

**“Producción musical de cinco canciones infantiles” Desde la creación de Loops y
Samples con voces blancas.**

Edgar Huertas Parada

Asesor

Cristian Alexis Rúa Vergara

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias Sociales, Artes y Humanidades ECSAH

Programa de Música

Mayo 2025

Agradecimientos

Agradezco a cada persona que me acompañó en este bello proceso de aprendizaje y creación musical, a mi amada Juana Luna por su amor incondicional, a mi amado padre Jorge Huertas por su ejemplo, a mis queridos hermanos por su paciencia, en especial gracias a mi sobrino Antonio y a María José por jugar a crear música con sus voces, por último, reconocer el trabajo del maestro Alexis Rúa, quien asesoró este proyecto de grado con responsabilidad y compromiso.

RESUMEN

La producción musical contemporánea ha visto un crecimiento exponencial en el uso de loops y samples facilitando la creación de obras de calidad sin la necesidad de instrumentos físicos convencionales como guitarras o baterías, llevando a la exploración de nuevas sonoridades. Este proyecto se propone explorar la creación de loops y samples a partir de la captura de sonidos de las voces blancas para la realización de una producción musical de cinco canciones inéditas. Teniendo como insumo las voces de niños y niñas para crear efectos sonoros que emulan o asemejan los sonidos tradicionales de cada instrumento musical. A través de la adaptación de espacios no insonorizados en la combinación de técnicas caseras de captura de sonido, se espera obtener la grabación de las voces que serán procesadas con efectos de audio para la creación de loops y samples. El proceso se dividirá en tres fases fundamentales: la captura de sonido en formato analógico, su conversión a formato digital y el procesamiento posterior del sonido, durante estas etapas se buscará experimentar con las técnicas de sampling en el procesamiento de audio.

Palabras clave: Producción musical, samples, sampling, loops, voces blancas.

Abstract

Contemporary music production has experienced exponential growth in the use of loops and samples, enabling the creation of high-quality works without relying on conventional physical instruments like guitars or drums. This shift has opened the door to exploring new sonic landscapes. This project proposes to delve into the creation of loops and samples by capturing the voices of children, with the goal of producing an original musical work consisting of five unreleased songs. The objective is to deliver a complete musical production of four children's songs, using the children's voices as the foundation to craft sound effects that emulate traditional musical instruments. By adapting non-soundproofed spaces and employing homemade sound-capture techniques, we aim to record these voices and process them into loops and samples. The final result will be a musical production featuring the raw, unaltered tones of children's voices. The process will unfold in three key phases: analog sound recording, conversion to digital format, and post-production sound processing. Throughout these stages, we will experiment with the children's vocalizations to simulate the sounds of various instruments, merging technical innovation with creative exploration.

Keywords: Musical production, samples, sampling, loops, White voices.

Tabla de Contenido

Lista de Tablas.....	7
Lista de Figuras	8
Justificación	15
Objetivos	16
Objetivo General.....	16
Objetivos específicos	16
Marco Teórico	17
Síntesis de sonido	17
Análisis de técnicas de Producción “Motomami”	17
Filtro	18
Chops	22
Collage	23
Análisis Radio Swing.....	24
Master:.....	26
Proceso de Creación y Producción de la Obra.....	28
Preproducción.....	28
Consideraciones generales	28
Canción Pez Gato.....	29
Canción Porque	30
Canción Rana.....	30

Canción Sabor.....	31
Producción.....	32
Captura de las voces blancas.....	32
Edición	33
Proceso de creación de Loops y Samples.....	33
Canción Pez Gato y Porque	33
Canción Porque	43
Canción Rana.....	52
Canción Sabor.....	58
Canción El Moco.....	64
Mezcla.....	70
Masterización.....	74
Conclusiones	82
Bibliografía	¡Error! Marcador no definido.

Lista de Tablas

Tabla 1	Instrumentos y onomatopeyas.....	25
Tabla 2	Instrumentos y onomatopeyas.....	29
Tabla 3	Instrumentos y onomatopeyas.....	30

Lista de Figuras

Figura 1 Filtro de frecuencias	18
Figura 2 Filtro de frecuencias	19
Figura 3 Filtro de frecuencias	19
Figura 4 Filtro de frecuencias	19
Figura 5 Filtro de frecuencias	19
Figura 6 Filtro de frecuencias	20
Figura 7 Filtro de frecuencias	20
Figura 8 Filtro de frecuencias	20
Figura 9 Filtro de frecuencias	20
Figura 10 Pista canción Delirio de grandeza	21
Figura 11 Sube la velocidad.....	21
Figura 12 Cambio de pitch.....	21
Figura 13 Voz Rosalia	22
Figura 14 Base Instrumental	22
Figura 15 Teclado midi.....	23
Figura 16 Voz de Rosalia.....	23
Figura 17 Bajo en Loop	23
Figura 18 Percusión en Loop.....	23
Figura 19 Captura de las voces	32
Figura 20 SoundShifter	34
Figura 21 UltraPitch 3 Voices	34
Figura 22 Ozone.....	35

Figura 23 X-Noise Stereo	35
Figura 24 Ozone 9 Vintage compresor	36
Figura 25 CLA Drums Stereo	36
Figura 26 CLA Drums Stereo	37
Figura 27 Ozone 9 Vintage compresor	37
Figura 28 JP-Cym-Perc Stereo	38
Figura 29 Ozone 9 Vintage Compresor	38
Figura 30 JJP-Strings-Keys Stereo	39
Figura 31 Ozone 9.....	39
Figura 32 Ozone 9 Vintage Compresor	40
Figura 33 Celemony Melodyne	40
Figura 34 Celemony Melodyne 3	41
Figura 35 Nectar	41
Figura 36 X-Noise Stereo	42
Figura 37 Ableton Live.....	42
Figura 38 X-Noise Stereo	43
Figura 39 JJP-Cymb-perc/Stereo	43
Figura 40 CLA-EhoSphere	44
Figura 41 EQ Eight.....	44
Figura 42 Ozone 9 Vintage Compresor	45
Figura 43 Hybird Reverb de Ableton	45
Figura 44 EQ Eight de Ableton	46
Figura 45 CLA-Vocals Stereo	46

Figura 46 CLA-Drums Stereo.....	47
Figura 47 EQ Eighth de Ableton	47
Figura 48 X-Noise Stereo	47
Figura 49 EQ Eighth de Ableton.....	48
Figura 50 JJP-Cymb-Perc Stereo.....	48
Figura 51 X-Noise Stereo	49
Figura 52 JJP-Cymb-PrercStereo.....	49
Figura 53 EQ Eight de Ableton	50
Figura 54 Ozone 9 Vintage Compresor.....	50
Figura 55 X-Noise de w.....	51
Figura 56 Nectar	51
Figura 57 Ableton live	52
Figura 58 X-Noise Stereo	53
Figura 59 Nectar	53
Figura 60 Nectar	54
Figura 61 Ultrapitch 3 Voices.....	54
Figura 62 X-Noise Stereo	55
Figura 63 EQ Eight.....	55
Figura 64 X- Noise Stereo	55
Figura 65 Nectar	56
Figura 66 X-Noise Stereo	56
Figura 67 JJP Cymb-Perc Stereo	57
Figura 68 Ableton live	57

Figura 69 SoundShifter Pitch Stereo	58
Figura 70 MaxxBass Stereo	58
Figura 71 Vitame Stereo	59
Figura 72 Ozone.....	59
Figura 73 X-Noise Stereo	60
Figura 74 JJP Cymb-Perc Stereo	60
Figura 75 Ozone.....	60
Figura 76 X-Noise Stereo	61
Figura 77 JJP Cymb-Perc Stereo	61
Figura 78 Vocal Bender Stereo.....	62
Figura 79 Ozone.....	62
Figura 80 X- Noise Stereo	63
Figura 81 X- Noise Stereo	63
Figura 82 Nectar	63
Figura 83 Nectar	64
Figura 84 X- Noise Stereo	65
Figura 85 EQ-Eight.....	65
Figura 86 JJP-Drums Stereo	66
Figura 87 X-Noise Stereo	66
Figura 88 EQ-Eight.....	66
Figura 89 JJP Cymb-Perc Stereo	67
Figura 90 X-Noise Stereo	67
Figura 91 EQ Eight.....	67

Figura 92 Ableton live	68
Figura 93 X-Noise Stereo	68
Figura 94 Nectar	69
Figura 95 Simple de ableton	69
Figura 96 Ableton live sesión Pez gato	70
Figura 97 Ableton live sesión Porque.....	71
Figura 98 Ableton live sesión Rana.....	72
Figura 99 Ableton live sesión Sabor.....	73
Figura 100 Ableton live sesión El Moco	74
Figura 101 Ozone Maximizer	75
Figura 102 Ozone.....	75
Figura 103 Ozone.....	76
Figura 104 Ozone.....	76
Figura 105 Ozone.....	77
Figura 106 Ozone.....	77
Figura 107 Ozone.....	78
Figura 108 Ozone.....	78
Figura 109 Ozone.....	79
Figura 110 Ozone.....	79
Figura 111 Ozone.....	80
Figura 112 Ozone.....	80
Figura 113 Ozone.....	81
Figura 114 Ozone.....	81

Introducción

La música infantil suele ser creada e interpretada por adultos, dando a los niños un lugar pasivo de escucha e interpretación, dejando de lado su potencial creativo. Este proyecto propone un enfoque innovador mediante la producción vocal, tratando de emular el sonido de los instrumentos con la voz, creando loops y samples que sirvan para la creación de cinco canciones infantiles, para ello se analizan las técnicas de producción musical de loops y samples en el álbum “Motomami” de Rosalía, también se analiza la emulación instrumental de la canción “Luna Llena” de Radio Swing,.

El proceso creativo de la obra se dividirá en tres fases, preproducción, producción y post producción, se aplican técnicas de producción musical con la voz, como los chops y filtros de voz, para la emulación de instrumentos musicales con juegos de palabras, onomatopeyas y sonidos producidos por la voz, evidenciando el procesamiento de audio desde la captura de sonido hasta la mezcla final de un producto profesional de audio.

Este trabajo documenta el proceso creativo de una producción musical infantil, a partir de técnicas de sampling vocal, desde los referentes sonoros hasta el proceso de mezcla final, evidenciando los conocimientos adquiridos durante la carrera de música de la UNAD, dando lugar a la experimentación de una búsqueda estética sonora que sigue en construcción.

Planteamiento temático

A través de la voz existen técnicas extendidas como el beat box, góspel, coros, etc, que permite a grupos vocales generar ritmos, armonías y canciones con la voz, un ejemplo de ello es la banda vocal “Radio Swing” que está conformada por 7 cantantes que imitan los instrumentos musicales haciendo sonidos con sus voces. Sin embargo, estas técnicas han sido poco exploradas en el desarrollo de canciones infantiles, específicamente en el uso de las voces blancas como insumo en la producción musical.

El procesamiento digital de audio ofrece diferentes herramientas de síntesis de sonido en el sampling vocal, como los chops, filtros, collage, cambios de pitch, como lo realiza la artista Rosalía en su álbum “*MOTOMAMI*”, logrando transformar su voz en loops y samples instrumentales. Dentro de la producción musical este proyecto de música infantil con loops y samples explora la emulación de instrumentos musicales con voces blancas.

¿Cuáles son los aspectos musicales y de procesamiento de audio necesarios para llevar a cabo una producción musical de cinco canciones infantiles en la exploración y creación de loops y samples con voces blancas?

