

LA FIGURA PAI (PRODUCTOR – ARREGLISTA – INGENIERO): RECURSOS
MUSICALES Y TECNOLÓGICOS Y SU RELACIÓN CON LA IDENTIDAD DE UN
PRODUCTO MUSICAL COMERCIAL

NEIVER FRANCISCO ESCOBAR DOMÍNGUEZ

UNIVERSIDAD DEL VALLE
FACULTAD DE ARTES INTEGRADAS
PROGRAMA DE MÚSICA
SANTIAGO DE CALI, FEBRERO 2 DE 2016

La figura PAI (Productor – Arreglista – Ingeniero): recursos musicales y tecnológicos y su relación con la identidad de un producto musical comercial

Neiver Francisco Escobar Domínguez

Universidad del Valle

Notas del Autor

Neiver Francisco Escobar Domínguez, Pregrado en Música, Universidad del Valle

Trabajo de grado presentado para obtener el título de Pregrado en Música con línea de profundización en musicología, asesorado por la docente María Victoria Casas.

La correspondencia referida a este trabajo de grado debe dirigirse a Neiver Francisco Escobar Domínguez.

Dirección electrónica:

neifran@gmail.com

AGRADECIMIENTOS

Quiero agradecer a Dios por permitir que la academia siga siendo parte integral de mi vida, a mis padres por revelar el verdadero valor del aprendizaje, a mis hermanas y sus esposos por servir de ejemplo, a mis sobrinos por alegrar mi existencia, a mis amigos por las voces de aliento, a mi esposa por el amor y el constante apoyo, a mis hijos porque me motivan a ser un mejor ser humano cada día.

Académicamente, quiero agradecer a todos los docentes que pasaron por mi vida formativa, porque cada enseñanza, cada gesto, cada palabra fue fundamental en los procesos de aprendizaje, porque ayudaron en mi formación como músico y como ser humano. Gracias Manuel por sembrar la semilla de la investigación, Gracias María Victoria por ayudarla a germinar.

Neiver Francisco Escobar Domínguez

RESUMEN

Los productos discográficos han variado según los contextos y el periodo en el cual fueron enmarcados, sin embargo, independientemente de estos detalles, todos quieren insistentes lograr una identidad que imprima el sello característico de un músico, un artista, o una agrupación.

Santiago de Cali es una ciudad que participa activamente en la creación, elaboración y publicación de estos productos, los cuales ya no dependen de solo un género particular, sino que ofrecen un catálogo musical multidisciplinario y variado. Sin embargo, los productores discográficos están cada vez más preocupados por que el resultado de estos procesos finalice en un producto comercial que apalanque el ascenso de un artista.

Dicho producto musical depende de la identificación de algunos recursos empleados en la concepción de estas piezas musicales y su relación con la identidad del objeto de creación en relación al género y al artista intérprete.

Este documento avanza de manera experiencial y participativa por cada proceso teniendo en cuenta la participación de la figura PAI (Productor, Arreglista, Ingeniero) y el empleo de los estudios caseros (Home Studios) como herramientas tecnológicas para registrar una nueva obra o producto musical comercial.

CONTENIDO

CONTENIDO	3
1. INTRODUCCIÓN	5
2. IDENTIFICANDO EL PAI	9
2.1 Recursos.....	10
2.2 El productor	12
2.3 El Ingeniero	13
2.4 El arreglista	14
2.5 ¿Quién es un PAI?	15
3. APROXIMACIÓN AL ENTORNO	17
3.1 Recurso humano musical	18
3.2 Características acústicas y recursos técnicos.....	20
3.3 Recurso técnico-tecnológico	23
3.4 Recursos técnico-musicales	25
3.5 Final del proceso.....	26
3.6 Delimitación de contexto.....	27
3.7 Otras propuestas	28
3.8 Evolución tecnológica	29
3.9 Cierre de contexto.....	31
4. APORTES MUSICOLÓGICOS	32
4.1 Aporte Musical.....	33

	4
4.2 Aporte técnico.....	34
4.3 Aporte técnico-musical	35
5. ANÁLISIS	36
5.1 El PAI	36
5.2 Influencias y recursos.....	38
5.3 ¿Producto musical comercial?.....	40
5.4 Otras influencias	45
6. CONCLUSIONES.....	48
7. BIBLIOGRAFÍA REFERENCIAL	52
Libros:	54
Páginas web.....	55
Tablas.....	57
Figuras	57
Entrevistas	57

1. INTRODUCCIÓN

La música es un elemento fundamental en la formación integral del ser humano (Giordanelli 2011), ya que a través de ella puede vivir un proceso por el cual construye habilidades y valores a partir de experiencias directas, al igual que le permite crecer en su desempeño social y fortalecer elementos de la personalidad.

Basado en las repercusiones culturales que ha tenido la música en las ciudades, haciendo referencia a la infraestructura económica y el impacto inmaterial (Agustí, 2012) han surgido inquietudes que introducen a los artistas en la utilización de nuevas sonoridades que, a su vez, respondan a los gustos musicales que se han impuesto en el mercado a través de la comercialización de cada género, buscando ofrecer una identidad musical a cada producto.

Examinando gran cantidad de elementos musicales a favor de sus conceptos y espíritu creativo, los músicos están permanentemente en la búsqueda de valores estéticos inmersos en los motivos que posteriormente utilizarán en sus creaciones, sacrificando en ocasiones una buena melodía con óptimos resultados estéticos, por una de menor calidad musical pero enriquecida con un nuevo argumento empleado a la hora de justificar su obra: el aspecto comercial de la misma.

El debate está en la calle, en términos generales la música comercial puede hacer alusión a canciones que fácilmente consiguen éxito en las ventas

sin importar su género, se concibe la música popular como una nueva forma de negocio que emplea los medios de comunicación tradicionales para la divulgación de lo que suena en el momento (Seijas, s.f.).

Este estudio pretende analizar los fenómenos que están afectando actualmente muchos procesos de creación, ejecución, producción, mezcla y masterización de los trabajos discográficos que salen al mercado, en busca de ese mágico e intangible gusto comercial, que no es otra cosa más que una interconexión con su público de destino y tocar su fibra sensible, logrando así la satisfacción en sus consumidores.

Teniendo en cuenta estilos, tendencias y recursos tecnológicos usados en épocas anteriores y comparados con los actuales, identificar los cambios y el desarrollo tecnológico en la ciudad de Cali en los procesos de grabación, es una tarea necesaria para asomarse a una realidad que a través de las TIC, (Tecnologías de la Información y la Comunicación) y gracias a ellas, se vieron afectadas las formas de interacción entre el ser humano y los formatos de almacenamiento musical.

Cabe agregar que el uso de tecnología mucho más amigable al usuario que la utilizada en épocas anteriores, acompañado de la significativa reducción de costos a la hora de adquirirlos, se ven notablemente reflejados en el producto final, infiriendo en calidad, precio y volumen. Se proyecta también aproximarse y entender la labor del ingeniero de sonido, el uso de la tecnología y la intervención del productor y su potestad para decidir qué es comercial y

que no, le dan una identidad musical al producto final de cada trabajo discográfico.

A lo anterior se suman un sin número de caracteres que modifican, desde sus inicios hasta la culminación del mismo, la estructura musical y armónica, las diferentes técnicas en las tomas de audio, formatos de grabación, los micrófonos a utilizar y los músicos de estudio fusionados con la experiencia, la formación académica y las vivencias que todo el equipo de trabajo proporciona para un óptimo resultado.

Este es un estudio de diseño cualitativo, tanto para la recolección de la información, como para el análisis. Así mismo hace uso de la teoría fundamentada, ya que las proposiciones nacen de los resultados obtenidos en la investigación, y fenomenológico desde el punto de vista de la comprensión de un fenómeno musical en un entorno social determinado. Es flexible por naturaleza y puede adaptarse a los resultados obtenidos en la recolección de datos, a través de entrevistas y la observación participativa a productores, artistas, y demás actores involucrados a nivel local, en referencia a los recursos empleados por los PAI, en la elaboración de un producto musical discográfico.

Se ha mencionado la intervención de tres personajes: Productor, Músico Arreglista e Ingeniero, los cuales intervienen en la elaboración de cada producto, personajes que a nivel mundial han marcado la moción de orden trabajando en equipo en pro de una obra musical. No es extraño pensar que en

Colombia, mejor aún, en Santiago de Cali¹, estos tres personajes se resumen en uno solo “PAI” (Productor, Arreglista, Ingeniero) dejando una marcada y nueva línea de partida digna de conocer, estudiar y participar de ella.

Basado en lo anteriormente expuesto, surgen interrogantes relacionados con los principales recursos musicales y tecnológicos empleados por la figura PAI (Productor-Arreglista-Ingeniero) en algunos estudios de grabación de la ciudad de Santiago de Cali, y la relación de estos con la identidad musical del producto final.

La identificación de estos recursos se convierte en el principal derrotero de este trabajo investigativo, que también pretende establecer la relación de éstos, con los trabajos discográficos locales desde algunos criterios de diferenciación sobre qué es un estudio casero, a partir de la descripción de sus característicos elementos. Así mismo, es posible señalar las dinámicas sociales relacionadas con la producción musical en su contexto.

¹ Notas del autor.

