0.5 dB). Apertura estéreo máxima del track.
Outro	3:40 – 3:45	Pads sostenidos + fade-out	Decaimiento del cutoff del pad. LFO lento	Fade-out lineal. Filtro LPF que se cierra. Reducción

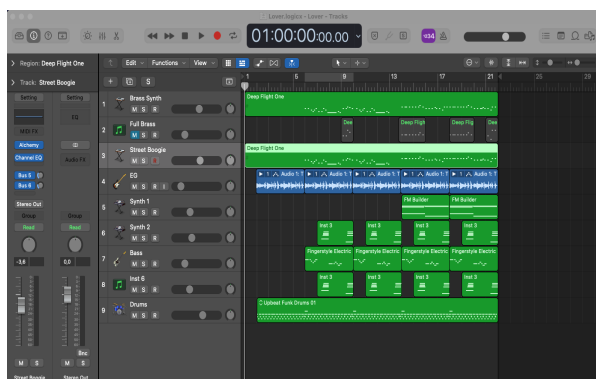
---

aplicado al progresiva de  
volumen. reverb.

**Nota:** Forma Lover. *Fuente.* Autor

## Imágen 4

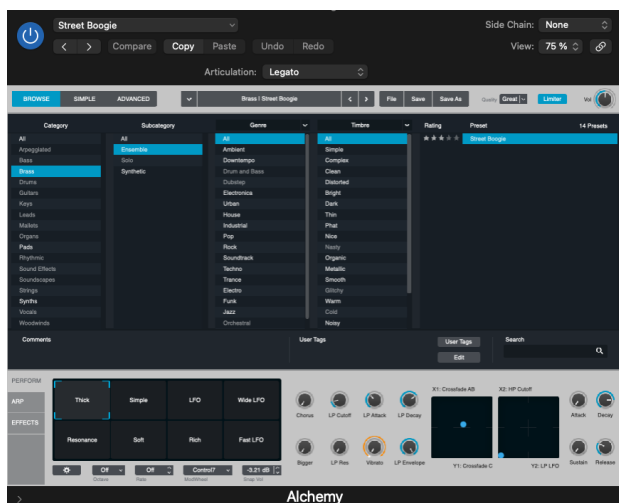
*Sesión Logic Lover*



*Fuente.* Autor

## Imágen 5

*Sintetizador Lover*



*Fuente.* Autor

Tropi

[Partitura](#)

**Tabla 12**

Sección	Duración	Elementos	Síntesis digital	Criterios técnicos
	aproximada	musicales principales	implementada	de producción
Intro	0:00 – 0:14	Percusión tropical filtrada + pads brillantes	Pads con síntesis + sustractiva (saw + LPF 12 dB). Maracas/hi-hats generados con ruido filtrado. LFO lento para movimiento estéreo.	Filtro HPF en automatización inicial. Reverb corta tipo plate en percusiones. Apertura estéreo progresiva.
Verso / Parte A	0:14 – 0:42	Beat completo + bajo redondo + motivos melódicos ligeros	Bass sub con onda sinusoidal + armónicos sutiles FM. Leads suaves en wavetable con	Sidechain suave bajo-kick. EQ recortando 250–300 Hz en pads para claridad. Compresión leve

---

			ataque corto.	en bus rítmico
			Congas	(2–3 dB).
			sintéticas: ruido +	
			resonadores.	
Pre-Coro (Build)	0:42 – 0:55	Escala rítmica	Pads con	Aumento
		ascendente +	modulación de	progresivo de
		filtros en apertura	cutoff	RMS. • Delay
			automatizada.	rítmico 1/8 o 1/4
			Pitch-bend	para tensión
			gradual en	Reducción
			elementos	temporal de
			melódicos ( $\pm 2$	graves (<100
			semitonos).	Hz).
			Doblaje de	
			percusión con	
			samples +	
			síntesis.	
Coro / Drop	0:55 – 1:23	Melodía principal	Lead principal	Compresión
Tropical		+ beat completo	con wavetable	paralela en
		+ bajo con	brillante (saw →	batería. Stereo
		presencia	pulse). Bass con	widening en pads
			doble capa: sub	y melodías.
			(sine) + mid	Saturación suave

