

Treball de fi de grau

Títol

Autor/a

Tutor/a

Departament

Grau

Tipus de TFG

Data

Full resum del TFG

Títol del Treball Fi de Grau:

Català:

Castellà:

Anglès:

Autor/a:

Tutor/a:

Curs:

Grau:

Paraules clau (mínim 3)

Català:

Castellà:

Anglès:

Resum del Treball Fi de Grau (extensió màxima 100 paraules)

Català:

Castellà:

Anglès:

ÍNDICE

Introducción: ¿Por qué es importante este trabajo?.....	6
Objetivos.....	7
Metodología.....	8
· Descripción de la metodología	
· Descripción de la muestra	
Marco teórico.....	12
- El productor... ..	12
· El productor musical en la era digital	
· El productor clásico	
· El productor dance actual	
· El productor actual en otros géneros	
· Ghost-producer, el trabajo desde la sombra	
· Especificidades de la música electrónica	
· Diferencia entre DJ y productor	
- Materiales.....	23
· El coste de un estudio	
· Rebaja de precios	
· El debate entre producción analógica y digital	
· Softwares de producción	
· Las diferentes vías de aprendizaje	
Investigación de campo: Resultados y discusión.....	40
· Métodos de aprendizaje	
· Software de producción	
· Trabajo individual o colectivo	
· Horas de producción	
· Plugins	
· Masterización e ingeniería de sonido para un productor	
· Sección de las canciones por las que empezar el proyecto	
· Producción en estudio profesional y producción en estudio doméstico	
· Producción musical cercana actualmente	
· Disfrutar más como productor o como DJ	
· Punto fuerte en la producción	

- *Punto débil*
- *Consejo a un productor amateur*

Conclusiones.....	55
Bibliografía.....	56
Anexos.....	63

INTRODUCCIÓN: ¿POR QUÉ ES IMPORTANTE ESTE TRABAJO?

Este proyecto desglosará el panorama de la producción de música electrónica en la actualidad. Con ello se pretende hacer comprender la cercanía de la posibilidad de hacer arte en esta modalidad a día de hoy. Dicho acercamiento hacia la creación musical genera beneficios en tres grandes campos:

- El primer gran terreno que se ve afectado por este crecimiento productivo es el artístico. Estamos ante un auge en la producción de música *dance* que ha dado de sí una generación donde es más sencillo ser y sentirse artista. Conviene tener presente la importancia del arte como forma de expresión y vía de escape, y en este sentido el proyecto mostrará las claves del por qué en 2016 un mayor número de personas cuentan con más y mejores recursos para sentirse artistas respecto a generaciones pasadas.
- El segundo enfoque de esta progresión artística se refiere a la industria musical, al negocio y a la profesionalización del rol de productor de música electrónica. La posibilidad de aprender a hacer arte no sólo envuelve el enorme valor emocional, sino que involucra la opción de obtener beneficios económicos, ser profesional del sector y poder vivir de una pasión, el objetivo más básico de todo artista. Este proyecto ha sido posible gracias a la colaboración de productores jóvenes que empezando desde cero y que con medios básicos han terminado por trabajar en la industria musical y firmar proyectos con discográficas internacionales. El testimonio de estos artistas no sólo sirve de inspiración para futuros productores, sino que en este trabajo dichos productores mostrarán su metodología, material, orígenes, y claves de su éxito.
- El tercer punto en el que estos avances hacen mella involucra a los consumidores de este producto cultural. Un aumento en la producción supone un incremento de contenidos, una mayor diversidad musical y un refuerzo de la competencia sana entre productores de la que se benefician los seguidores de este estilo musical. Cualquier cambio o crecimiento cultural merece un análisis y una explicación, y este trabajo pretende comunicar y dar el trato que merece a este fenómeno.

La principal intención de este proyecto es acercar la producción musical a todos aquellos que desconozcan su funcionamiento. La producción es una tarea crucial en la elaboración de un arte tan próximo al público como la música. Con lo cual, es conveniente mostrar los entresijos y el mérito de esta práctica.