2. IDENTIFICANDO EL PAI

“Especie que no logre evolucionar para luchar contra las dificultades de su medio ambiente tiende a desaparecer”

Sir Charles Darwin

Desde los inicios de la existencia humana se sentó la necesidad de una comunicación acertada, en relación directa comunicación-socialización, bien fuera por medio de señas o signos enmarcados en diversos contextos, lo cual, más adelante se conocería como lenguaje (Torres & Alejo, 2011). De la misma manera, es preciso registrar los mensajes que desean comunicar, sus ideas y experiencias adquiridas.

La sonoridad como concepto, (escuchada, asimilada y adquirida) fue una manifestación cultural que se creó estructuradamente desde la organización de su coexistencia, sus dogmas y su cultura. Como parte fundamental de estas manifestaciones, el sonido se convierte en un reto a manipular, explorar y dominar, conceptuando sobre sus características y la necesidad imperante de documentarlo.

Aunque se cree que el primer soporte de almacenamiento sonoro fuera la mente misma, y se pensara por mucho tiempo que las primeras grabaciones se le atribuirían a Thomas Alva Edison finalizando el siglo XIX, fue León Scott Martinville quien realizaría el primer registro sonoro en 1857 y la primera

grabación de la voz humana en 1860 con un canto tradicional francés denominado “Au clair de la lune”, el cual fue registrado en hojas de papel de fumar ahumadas a través de un dispositivo con un cabezal estilo Robinson denominado fonográfo (Servin, 2009).

2.1 Recursos

Otros dispositivos fueron diseñados desde la necesidad de mejorar la calidad de los dispositivos de registro sonoro y la información a consignar. Aparecen entonces varios personajes que aportaron sus investigaciones al diseño de nuevos soportes.

Tabla 1

Algunos soportes y sus inventores

Investigador – Inventor	Dispositivo
Thomas Alva Edison	Dispositivo cilíndrico – 1877
Alexander Graham Bell	Disco de surcos – 1881
Emile Berlines	Goma dura vulcanizada - 1885
Valdemar Poulsen	Sonido magnético – 1898

Datos de varios artículos, Revista Future Music, FM104 octubre 2005

Estos fueron algunos pioneros que marcaron el primer paso hacia el desarrollo de nuevas tecnologías y soportes, equipos y reproductores, con el objetivo integrar las grabaciones de audio a las relaciones humanas y mejorar la calidad de los registros sonoros, su transmisión y su perpetuidad o almacenamiento. Así comienza el “siglo del sonido”, nombre que recibió el siglo XX de manos de la etnomusicóloga Ana María Ochoa Gautier (2011).

Los diversos recursos, vistos como el medio que se dispone desde necesidades específicas, para llevar a cabo una tarea, se adentraron en la música y la tecnología con la finalidad de facilitar algunos procesos que de otra forma serían complejos o improbables.

Desde principios del siglo XX ya se vislumbraba el futuro de algunos dispositivos que serían comercializados para fines de registro a nivel profesional. Sin embargo, los recursos musicales y tecnológicos también hacen parte de la implementación de conceptos y técnicas o “maneras” de hacer algo, apoyados en el empleo de unidades tecnológicas que facilitarían algunos procesos.

Las competencias entre marcas comerciales de artículos diseñados para la manipulación de audio, y las diferentes técnicas empleadas por los actores involucrados, han desarrollado notorio interés en la búsqueda de innovación en materia de productos musicales y su comercialización.

Estas técnicas o el manejo puntual de estos dispositivos harán que el carácter de las piezas musicales cambie según el criterio de quienes las

producen, obteniendo resultados con características propias que generen identidad en un producto terminado.

2.2 El productor

Según el Instituto Tecnológico de Monterrey², un Productor Musical debe ser un profesional con una sólida formación en música e ingeniería electrónica, capaz de innovar en proyectos de producción musical mediante la tecnología digital y utilizar creativamente el lenguaje musical en los medios, el cine, los videojuegos, la web, los dispositivos móviles y la mercadotecnia, entre otros.

Los cambios y las nuevas tendencias en la manera de manipular y diseñar sonido, y de producir música comercial, han hecho que el mercado de la música digital crezca aceleradamente en el mundo, lo cual exige la formación de profesionales competentes en la industria musical, científica y tecnológica.

El mundo académico responde a la demanda de formación de estos actores en los campos de la ingeniería y la producción musical, brindando competencias en el manejo de herramientas administrativas y de comunicación, respaldado por tecnología de punta que soporta programas y dispositivos periféricos³, diseñados en beneficio de la calidad que exige el medio actual.

² Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey

³ Aparato o dispositivo auxiliar e independiente conectado a la unidad central de procesamiento.

Colombia no es ajena a esta tendencia, por tanto ofrece programas de estudio con enfoques tradicionales e innovadores de similares características a las demandas universales, ofreciendo competencias multidisciplinarias en diferentes áreas específicas del conocimiento. (Producción audiovisual, científica, tecnológica, musical, entre otras)

2.3 El Ingeniero

En términos generales, la ingeniería recibe varias definiciones dependiendo del contexto y la época en la que fuera señalada. Thompson, (1769) manifestó que era “la aplicación de la ciencia a los propósitos comunes de la vida”. Desde la perspectiva civil, se conoció como “el arte de dirigir las grandes fuerzas de la naturaleza y usarlas para beneficio del hombre” (Tredgold, T. 1828).

El programa de Integración de Tecnologías, de la Universidad de Antioquia, fundamenta la ingeniería desde su campo ocupacional en la aplicación de conocimientos y técnicas científicas al perfeccionamiento de estructuras mediante el diseño de soluciones creativas, en beneficio de la resolución de problemas que afectan actividades cotidianas de la sociedad.

En términos generales, un ingeniero de sonido se encarga del estudio de los fenómenos sonoros, acústicos, electro-acústicos, entre otros afines, interactuando con otras disciplinas como la física, la informática y la

electrónica, en pro de la creación, los sistemas de grabación y la reproducción de sonido.

Mencionados fenómenos tienen fundamento en los comportamientos básicos regidos por la física del sonido, por tanto, además de estudiar propiamente la naturaleza de este, hay que tener en cuenta el adecuado control y desarrollo de los procesos *emisión, transmisión y recepción*,⁴ si se tiene en cuenta que lo que se procura es el empleo de salas acondicionadas para el tratamiento sonoro y la ubicación de micrófonos simulando el papel de oídos artificiales, buscando un registro de marcadas coincidencias entre el carácter que plantea el productor y la bitácora que escribe el arreglista.

2.4 El arreglista

Las obras o piezas musicales (originales o derivadas de las mismas) requieren de un libreto que dirija a cada uno de sus actores de manera ordenada y sincrónica, respetando algunos patrones establecidos según el género y la corriente estilística.

En música comercial se recurre a orquestadores independientes que trabajan en piezas escritas por autores o compositores diversos, por lo cual es una práctica común que requiere de ciertas cualidades que no poseen necesariamente todos los músicos.

⁴ Principales procesos físicos en la dinámica del sonido

Con los arreglos se logra enriquecer una obra nueva (composición – canción) o llevar la estructura a tal punto que se revitalice una pieza ya escrita hace algunos años, donde se debe tener en cuenta la orquestación que se quiere mostrar, el género que se quiere moldear o el estilo que se quiere imponer.

2.5 ¿Quién es un PAI?

Básicamente es un Productor musical que realiza actividades propias del Ingeniero de sonido, con dotes de Arreglista. Es un actor competitivo (sin importar los títulos que tenga) con formación multidisciplinaria especializada que le permite innovar en las industrias del diseño del sonido y la música digital.

Debe emplear creativamente el lenguaje musical y el uso de tecnologías de punta para generar propuestas innovadoras en los distintos ámbitos del sonido y la música digital, capaz de diagnosticar y dar soluciones a necesidades particulares y poseer un compromiso ético con el entorno social y con el desarrollo sostenible de sus obras.

La importancia de este trabajo radica en la investigación de este fenómeno cultural, social, pero ante todo musical, teniendo en cuenta que los procesos de investigación-creación se generan en ámbitos empíricos de

experimentación sonora (ensayo – error) y en entornos “caseros”⁵ con soluciones “criollas”⁶ que no demeritan frente a resultados profesionales.

Adicionalmente, el fenómeno se ha extendido en la ciudad de Santiago de Cali, en donde es común encontrar estudios de grabación casi que improvisados, en donde se realiza todo tipo de productos comerciales.

Sin embargo es posible imaginar que el proceso no termina con el producto final terminado, que posteriormente se expande a terrenos tenebrosos como los de la distribución y comercialización, dado el misterio de la venta ilegal de mencionados productos y la desaparición de las disqueras de antaño, han llevado a músicos, artistas y agrupaciones a producir de manera diferente a las que convencionalmente se acostumbra encontrar en las discotiempos autorizadas.

⁵ Hecho en casa, sin formalidades.

⁶ Coloquial hispanoamericano.

3. APROXIMACIÓN AL ENTORNO

El Ministerio de Cultura, en su Compendio de Políticas Culturales (2010), contempla algunos aspectos principales, que si bien apuntan a definir los lineamientos de política para el campo de las artes en sus diferentes áreas, no están direccionados hacia la producción musical y afines.

Por parte del Ministerio de Educación Nacional - MEN, existe la regulación hacia los planes académicos en música en todos sus campos del conocimiento, y en la gran variedad de planes de ingenierías, incluida la de sonido y algunos planes a nivel técnico o tecnológico, los cuales hacen énfasis en la edición y manipulación sonora.