Justificación

La exploración de procesos de audio con técnicas de sampling para emular instrumentos musicales con voces blancas, aporta a la producción musical, loops y samples de voces infantiles producidas y mezcladas, sirviendo de insumo en futuras producciones para la creación de obras musicales, que muestran juegos de palabras y emulan algunos instrumentos como el bajo y la batería. Al trazar una ruta que refleja los procesos de creación de obra, sirve de referente para futuros productores, por lo tanto, amplía el repertorio de herramientas disponibles para producciones musicales.

En el contexto sociocultural este trabajo reconoce y valora el potencial artístico de niños y niñas en el ámbito musical, fomentando su participación en la creación cultural y promoviendo una mayor representación de la infancia en la producción musical, creando repertorios musicales que tienen elementos de la música infantil que reflejan un sentido lúdico experimental, ampliando la percepción de las voces infantiles como recursos sonoros creativos.

Académicamente este proyecto está enmarcado dentro de los objetivos de formación y de proyección profesional de los futuros egresados de la UNAD, innovando en el campo de la investigación creación de obra con voces blancas en loops y samples, evidenciando las competencias y habilidades en el campo de la producción musical, proyectando la participación en la construcción del tejido cultural, lo cual va de la mano con los valores misionales de la universidad, investigar y crear.

Objetivos

Objetivo General

Producir cinco canciones de música infantil a partir de la creación de loops y samples con voces blancas, teniendo como referentes las técnicas de generación de sampling y de producción musical del álbum “Motomami” de Rosalía, y la mezcla de la canción “Luna Llena” de Radio Swing.

Objetivos específicos

Analizar las canciones “Candy”, “Delirio de grandeza”, y “Cuuute” del álbum Motomami de Rosalía, identificando los procesos de producción musical y de creación de loops y samples.

Identificar las onomatopeyas implícitas en la canción “Luna llena” de Radio Swing, para la interpretación sonora de los instrumentos a través de las voces blancas.

Desarrollar sesiones de captura de las voces blancas con técnicas de grabación caseras, obteniendo sonidos que puedan ser utilizados como insumo en la creación de loops y samples.

Realizar procesos de mezcla y mastering para obtener la producción de música infantil.

Marco Teórico

Síntesis de sonido

El desarrollo de la síntesis de sonido aplicado a la creación de muestras ha permitido que el sampling evolucione como una práctica artística y estética esencial en la composición musical contemporánea, este proceso busca la creación de piezas de audio únicas donde el productor musical toma decisiones clave en todas las fases de la producción discográfica, desde la composición hasta la mezcla final definiendo la identidad sonora y estética de la obra.

Durante la evolución de la síntesis de sonido se han desarrollado diferentes técnicas de creación de muestras de sonido o sampling, las cuales se han usado en variados géneros musicales fusionando elementos como la voz humana, en este apartado analizaremos producciones musicales que se han centrado en la realización de loops y samples con la voz como instrumento principal para la realización de sus producciones discográficas.

Análisis de técnicas de Producción “Motomami”

El álbum Motomami de Rosalía tiene una estética minimalista usando como instrumento principal la voz, es decir, el instrumento con el que piensa y crea la música es la voz apoyándose con las letras que tienen un juego sonoro que facilita hacer cortes con una voz muy percutida, lo que permite que sea un reguetón minimalista dejando los cortes de la voz evidentes, por lo general un productor que mezcla voces nunca dejaría algo así a menos que tenga una intención, para tener un contraste no añade más capas de sonido sino que filtra una capa y después le quita el filtro para usarla de nuevo con otro timbre, durante su trabajo discográfico vemos cómo está la voz y la percusión, la voz y un piano, la voz y la base filtrada, siendo un álbum donde es protagonista la voz.

Como afirma Rosalía. “En este álbum musical se busca la esencia de la canción con una estética minimalista, en un inicio había muchas capas y se perdía la dirección inicial, el feeling, se trabajó en ir quitando capas encontrando la columna vertebral de la canción, el elemento clave para que la canción aguantara, si esto no es bien elegido puede que se dé la impresión que la canción no está bien construida, no te emociona tanto la canción, la canción se cae, se realizaron diferentes pruebas extrayendo diferentes instrumentos hasta que se encontraron los indicados. ¿Cuál es el mínimo de elementos de cada canción?” (Rosalía, 2022)

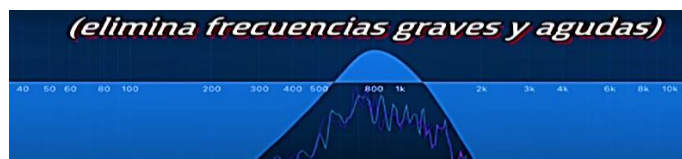
Podemos decir que la voz está sin procesamiento en el proyecto, es adrede que no tenga tanta reverb en algunos pedazos puntuales para dar contraste, prioriza el timbre y el tono sobre la letra, la voz sampleada funciona como un instrumento más, es decir, nos da sensaciones mas no la letra.

La esencia del álbum “Motomami” es el trabajo con la voz, eligiendo cuidadosamente cada elemento sonoro para dar contrastes con efectos usando la voz como instrumento, algunas técnicas de producción musical usadas en el álbum son:

Filtro

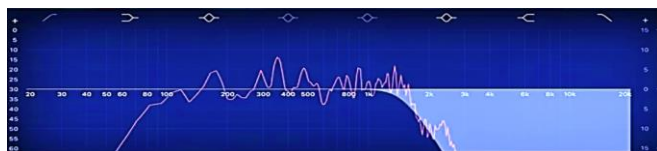
Figura 1

Filtro de frecuencias



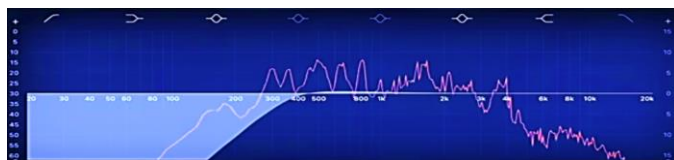
(Jaime Altozano, 2022)

Filtra frecuencias altas

Figura 2*Filtro de frecuencias*

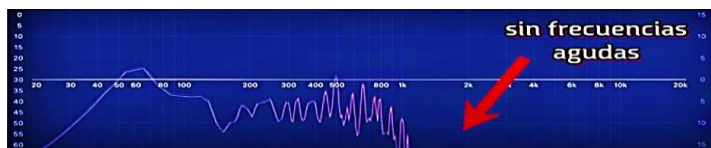
(Jaime Altozano, 2022)

Filtra frecuencias bajas Candy

Figura 3*Filtro de frecuencias*

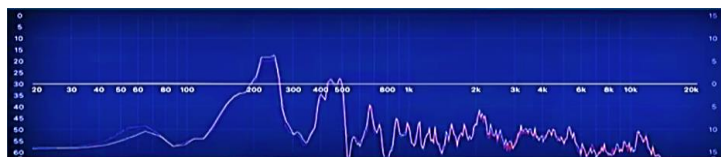
(Jaime Altozano, 2022)

Sintetizador filtrado

Figura 4*Filtro de frecuencias*

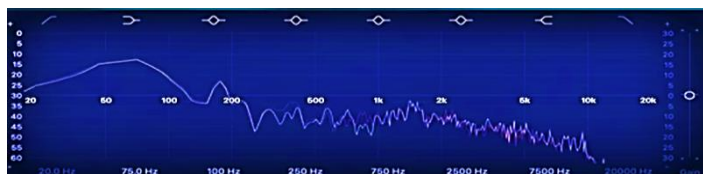
(Jaime Altozano, 2022)

Voz de Rosalía cantando por encima de los sintetizadores filtrados

Figura 5*Filtro de frecuencias*

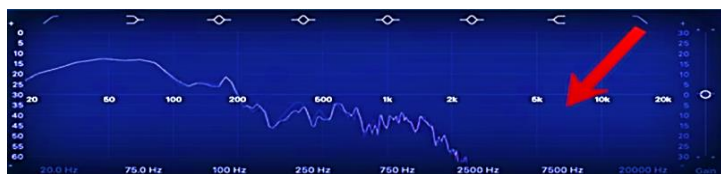
(Jaime Altozano, 2022)

Beat de reguetón

Figura 6*Filtro de frecuencias*

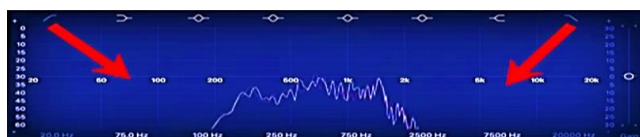
(Jaime Altozano, 2022)

Filtro frecuencias altas

Figura 7*Filtro de frecuencias*

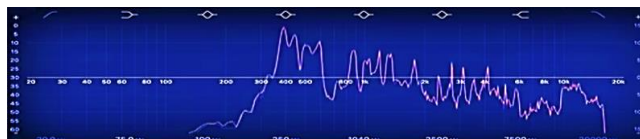
(Jaime Altozano, 2022)

Filtro frecuencias bajas

Figura 8*Filtro de frecuencias*

(Jaime Altozano, 2022)

Voz de Rosalía Cantando por encima

Figura 9*Filtro de frecuencias*

(Jaime Altozano, 2022)

Pista canción "Delirio de grandeza" sin la voz

Figura 10

Pista canción Delirio de grandeza



(Jaime Altozano, 2022)

Sube la velocidad

Figura 11

Sube la velocidad



(Jaime Altozano, 2022)

Le cambia el pitch

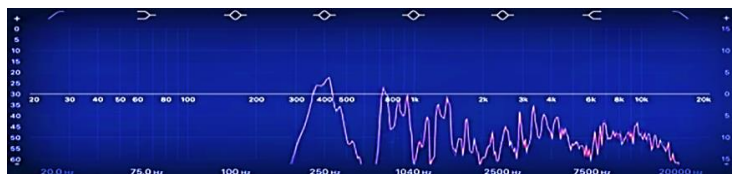
Figura 12

Cambio de pitch



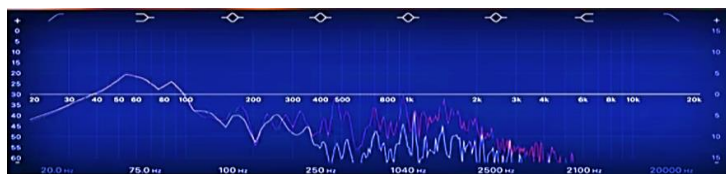
(Jaime Altozano, 2022)

Voz de Rosalía

Figura 13*Voz Rosalía*

(Jaime Altozano, 2022)

Base instrumental

Figura 14*Base Instrumental*

(Jaime Altozano, 2022)

Podemos apreciar las técnicas de producción usadas, le sube la velocidad, le cambia el pitch para cantar más cómoda, filtra quitándole frecuencias agudas y bajas para colocar su voz limpia por delante. El concepto de voz limpia sin reverb y sin coros tiene que ver con una Rosalía que es ella sin filtros, acompañado de instrumentales minimalistas llenos de filtros crea un contraste que hace que la voz sea protagonista, en algunas bases instrumentales usa su voz como Chops.

Chops, Son una sección cortada de una voz a capella con la intención de manipularla para crear nuevos sonidos.

Teclado midi con melodía realizada con la voz de Rosalía (Chops).

Figura 15*Teclado midi*

Voz de Rosalía

Figura 16*Voz de Rosalía*

Para realizar los chops se coge un fragmento de la voz de Rosalía y la insertamos en el teclado midi para tocar el acompañamiento.

Bajo en bucle de 1 nota

Figura 17*Bajo en Loop*

Percusión bucle de samba

Figura 18*Percusión en Loop*

Collage, mezcla elementos musicales que no tienen nada que ver de una manera abrupta, por ejemplo, mezcla la instrumental de Julio Betancur a un Rap de repente, en CUUUuuute mezcla

una samba con una balada porque simplemente le apetece cantar otra cosa, generando contrastes a lo largo del álbum vemos como usa como un timbre más.

