

PROFESIONALES EN LA GRABACIÓN

PRODUCTOR

Un productor discográfico en la industria musical, " " " juega varios papeles, como controlar las sesiones de grabación, instruir y guiar a los intérpretes, reunir las ideas del proyecto, dirigir la creatividad y supervisar la grabación, la mezcla y el proceso de masterización.

Estas han sido algunas de las principales funciones de los productores desde la creación de los estudios de grabación, pero en la 2^{da} mitad del siglo XX, los productores han tomado un mayor papel empresarial.

Hay 2 clases de productores en la industria musical: productor ejecutivo y productor musical; éstas tienen roles distintos. Mientras el productor musical es el responsable de la música y del concepto global del disco y el productor ejecutivo es el responsable financiero del proyecto.

ARREGLISTA

Se trata de un profesional que tiene labor de componer toda la instrumentación de las "demos" (voz + piano o voz + guitarra) que anteriormente le ha pasado el productor.

Su trabajo consiste en componer instrumenta a instrumento de lo que será finalmente la canción terminada. Casi smp su trabajo no es conocido ni valorado por el público y es el principal responsable del estilo de las canciones y del peso musical que lleva cada una de ellas.

INGENIERO DE SONIDO

La ingeniería de sonido es la rama de la ingeniería que se encarga del estudio del fenómeno sonoro en todos los campos de aplicación del mismo.

Un ingeniero de sonido es un profesional en la producción y manipulación del sonido.

Sus funciones van + allá de la operación de dispositivos y aparatos, ya que tmb pd diseñar dispositivos de sonido.

COMPOSITOR

Es el encargado de crear las canciones que dsp serán incluidas en el disco e interpretadas por el artista ~~o~~ en directo. El compositor puede ser el mismo artista o puede ser otra persona contratada para ello.

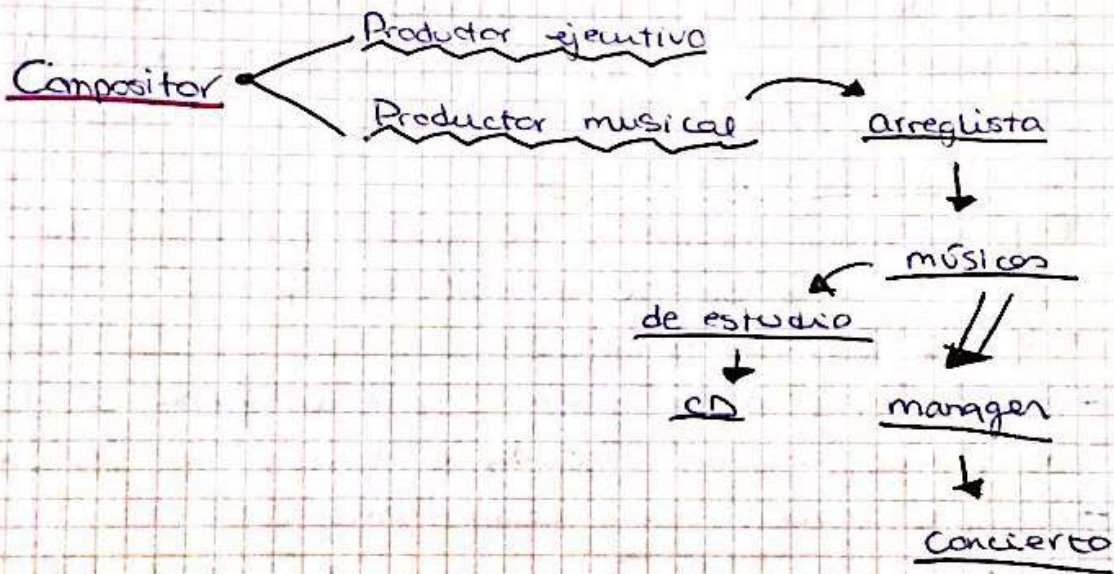
MÚSICOS

Son los encargados de grabar los distintos instrumentos que aparecen en un disco (guitarra, bajo, batería, teclado, voz, ...). Los músicos pueden ser los mismos que dsp realicen los conciertos en directo de la gira o contratados solamente para la grabación del disco. Estos últimos reciben el nombre de músicos de estudio.