---

---

			(sustractiva con filtro 24 dB).	en el bus master (1–2 dB).
Verso 2 (Variación)	1:23 – 1:52	Retiro parcial de elementos rítmicos + pads suaves	Pads filtrados en LPF profundo. Percusión con ruido digital + ataques más cortos. Texturas ambientales granulares leves.	Menos reverb para sensación de “seco”. Compresión más ligera. EQ limpiando graves para respiro.
Breakdown / Puente	1:52 – 2:08	Ambiente etéreo + elementos mínimos	Síntesis granular para texturas aéreas. LFO lento suave. Cortes en panorama. Pads expansivos con envolventes largas.	Reverb shimmer. Delay ping-pong fuertes de graves para sensación de vacío.
Coro Final	2:08 – 2:36	Reexposición del hook principal con energía máxima	Lead wavetable brillando con modulación ligera de forma de onda. Bass	Compresión glue ligeramente más fuerte. Automatización de volumen final (+0.5–1 dB).

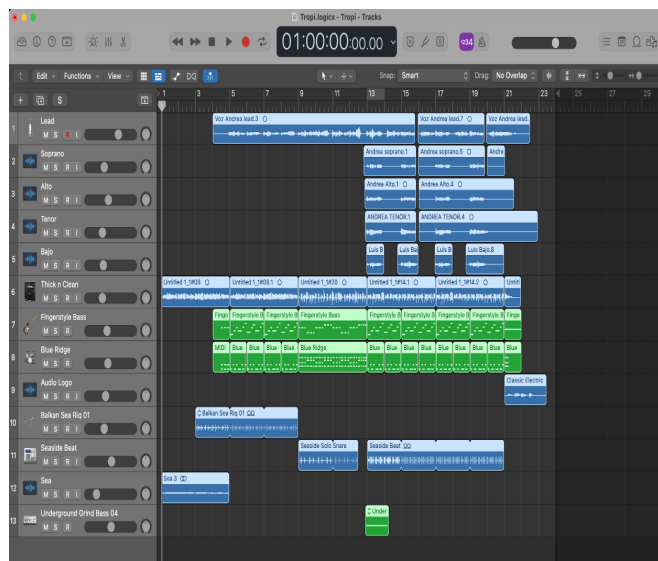
---

			con saturación armónica sutil.	Imagen estéreo al 100%.
Outro	2:36 – 2:48	Decaimiento de pads + retirada del beat	Pads en LPF descendente. LFO de volumen decreciente.	Fade-out lineal. Reducción paulatina de reverb y delay. Atenuación de graves.