Podemos decir que las practicas artísticas y estéticas del sampling o las muestras de sonido son una forma de creación de obra que buscan piezas únicas de audio por medio de la producción musical. El trabajo vocal de Rosalía prioriza el timbre y el tono de la voz creando sensaciones que emulan instrumentos musicales.

Análisis Radio Swing

La banda vocal “Radio Swing” imita el sonido de los instrumentos musicales con su voz, interpretando géneros musicales como pop, rock, cumbia, salsa, en las voces hay un bajo que hace percusiones, contralto que hace trompetas, soprano cantante, tenor que realiza efectos de teclados, bajo para el bajo, dependiendo la canción cambia el cantante principal.

La canción Luna llena es una cumbia colombiana con tambora, maracon, llamador, teclados, coros, bajo, cantantes, esta canción tiene dos partes fundamentales, coro en ritmo de cumbia y estribillo con una base de Rap donde podemos encontrar guitarra eléctrica, trompeta, batería, bajo. al analizar las onomatopeyas usadas para emular los sonidos de los instrumentos musicales encontramos:

Análisis Onomatopeyas

Tabla 1

Instrumentos y onomatopeyas

Instrumentos	Onomatopeyas
Bajo eléctrico	Tun dun
Tambora	Tin ti Pun pum
Llamador	Tu tu tu
Maracon	Esta esss, acentuando S
Teclados	Tu tu hannn
Batería	Tum pa
Trompeta	Vibrando los labios tu
Guitarra	Efecto Tin
Coro	Entrada en canon

El sonido actual de Radio Swing es el resultado de 25 años de trabajo con la voz, donde han experimentado con la colocación del micrófono y la potencia de la voz para lograr el sonido del instrumento deseado, el productor y compositor musical de Radio Swing Solo Etra nos menciona: "en un inicio en los ensayos estábamos llenos de onomatopeyas, poco a poco fueron apareciendo otros sonidos como el silbido, el sonido del golpe de la glotis, el uso de los resonadores y del micrófono para encontrar el sonido de cada instrumento, el sonido de la guitarra debe resonar en la nariz, desde el momento en que empezamos a grabar se busca el sonido deseado, por ejemplo para grabar el bombo de la batería la voz debe ser muy suave pegando los labios para que apenas salga un sonido grave muy cerca al micrófono, la grabación

del bajo se realizó contra una pared, las percusiones se grabaron con 1 par de micrófonos overhead capturando el sonido de la sala, por lo general cada toma de grabación se capturaba con 4 micrófonos diferentes y de ahí se saca el sonido definitivo, se hacen 3 tomas para tener material suficiente en la edición, durante la captura de las voces se busca que la toma sea la mejor en tanto a calidad como en uso de dinámicas y afinación, como productor estoy al frente de cada paso del proceso dirigiendo las grabaciones en busca de un sonido”. (Efra, Entrevista Director de Radio Swing[Video], 2024)

Master: En la producción musical se toman decisiones que influyen en la pieza desde la creación, entrelazando la composición y la creación en el término de productor creativo, este referente será tomado para realizar la mezcla final por su gran manejo de los espacios en las frecuencias, el manejo de paneo entre la percusión menor, los coros completando las armonías de los teclados, al tener 7 voces en la mezcla logra darle a cada una su lugar lo cual se logra con el manejo de la mezcla en el manejo de las dinámicas. Para el mastering en el nivel de volumen teníamos que tomar una decisión entre una onda comprimida cual reguetón, o una oda en la que se escuchen las dinámicas, nosotros escogimos que se escuchen las dinámicas y el primer Máster nos llegó bajo de volumen y pedimos otro con el que nos sentimos a gusto, el ingeniero de mezcla es Andrés Upegui de Manguaré Réconds y la masterización la realizó Boris Milán. (Efra, Entrevista Director de Radio Swing[Video], 2024)

Al observar estas dos producciones musicales que tienen como protagonista el trabajo con la voz encontramos que la voz humana y el sampling son inherentes a la evolución del ser por hacer música, por coordinar y disociar movimientos que den paso a creaciones colectivas, el uso de las onomatopeyas en la banda vocal “Radio Swing” van directamente relacionadas hacia la imitación de instrumentos musicales, en el álbum “Motomami” de Rosalía la voz juega

cantando libremente y en el proceso de creación el productor experimenta en la creación de loops y samples que después coloca como instrumentos.

Proceso de Creación y Producción de la Obra

En este capítulo, se realiza una descripción de los procesos de audio llevados a cabo en la producción musical de cinco canciones con voces blancas, desde la captura, creación de Loops y Samples y mezcla final.

Preproducción

Consideraciones generales

Durante la investigación se concluye, entre otros hallazgos, que la estética de la obra no consiste en copiar los elementos de los referentes, sino en experimentar con sus componentes en busca de un concepto sonoro, evidenciando elementos esenciales del referente que determina su estética sonora, las decisiones compositivas y de procesamiento de sonido se derivan del análisis realizado en el marco teórico.

En esta etapa se experimenta en la composición de canciones a través de tres formas diferentes:

Con instrumentos como guitarra, bajo, voz, e instrumentos virtuales como batería y teclados midi, se realizaron las pistas de audio que dieron origen a las maquetas de las canciones “Pez gato” y “Porque”, para la creación de las onomatopeyas que imitan los sonidos de los instrumentos se toma como referente la canción “Luna llena” de la agrupación Radio Swing, a continuación, se detalla su distribución en las líneas melódicas.

Canción Pez Gato

Tabla 2

Instrumentos y onomatopeyas

Instrumentos	Onomatopeyas
Bajo eléctrico	dun dum dum dum du-ri-ru
Flauta	Vibrando los labios, silbido
Bombo	Pop
Redoblante	Ta
Ride	Sss-ssss-sss
Platillo	Sssssss-sssssss

Acordes

Intro: Am Am/C Bm7b5 Bbmaj7

Estrofas: Am Am/C – Bm7b5 Bbmaj7

Coro: Am – C – F – E7

Canción Porque

Tabla 3

Instrumentos y onomatopeyas

Instrumentos	Onomatopeyas
Tambora	Pup Cha (chaquido de la boca)
Teclados	Sonido de la boca al despegar los labios
Shaker	Chi qui chi Ssssss
Congas	Uuu Aa

2. Se elaboro la guía para la grabación de las voces blancas que imitan las líneas melódicas de los diferentes instrumentos en ritmo de joropo y salsa, usando la estructura de la rima en la palabra cantada, como lo menciona el productor musical Jaime Altozano en su análisis del álbum “MOTOMAMI”, “el instrumento con el que piensa y crea la música es la voz, apoyándose con las letras que tienen un juego sonoro que facilita hacer cortes con una voz muy percutida.

Canción Rana

Se emularon los instrumentos básicos del joropo en forma de seis por derecho, arpa, cachos, cuatro y bajo. Al trabajar con niños y niñas se pensó en rimas conocidas para facilitar el juego sonoro en el ritmo de joropo.

Canción Sabor

En el tema “Sabor”, se realiza la base de salsa en algunos instrumentos como, bajo, claves, congas, güiro, guitarra se usaron juegos de palabras.

3. Se explora la creación in situ de una canción, bajo la premisa de jugar a hacer música con un niño de 7 años, donde él hace de cantante y yo de productor.

Producción

Captura de las voces blancas

Para la captura de las voces blancas se implementaron las voces de; María José de 8 años, quien grabo todas las líneas melódicas de 4 canciones; Pez Gato, Porque, Rana y Sabor, hace un año que le doy clases de ukelele, también se empleó la voz de mi sobrino Antonio Luna de 7 años, quien no ha tenido clases de música y jugó a crear música con su voz.

Los elementos utilizados durante el proceso de grabación son: un micrófono de condensador audio técnica AT2020, un micrófono dinámico Shure SM58, audífonos presonus HD7, interfaz de audio M-audio M-track duo de dos canales, computador de 16gb Ram con Windows 10 core i7, DAW Ableton live 11 Suite, una pantalla acústica proel, un anti pop. Estos equipos se trasladaron al espacio donde estaban los cantantes.

En cuanto a la técnica de grabación se optó por tomas estéreo X/Y, frontales y cercanas con un micrófono de condensador audio técnica AT2020 y un micrófono dinámico Shure SM58, proporcionando un sonido claro, se utilizó un anti pop para controlar el seseo y una pantalla acústica para mejorar el sonido del espacio acústico.

Figura 19

Captura de las voces



Fuente. Elaboración propia

En el Daw Ableton live Suite 11 se grabaron las voces a un nivel de captura de -12dBSF a una frecuencia de muestreo de 44.100 garantizando un buen flujo de señal y un sonido claro.

En este proceso se realizaron varias tomas de sonido por cada línea melódica durante 3 sesiones de 1 hora, los más difícil de grabar fue las persecuciones, ya que para realizar el sonido del bombo de la batería se debe hacer una onomatopeya con los labios pegados “pop” a corta distancia y a poco volumen, tal como lo recomendó Solo Efra, el productor de radio swing.

En el siguiente link se encuentran todas las capturas de sonido:

<https://drive.google.com/drive/folders/1Y2zyHXfRaHMpn3d0p7Mq52Oi3cfrVO6z?usp=sharing>

Edición

Durante el proceso de edición se seleccionan las tomas de sonido más claras con el objetivo de tener un sonido real, para ello se cortan los espacios de ruido y se sincronizan a tiempo los ritmos y melodías de cada canción, posterior a ello se realiza la afinación de cada una de las voces a través de Melodyne, generando los audios para la creación de loops y samples, este proceso fue el que más tiempo me llevo dentro del proyecto.

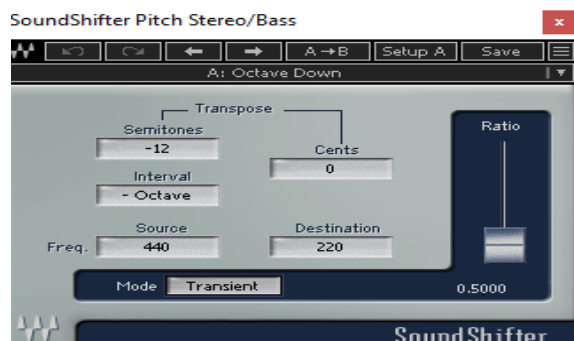
Proceso de creación de Loops y Samples

Canción Pez Gato y Porque: Los loops y samples creados para estas dos canciones se basaron en la canción Luna llena de la agrupación Radio Swing, buscando imitar el sonido de los instrumentos musicales, a continuación, se describen los procesos de producción de audio realizados para emular el sonido de instrumentos musicales, a partir de la captura de la voz de una niña de 8 años.

Bajo: Es imposible para una voz blanca dar este registro, por lo que utilizamos el SoundShifter de Waves para cambiar el Ptch bajándolo una octava.

Figura 20

SoundShifter

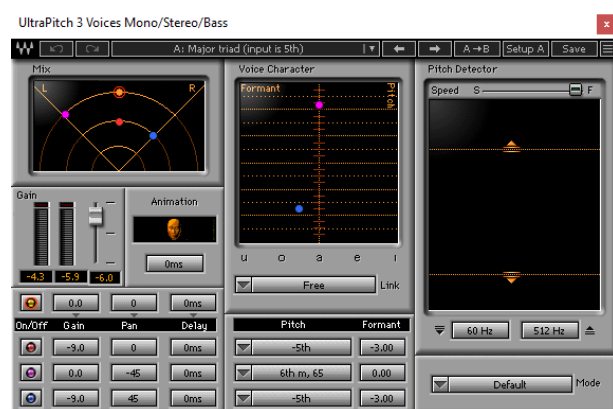


Fuente. Elaboración propia

Se obtiene un sonido con más medios que aún le hace falta bajos, para bajarlo otra octava y llegar al registro del bajo se usó UltraPitch 3 Voices de Waves, con el preset A: Major triad (input is 5th) se da un rango más amplio, pero sin estar definido.