Hasta el momento no se ha encontrado un doliente que reglamente la producción musical como tal, y mucho menos si se trata de autorías de música comercial y la materialización y comercialización de la misma, lo cual puede estar generando productos volátiles de consumo directo.

El tratamiento o edición de la música es un procedimiento indispensable en la producción musical, y está orientado a todas las actividades dirigidas a la comunicación sonora en la cual se involucran dos factores de singular importancia: la capacidad técnica y la capacidad artística, que bien combinadas se desarrollan en un eficiente conjunto de métodos, técnicas y procedimientos que permitan obtener excelentes resultados en todas sus actividades.

Este fraccionamiento de la producción se entiende como división analítica y atiende las necesidades del mercado actual desde el talento humano técnico-musical, en donde el primero posee conocimientos y habilidades en el manejo de instrumentos de última tecnología tales como sintetizadores, informática, elementos de estudio de grabación, etc. El segundo está capacitado para crear y arreglar obras musicales partiendo del empleo de sus diferentes lenguajes. Entre las dos figuras darán carácter e identidad musical al producto final.

Planteado este panorama, se entiende por identidad musical⁷ del producto, todos los procesos de creación gestados desde sus prematuros inicios, pasando por la musa que inspira al compositor y que llega a manos del arreglista quien es el encargado de transformar la poética idea del autor en notas, símbolos y nomenclatura musical; tratando de impregnarle un estilo que lo caracterice, entra a jugar un papel muy importante el productor, quien a su vez y en compañía del ingeniero de sonido harán aportes de significativa importancia al color y concepto final de la obra.

3.1 Recurso humano musical

El talento humano es verdaderamente imprescindible, teniendo en cuenta que los equipos, sus diseños y funciones no trabajan solos, es necesario

⁷ Término empleado comúnmente en música comercial que hace referencia a tendencias de estilo.

mencionar la labor de este importante componente, que dividido en tres factores: creativo, productivo y tecnológico, harán que el producto final esté completo y con las características de audio deseadas, sin tener faltantes o errores de tipo musical, técnico-estético y/o de carácter.

Tabla 2

Talento Humano

Talento Humano	
Creativo	Proceso de creación, definición y delimitación de la pieza musical. Incluye machotes o pistas de inicio a modo de bitácora.
Productivo	Define carácter de la obra a través de unificación de criterios que pueden ser musicales o técnicos.
Tecnológico	Selección de herramientas y técnicas de grabación. Incluye selección de software y número de canales de grabación.
Notas del Autor	

Aunque en la segunda mitad del siglo XX, el rol del productor discográfico ha tenido tendencia a tomar banderas en el campo empresarial, su labor en la industria musical ha sido y es hasta ahora la de dirigir, controlar las sesiones de grabación, instruir y guiar a los intérpretes, y el supervisar la grabación, mezcla y masterización. Se dice que su labor es comparable a la de un productor cinematográfico, debido a su servicio incluye factores

administrativos como la supervisión, escogencia del material para el artista y hasta el pago de técnicos, músicos y arreglistas (Castro, 2000).

Lo anterior desemboca en un recurso humano musical a gran escala sin importar si la influencia es académica o empírica, ya que lo “comercial” no difiere de orígenes musicales, ni de reglas o convenciones armónicas y/o melódicas, mucho menos rítmicas, por lo tanto sigue siendo una labor de gran valor artístico que no depende sólo de la tecnología y que toma ésta como una herramienta más en su proceso (Sánchez, 2000).

Es interesante indagar en este medio atraído por unos y olvidado por otros y saber de primera mano ¿qué pasa?, ¿cuál es el proceso?, ¿qué factor influye en cada paso?, ¿qué papel juegan los “PAI”? Son éstas y muchas más las preguntas que nacen en busca de una concepción intangible que sólo existe en la mente creadora que busca determinado concepto en su propuesta discográfica.

3.2 Características acústicas y recursos técnicos

Teniendo en cuenta que la calidad de una grabación incluye varios elementos indispensables para una óptima toma de audio o sonido, la arquitectura del estudio será principal punto de partida. Alexander Rivera, Ingeniero Acústico y especialista en este campo, argumenta que los principios de la física dominan sobre los musicales, puesto que se trabaja el sonido y sus

implicaciones directamente según las características propias de la sala empleada y la ubicación en ella. (Incluso existen compañías e ingenieros acústicos que se dedican exclusivamente a acondicionar o construir locales para su posterior función sonora).

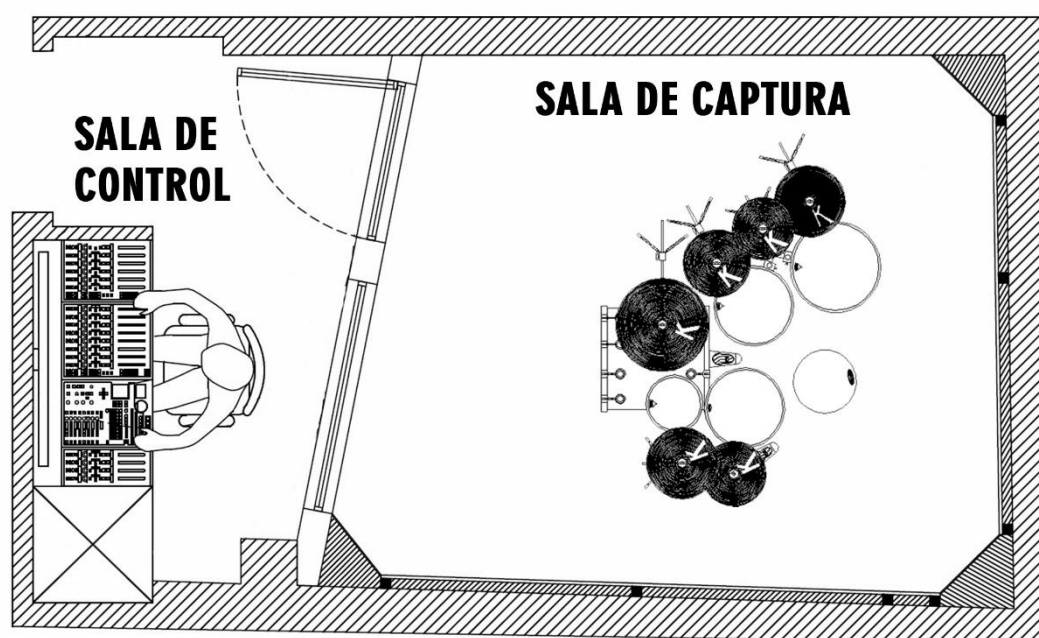


Figura 1. Sala de grabación (2016).

Así mismo afirma que un estudio de sonido profesional suele constar de dos salas diferenciadas: la de grabación y la de control, una no menos importante que la otra. Ambas deben cumplir unas características acústicas mínimas que aseguren la máxima calidad del sonido obtenido.

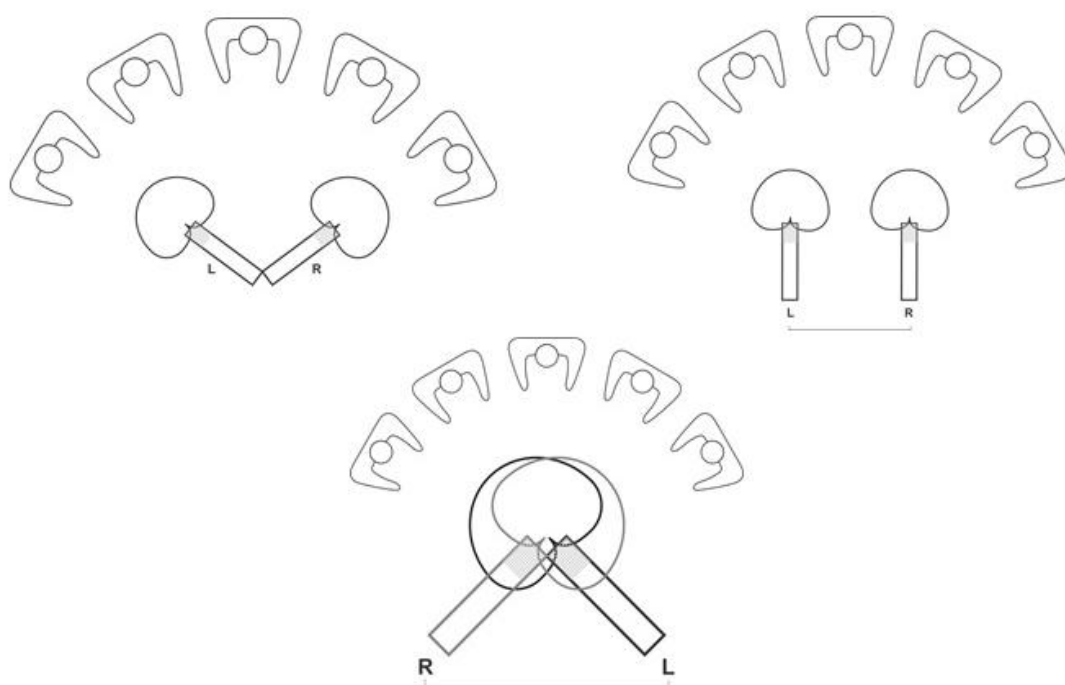


Figura 2. Par espaciado – X-Y (2016).