Nota: Forma Tropi. *Fuente.* Autor

## Imágen 6

### Sesión Logic Tropi



*Fuente.* Autor

## Imágen 7

### *Sintetizador Tropi*

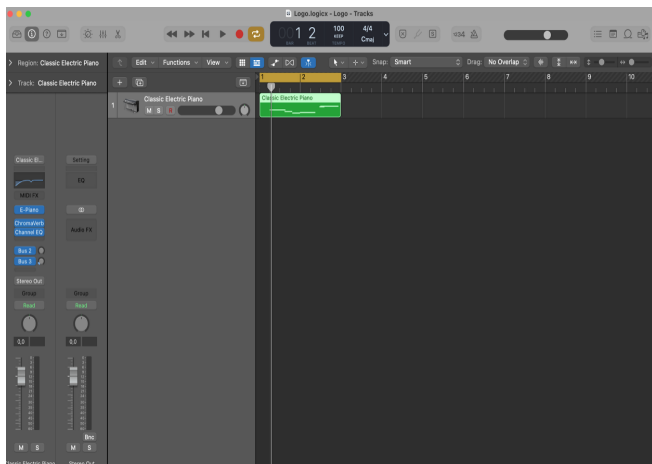


*Fuente. Autor*

## Logo

## Imágen 8

### *Sesión Logic Logo*



*Fuente. Autor*

## Imágen 9

### *Sintetizador Logo*



*Fuente. Autor*

## Conclusiones

En relación con la caracterización de las técnicas de síntesis digital, el proyecto permitió sistematizar el uso de la síntesis aditiva, sustractiva, granular y FM como recursos de producción musical publicitaria, evidenciando su pertinencia para la construcción de timbres y texturas propios de la estética chill out.

El análisis de Endless Praise y el estudio del flujo de trabajo de una productora contemporánea aportaron referentes concretos sobre estructuras formales, decisiones de mezcla y estrategias de diseño sonoro que orientaron el desarrollo del portafolio.

A partir de estos insumos, la aplicación de procesos de síntesis digital en las piezas Chill, Lover, Tropi y el logo musical permitió consolidar un portafolio de música publicitaria con una identidad sonora coherente con los contenidos comunicativos de la iglesia cristiana El Pacto y con la estética chill out propuesta.

De este modo, el proyecto no solo responde a la necesidad puntual de desarrollar una identidad sonora publicitaria para la iglesia, sino que también aporta a la academia un caso de investigación-creación que integra síntesis digital, producción musical y comunicación religiosa en contextos contemporáneos.

### Referencias Bibliográficas

- Boyce-Tillman, J. (2009). The transforming power of music: A dialogue between faith and music. In *Religious Education*, 104(5), 568–580.
- Chowning, J. M. (1973). The Synthesis of Complex Audio Spectra by Means of Frequency Modulation. *Journal of the Audio Engineering Society*, 21(7), 526–534.
- Roads, C. (1996). *The Computer Music Tutorial*. MIT Press.
- Roads, C. (2001). *Microsound*. MIT Press.
- Pinch, T., & Trocco, F. (2002). *Analog Days: The Invention and Impact of the Moog Synthesizer*.
- Russ, M. (2004). *Sound Synthesis and Sampling* (2nd ed.).
- Sibilla, G. (2003). *Musica e pubblicità: Il suono e l'immaginario nel messaggio pubblicitario*.

## Anexos

### Entrevista Caro Durán

Háblame de tus referentes

Mis referentes van desde pioneros de la síntesis como Wendy Carlos y Jean-Michel Jarre, hasta productores contemporáneos como Brian Eno y Arca, quienes han revolucionado el uso de la tecnología para crear nuevos timbres e identidades sonoras. También me inspiro en la rica herencia musical de Colombia, fusionando sonoridades tradicionales con elementos digitales.

¿Qué es la síntesis?

La síntesis es el proceso mediante el cual se generan sonidos a partir de la manipulación de ondas, envolventes y filtros. Es una herramienta fundamental en la producción musical moderna, permitiéndonos crear desde sonidos completamente originales hasta versiones modificadas de instrumentos tradicionales.

¿Cómo manipulas el timbre de los instrumentos por medio de la síntesis o la manipulación de la onda?

Manipulo el timbre ajustando parámetros como la forma de onda, el filtro de paso bajo o paso alto, y los LFO (osciladores de baja frecuencia) para darle carácter a cada sonido. Esto me permite transformar un instrumento acústico en algo irreconocible o darle un toque único a sonidos preexistentes.

¿Has creado instrumentos a partir de la síntesis y cómo lo haces?

Sí, he creado varios instrumentos digitales mediante la síntesis. Utilizo generadores de ondas como las de sierra, cuadrada o triangular, añadiendo modulaciones, efectos y filtros para crear sonidos que no existen en el mundo físico. En Ableton Live, uso sintetizadores como Operator o Wavetable para crear estos sonidos, integrándolos a mi flujo de trabajo.