Figura 21

UltraPitch 3 Voices

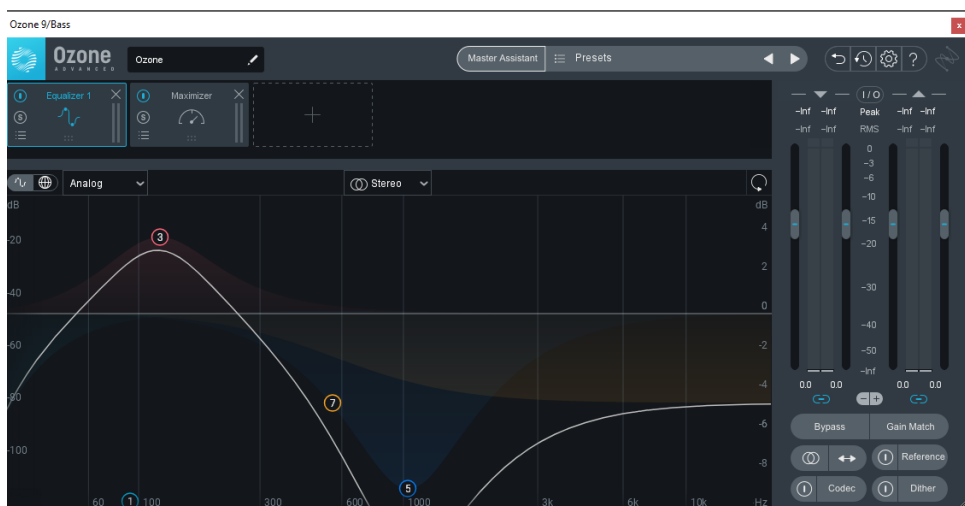


Fuente. Elaboración propia

Para definir un poco más el sonido del bajo se ecualizo cortando frecuencias altas y medias, se escuchaba un ruido que no logro controlar con la ecualización.

Figura 22

Ozone

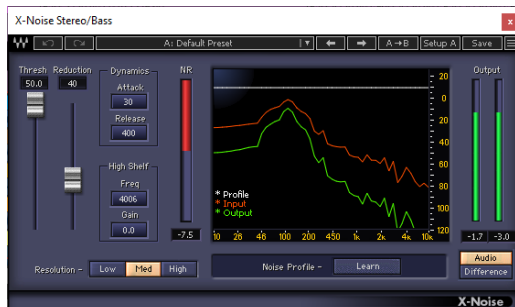


Fuente. Elaboración propia

Con el plugin de waves, X-Noise Stereo, se quita el ruido al subir el threshold al máximo, da un sonido enmascarado.

Figura 23

X-Noise Stereo

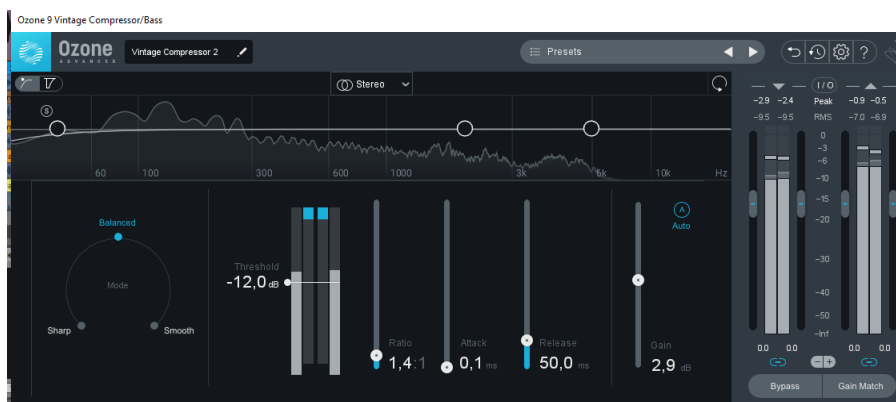


Fuente. Elaboración propia

Para sacar el sonido se decide usa el plugin Ozone 9 Vintage compresor, dándole una compresión de -12dBSF, lo que genero un bajo más claro y estable con una ganancia de 2.9 dBFS.

Figura 24

Ozone 9 Vintage compresor



Fuente. Elaboración propia

Batería: la base de batería se trabajó por zonas, partimos del bombo y redoblante en un canal y platillos en otro, para dar más cuerpo al sonido se empleó el preset A: Default Preset del plugin JPLDrums Stereo de waves, que le apporto más presencia al sonido, pero sin amplitud.

Figura 25

JPLDrums Stereo



Fuente. Elaboración propia

Con el preset A: Cowbell- Zuul del plugin CLA Drums Stereo de waves se da más amplitud al sonido, pero sin volumen.

Figura 26

CLA Drums Stereo



Fuente. Elaboración propia

Se realiza compresión a -12dBFS generando un sonido más claro con una ganancia de 3.5dBFS .

Figura 27

Ozone 9 Vintage compresor



Fuente. Elaboración propia

Los platillos se trabajaron por aparte, con el JP-Cym-Perc Stereo, con el preset A, se simularon los over heads, realzando los brillos en las frecuencias altas.

Figura 28

JP-Cymb-Perc Stereo

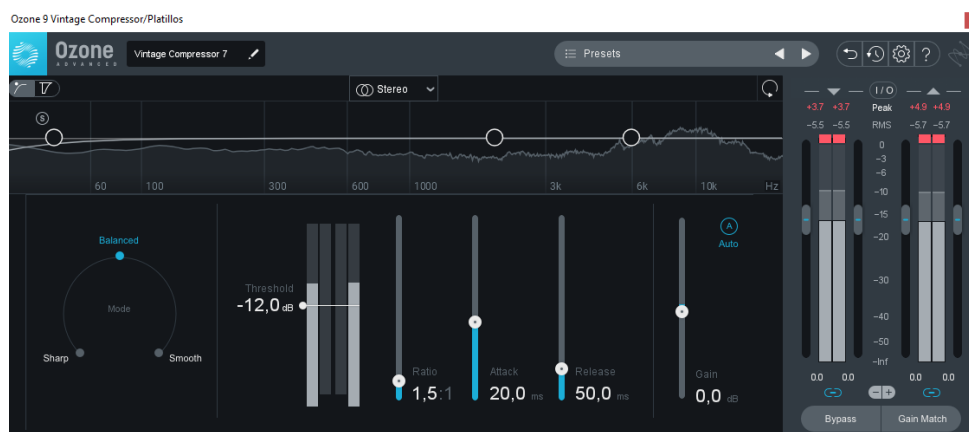


Fuente. Elaboración propia

Con el Plugin Ozone 9 Vintage Compressor se realiza compresión a -12dBFS con un ataque de 20.0m , generando un sonido de platillos natural, gracias al registro agudo de las voces blancas.

Figura 29

Ozone 9 Vintage Compressor



Fuente. Elaboración propia

Flauta: Con el plugin JJP-Strings-Keys Stereo se busca dar un sonido más claro con el Preset A: Pop String1, mejorando el sonido del silbido al quitar la sensación del golpe de aire al micrófono.

Figura 30*JJP-Strings-Keys Stereo*

Se realizan las frecuencias medias con el ecualizador de plugin Ozone 9.

Figura 31*Ozone 9*

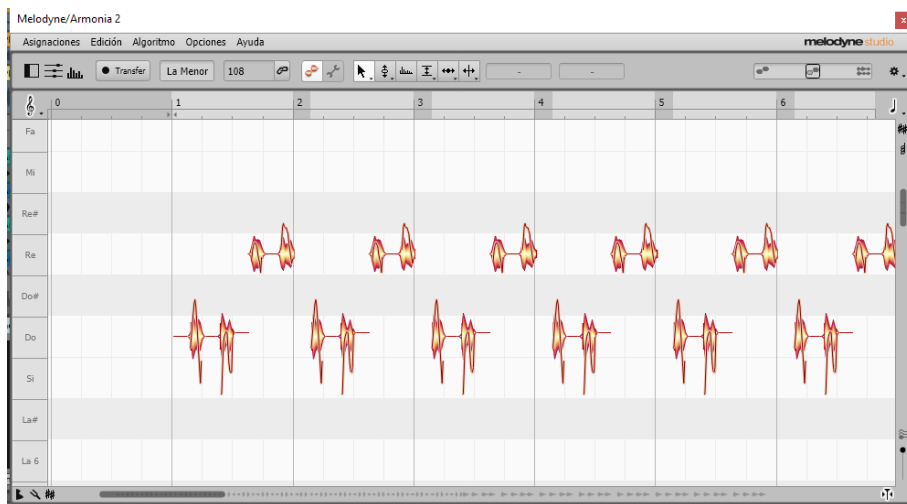
Fuente. Elaboración propia

Se realiza compresión a -12dBFS con un ataque de 20.0m, mejorando la sensación de sonido sin necesidad de aumentar la ganancia.

Figura 32*Ozone 9 Vintage Compressor*

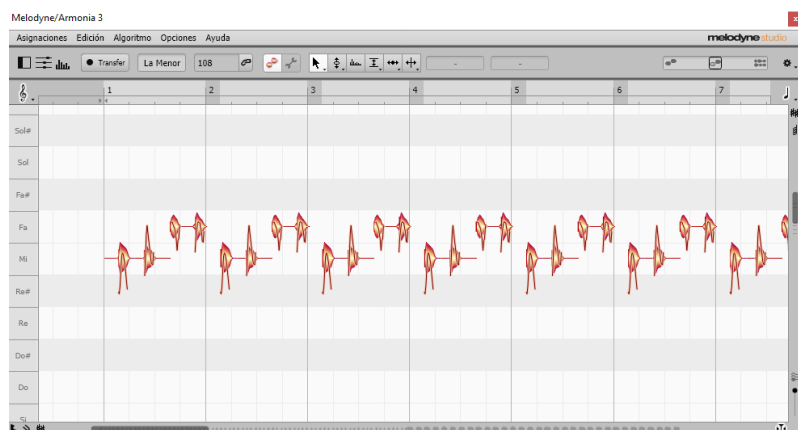
Fuente. Elaboración propia

Con el plugin de Celemony Melodyne se realizan la afinación por terceras, generando la armonía de la canción.

Figura 33*Celemony Melodyne*

Fuente. Elaboración propia

Terceras en el melodyne

Figura 34*Celemony Melodyne 3*

Fuente. Elaboración propia

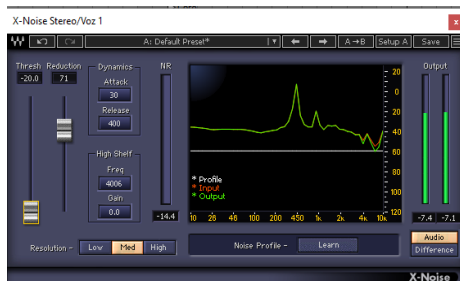
Voz: Se realiza ecualización de la voz realizando algunas frecuencias medias con el plugin Nectar de Ozone, da una voz muy natural.