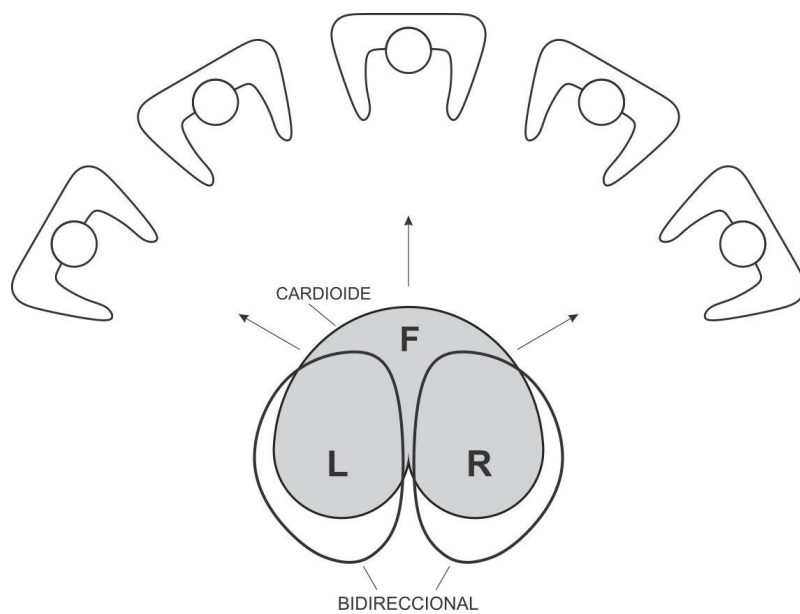


Figura 3. Mid Side (2016)

El empleo de los micrófonos incluyendo la calidad, ubicación y especificaciones del mismo, acompañados de las tomas monofónicas, estereofónicas y multimicrofónicas, hacen que varíe la definición de las tomas de audio, colores, efectos naturales y armónicos.

3.3 Recurso técnico-tecnológico

En el transcurso de este estudio se analizan técnicas empleadas en algunos estudios de grabación profesionales y Home Studios de la ciudad de Cali, que cuentan con algunos de los recursos tecnológicos necesarios.

En breve se describen los equipos más utilizados en el contexto local, entre sistemas análogos y digitales como el DAT, CD, PC, Multipistas, Cintas magnéticas, etc., sin dejar de lado los formatos de grabación desde el MIDI hasta el wav, pasando por los secuenciadores, transductores, teclados y convertidores de señales, formatos y equipos que han sido protagonistas indiscutibles en la revolución músico-informática de las casi tres últimas décadas, y aunque algunos hoy en día han perdido parte de ese protagónico papel debido a las mejoras en el terreno del software, conocer sus fundamentos es algo que todo músico informático necesita.

En proporción con el párrafo inmediatamente anterior, la relación entre la práctica humana y cultural con los desarrollos tecnológicos es bastante limitada, teniendo en cuenta que el abastecimiento de información sobre las

mejoras tecnológicas y sus usos se limita al ya tradicional “cacharreo”⁸, complementado con las estrategias comerciales de las empresas encargadas de la venta y distribución de software especializado, quienes en busca de rentabilidad, encuentran en las actualizaciones anuales una estrategia económica que en nada favorece a los usuarios. Tampoco se trata de adquirir el equipo más costoso y vanguardista ni mucho menos, pero la mediación tecnológica característica de este medio es poco explorada y casi siempre se termina adquiriendo o trabajando con equipos cuya función y rendimiento no es precisamente ideal.

El ser humano ha pasado así a comprometerse de lleno con un desarrollo tecnológico, de difícil manejo en unos casos y exuberantes costos a la hora de adquirirlos, si bien es obvio que uno de los enormes inconvenientes de los grandes avances tecnológicos, sobre todo en el campo de la electrónica, es que involucran en la mayoría de las ocasiones compleja maquinaria que no está al acceso de todos los bolsillos, su disponibilidad en el mercado es relativamente limitada y la nacionalización de estos a su vez complica un poco las cosas.

⁸ Manipulación de un aparato sin ser profesional en ello.

3.4 Recursos técnico-musicales

A los recursos anteriores se suma el debido procedimiento para grabar el audio bien sea en sistemas digitales, entendidos como los archivos que se procesan y almacenan en dispositivos soportados en información binaria, o análogos, como los que se procesan y almacenan en cinta magnética. La mano diligente del operador y el agudo oído del productor ha estandarizando hoy día el sonido digital como el de mayor calidad, desbancando un poco el decadente pero exquisito matiz del sonido análogo.

Para Gómez, J. (entrevista), productor y tecladista, el criterio musical se fundamenta en el conocimiento académico y/o la experiencia aplicada a cada producto, esta característica no discrimina la labor del músico profesional o formado, ni la del músico con conocimientos empíricos. Cada actor involucrado tiene sus métodos, algunos transferidos de conceptos técnicos, otros de soluciones creativas, lo cual depende de los recursos que tengan a la mano.

Por otra parte, los músicos empleados en los estudios hacen de este trabajo su especialidad, por tanto es común que varias producciones, en ocasiones de diversos géneros musicales, sean grabadas por las mismas personas, y que un instrumentista termine grabando varios canales⁹ en la misma obra o pieza musical.

⁹ En las grabaciones canal por canal (track by track) los músicos terminan grabando varias pistas de audio para reproducción simultánea.

Aún con las limitantes expuestas de los últimos años, y tomando como referencia algunas afirmaciones de profesionales en la materia, se puede señalar que hacer música con calidad y a buen precio, no es tan complejo como se imagina y que incluso es divertido e interesante.

3.5 Final del proceso

Después de realizada la grabación, y de haber acopiado de manera adecuada toda la información sonora, llega la hora de editar las pistas y realizar las mezclas para obtener el master¹⁰. En este proceso de escucha y retoque están implicados varios elementos que conforman lo que se conoce como cadena de reproducción.

Hector Aguirre Boyer (entrevista), reconocido pianista y productor peruano, considera que una vez almacenada toda la información que requiere la producción musical en bruto, en el disco duro del ordenador o las respectivas cintas magnéticas, se procede con un delicado proceso que equivale aproximadamente al 50% del trabajo final, puesto que de aquí en adelante se busca depurar y pulir toda la estructura del proyecto, elegir los niveles adecuados de cada uno de los sonidos, su ecualización, el efecto idóneo, entre otros, para lograr así una característica final pre-establecida.

¹⁰ Hace referencia al producto final.

El master es el resultado de la mezcla, ha de ser grabado en un determinado soporte que sea, por supuesto, estéreo (dos pistas) y que permita entre otras cosas mantener su calidad con el tiempo, poder ser reproducido cuantas veces sea necesario, que no por el hecho de ser grabado en él pierda respuesta en frecuencia, que no introduzca ruido y que ofrezca nitidez y claridad a un adecuado nivel de ganancia sonora. Para la mayoría de productores e ingenieros de sonido es un momento muy crítico en el cual se puede ver perjudicado todo el trabajo por muy bien que se hayan realizado las grabaciones. Una mala ecualización un mal ajuste de niveles, demasiado efecto para un instrumento o muy escaso para otro, entre otros, puede dar al traste con la grabación.

3.6 Delimitación de contexto

La investigación tuvo lugar en la ciudad de Santiago de Cali, en algunos estudios de grabación (7), identificando en ellos sus cualidades acústicas, tecnológicas y técnicas, teniendo en cuenta los contextos de carácter que tildan la ciudad de Cali como una locación con alto grado de musicalidad en cuanto a trabajos discográficos se refiere.

Todo esto se ve reflejado en la variedad de estilos y técnicas que con el pasar de los años han transformado a la “ciudad cívica” en la “capital mundial de la salsa” cosa que sería prudente replantear y no sonar especulativo al

respecto, puesto que hoy día se están trabajando diversas practicas con características muy definidas gracias a la variedad que “ofrece” el mercado y que han hecho de Santiago de Cali, una ciudad de alto consumo y fortaleza en la industria del disco (Waxer, 1996).

3.7 Otras propuestas

En la ciudad de Santiago de Cali, muchas personas trabajan en la creación musical, no necesariamente aplicada al género salsa, puesto que existen gran variedad de géneros y estilos musicales que hoy día están marcando un verdadero e interesante mercado musical. La música electrónica, que da cabida tanto a estilos populares, obras “serias”, géneros comerciales y variedades experimentales, hace parte de una de las nuevas propuestas de competencia local, y por qué no decirlo, a niveles de mayor envergadura; muchos no son músicos, pero dado su contacto con el medio tecnológico, sumados a una educación formal o informal, se han interesado en la creación digital y hasta han incursionado en el mundo fractal¹¹ (Gaviria, 2015).

Dentro de las producciones artísticas locales se encuentra una gran variedad de agrupaciones, estilos y géneros, que vislumbran procesos creativos interesantes, reflejando claramente la importancia del trabajo de equipo y el

¹¹ Recoger la señal de una imagen y convertirla en algoritmo que a su vez se transforma en sonido.

empleo de estrategias de producción en busca de un carácter definido. Es el caso de “Sea and Sand”, “Quinto Piso”, “Cuba y Puerto”, “Super Litio”, “Element Black”, son bandas que hace algunos años decidieron integrarse a las fusiones musicales, seguidos por propuestas más recientes como “Toño Barrio”, “La Mamba Negra”, “Sango Grup”, “Calibre”, “Cali Salsa Bigband”, entre otras.