Los músicos de sesión son aquellos que no pertenecen a ningún grupo, ~~ni~~ sino que van realizando giras con el artista o artistas/a que contraten.

MANAGER

Una vez que el disco estaba finalizado, este es el encargado de buscar trabajo al artista, es decir, buscarle empuerros o sellos discográficos que quieran lanzar el disco al mercado. Esta labor es importante ya que cuanto + repercusión tenga el disco, + trabajo ^{entra el artista} y por lo tanto, + exitosa será su carrera.



T-2

GRABACIÓN DE UN DISCO

PASOS EN UNA GRABACIÓN GRABACIÓN

Es el proceso de captación del sonido en cualquier tipo de ambiente, sea en espacios al aire libre o dentro de espacios acondicionados para este fin (estudios de grabación, salas de concierto, etc...).

Ahora, el procedimiento es más sofisticado:

La grabación por pistas.

Esto es que cada instrumento se graba por separado y luego todo se une en una (mezcla).

Tiene 2 grandes ventajas

- Permite al productor moldear y le da forma al sonido de forma independiente a todos los instrumentos
- Permite grabar 1 a 1 cada instrumento en una canción

Con este método, una sola persona es suficiente para llevar a cabo una grabación.

EDICIÓN

Es el proceso + importante de la producción y depende de ~~el~~ que el resultado sea + o - profesional. En él se manipula el sonido de muchas maneras: cortar, mover, pegar, etc... .

Otras funciones importantes son:

- Que todos los instrumentos suenen al mismo tiempo.
- Remover sonidos no deseables o espacios sin sonido en una grabación.
- Crear "loops" rítmicos de una sección pequeña de audio
- Emplear la misma sección de audio + de 1 vez en el mismo proyecto

- Ajustar la duración de un sonido para que quepa en un espacio determinado
- Editar el tono de alguna nota o parte de la canción
- Para cambiar la estructura de la canción dsp de que fuera grabada.
- Reunir las mejores partes de dif ejecuciones del mismo material.
- Crear efectos creativos interesantes o inusuales.

MEZCLA

Junto a la masterización es uno de los pasos + artísticos y subjetivos de todo el proceso.

Los ingenieros son los profesionales encargados de que la canción este balanceada y unificada, ajustando y ecualizando las pistas de audio:

- Balancear los faders: igual a la intensidad de todos los instrumentos para que suenen igual
- Panear: reserva cada instrumento su espacio en el ámbito estereo.
- Ecualizar: reserva cada instrumento en el plano de frecuencia.
- Compresión: equilibra el rango dinámico de un instrumento para que cada nota se escuche con claridad.
- Reverb: añade sensación de profundidad, y unifica los instrumentos.
- Automatización: sube o baja el volumen de una pista para variar su plano en ella.
- Masterización: ya con un único archivo estereo, la principal función del ingeniero es proporcionar uniformidad, dándole un mismo nivel sonoro a todas las pistas para que no exista gran diferencia de sonido en lo grabado, que suene igual en cualquier equipo de audio. Durante esta parte se vuelve a ecualizar.

Ya con un único archivo estereo, la principal función del ingeniero es proporcionar uniformidad, dándole un mismo nivel sonoro a todos los planos para que no exista la gran df de sonido en lo grabado que viene = en cualquier tipo de audio. Durante esa parte se vuelve a equalizar.

TIPOS DE GRABACIÓN

ANALÓGICA

Es la técnica por la cual se captura el sonido y se almacena en señales analógicas. Hoy en día este tipo de grabación pueden referirse en ocasiones por sus matices sonoros. Sin embargo, presenta varios inconvenientes:

- No admite multigeneración: esto significa que cada vez que se genera una copia de la grabación original, se producen pérdidas, dando lugar a una señal resultante con + ruido, pareciéndose + a la original.
- Se degrada con facilidad: Las cintas se desmagnetizan, ~~to~~ si se les acerca un imán, los discos de vinilos se rayan y sus surcos sufren alteraciones con el paso constante de la aguja, etc.