Figura 35*Nectar*

Fuente. Elaboración propia

Con el X-Nose Stereo se quitan ruidos

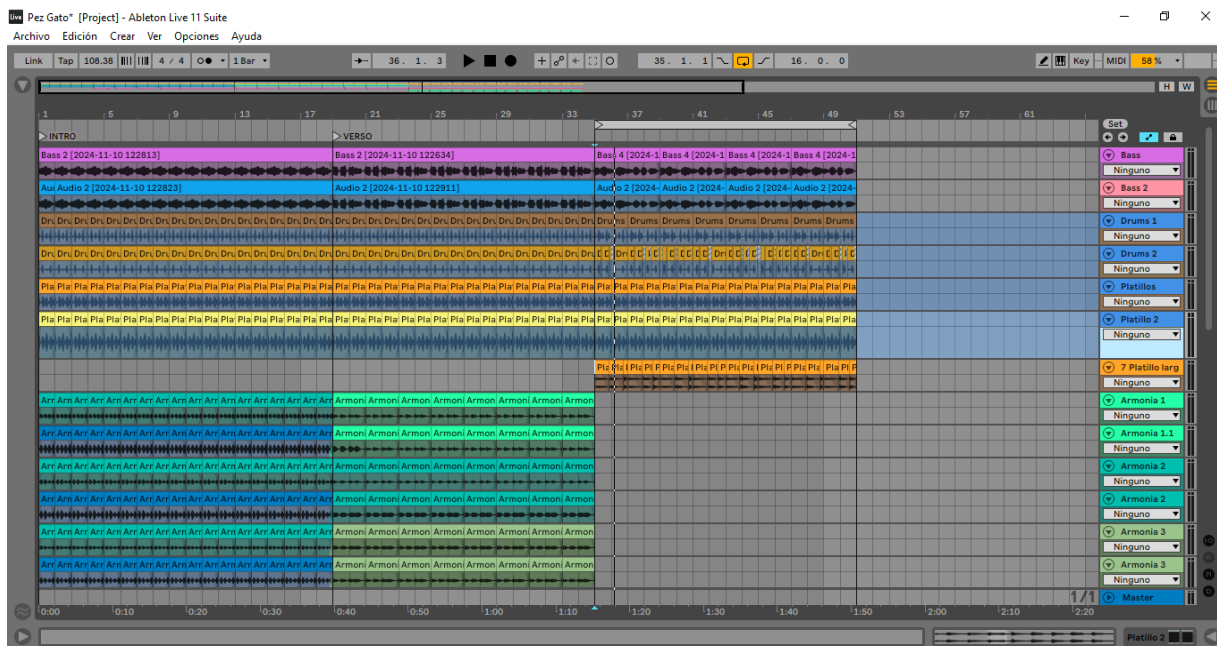
Figura 36

X-Nose Stereo

Fuente. Elaboración propia

Este proceso de creación de loops y samples dio como resultado la creación de la base de la canción, se colocaron los samples en loop, dividiéndolo en las tres secciones de la canción, Introducción, verso y coro.

Figura 37

Ableton Live

Fuente. Elaboración propia

En el siguiente enlace se encuentran todos los audios de los procesos de la canción “Pez Gato”:

<https://drive.google.com/drive/folders/1HB114xz19GwphbHo6wzKbgSL2PiWaKux?usp=sharing>

Canción Porque

Tambor: Con el plugin X-Noise Stereo de Waves, se quitan los ruidos.

Figura 38

X-Noise Stereo



Fuente. Elaboración propia

Con el plugin JJP-Cymb-perc/Stereo, se le da un carácter de Tambor con un preset A: tambor, aunque con un sonido seco con poca ganancia.

Figura 39

JJP-Cymb-perc/Stereo



Fuente. Elaboración propia

Para dar más amplitud al tambor se usa el plugin CLA-EhoSphere de waves, mejorando la sensación del espacio.

Figura 40

CLA-EhoSphere

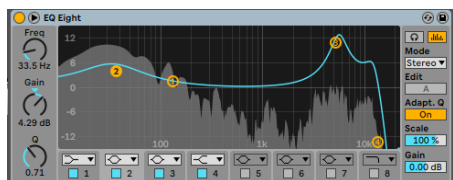


Fuente. Elaboración propia

Se realiza ecualización de las frecuencias dando realce a los bajo y agudos.

Figura 41

EQ Eight



Fuente. Elaboración propia

Se aplica compresión a -12dBFS con el plugin Ozone 9 Vintage Compressor, mejorando el volumen.

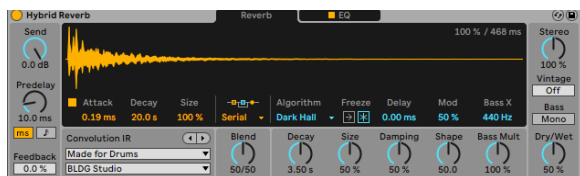
Figura 42

Ozone 9 Vintage Compressor

Fuente. Elaboración propia

Teclado: Con el plugin Hybrid Reverb de Ableton se dio prevalencia al eco, con el objetivo de obtener un sonido más duradero.

Figura 43

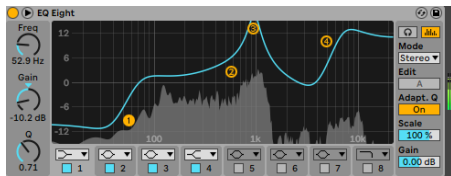
Hybird Reverb de Ableton

Fuente. Elaboración propia

Se realiza ecualización realizando frecuencias medias con el EQ Eight de Ableton.

Figura 44

EQ Eight de Ableton



Fuente. Elaboración propia

Con el CLA-Vocals Stereo se logró dar una mejor amplitud del sonido con ganancia.

Figura 45

CLA-Vocals Stereo



Fuente. Elaboración propia

Shaker: Con el preset OverHeads-Alltop del plugin CLA-Drums Stereo se logra un mejor sonido ambiente de captura en donde se centran las frecuencias altas.

Figura 46*CLA-Drums Stereo*

Fuente. Elaboración propia

Con el EQ Eighth de Ableton se ecualizan las frecuencias resaltando las agudas.

Figura 47*EQ Eighth de Ableton*

Fuente. Elaboración propia

Congas: Con el plugin X-Noise Stereo se quitan ruidos molestos.

Figura 48*X-Noise Stereo*

Fuente. Elaboración propia

Se realiza ecualización realizando las frecuencias medias con el EQ Elgth de Ableton.

Figura 49

EQ Elgth de Ableton



Fuente. Elaboración propia

Con el JJP-Cymb-Perc Stereo se le da un sonido más definido.

Figura 50

JJP-Cymb-Perc Stereo



Fuente. Elaboración propia

Shaker: Se realiza limpieza de ruidos con el plugin X-Noise Stereo de waves con un Threshold 34.1.

Figura 51*X-Noise Stereo*

Fuente. Elaboración propia

el plugin JJP-Cymb-PrercStereo de waves se le da más presencia al sonido con el preset Shaker.

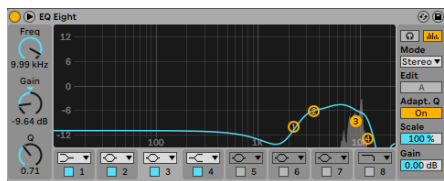
Figura 52*JJP-Cymb-PrercStereo*

Fuente. Elaboración propia

Se realiza ecualización realizando frecuencias altas con el EQ Eight de Ableton.

Figura 53

EQ Eight de Ableton

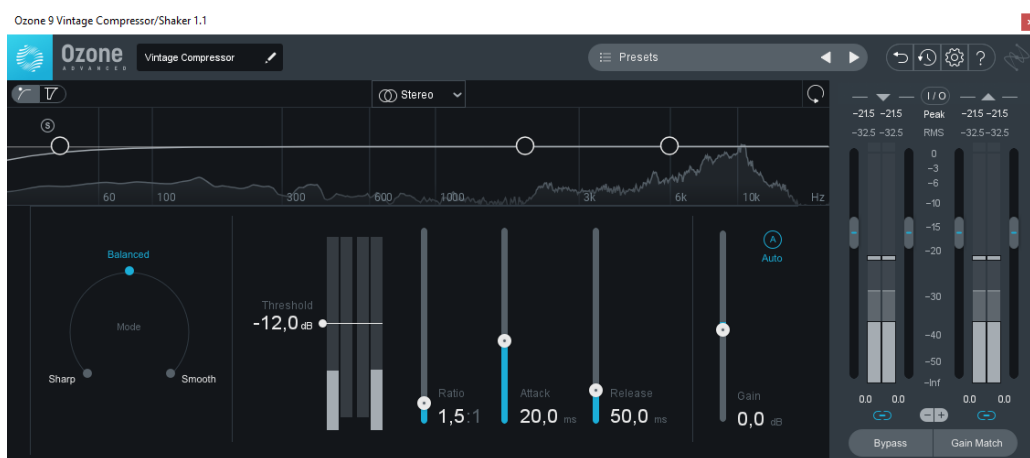


Fuente. Elaboración propia

Se realiza compresión de la señal a 12dBFS mejorando el nivel de ganancia.

Figura 54

Ozone 9 Vintage Compressor



Fuente. Elaboración propia

Voz: Se realiza limpieza de la voz con el plugin X-Noise de waves con un Threshold a 36.1.

Figura 55

X-Noise de w



Fuente. Elaboración propia

Se ecualiza la voz resaltando frecuencias medias con el ecualizador del plugin

Figura 56

Nectar

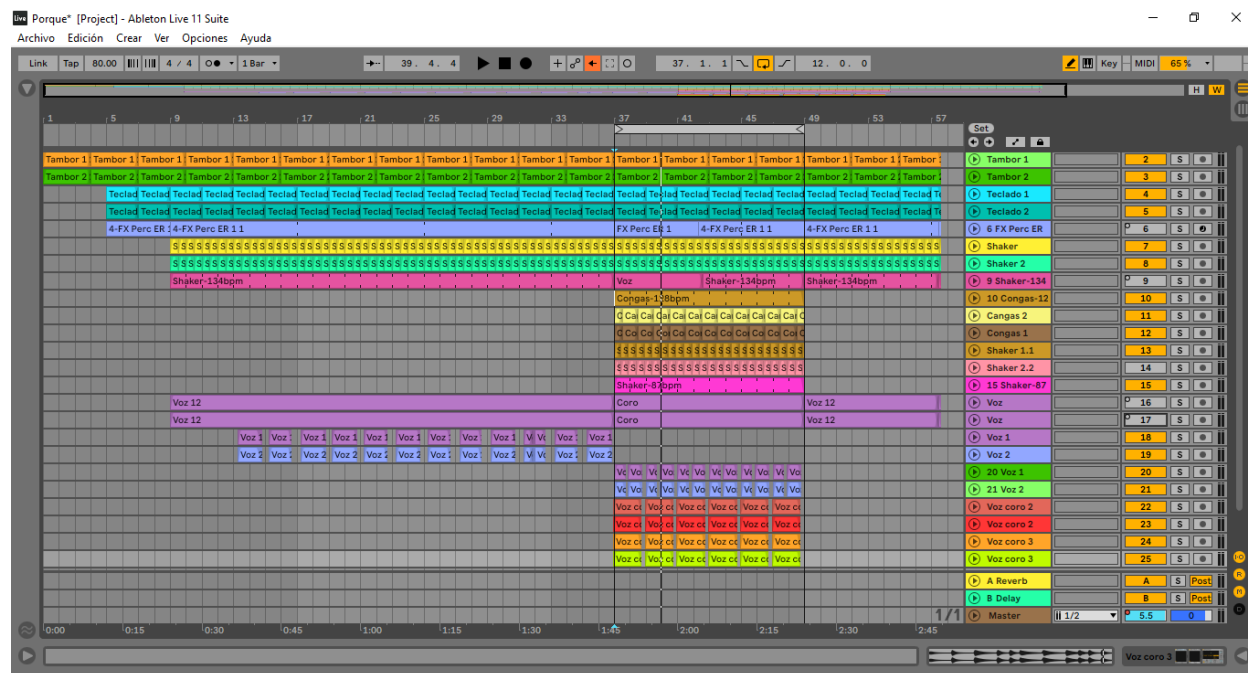


Fuente. Elaboración propia

Se colocan los samples en loop para crear la base de la canción y se duplican las voces de la segunda parte para dar más cuerpo a la voz en el coro, en esta parte la voz se dejó sin afinación para generar una sensación más natural y orgánica

Figura 57

Ableton live



Fuente. Elaboración propia

En el siguiente enlace se encuentran todos los audios de los procesos de la canción

“Porque”:

https://drive.google.com/drive/folders/1wTahzvd21b5fRvr8r_8zsJB9ypeZ9wH?usp=sharing

Canción Rana

Para esta canción exploramos la creación de loops y samples a partir de juegos de palabras percutidas como lo hace la artista “Rosalia”, que en este caso mezclamos con nuestra cultura, emulando los acompañamientos típicos de las líneas melódicas de una tonada llanera.