3.8 Evolución tecnológica

Los viejos estudios profesionales han sufrido innumerables modificaciones a partir de los avances tecnológicos, transformando grandes construcciones como las tuvo “Armony Record’s” y/o “Paranova”¹² en novedosas salas de grabación con los últimos avances en tecnología digital y análoga. “Takeshima” y “Changüí”¹³ son una clara muestra de estas evoluciones.

La fuerte inversión que se debe hacer para conseguir un estudio profesional, ha hecho que en el ámbito musical caleño se disipe un poco la necesidad del uso de estos equipos de alta definición, debido a los elevados costos de alquiler de sus servicios, conllevando a que los fondos destinados a la materialización de los procesos creativos de las diferentes agrupaciones, sean

¹² Dos imponentes estudios de grabación en la ciudad de Santiago de Cali, construidos en la segunda mitad del siglo XX.

¹³ Estudios profesionales de grabación construidos al final del siglo XX y comienzos del siglo XXI respectivamente.

desviados a las arcas de inversionistas menores que han hecho del garaje de su casa o de la unión de dos habitaciones, un espacio acondicionado para el tratamiento auditivo llamado estudio casero (Home Studio).¹⁴

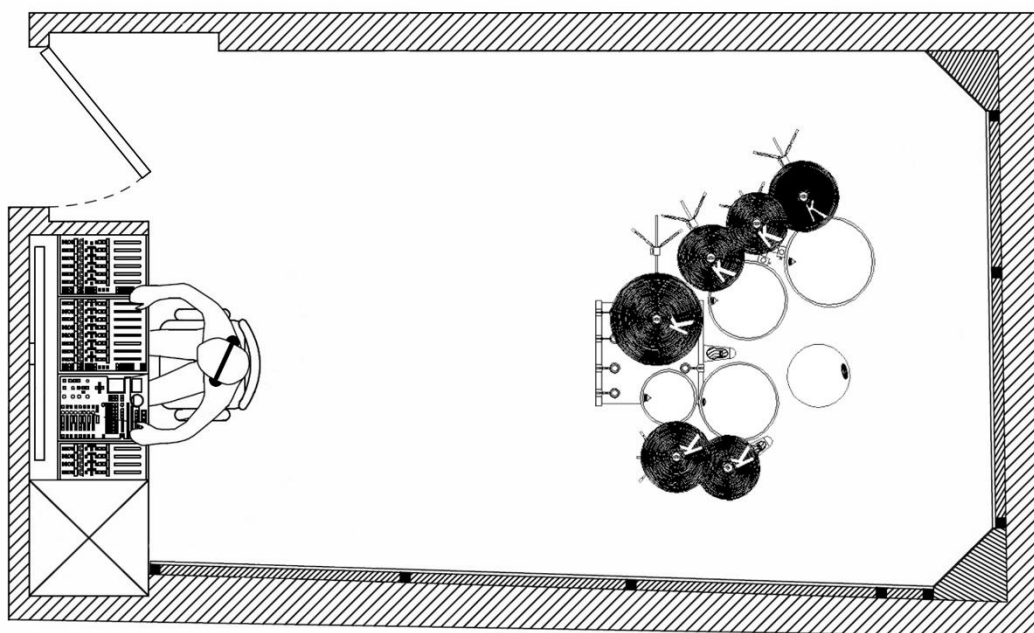


Figura 4. Home studio (2016).

Desde hace varios años, los home studios, se han propagado a lo largo y ancho del perímetro urbano brindando económicas alternativas de producción musical sin desmeritar su calidad sonora y que poco tendrían que envidiarle a los estudios profesionales, pues tienen las herramientas necesarias para trabajar desde muestreos cortos o sencillos hasta grandes producciones de acuerdo a sus capacidades técnicas.

¹⁴ Término empleado en la cotidianidad del medio. Notas del investigador.

3.9 Cierre de contexto

Es importante resaltar el gran efecto que ha ocasionado la sed de crear, componer, dirigir, producir y grabar música inédita y con un carácter propio, la ciudad de Cali no es ajena a este proceso y vale la pena estudiarlo y darlo a conocer.

Teniendo en cuenta lo planteado, surgen algunos interrogantes abordados en esta investigación: ¿Hasta qué punto la formación académica es un factor relevante en la consecución de un producto de calidad?, ¿Qué nivel de influencia ejercen los músicos, preparados o no, en la calidad de la grabación?, ¿Bajo qué criterios los ingenieros de sonido buscan un “color” determinado en los procesos finales de los trabajos discográficos? y ¿Qué relación existe entre tecnología y factor humano en la calidad final de cada producto?

4. APORTES MUSICOLÓGICOS

Las obras musicales encierran un significado en relación con su historia, la sociedad y la cultura, vistas desde la perspectiva de disciplinas musicológicas y etnográficas en torno a la semejanza entre el código musical y el lenguaje humano, y las identidades que se construyen (Maestre, 2014).

Estos fenómenos concernientes con la música y su relación con el ser humano y la sociedad no son ajenos a la ciudad de Santiago de Cali, ciudad capital del departamento del Valle del Rio Cauca, y señalado como principal centro urbano y cultural del sur-occidente colombiano, relación que también tiene una historia, una sociedad definida y unas actividades culturales.

La ciudad de Santiago de Cali, en un pasado poco lejano, no contaba con estudios de grabación disponibles para realizar producciones musicales, por lo cual se hacía necesario que los músicos recurrieran a estudios en el extranjero (especialmente en Medellín y Miami) donde se realizaban las producciones musicales bajo otro tipo de influencias: tecnológicas, humanas, culturales, entre otras, las cuales se veían reflejadas en la identidad musical de los productos.

A partir de la creación de los primeros estudios de grabación en la ciudad, las producciones musicales en “La Sultana” comenzaron a tener otros escenarios de creación. Es así como nace en Cali un nuevo gremio, tan fascinante y complejo como la música misma, un mundo aparte donde la

formación académica no juega un papel preponderante en la creación y aparentemente solo basta tener una idea clara, un concepto de estilo y buen gusto.

Como resultados de este estudio, es posible catalogar las contribuciones a los aspectos musicológicos, catalogadas en el siguiente orden:

4.1 Aporte Musical

La música no es considerada propiamente un lenguaje, ya que requiere un proceso de codificación y decodificación, regida a unas normas de apreciación según la época, e inseparable a la esencia de quien la interprete (Adorno, 1971).

En el afán de integrarse a estos procesos que no son propiamente lenguajes doctos, la investigación examina hasta qué punto la formación académica es un factor relevante en la consecución de un producto de calidad en el trayecto de las grabaciones hasta su culminación, así como algunos recursos empíricos empleados en ellas.

Igualmente establece el nivel de influencia en la calidad de la grabación que ejercen los músicos, preparados o no, para esta labor y detallar qué nociones fundamentan sus bases interpretativas a la hora de grabar.

4.2 Aporte técnico

El objeto de las producciones musicales comerciales es llevar al público una creación de un artista categórico, donde los procesos sobre cada audio son determinantes en la calidad final del producto. Dados los avances en materia de tecnología y la adecuada combinación de técnicas mixtas de grabación, la idea central sigue siendo la transformación de las creaciones en productos atractivos y competitivos en un determinado mercado (Díaz, 2003).

Dichas transformaciones se establecen según los criterios por los cuales los ingenieros de sonido buscan un “color” determinado en los procesos finales de los trabajos discográficos a través del empleo de herramientas técnicas como las microfónicas, software multicanal y de edición (Protools, Sound Forge, entre otros), hardware y efectos físico-acústicos procesados desde algunos dispositivos periféricos.

De esta manera, el aporte técnico que sugiere la tendencia mediática de los mercados musicales, busca establecer no solo las herramientas tecnológicas o las diversas técnicas empleadas en las grabaciones, sino el juicio con que se determinan algunas acciones que apuntan al carácter final de cada producto.

4.3 Aporte técnico-musical

Basado en los resultados anteriores, el empleo de tecnología tiende a favorecer algunas etapas de los aspectos estrictamente musicales (Díaz, 2003), por tanto, combinar los códigos musicales¹⁵ con las herramientas tecnológicas justifican un aporte que se valida en los resultados de los procesos, y su reflejo en la calidad final de cada producto.

No obstante, cabe resaltar que la identificación de los principales recursos empleados por productores, arreglistas e ingenieros, es el aporte central que brinda el objeto de estudio del presente trabajo, estableciendo así las múltiples relaciones entre estas figuras y el resultado del producto final en las producciones musicales. Está entonces sobre la mesa la posibilidad de que se busque en la tecnología un complemento a la formación musical profesional de la región, y crear la necesidad de integrar cátedras musicales de componente técnico y tecnológico a los procesos formativos de los nuevos músicos locales.

¹⁵ Asignados según el género musical

5. ANÁLISIS

Este apartado está diseñado a partir de la experiencia vivida durante el proceso de investigación, la observación participativa y las entrevistas a diferentes productores, artistas y propietarios de estudios de grabación, con la finalidad de capturar los diferentes puntos de vista en relación a los productos musicales que se crean y se comercializan actualmente.