- Resultado + complejo ilimitado el montaje y la edición de las grabaciones

DIGITAL

Es la técnica por la cual se obtiene audio digital, interviniendo un proceso previo de conversión A/D (analógica/digital). Para luego grabarlas sobre un soporte o medio. La señal digital se traduce en códigos binarios que ya no tienen forma, si no que son una mera sucesión de ceros y unos (valores discretos). El inconveniente de la degradación sufrida por la señal analógica, se resuelve ya que los ceros y los unos se pueden identificar, aunque la grabación entre algo deteriorada.

Lo que determina si estamos ante una grabación analógica o digital no es el medio o soporte en el que está grabado, sino el tipo de señal grabado en él.

EFFECTOS EMPLEADOS SOBRE EL SONIDO

REVERB (dry/wet)

Es el efecto reflejo de sonidos que rebotan en múltiples superficies. Todos ellos provocados por un mismo sonido inicial. "Dry" es sin reverb y "wet" es sin reverb.

CHORUS

Se obtiene al retrasar una señal original en tiempo y mezclándola con una modulada. Se utiliza para singular, que 2 o + instrumentos suenen a la vez.

WAHWAH

Este efecto proviene del jazz y se imita a la voz humana como si hiciéramos "vaa". Consiste en un filtro pasa bandas que varía la frecuencia del sonido de un valor bajo a uno alto.

DISTORSIÓN

Consiste en cambiar el sonido original, ~~forzándolo~~ ^{forzándolo} para comprimirlo. Sienta como algo a evitar, pero si se usa correctamente es una herramienta creativa muy efectiva.

DELAY

Es un efecto que graba una señal de audio y la reproduce tras un periodo de tiempo determinado después de la señal original.

VOCOVER

Es un analizador y sintetizador de voz que comprime y filtra el sonido variando su timbre completamente.

PUERTA DE RUIDO

Se utiliza para eliminar todo el ruido que no supere un ~~umbral~~ umbral preajudado. Se utiliza + ~~en~~ en estudio que en directo.

FILTROS (EQ)

Atenuan un conjunto de frecuencias por debajo o por encima, ^{de} un límite determinado. Se usa tanto con objetivos correctivos como creativos.

AFINADORES (melodyne, autotune)

Se encarga de corregir ciertas desafinaciones.

APARATOS + USADOS EN UN ESTUDIO

- Mesa de mezclas
- Micrófonos
- Cables jack y canón
- Monitores (altavoces)
- Conversor (casco)
- Cascos (respuesta plana) (ya se sabe que es).

T-3

¿COMO ORGANIZAR?

UNA GIRA MUSICAL?

- VUELOS: conseguir todos los vuelos de la gira y deben estar totalmente sincronizados con las pruebas de sonido. Tener en cuenta el descanso de los músicos.
- HOTELES: intimidad y sitios muy selectos. Tener en cuenta la proximidad al lugar del concierto
- Ocio: hay que tener entretenidos a nuestros artistas en los lugares donde se hospeden. Ojo con los días libres. Tener en cuenta el perfil de cada curso. No hay ningún tipo de restricción económica.

- MERCHAUDANSING: diseñar camisetas, chaps, entradas gira, cartel gira, etc...
Hacer un cálculo de toda la gente que se estima que va a pasar en la gira por los puestos. Por lo tanto, tendréis que investigar cuánta gente sale en los sitios donde vais a actuar. Contactar con empresas y sacar el mejor precio por cada producto. Justificar gastos e impuestos.

- DIETAS: sitios para desayunar, comer, cenar. Ojo son famosas.

- GERENCIAS: buscar el recinto del concierto (ajero, datos). Un concierto será en un estadio, otro en una sala de concierto y otro en el teatro.

- MOBILIDAD: mapas, chofer, coche (donde quepan todos y sea discreto). Tener localizado donde actúan y dónde es el hotel para hacer la ruta.