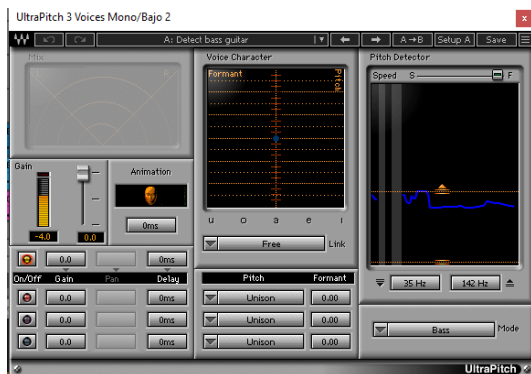
Arpa: Con el plugin X-Noise Stereo se quitaron ruidos con el Threshold de 30.0.

Figura 58*X-Noise Stereo**Fuente.* Elaboración propia

Se realiza ecualización resaltando las frecuencias medias con el plugin

Figura 59*Nectar**Fuente.* Elaboración propia

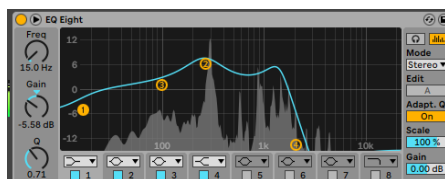
Se comprime el sonido a -12dBSF con el plugin Nectar.

Figura 60*Nectar**Fuente.* Elaboración propia**Bajo:** Con el plugin Ultrapitch 3 Voices se baja una octava la voz.**Figura 61***Ultrapitch 3 Voices**Fuente.* Elaboración propia

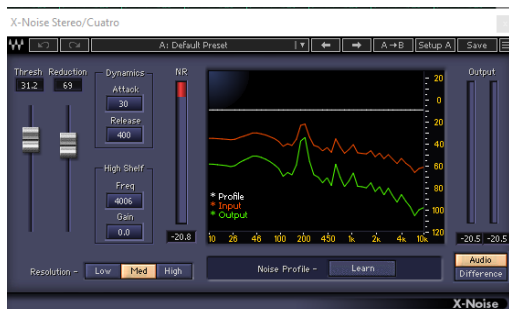
Con el plugin X-Noise Stereo se limpia el sonido con un Threshold de 0.0.

Figura 62*X-Noise Stereo**Fuente.* Elaboración propia

Con el EQ Eight se realiza ecualización realzando las frecuencias bajas

Figura 63*EQ Eight**Fuente.* Elaboración propia

Cuatro: Se realiza limpieza de sonido con el plugin X- Noise con un trheshold de 31.2

Figura 64*X- Noise Stereo**Fuente.* Elaboración propia

Se realiza ecualización realizando las frecuencias medias con el plugin Nectar.

Figura 65

Nectar

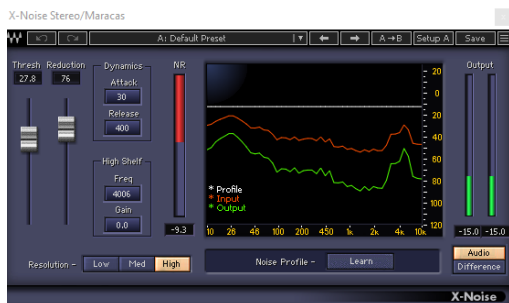


Fuente. Elaboración propia

Maracas: Se realiza limpieza del sonido con el plugin X-Noise a un Threshold de 27.8.

Figura 66

X-Noise Stereo



Fuente. Elaboración propia

Con el JJP Cymb-Perc Stereo se simula los overheads con el preset A, ampliando el sonido.

Figura 67

JJP Cymb-Perc Stereo

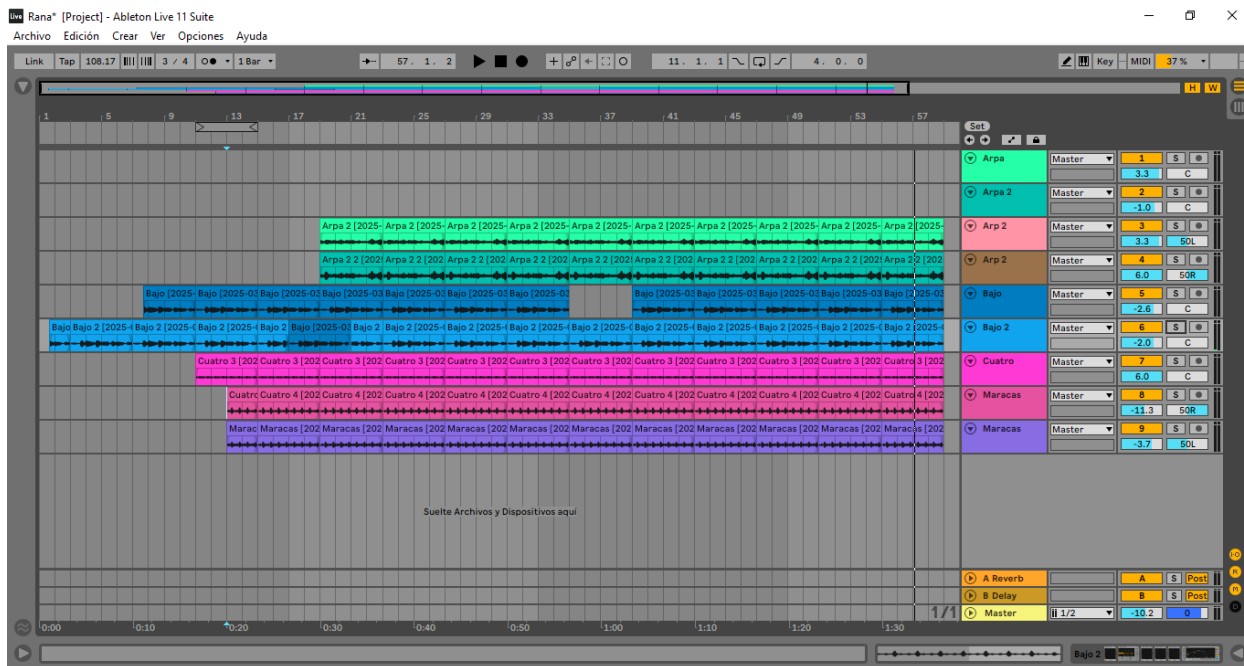


Fuente. Elaboración propia

Se colocan los samples en loop para generar la canción Rana en el Daw.

Figura 68

Ableton live



Fuente. Elaboración propia

En el siguiente enlace se encuentran todos los audios de los procesos de la canción

“Rana”:

<https://drive.google.com/drive/folders/1CyVIGLH4oNVcKADD1MbHqdIRV00M6vJR?usp=sharing>

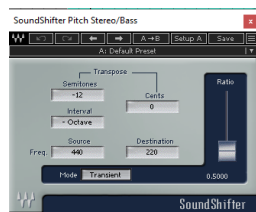
Canción Sabor

La creación de loops y samples para esta canción parte de la base de emular instrumentos con las palabras, tal como lo realiza la artista “Rosalía”, crea sensaciones con la voz priorizando el ritmo por encima del entendimiento de la letra, en esta canción se crea la línea melódica de la guitarra que en un principio no se entiende lo que dice porque funciona como instrumento que da una sensación del tumbao característico de la salsa, va cambiando a medida que avanza la canción y se entiende lo que dice.

Bajo: Con el plugin SoundShifter Pitch Stereo se bajó una octava el sonido.

Figura 69

SoundShifter Pitch Stereo



Fuente. Elaboración propia

Con el plugin MaxxBass Stereo se da más definición al sonido.

Figura 70

MaxxBass Stereo



Fuente. Elaboración propia

Congas: Con el plugin Vitame Stereo se le da más presencia al sonido con el preset congas.

Figura 71

Vitame Stereo



Fuente. Elaboración propia

Con el plugin Ozone se realiza ecualización realzando frecuencias medias.

Figura 72

Ozone



Fuente. Elaboración propia

Con el X-Noise Stereo se limpia el sonido a un Threshold de 20.2.

Figura 73*X-Noise Stereo**Fuente.* Elaboración propia

Con el JJP Cymb-Perc Stereo se mejora la reverb con el preset Room.

Figura 74*JJP Cymb-Perc Stereo**Fuente.* Elaboración propia

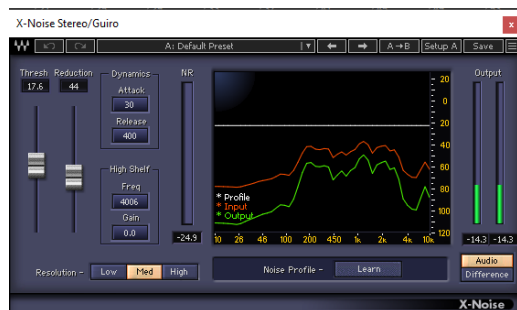
Güiro: Con el plugin Ozone se realiza actualización realizando frecuencias medias. **Figura 75**

Ozone*Fuente.* Elaboración propia

Con el plugin X-Noise Stereo se limpió el sonido con un threshold de 17.6.

Figura 76

X-Noise Stereo



Fuente. Elaboración propia

Con el plugin JJP Cymb-Perc Stereose simulan los overheads generando amplitud del sonido.

Figura 77

JJP Cymb-Perc Stereo



Fuente. Elaboración propia

Clave: Con el plugin Vocal Bender Stereo se cambia el tono generando un sonido con más medios.

Figura 78*Vocal Bender Stereo**Fuente.* Elaboración propia

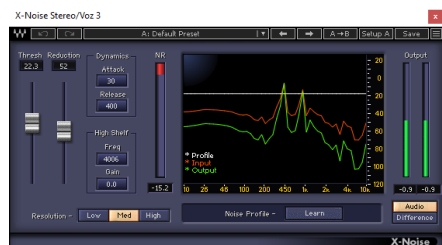
Con el plugin Ozone se realiza ecualización realzando las frecuencias medias

Figura 79*Ozone**Fuente.* Elaboración propia

Con el plugin X- Noise Stereo se realiza limpieza de ruidos con un threshold de 22.3.

Figura 80*X- Noise Stereo**Fuente.* Elaboración propia

Voz: Con el plugin X-Noise Stereo se limpia el sonido con un threshold de 22.3.

Figura 81*X- Noise Stereo**Fuente.* Elaboración propia

Con el plugin néctar se realiza ecualización realizando frecuencias medias.