5.1 El PAI

El PAI como figura representativa de este documento tiene una importante labor desde los diferentes perfiles que tiene que desarrollar, en beneficio del cumplimiento del rol que debe desempeñar. Por tanto se entiende que su compromiso con el producto emprende desde que recibe la iniciativa, hasta que lo termina por completo, responsabilizándose por todas las etapas del proyecto.

La pre-producción es la primera etapa, caracterizada por darle forma y perfil musical. Normalmente se elaboran algunas pistas o machotes, en formatos digitales (MIDI) transferidos a un canal de audio sobre el cual graban los músicos. Anteriormente se empleaba metrónomo, pero las pistas generan mayor seguridad en el músico intérprete que prefiere escuchar secuencias melódicas y armónicas sobre un instrumento de percusión, que el desabrido bit de un metrónomo (entrevista). Suarez, F.

La producción es el acto mismo de grabar los instrumentos y sonidos definitivos, donde se emplean variadas técnicas según el género musical y el instrumento a grabar. Las técnicas no son camisas de fuerza, pero si un punto de partida que brinda buena calidad de sonido. Algunos recurren a la creatividad y combinación de técnicas para obtener resultados específicos.

Tabla 3

Algunas técnicas

Técnica	Descripción
Micrófono mono	Técnica simple que consiste en el empleo de un solo micrófono de patrón polar unidireccional direccionado hacia la fuente de sonido.
Multimicrofónica	Dos o más micrófonos con patrones polares diversos apuntando a una o varias fuentes de sonido.
Par espaciado	Dos micrófonos con patrón polar cardioide direccionados hacia la fuente de sonido, o en “X” cuya finalidad es generar espacialidad (estéreo).
Mid Side	Un micrófono bidireccional y uno cardioide, donde el primero captura la espacialidad del recinto y el segundo apunta hacia la fuente sonora.

Notas del autor tomadas en la observación participativa

Medina, C. (entrevista), argumenta que en este punto ya el rol de arreglista ha cumplido con su tarea de diseño musical, mientras que el rol productor, en compañía del músico intérprete, le dan sentido a cada frase y concepto musical.

Una vez terminada la grabación, el PAI procede a mezclar los diferentes canales de audio, de cuyo proceso emerge un master en dos canales con sensación espacial (L - R) y lo lleva a masterizar, última etapa de donde sale el producto terminado.

Algunos PAI discuten que prefieren trabajar en compañía, bien sea de un músico arreglista o de un ingeniero de sonido, pero por factores económicos deben llegar a asumir la labor completa cuando el artista tiene bajo presupuesto.

5.2 Influencias y recursos

La mayoría de los PAI identifican tres recursos importantes: musicales, técnicos y tecnológicos. Los primeros apuntan al diseño de los arreglos, los músicos que graban, y el criterio que emplean para darle a cada producto un color o una identidad determinada, lo cual hace que ese sonido sea característico de ese artista. Es el intangible ingrediente que hace que Juanes suene a Juanes y Shakira suene a Shakira, por citar dos ejemplos. Para el PAI es de vital importancia el nivel y la experiencia del músico profesional de

estudio, donde el buen manejo del metro y una excelente afinación facilita los trabajos de edición o los simplifica. Medina, C. (entrevista) considera que la formación académica es indispensable, y que existen casos de músicos empíricos de muy buen nivel, pero el número de estos es reducido. En la misma línea. Suarez F. (entrevista) afirma que empírico o no, el músico debe tener un gusto musical por lo que hace, de lo contrario no lograría mayores beneficios.

Los recursos técnicos y tecnológicos dependen en gran medida del presupuesto del artista y/o del estudio donde se lleve a cabo la producción, según Gómez, J. (entrevista). Algunas técnicas de grabación requieren ir de la mano de tecnologías de vanguardia que generalmente son costosas y que no todo productor o establecimiento de grabación las posee, lo cual los lleva a emplear procesos creativos que van más allá de las técnicas mismas, en busca de resultados determinados.

Sin embargo, Lizcano, J. (entrevista) quizá en tono de ironía afirma que los recursos tecnológicos hoy día son mínimos, pues para hacer reggaetón solo es necesario un micrófono, un bit digital, dos tonos armónicos, un computador cualquiera y unos cuantos panales de huevo que trabajen el aislamiento sonoro. Ni siquiera ve necesaria la intervención de un músico profesional para desarrollar este género de gran acogida en el mercado.

En términos generales los PAI describen dos escenarios distintos en referencia a las producciones musicales: un estado ideal y un estado real, es

decir, lo que ellos quisieran en sus múltiples roles, y lo que verdaderamente tienen a la mano para llevar a cabo las tareas a desarrollar. Intentar estar a la vanguardia tecnológica es un primer paso para ser comercial.

5.3 ¿Producto musical comercial?

“Un productor musical comercial es aquel que puede traducir las ideas de un artista con los estándares comerciales que mide la industria en el momento o en la época”. Ensamble, J.C. (entrevista).

Medina, C. (entrevista), asevera que el producto comercial está ligado fuertemente al nivel socio-cultural de la población destino, intervenido por los intereses de los medios de comunicación. Esta situación es aprovechada por algunos empresarios para explotar algunos géneros musicales de fácil desarrollo, y de comercialización inmediata como el caso de reggaetón, el cual describen algunos PAI como “memorable”, si se tiene en cuenta que es un género que fue creado para mover las masas desde los pies o las caderas, rayando en algunas ocasiones con el morbo.

Coinciden los PAI en que los recursos necesarios para la creación de una pieza de reggaetón son mínimos y eso incluye a los artistas. Es normal ver que la mayoría de estos intérpretes poseen pocos o nulos conocimientos musicales y que deben estar acompañados por un DJ con una caja de ritmos y un periférico que corrija algunos defectos de afinación.

Rivera, A. (entrevista), complementa desde la física el efecto que genera en la onda sonora, el empleo de un corrector de afinación:

Las ondas sonoras se grafican como oscilaciones senoidales en planos cartesianos vectoriales, donde la línea horizontal mide el factor tiempo, conocido generalmente como frecuencia, mientras que la línea vertical mide la intensidad de cada sonido. En términos más castizos la frecuencia corresponde a un número determinado de ciclos en un segundo, conocido como Hercio (Hz), de ahí se entiende que el La central, que vibra a 440 Hz, es una onda que vibra 440 veces en un segundo. Las desafinaciones son ciclos que sobrepasan o disminuyen este número oscilaciones por segundo.

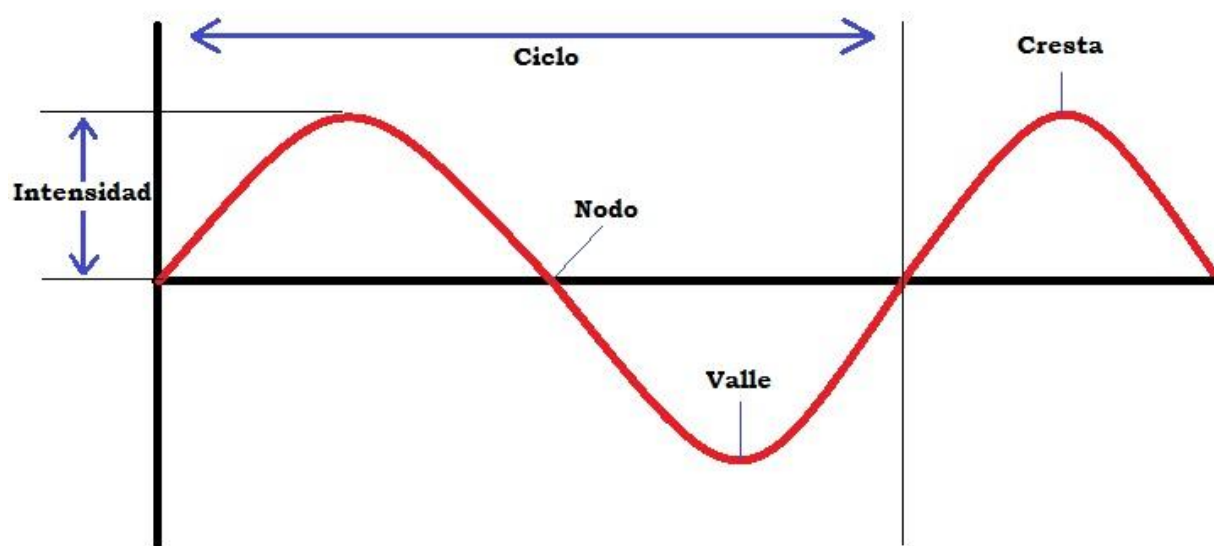


Figura 5. Onda Sonora (2016)

Un corrector de afinación, compensa el número de ciclos por segundo, aproximándolo al estado ideal. Esta aproximación es digital y la compensación termina por alterar el timbre de la voz cantante dañando la onda original. Sin embargo, el empleo masivo de este recurso que trata de mejorar una cualidad del sonido, se estandarizó como efecto sonoro característico del reggaetón, haciendo que las voces parezcan robóticas o salidas de la ciencia ficción. Por tanto, permitió que cada vez aumente la oferta de cantantes “desafinados” en este género que provee una herramienta artificial que corrige este defecto.