El escenario ideal en cuanto a la influencia de este trabajo se produciría si un lector, al entender la posibilidad de crear música, iniciara una carrera como productor musical. Este proyecto aspira a motivar y generar artistas.

OBJETIVOS

Profundizar en el cambio de rol de productor musical. Este trabajo pretende analizar los porqués que han conllevado un cambio en la figura de productor musical en los últimos años; con mayor responsabilidad creativa, un aumento de recursos y un acercamiento del campo a artistas con presupuesto humilde que décadas atrás no tenían la opción de crear música.

Identificar las diferentes alternativas para aprender a producir música electrónica. Se valorará el coste económico y físico del material, y se profundizará en los avances y cambios que se han producido en el método de aprendizaje en los últimos años.

Contrastar los diferentes métodos y culturas de producción musical, valorando los pros y los contras de cada proceso a partir del testimonio de productores profesionales.

Mostrar los factores que han generado la democratización en la producción musical. A lo largo del proyecto aparecerán con frecuencia los términos “oportunidad” y “posibilidad”. Durante los últimos años se han producido ciertos cambios en el panorama tecnológico y musical que han derivado en una mayor igualdad de oportunidades entre los artistas implicados en el género. Conviene conocer qué ha propiciado que a día de hoy el mundo de la producción musical sea un terreno más justo y equitativo de lo que lo fuera en el pasado.

Analizar las claves de la sencillez en la producción de este tipo de música. Mediante internet, el abaratamiento de coste de materiales y la disponibilidad de información gratuita.

METODOLOGÍA

Descripción de la metodología

El trabajo consta de un marco teórico con la intención de situar al lector y proporcionarle las nociones necesarias en los aspectos más básicos de la temática. Dicho marco teórico se divide en dos grandes apartados: el rol del productor musical y los materiales necesarios para producir, cada bloque con sus respectivas subdivisiones. La manera de vincular la teoría con la práctica del trabajo se basa en entrevistas a un elenco de productores musicales con tal de obtener su testimonio acerca de todos los aspectos analizados anteriormente en el marco teórico. En total se reúnen a 13 artistas que tratarán diferentes puntos en las técnicas, aprendizajes y preferencias a la hora de producir música. En la sección de investigación de campo se resumirán todos los puntos de vista en el sub-apartado a tratar en el momento, dando pie a una mesa redonda virtual donde cada productor aporte su punto de vista, contrastando y poniendo en común las diferentes perspectivas sobre cada tema.

También se ha contado con el testimonio de artistas de otros géneros, con el objetivo que aporten su visión y experiencia en el trabajo con productores musicales. Su punto de vista ofrece las referencias necesarias para conocer la tarea del productor musical en otros géneros, y de esta manera poder comparar su tarea con la del productor de música electrónica.

Por parte de los artistas de otros géneros, se ha realizado un cuestionario de las mismas características que el de los productores *dance*, en una entrevista presencial. El objetivo de la entrevista es el mismo para los diferentes artistas de estos estilos, independientemente del género que interpreten; obtener información sobre la función del productor y poder comparar las técnicas de los diferentes estilos con la música electrónica.

A lo largo del proyecto se reúnen más de 50 voces de autoridad y con experiencia en el campo de la producción y de la industria musical para aportar su visión personal a la construcción de ideas y razonamientos que se formularán a lo largo del trabajo.

Descripción de la muestra

Las fuentes directas del trabajo son productores de música *dance* nacionales. Se ha escogido a dichos artistas porque representan al prototipo de productor de clase media que comienza su carrera desde cero, con unos recursos básicos, que aprende a producir de manera independiente y que termina por asentarse en la escena musical

firmando proyectos con discográficas de primer nivel. Todos son abanderados de una generación de productores jóvenes con talento y que a medio y largo plazo están llamados a representar con dignidad el producto musical *dance* nacional.