¿Cómo incorporas la síntesis en tus producciones?

La síntesis es central en mis producciones porque me permite controlar completamente el paisaje sonoro. Creo texturas, atmósferas y elementos que no podrían ser logrados de otra forma, aportando un carácter único a mis producciones, ya sea en la creación de música publicitaria o en mis trabajos como artista.

¿Crear instrumentos digitales te funciona como elemento de marca tuya o lo usas solamente para artistas diferentes a ti?

Crear instrumentos digitales es una extensión de mi identidad artística. Los uso tanto en mis proyectos personales como en los de otros artistas. En ambos casos, el uso de sonidos únicos y personalizados es una forma de dar una firma distintiva a cada producción.

¿Cuáles son tus sintetizadores favoritos y por qué los recomendarías?

Mis sintetizadores favoritos son Ableton Wavetable por su versatilidad y capacidad de modulación profunda, y Serum, que permite un diseño sonoro extremadamente detallado. Ambos sintetizadores son accesibles y potentes, ideales tanto para principiantes como para productores avanzados.

¿Cómo crees que la manipulación de onda o la síntesis puede ser una opción para investigar y como herramienta de creación de obra?

La manipulación de ondas y la síntesis son invaluable para la investigación porque te permiten explorar nuevos timbres y texturas que no han sido escuchados antes. Son herramientas perfectas para la creación contemporánea, ya que puedes expandir los límites de lo conocido, haciendo del sonido un campo de experimentación artística.

¿Cuál es tu flujo de trabajo?

Mi flujo de trabajo comienza con la exploración de sonidos en sintetizadores. Una vez que tengo una paleta sonora definida, empiezo a construir la estructura de la pieza musical, añadiendo capas de sonido que dialogan entre sí. Siempre mantengo un espacio para la improvisación y la experimentación, lo que me permite crear sonidos inesperados.

¿Cuál otro aspecto consideras importante en la producción para investigar o experimentar para sacarle provecho?

La espacialización y el uso de efectos como la reverberación y el delay me parecen fascinantes para la investigación. Experimentar con el campo estéreo y el diseño espacial del sonido puede transformar la percepción de una pieza, creando experiencias inmersivas.

¿Has hecho música comercial o publicitaria?

Sí, he trabajado en la creación de música publicitaria. Es un proceso fascinante porque, aunque el tiempo es limitado, puedes experimentar con diferentes herramientas, incluyendo la síntesis, para crear algo memorable que capture la atención de la audiencia.

¿Cómo una sola persona en un home studio puede hacer lo que antes hacían muchas más?

La tecnología actual permite a una sola persona en un home studio tener el control completo del proceso de producción, desde la grabación hasta la mezcla y el mastering. Herramientas como Ableton Live integran todo en un solo software, y la accesibilidad de plugins y sintetizadores virtuales ha democratizado la producción musical.

Hablemos desde la producción en un home studio

La producción en un home studio permite una mayor libertad creativa y un control total del proceso. Con un equipo básico, puedes lograr resultados de calidad profesional. Lo importante es conocer bien las herramientas a tu disposición y dedicar tiempo a experimentar y pulir tu sonido.

Tips y consejos

Mis consejos son: 1) Familiarízate con tu equipo y herramientas de software. 2) No tengas miedo de experimentar, incluso con sonidos que parecen poco convencionales. 3) Dale espacio a la creatividad, pero también mantén un flujo de trabajo eficiente.

Cuál es tu perspectiva de la producción y el legado que puedes estar dejando para la música

Mi perspectiva de la producción es que es tanto un arte como una ciencia. A través de la síntesis, espero estar dejando un legado de innovación, donde los sonidos que creo no solo reflejan mi identidad, sino que también inspiran a otros a explorar nuevas fronteras sonoras.

**Portafolio música publicitaria**

[Portafolio](#)