Comercialmente hablando, una voz humana corregida artificialmente está a la vanguardia de la demanda, ya que tiene un “color” característico del género en mención, pero ¿qué pasa entonces con los demás géneros? ¿Es necesario un cambio de color para entrar en la onda comercial?

Inicialmente se debe entender que el “color” está directamente relacionado con el timbre, cualidad que permite identificar la fuente sonora. Pero cuando el color se asocia con los productos musicales, hace correspondencia a la uniformidad de la producción y/o al hilo conductor que permite identificar al artista, a la agrupación o al productor.

Para Suarez, F. (entrevista), no existe manual que indique cómo dar algún color específico al producto, no obstante considera que se pueden evaluar los mercados nacionales e internacionales, y determinar algunas tendencias que aporten ideas a la identidad musical que se pretenda concebir.

Ensamble, J. C. (entrevista), piensa por su parte que el color no depende exclusivamente del productor, ni del arreglo, o del ingeniero y sus habilidades técnicas y tecnológicas. En muchos casos se debe tener en cuenta el concepto que tiene el artista, pues es él quien en ocasiones sabe qué elementos quiere en sus canciones y qué quiere que lo identifique.

Los ingenieros de sonido también hacen sus aportes desde las habilidades personales o los recursos a disposición, y consideran que a través de las técnicas de microfonería, el hardware, el software, las cintas magnetofónicas y los conceptos de mezcla y masterización se puede generar estilos y colores determinados. El estilo “Mako”¹⁶ de los merengues de Los Hermanos Rosario, el nivel y la calidad de los cencerros en la música de Los Hermanos Lebrón, el agresivo paneo en la espacialidad¹⁷ de The Beatles, el concepto y la batería de Alejandro Gonzáles¹⁸, son algunos ejemplos de “color”, característico de estas agrupaciones, en los que no estaría involucrado el productor y mucho menos un PAI. Gómez J.J. (entrevista).

Partiendo del supuesto que se tenga un producto comercial, con un color definido que genera identidad musical, y con un trabajo impecable de producción, queda pendiente el gran reto de persuadir a los medios de comunicación para una adecuada difusión o comercialización del trabajo

¹⁶ “Merengue a lo Mako”, así se conoce la música de los Hermanos Rosario, por su percusión básica.

¹⁷ Sonido estéreo

¹⁸ Baterista de la agrupación Maná.

discográfico. Un camino estrecho donde se conjuga lo que debieran ser los medios de masificación, pero no lo son. Medina, C. (entrevista). Debieran ser una ayuda excelente para difundir las buenas producciones sin que medie el factor económico que más bien parece un chantaje o un trueque en el que se cambia una porción explícita de dinero por algunas reproducciones al día o a la semana de una canción determinada.

Ensamble, J.C. (entrevista), por el contrario, destaca que ya no son tan indispensables los medios tradicionales de comunicación, y que se ha perdido un poco la relevancia que tuvieron hace algunos años. Ahora existen medios de difusión que día a día toman mayor fuerza y que se están haciendo más importantes con el pasar del tiempo, como lo son las nuevas TIC y las redes sociales. Para no ir muy lejos, la Feria de Cali permite que el público elija el tema de la feria, en recientes versiones, a través del voto en redes sociales y en páginas oficiales de la alcaldía, lo cual ha traído algunas sorpresas de gran calado, en ocasiones marcadas por la influencia que pueda tener cada artista buscando el voto entre sus contactos.

De todos modos, los medios de comunicación ejercen una influencia poderosa en el gusto del consumidor, por tanto aún se emplea dinero como intermediario de difusión en algunos géneros musicales, generando una relación directamente proporcional entre el factor económico y el carácter comercial de un trabajo discográfico.

5.4 Otras influencias

“El que no paga, no suena” (Martínez, 2001). Anglicismo del verbo “Pay” (pagar) conjugado con la terminación de “Victrola”¹⁹, la payola es la corrupción de la radio, también conocido como pagar por sonar (pay to play), lo cual es delito federal en algunos países, e ilegal en Colombia. Según Martínez (2001), un éxito de radio no se hace por méritos musicales, ni por llamadas hechas por los oyentes. Decir que un tema suena por payola, es afirmar que fue pagado un tributo por ello, y el monto varía según el rating de la emisora.

Esta es otra variable que afecta la comercialización de un producto, la cual es vista como una papa caliente que pasa de mano en mano, pues nadie quiere asumir la realidad de este fenómeno. Las disqueras culpan a los programadores, los DJ²⁰ señalan a los directivos, pero no hay quien controle una práctica velada que ha existido desde la década de los 70 en el país.

Medina, C. (entrevista), dice que la payola no es legal, pero al no haber una regulación al respecto, se convierte en una práctica no penalizada, definitiva en la proyección y difusión de un artista, el cual debe incluir en su presupuesto el pago a los medios de comunicación. Suarez, F. (entrevista) comparte este punto de vista y agrega que este fenómeno es la muerte lenta de la creatividad en materia de producción, ya que no es suficiente producir una

¹⁹ Marca comercial de RCA Victor

²⁰ Disc-jockey

obra interesante, con un concepto definido, sino que se debe pagar por la difusión en un medio que se considera del pueblo, lucrando a algunos con la creatividad de otros.

Así como en algunas personas la payola genera escozor, algunos artistas, ingenieros y productores la ven como algo normal, un fenómeno que terminó siendo paisaje en un país donde la costumbre termina por legitimizar algunas prácticas, haciendo caso omiso al llamado de la ética. La payola es una necesidad creada para complementar las entradas económicas de la radio, un ingreso adicional que ha ayudado a sostener este medio de comunicación. Lozano, O. (entrevista).

De la misma manera que la payola ha influenciado por años el éxito o fracaso de algunos productos discográficos, existe otra influencia externa que altera la comercialización musical. El uso no autorizado de obras cubiertas por derechos de autor o la copia de productos sin permiso del titular, es un flagelo que agrede la propiedad intelectual de cualquier publicación.

La UNESCO²¹, y su Observatorio Mundial de Lucha Contra la Piratería, la define como el uso ilegal de contenido musical, y la relaciona en tres modalidades: “Bootlegging” (grabación ilícita de una interpretación en vivo o radiodifundida), falsificación (copia ilícita de soporte físico), y la piratería del ciberespacio (poner a disposición del público archivos musicales a través de internet).

²¹ Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura.

Por su parte, los PAI tienen una opinión particular acerca de la piratería, en divididas opiniones. Si bien algunos critican fuertemente el accionar de esta práctica, argumentando el no pago de los derechos comerciales de los trabajos discográficos, lesionando y acabando prácticamente con una modalidad de la industria discográfica, otros, sin defenderla, admiten que tienen afanosa influencia en la difusión, lo cual resulta benéfico en algunos casos, debido a la presión social que ejercen sobre un grupo de oyentes que escuchan algún tema de su agrado por medio diferente a las emisoras.

Sin embargo, Suarez, F. (entrevista), dice que las organizaciones dedicadas a la piratería vieron otra singularidad de negocio en la difusión que proporciona la copia no autorizada, cobrando una especie de payola para tener derecho a ser pirateado.

A pesar de todo, los artistas siguen buscando alternativas diferentes a las tradicionales para difundir sus productos y hacerse escuchar, así el precio sea el no recibir un porcentaje por la venta de los discos, teniendo que replantear sus ingresos desde los conciertos, presentaciones y uso de la imagen del artista. Medina, C. (entrevista).

6. CONCLUSIONES

Las grandes producciones se caracterizan por una fuerte inversión económica desde el preliminar concepto del artista, hasta la comercialización a través de un manejador, logrando extraer los mayores beneficios de la imagen de los artistas o las grandes agrupaciones.

Un productor artístico, el cual interviene en la concepción de la obra creativa, la grabación, y las ediciones de mezcla y masterización, es en definitiva la principal figura dentro de las actividades de un estudio de grabación, pero su trabajo debe tener un equipo humano que respalde cada fase del proyecto a realizar. Teniendo en cuenta que la conformación de este equipo tiene unos altos montos, sumado a la valía que supone el rentar por horas un estudio profesional. Una producción completa ronda varios millones de pesos, los cuales no están a disposición de muchas personas que persiguen mostrar y vender su talento.

Tampoco es procedente comparar productos y mercadeo de artistas y agrupaciones que poseen una trayectoria, con la de nuevos emprendedores que quieren salir del anonimato y hacer de la vida artística su proyecto de vida. El camino para los primeros ya está delineado y soportado sobre un recorrido previo, tienen contactos, experiencia y una imagen generada desde consumos simbólicos anteriores, los segundos deberán abrirse paso en un medio difícil y cambiante.

Los recursos vinculados a los procesos que fueron puntualizados en el anterior apartado describen tres aspectos fundamentales: Musicales, técnicos y tecnológicos. Si bien se entiende la importancia de contar con ellos y la fuerte influencia que ejercen sobre la identidad musical del producto discográfico, también se puede evidenciar que no todos los géneros musicales tienen esa marcada dependencia sobre estos recursos, y pueden llegar a ofrecer piezas musicales de calidad, subjetiva para muchos, claro está.