A partir de su punto de vista se extraerán conclusiones acerca de las rutinas productivas y de la cultura de trabajo en la música electrónica de 2016. Factores como la edad, los medios, las técnicas utilizadas y la manera de aprender a crear música revelarán lo cerca que está la producción de música *dance* a cualquier persona que se lo proponga. Los productores con los que se ha contactado son de cierto renombre nacional. Su perfil básico es el siguiente:

- Lionsize
 - Edad: 19
 - Origen: Barcelona
 - Seguidores en Facebook: 7.310 (Junto a Boxinbox)
 - Discográficas internacionales para las que ha trabajado: Mad Decent

- Sahe
 - Edad: 22
 - Origen: Gandía, Valencia
 - Seguidores en Facebook: 1.279
 - Discográficas internacionales para las que ha trabajado: Blanco y Negro

- Gioser
 - Edad: 24
 - Origen: Granada
 - Seguidores en Facebook: 4.596
 - Discográficas internacionales para las que ha trabajado: Groove Cartel Records, Plenum Records

- Ed is Dead
 - Edad:
 - Origen: Madrid
 - Seguidores en Facebook: 4.259
 - Discográficas internacionales para las que ha trabajado: Universal

- Sergio Recio (Integrante de Gerox)
 - Edad: 18
 - Origen: Sabadell, Barcelona
 - Seguidores en Facebook: (Junto a Mike Alca en Gerox): 18.032
 - Discográficas internacionales para las que ha trabajado: Blanco y Negro, Roster Music

- Mike Wit
 - Edad: 22
 - Origen: Valencia
 - Seguidores en Facebook: 1.906
 - Discográficas internacionales para las que ha trabajado: Blanco y Negro

- Feider
 - Edad: 20
 - Origen: Barcelona
 - Seguidores en Facebook: 1.205
 - Discográficas internacionales para las que ha trabajado: Protocol Recordings, Armada Music

- Gee Beat
 - Edad: 22
 - Origen: Barcelona
 - Seguidores en Facebook: 5.365
 - Discográficas internacionales para las que ha trabajado: Warner Music

- Baseek
 - Edad: 29
 - Origen: Terrassa, Barcelona
 - Seguidores en Facebook: 535
 - Discográficas internacionales para las que ha trabajado: Pacha Recordings, Matinée Music

- Roberto Sansixto
 - Edad: 30
 - Origen: Fuente Encarroz, Valencia
 - Seguidores en Facebook: 22.629
 - Discográficas internacionales para las que ha trabajado: Blanco y Negro, Roster Music, PornoStar Records

- Alemany
 - Edad: 23
 - Origen: Barcelona
 - Seguidores en Facebook: 33.844
 - Discográficas internacionales para las que ha trabajado: Juicy Music, PornoStar Records, Pacha Recordings

- Joan Reyes
 - Edad: 28
 - Origen: Terrassa, Barcelona
 - Seguidores en Facebook: 16.283
 - Discográficas internacionales para las que ha trabajado: Toolroom Records, Fresco Records

- Revelic
 - Edad: 22
 - Origen: Rubí, Barcelona
 - Seguidores en Facebook: 2.841
 - Discográficas internacionales para las que ha trabajado: Blanco y Negro, Sony Music

Además, con tal de contrastar el rol de productor de género dance, también se emplean como muestra artistas de otros estilos. Se ha contactado con un artista de cada estilo para obtener una opinión más diversa. Este apartado supone un complemento al proyecto de investigación, que se sigue centrando en la música electrónica, pero que también necesita una mayor perspectiva y más riqueza musical de la mano de otros estilos.