A la hora de organizar un ^{proyecto} ~~tema~~ ^{concierto} en que tener en cuenta los sig puntos:

- **Presupuestos**: en 1^{er} lugar necesitamos conocer de ante mano el presupuesto que tendremos.
- **Fecha**: definir el día exacto del concierto
- **Definición del local**: estudiar las propuestas de todos los lugares que hay para hacer el concierto y elegir el + apropiado.
- **Publicidad**: definir la publicidad que vamos a utilizar. Si vamos a publicitarlos en medios online. Si vamos hacer uso de carteles y donde les vamos a pegar, flyers, donde los repartiremos, etc... Tmb es necesario, una vez tengamos definido que publicidad tenemos, utilizaremos, realizar el diseño y dar impresión de esos flyers, conciertos, etc...
- **Elaboración y venta de tickets o entradas**: consiste en el diseño y distribución de las entradas. En ellos, será necesario tmb definir en qué lugares podemos ^{vamos} a distribuirlo.
- **Búsqueda de patrocinadores**: elaboración y envío de propuestas de patrocinio a empresas, yebre de ofertas
- **Producción**: definir las empresas encargadas en de la iluminación y el sonido. Personal de la puerta que controlara a la gente en las entradas al concierto.
Coordinación del transporte

- **Venta de entradas:** se trata de comenzar y aprender las entradas para el concierto en los lugares definidos y smp bn anunciados, lo + concierto posible, seguridad necesaria y establecer contratos con empresas de seguridad.
- **Impuestos y pagos:** la solicitud de los permisos necesarios para llegar a cabo el concierto
- **Rueda de prensa:** elaboración y difusión de notas de prensa (bien redactada), (estructurada y sin faltas de ortografía): hacer esto para lanzar el concierto, y difundir una nota de prensa comunicando el mismo a la prensa especializada. Tanto antes del evento para su comunicación como desp con las conclusiones sacadas ~~para~~ ^{tras} el evento.
- Para establecer costes de entradas cuanto hemos establecido
- **Liquidación final:** para saber cómo nos fue en el concierto, si hay ganancias o pérdidas

Malaga ■ dic 2018.

* Roles que intervienen en el proceso musical:

- Fundamentalmente intervienen: instrumentistas, editores, compañías discográficas, promotores, managers, distribuidores y minoristas.
- Composición: canciones, piezas instrumentales, y otras composiciones creadas por escritores musicales o compositores, por tanto son propiedad de ellos a pesar de que muchas ocasiones se vende.
- Grabaciones: creadas por toda clase de artistas donde destacan los cantantes y músicos, adm de los grupos musicales. En estos casos se suele contar con la asistencia y guía del productor y el ingeniero de sonido.
- Medios: como el CD o los clásicos vinilos, por minoristas y son propiedad de los consumidores adquiridos.
- Música en vivo: donde interviene tanto el promotor que es quien reúne al artista y al propietario de un local. Se encarga de la elaboración. Tmb aparecen las agencias de conciertos.

Por ejemplo, el manager supervisa todos los aspectos de la carrera de un artista a cambio de un 7% de sus ganancias

Málaga 19 dic 2018

Música

1. ¿Qué fin perseguía el profesor con esa forma de enseñar a los alumnos?
2. Describe la forma de tratar a los alumnos y las clases del profesor.
3. ¿Crees que es afectivo esa forma de dar clase para sacar el máximo rendimiento de un alumno?
4. ¿Cómo pensáis que le afecta al alumno protagonista esa forma de enseñar?
Describe su forma de enfrentarse a eso.
5. ¿Cuál es el nombre de la escuela?
6. Nombra a los protagonistas
7. En la familia del protagonista, valoran que estudie música. ¿En qué momento lo puedes ver?
8. Tras la pelea entre el profesor y el alumno, ¿denuncia el alumno al profesor?
9. El nombre de la película se debe a...
 - El nombre de un bar
 - El nombre del protagonista
 - El nombre de una partitura
 - Ninguna es correcta
10. ¿Dónde se encuentran el profesor y el alumno en verano?
11. ¿Cuál es el sueño del protagonista?