Así mismo, las múltiples relaciones entre los PAI y la identidad del producto son directamente proporcionales al grado de formación, experiencia, conocimiento y adaptación sobre el medio, pues trabaja con contenidos simbólicos e intangibles desde el punto de vista sociológico, el cual tiene que estar al tanto de la actualización de los procesos y de algunas reglas socio-culturales que terminan por limitar su libertad creativa. Es una lucha total y permanente entre lo que pueden llegar a desarrollar y lo que deben desarrollar para darle gusto a la población destino.

Sin embargo, así como la tecnología juega un papel positivo en el apoyo brindado a los PAI experimentados, y a los artistas talentosos, también es una herramienta que facilita algunos procesos a personas que no tienen ni lo uno ni lo otro, haciendo que productos discográficos de baja calidad circulen por el mercado comercial.

En cuanto a la música comercial, se puede identificar solo desde el significado antagónico de la palabra, pues al existir una, debe existir su

opuesto dejando una duda en el ambiente discográfico al preguntarse si de verdad existe música hecha para no ser comercializada. Es probable que exista música con fines diferentes a los de consumo comercial, pero todo artista, productor o PAI quiere que sus obras sean escuchadas o tenidas en cuenta, pues nadie hace música para guardarla en un cajón, hasta existen diversos espacios, como los folclóricos, tradicionales o académicos, con objetivos específicamente funcionales que distan del mercado popular, espacios de consumo orientados hacia un selecto grupo de oyentes.

En ocasiones, y dependiendo en gran parte del género musical, el éxito de los productos musicales puede durar solo un par de semanas, canciones tan gaseosas que terminan siendo reemplazadas de manera rápida por otras más frescas, generando modas cambiantes estimuladas por los alcances mediáticos. Estos mecanismos de promoción ya no pueden ser medidos directamente por el rating de los medios tradicionales, pues las redes sociales y las nuevas TIC pueden llegar a un número mayor de personas que serán influenciadas más por el contagio viral informático que por la calidad misma del producto.

No se puede decir que se está acabando el monopolio discográfico, pero sí que le salió competencia al negocio, y en aras del respeto hacia el trabajo de las personas que creen en sus propuestas y logran vincular a mucha gente con su producto, se debe analizar el cómo llegó al público de manera colectiva, pues no se puede medir el impacto emocional en las masas lo cual es una realidad

subjetiva. Así las cosas, la verdadera labor del productor discográfico de la actualidad está en lograr que la música trascienda.

7. BIBLIOGRAFÍA REFERENCIAL

Adorno, T.W. (1971). Teoría estética. En El discurso sobre la música popular contemporánea. (2014).

Agustí, D.P. (2012). Las políticas culturales y sus repercusiones en la imagen de la ciudad. Recuperado de <http://www.ub.edu/geocrit/sn/sn-432.htm>

Castro, C. G. (2000). El productor discográfico como mediación determinante en el resultado estético – formal en el rock latinoamericano actual. Una aproximación a sus múltiples competencias a través del trabajo de Gustavo Santaolalla. Tomado de las Actas del II Congreso Latinoamericano IASPM, Colombia.

Díaz, R. C. (2003). Masterización de audio digital. Tesis recuperada de: <http://cybertesis.uach.cl/tesis/uach/2003/bmfcid542m/pdf/bmfcid542m.pdf>

Durjam F. (2006). ¿Cómo grabar una Banda?: Seminarios Yamaha Musical. Bogotá.

García, M. E. (2005). Mediación tecnológica y nuevas formas de interacción social. En: Tecnocultura y comunicación, 1ª. Edición. Pontificia Universidad Javeriana. Bogotá.

Gaviria, J. C. (2015) La estética y el caos en la música: Ponencia.

Giordanelli, M. (2011). La música en la educación, herramienta fundamental para la formación integral. Recuperado de

https://www.academia.edu/2551897/LA_M%C3%9ASICA_EN_LA_EDUCACI%C3%93N_HERRAMIENTA_FUNDAMENTAL_PARA_LA_FORMACI%C3%93N_INTEGRAL

Madoery, D. R. (2000). Los puntos de partida en la composición y el arreglo. Tomado de las Actas del Congreso Latinoamericano IASPM, Colombia, 2000.

Maestre, A. (2014). El discurso sobre la música popular contemporánea: crítica artística y divulgación periodística. DOI: 10.6035/clr.2014.13.4
Recuperado de <http://www.raco.cat/index.php/CLR/article/viewFile/292235/380751>

Marín, L. F. (2005). Técnica y virtualidad: pensar la tecnología. En *Tecnocultura y comunicación*, 1ª. Edición. Pontificia Universidad Javeriana. Bogotá.

Martínez, L. A. (2005). Payola: el que no paga, no suena. Recuperado de <http://www.eltiempo.com/archivo/documento/MAM-506921>

Molina, J.O. (2013). Grabación, Mezcla y Masterización de una obra interpretada por la Orquestra Filharmònica de la Universitat de València. Recuperado de https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/34037/memoria%20TFG_Jos%C3%A9%20Olcina%20Molina.pdf?sequence=1

Ochoa, A. M. (2011). El sonido y el Largo Siglo XX. Recuperado de <http://www.scoop.it/t/protagonista-de-la-educacion-el->

sonido/p/1184065567/2012/02/12/el-sonido-y-el-largo-siglo-xx-por-ana-maria-ochoa-gautier

Quiña, G. (2009). Consumos culturales y libertad creativa. Recuperado de <http://www.aacademica.org/000-062/218.pdf>

Sánchez, O. (2000). Prácticas de producción en la música popular: una visión desde la semiótica de la cultura. IASPM Colombia. Recuperado de <http://www.iaspmal.net/wp-content/uploads/2011/10/Sanchez.pdf>

Sánchez, O. (2000). Producción en la música popular: una visión desde la semiótica de la cultura, tomado de las Actas del Congreso Latinoamericano IASPM, Colombia.

Seijas, P. (s.f.). La música comercial y la música no comercial. Revista Sineris. Recuperado de <http://www.sineris.es/jcftinpan.html>

Torres A. y Alejo B. (2011). Surgimiento y desarrollo de la Comunicación Organizacional y su relación con otras ciencias, en Contribuciones a las Ciencias Sociales. Recuperado de www.eumed.net/rev/cccss/13/

WAXER, L. (2001). Hay una discusión en el barrio: las viejotecas en Cali. En Revista "Popular Music", vol 20, No 1. Estados Unidos.

Libros:

Isbert, A. C. (2001). Diseño acústico de espacios arquitectónicos. México, D.F.: Alfaomega Grupo Editor, S.A.

Torres, L. (2011). Las TIC en el aula de música: bases metodológicas y posibilidades prácticas. Bogotá, Colombia.: Ediciones de la U.

Páginas web

Aprende en línea, (2015). Universidad de Antioquia. Medellín, Colombia.: Recuperado de <https://aprendeenlinea.udea.edu.co/>

Compendio de Políticas Culturales, (2006-2010). Ministerio de Cultura. Bogotá, Colombia.: Recuperado de http://www.mincultura.gov.co/ministerio/politicas-culturales/politica-de-artes/Documents/01_politica_artes.pdf

Ingeniería Civil Acústica, (2014). Universidad Austral de Chile. Valdivia, Chile.: Recuperado de <http://www.uach.cl/admision/principal/valdivia/ingenieria-civil-acustica>

Ingeniero en Producción Musical Digital, (2015). Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey. México.: Recuperado de <http://www.egap.itesm.mx/wps/wcm/connect/itesm/tecnologico+de+monterrey/carreras+profesionales/areas+de+estudio/ingenieria+y+ciencias/imi>

Observatorio Mundial de Lucha Contra la Piratería, (1995-2007). Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura.

Recuperado de http://portal.unesco.org/culture/es/ev.php-URL_ID=39412&URL_DO=DO_TOPIC&URL_SECTION=201.html

Producción Musical, (2005). Universidad Nacional de San Luis. San Luis, Argentina.: Recuperado de <http://prodmusical.unsl.edu.ar/>

Revistas

Espacios Virtuales. (2005). Revista Future Music, FM104. Larpress, A.A. editores. Madrid, España.

Futuremusic. (s.f.). Creación musical con tecnología de vanguardia, FM59. Larpress, A.A. editores. Madrid, España.

Grabación Digital. (2004). Estudio de sonido. Revista Música y PC, 273 – 312. Madrid, España.

Home Studio. (2004). Estudio de sonido. Revista Música y PC, 241 – 272. Madrid, España.

Musitec Magazine. (2004). Guía completa para crear, grabar y editar música, número 7. E y G editores S.A. Jeansy Aúz Alexandre, director. Madrid, España.

¿Vuelve la cinta?. (2007). Revista Digital Music Maker, No 9. España.

Tablas

Tabla 1: Algunos soportes y sus inventores.

Tabla 2: Talento humano.

Tabla 3: Algunas técnicas.

Figuras

Mosquera, A. (2016). Sala de grabación. [Figura 1]. Diseño propio.

Mosquera, A. (2016). Par espaciado. [Figura 2]. Diseño propio.

Mosquera, A. (2016). Mid side. [Figura 3]. Diseño propio.

Mosquera, A. (2016). Home studio. [Figura 4]. Diseño propio.

Escobar, N. (2016). Onda sonora. [Figura 5]. Diseño propio.

Entrevistas

Héctor Aguirre Boyer

Mauricio Castillo

John Jairo Gómez

Junior Lizcano

Oscar Iván Lozano

Claudia Medina

Alexander Rivera

Félix Suarez