Figura 82*Nectar**Fuente.* Elaboración propia

Se realiza Compresión de la voz a -12dBFS generando mayor ganancia.

Figura 83

Nectar



Fuente. Elaboración propia

En el siguiente enlace se encuentran todos los audios de los procesos de la canción

“Sabor”:

<https://drive.google.com/drive/folders/1xyyj8iROxg5yhzthxjMisaetky-I0rx1?usp=sharing>

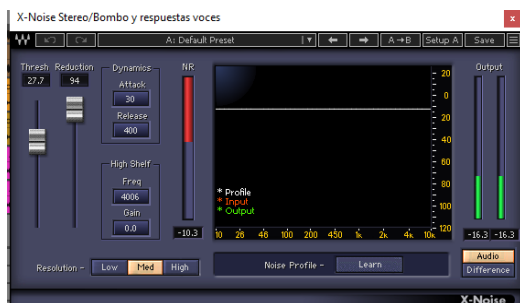
Canción El Moco

En esta canción se implementaron técnicas de samplig vocal como los chops, que consiste en tomar un fragmento de sonido de la voz e insertarlo como nota midi en el teclado, técnicas de producción musical como el collage, tal como lo realiza Rosalía en la canción “Delirio de grandeza”, toma muestras de otras canciones, cambia la velocidad, los vuelve loops y los inserta como instrumentos acompañantes, este tema se construyó en el momento sin tener la idea del tema preconcebida, se grabaron sonidos de la nariz porque fue lo que el niño hizo al estar frente al micrófono, el tema del moco fue de su elección, ya había pasado por una gripa.

Bombo: Se realiza limpieza de sonido con el plugin X- Noise Stereo a un Threshold de 27.7, quitando ruidos molestos.

Figura 84

X- Noise Stereo



Fuente. Elaboración propia

Se realiza ecualización realizando las frecuencias bajas con el plugin EQ-Eight de ableton.

Figura 85

EQ-Eight

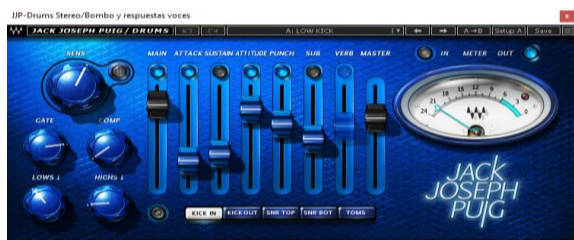


Fuente. Elaboración propia

Se utiliza el plugin JJP-Drums con el preset LOW KICK para sacar un poco el sonido del bombo, mejorando la calidad y la ganancia.

Figura 86

JJP-Drums Stereo

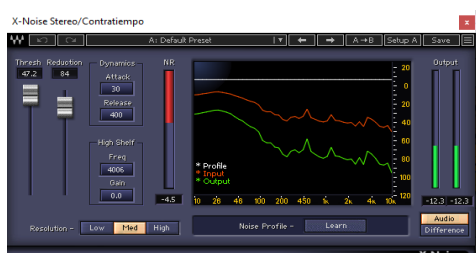


Fuente. Elaboración propia

Contratiempo: Se realiza limpieza de sonidos molestos con el plugin X-Noise Stereo a 42.7 de Threshold, mejorando la calidad del sonido.

Figura 87

X-Noise Stereo



Fuente. Elaboración propia

Se realiza ecualización realizando las frecuencias altas con el plugin EQ-Eight de ableton.

Figura 88

EQ-Eight



Fuente. Elaboración propia

Se le da más presencia al sonido con el preset OVER HEADS del plugin JJP Cymb-Perc Stereo.

Figura 89

JJP Cymb-Perc Stereo



Fuente. Elaboración propia

Chasquido: Se realiza limpieza del sonido con el plugin X-Noise Stereo con un Threshold de 21.3.

Figura 90

X-Noise Stereo



Fuente. Elaboración propia

Se realiza ecualización realizando las frecuencias medias.

Figura 91

EQ Eight

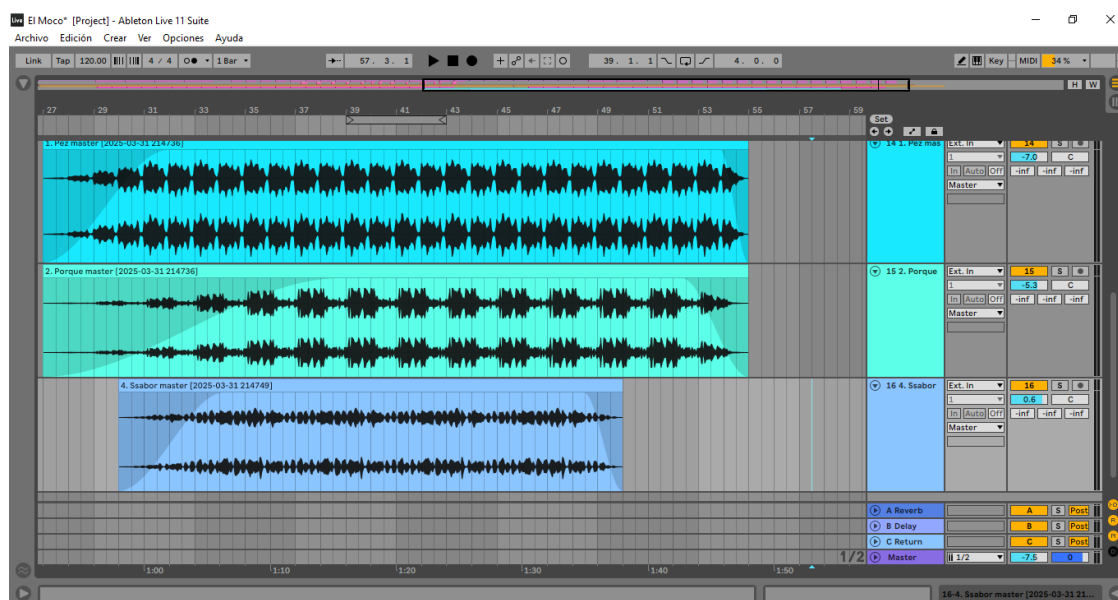


Fuente. Elaboración propia

Sampling de canciones: Se tomaron fragmentos de las canciones, pez gato, porque y sabor, se insertaron en diferentes canales, se cuada el tempo a 120 con el warp y se repiten en loops creando una mezcla Colage, con elementos que aparentemente no tiene nada que ver.

Figura 92

Ableton live



Fuente. Elaboración propia

Voz: Se realiza limpieza del sonido con el plugin X-Noise Stereo con un Threshold de 21.1.

Figura 93

X-Noise Stereo



Fuente. Elaboración propia

Se realiza ecualización realizando frecuencias medias con el plugin Nectar.

Figura 94

Nectar

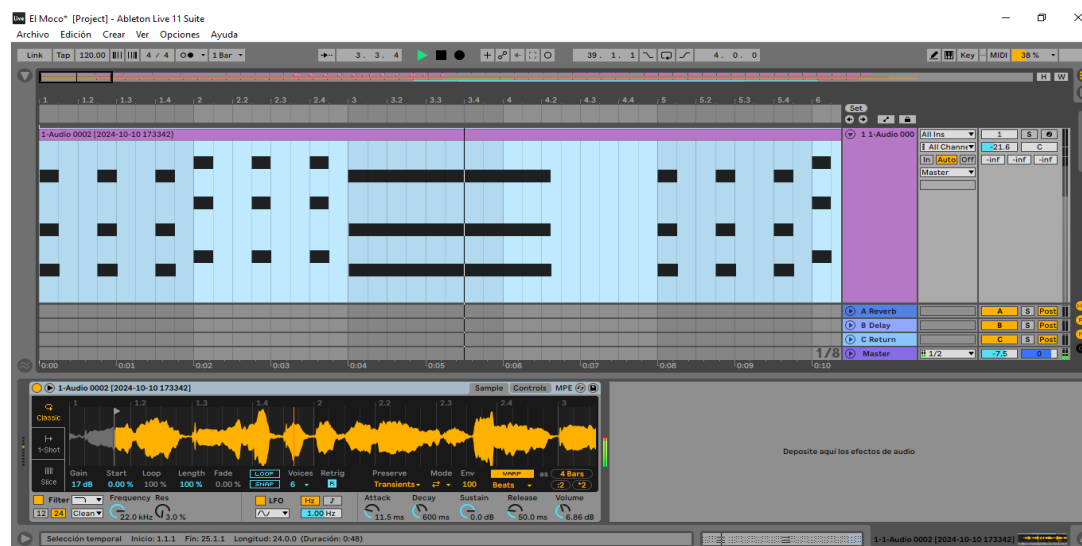


Fuente. Elaboración propia

Chops: Se toma un fragmento de la voz del inicio de la canción “el moco, el moco es salado”, con la herramienta Simple de ableton se inserta como nota midi en el teclado, tocando la armonía con las voces.

Figura 95

Simple de ableton



Fuente. Elaboración propia

En el siguiente enlace se encuentran todos los audios de los procesos de la canción “El moco”:

https://drive.google.com/drive/folders/1qCdp5hnTmNeogpSd4rsRXM5s5XOrVx2?usp=s_haring

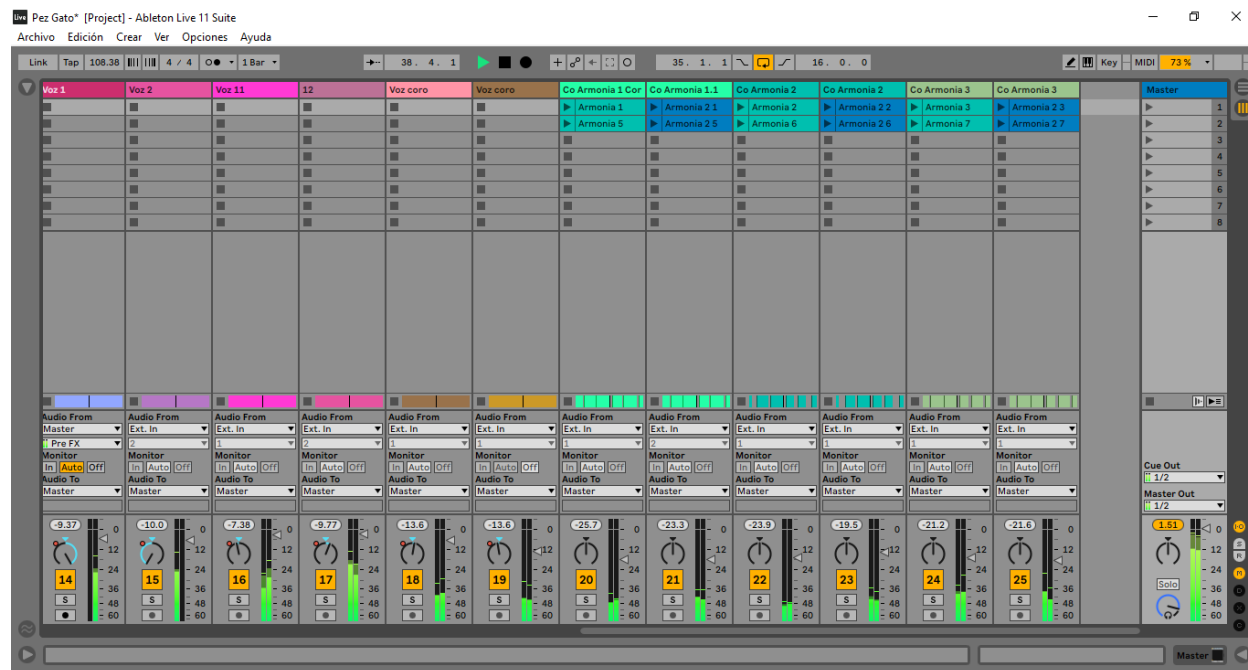
Postproducción

Teniendo como referencia el audio de la canción” Luna llena” de Radio Swing, realice un balance de frecuencias, volúmenes, fundidos, reverb y delay, en especial se jugó con la automatización de paneo en las voces, se realiza balance de volúmenes teniendo como referencia una salida de máster a -0dBFS, las sesiones se renderizaron a una frecuencia de 44.100 Hz.