Los diferentes artistas a quien se entrevista son los siguientes:

- Adrià García, de La Cintura de Paula
 - Instrumento-rol en el grupo: Bajista
 - Género: Pop alternativo
 - Edad: 22
 - Origen: Les Borges Blanques, Lleida

- Blanca Olivella, de Buck
 - Instrumento-rol en el grupo: Vocalista y guitarrista
 - Género: Punk-rock
 - Edad: 22
 - Origen: Barcelona

- Manuel Milán (Manuel Murdock), de Signum
 - Instrumento-rol en el grupo: Guitarra y vocalista
 - Género: Rock
 - Edad: 22
 - Origen: Terrassa, Barcelona

MARCO TEÓRICO

EL PRODUCTOR

El productor musical en la era digital

La figura del productor musical se puede comparar a la del director de cine^{1 2}; es el principal responsable del proyecto, coordina al equipo con el que trabaja y puede realizar otras funciones aparte de dirigir. Su objetivo es generar contenido musical a partir de sus ideas. Ha de visualizar el proyecto previamente y servirse de diferentes medios para producir una canción, ya sea de manera analógica o digital, colaborando con otros músicos o trabajando de manera individual.

El rol del productor no sólo ha sido uno de las más importantes de la industria musical en la última mitad de siglo³, sino que se ha transformado profundamente a lo largo de los últimos años.

Uno de los grandes motivos de este proceso ha sido la existencia de internet. La red se ha convertido en la vía inductora de los cambios y de la reconfiguración de la industria musical. Internet ha promovido nuevas formas de consumo y comercialización de la música⁴. Tal y como afirma el profesor de producción Adrià Bernat⁵, *“hoy en día la producción de música está al alcance de cualquier persona creativa”*, lo cual abre fronteras.

De no ser por internet, los artistas valencianos Sahe y Mike Wit no hubieran llegado a producir ni dedicarse a la música⁶. La tecnología del siglo XXI le ha permitido a un productor como Josef Belani crear música desde un pueblo como Salou (Tarragona) y llegar a publicar canciones por discográficas internacionales como Dim Mak, CR2 Records o Ultra. Los medios con los que Belani ha conseguido esa meta son humildes; un ordenador, un pequeño estudio y unos monitores que en su conjunto no superan los 2000€ de presupuesto⁷.

Según el Doctor en Filosofía de Música, Gotzon Arrizabalaga⁸, los principales motivos de la sustitución del software frente a los dispositivos analógicos son el menor coste económico, la mayor estabilidad, y el casi absoluto control y automatización de los parámetros sonoros.

Estos factores permiten que a día de hoy haya más personas con la posibilidad de producir música, que lo hagan de una manera más fiable y que tengan mayor control creativo sobre el sonido respecto al siglo XX.

La era digital ha de entenderse como algo favorable para el productor musical, como mínimo a nivel de independencia en el negocio y libertad creativa. Tal y como explica

el productor de series Noé Germán Cordero Tapia⁹, gran cantidad de agrupaciones musicales y productores ahora prescinden de trabajar con grandes sellos porque graban desde su hogar y son ellos mismos quienes masterizan su música.

El concepto de productor musical puede ser algo abstracto¹⁰ y versátil. El productor puede componer la propia música o ser el intermediario entre artista y contenido musical. De todas formas, los cambios tecnológicos y la independencia artística han forjado una diferenciación entre tipos de productores musicales; el clásico, con una idea más colaborativa con los artistas, y el productor actual, con mayor independencia y peso en la composición musical.

El productor clásico

El productor Antonio Escobar en 2007 detallaba doce pasos necesarios¹¹ para desarrollar una función adecuada en esta profesión, en cuanto a enfoque, rutinas y técnicas de trabajo, en plano secundario en cuanto a la influencia en el producto musical:

- 1) Apreciar todos los estilos musicales, ya que en todos los géneros existen retos interesantes y conocimientos que adquirir.
- 2) Adecuar la producción al estilo que quieras trabajar, utilizando referencias y escuchando proyectos del género al que el productor quiera orientarse.
- 3) Innovar.
- 4) Trabajar con los mejores músicos y arreglistas que un productor pueda permitirse.
- 5) Permitir que los músicos interpreten sus proyectos.
- 6) Dimensionar la producción al proyecto del productor, teniendo en cuenta los medios necesarios para cada función.
- 7) Trabajar en el mejor estudio y con el mejor técnico que el productor pueda permitirse.
- 8) Cuidar al artista con quien se trabaje, por la responsabilidad del productor en la carrera de cada músico que decide colaborar con él.
- 9) Respetar la opinión del artista, evitando interponerse en las decisiones del músico, a menos que se perciba un error evidente o que exista la posibilidad de probar una alternativa diferente.
- 10) Ceñirse a las preferencias del pagador, entendiendo que la música además de un arte, es una industria.
- 11) No firmar algo que no se pueda defender, evitando trabajar en proyectos que puedan desprestigiar o suponer un lastre en la carrera del productor.
- 12) Atreverse a producir material original.