Mezcla

Figura 96

Ableton live sesión Pez gato



Fuente. Elaboración propia

En el siguiente enlace se encuentra el audio de la mezcla de la canción “Pez Gato”:

https://drive.google.com/file/d/1oA8YKh0RvwUoLMsT0bdunVDfLuo_d7y/view?usp=s

[haring](#)

Figura 97

Ableton live sesión Porque



Fuente. Elaboración propia

En el siguiente enlace se encuentra el audio de la mezcla de la canción “Porque”:

https://drive.google.com/file/d/13CAmB2wCfbOGf_fm6DM9xnINXPSTnnqg/view?usp=sharing

[=sharing](#)

Figura 98

Ableton live sesión Rana



Fuente. Elaboración propia

En el siguiente enlace se encuentra el audio de la mezcla de la canción “Rana”:

[https://drive.google.com/file/d/1rvXaPDoOe8tJm8nYk6X5U8834Jd2DBb/view?usp=sha](https://drive.google.com/file/d/1rvXaPDoOe8tJm8nYk6X5U8834Jd2DBb/view?usp=sharing)
ring

Figura 99

Ableton live sesión Sabor



Fuente. Elaboración propia

En el siguiente enlace se encuentra el audio de la mezcla de la canción “Sabor”:

https://drive.google.com/file/d/13CAmB2wCfbOGf_fm6DM9xnINXPSTnnqg/view?usp

[=sharing](#)

Figura 100

Ableton live sesión El Moco



Fuente. Elaboración propia

En el siguiente enlace se encuentra el audio de la mezcla de la canción “El Moco”:

<https://drive.google.com/file/d/1JirZanOPXseSKxX4P0IMuHrjrswVAG/view?usp=sharing>

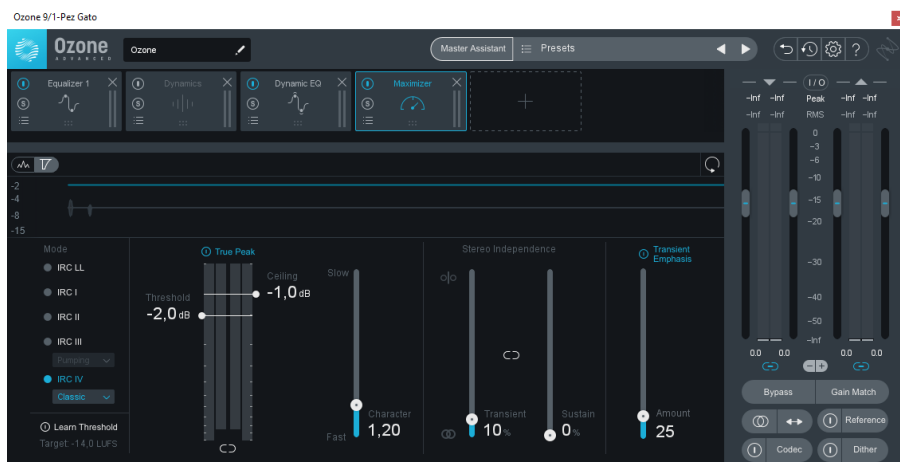
Masterización

Al pasar por una premezcla en donde se trabajaron los rangos de dinámica y ecualización, la mezcla final no toma tanto trabajo, es de atención y cuidar los detalles de los diferentes planos, acá se agregaron procesos de ecualización substractiva, dinámica, maximizando el nivel de ganancia según la necesidad de cada canción, estos procesos se realizaron con el plugin Ozone 9 de Izotope

Pez Gato, Maximizer con un threshold de -2.0dBFS

Figura 101

Ozone Maximizer



Fuente. Elaboración propia

Ecuación realizando frecuencias.

Figura 102

Ozone

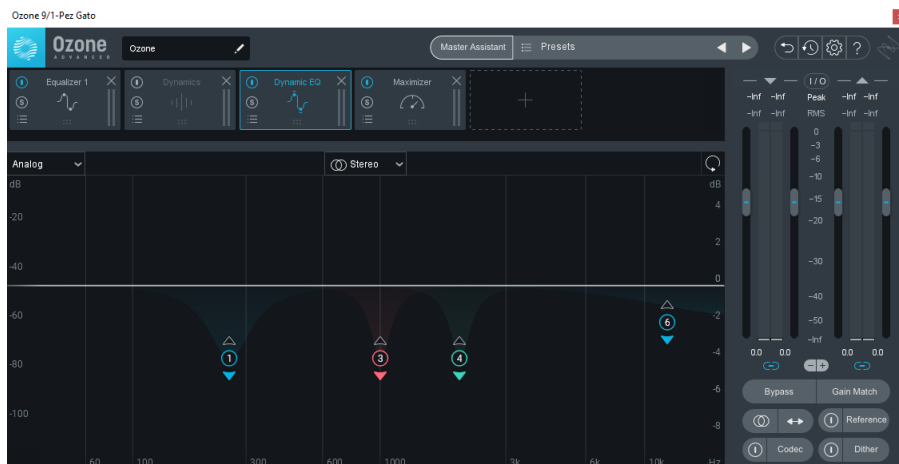


Fuente. Elaboración propia

Ecuación sustractiva

Figura 103

Ozone



Fuente. Elaboración propia

Porque: Ecuación realzando frecuencias.

Figura 104

Ozone



Fuente. Elaboración propia

Ecuación compresión de -25dBFS

Figura 105

Ozone

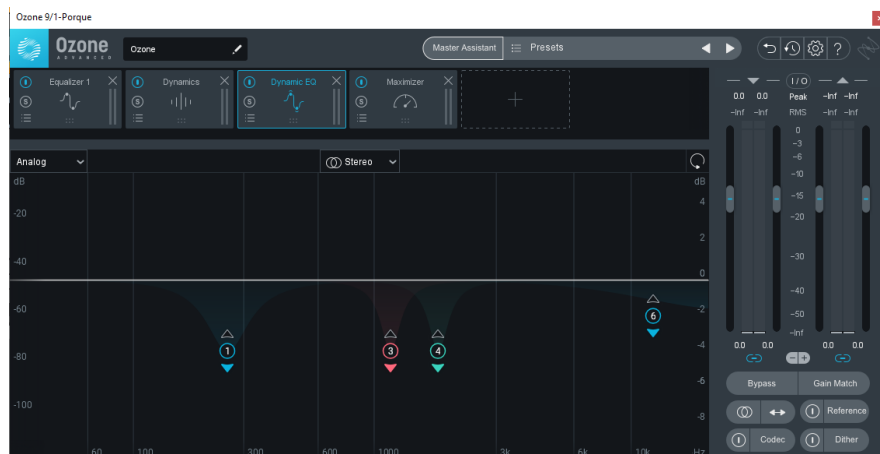


Fuente. Elaboración propia

Ecuación sustractiva.

Figura 106

Ozone



Fuente. Elaboración propia

Rana: Maximizer con un threshold de -2.3dBFS.

Figura 107

Ozone

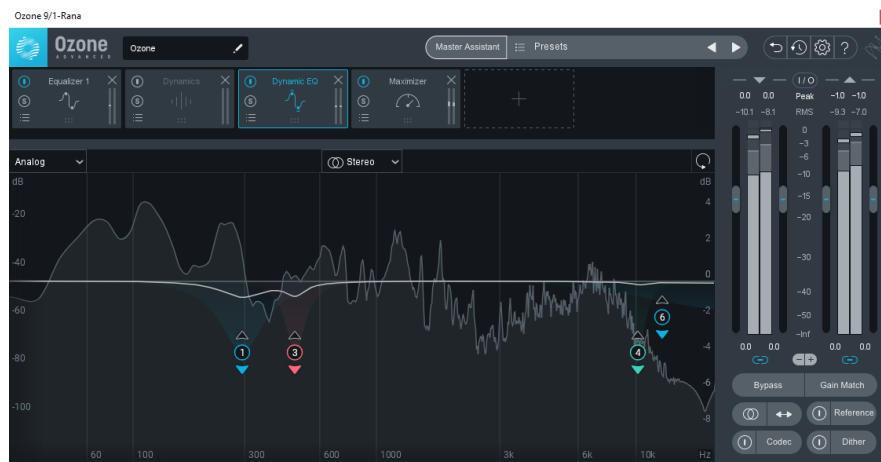


Fuente. Elaboración propia

Ecuación dinámica

Figura 108

Ozone



Fuente. Elaboración propia

Ecuación realizando frecuencias.

Figura 109

Ozone



Fuente. Elaboración propia

Sabor: Compresión de -3.4.

Figura 110

Ozone



Fuente. Elaboración propia

El Moco: Compresión de -4.4dBFS

Figura 111

Ozone



Fuente. Elaboración propia

Ecuación sustractiva.

Figura 112

Ozone



Fuente. Elaboración propia

Compresión -18.9dBFS.

Figura 113

Ozone



Fuente. Elaboración propia

Ecuación realizando frecuencias.

Figura 114

Ozone



Fuente. Elaboración propia

En el siguiente enlace se encuentran todos los audios de mastering final|:

<https://drive.google.com/drive/folders/1Qq3hfPXhSmpsGtk4RejF3C6BeCsBZbBg?usp=sharing>

Conclusiones

Este proyecto logró realizar una producción musical de cinco canciones infantiles con loops y samples, utilizando únicamente la grabación de voces blancas como insumo para la creación, el análisis de los referentes me permitió adaptar herramientas de la síntesis del sonido, teniendo en cuenta las características de las voces blancas.

La investigación también determino que la estética sonora es resultado de la investigación, donde hay contrastes con elementos como filtros de la voz y la voz sin procesos, algo que realiza Rosalía, a través de estos elementos se logró un acercamiento a esta estética minimalista, lo que me llevo a una búsqueda de una estética propia que se encuentra en desarrollo.

Por las características de las voces blancas el proceso de edición fue el que más tiempo tomo, superando limitaciones como el rango dinámico reducido y la afinación inestable, desde el momento de la captura hay que tener en cuenta que son niños y solo les interesa jugar, por ello se trabajó con las capturas obtenidas sin pretender hacer más tomas para mejorarlas, esto con el objetivo de que fuera un proceso agradable para el niño.

Socialmente este proyecto valida la voz de la infancia incentivando su participación en la producción musical, aportando al tejido cultural desde la creación e interpretación de la música infantil, siendo protagonista el juego lúdico experimental en donde el productor musical también está jugando a crear música a través de loops y samples, la historia del sampling nos demuestra que seguimos creando en conjunto, uniendo lo análogo con la tecnología.

Bibliografía

Jaime Altozano. (2022, 7 de abril) *Análisis de MOTOMAMI Entendiendo la transformación de ROSALÍA 8con Rosalía* [video]. YouTube

https://www.youtube.com/watch?v=8xGgFmoLRAE&t=10s&ab_channel=JaimeAltozano

Kvifte, Tellef. (2007). Digital sampling and analogue aesthetics.

Radio Swing. (2019, 13 de diciembre). *Luna Llena Radio - Swing (Video Oficial)* [video].

YouTube https://www.youtube.com/watch?v=p15RmnuPyV8&ab_channel=RadioSwing