Este tipo de productor acostumbra a trabajar en un estudio profesional junto a instrumentos y músicos. La necesidad de un presupuesto amplio, el poco peso en la composición musical y un rol artístico discreto lo alejan del prototipo de productor en que se quiere centrar este proyecto.

Por suerte, para el grueso de productores cuyo presupuesto humilde no permite trabajar con músicos, técnicos o estudios, Joan Reyes en 2014 explicaba en la Masterclass de la escuela Plastic¹² qué necesita un productor hoy día para salir adelante en la industria.

El productor *dance* actual

Este productor cuenta con la posibilidad de llevar a cabo la misma función que la de cualquier productor décadas atrás, con menos presupuesto, menos herramientas y menos atractivo visual en cuanto a equipamiento del estudio.

En la actualidad el productor puede crear música de manera independiente, sin la necesidad de cooperar con otros profesionales del sonido (ingenieros de mesa, ingenieros de grabación, músicos) u otros intermediarios. Décadas atrás, el coste de la producción se compensaba con la venta de discos, pero la crisis del mercado discográfico impide generar ingresos para invertir en la producción. Afortunadamente, el coste de la creación musical a día de hoy es notablemente menor al del siglo XX¹³.

El productor actual consiste en una figura multitarea que necesita un dominio de los siguientes campos para llevar a cabo su función con garantías:

- Composición: Creación del contenido musical
- Grabación: Orientado a la incorporación de sonidos introducidos desde su estudio.
- Edición: Modificación de audio y capacidad para generar nuevos sonidos a partir de fuentes ya existentes.
- Mezcla: Trabajo de cohesión entre los componentes de una canción con tal de conseguir una calidad de sonido mayor.
- Masterización: Edición de las características del proyecto final en conjunto.
- Interpretación: Reproducción de la música propia y ajena desde la faceta de DJ.

El productor y maestro Joan Reyes¹⁴ insiste en que el productor actual ha de ser “*aprendiz de todo y maestro de nada*”. Esto es debido a que en la actualidad es más recomendable realizar distintas tareas de una manera básica en detrimento a la especialización exclusiva en un campo.

De cara a afrontar un proyecto de creación musical e identificar las fases de una producción musical, el profesor de producción Emilio Garzón elaboró la siguiente guía¹⁵ en 2010:

- Planificación del proceso musical
- Composición del contenido sonoro
- Creación del boceto musical y representación de la idea en el secuenciador o dispositivo de grabación
- Edición de audio y arreglos
- Programación de instrumentos virtuales
- Grabación de instrumentos eléctricos y acústicos
- Programaciones extra
- Inserción de efectos a sonidos ya grabados
- Mezcla
- Masterización

De todos modos, esta polivalencia debería limitarse al ámbito musical, tal y como comenta Revelic (Álex González)¹⁶, productor *dance*, *“Llevar una carrera artística no es nada fácil, por eso hay que reconocer que necesitamos ayuda. Trabajas cada día para ser un mejor productor musical, deejay o músico, no para ser mejor diseñador gráfico, cámara o ingeniero de sonido”*, haciendo referencia a la notable cantidad de factores y cometidos que envuelven y afectan indirectamente al trabajo del productor.

Uno de los motivos del actual crecimiento del número de productores es el mayor reconocimiento recibido en la publicación de las canciones. En caso que el productor sea el compositor y mezclador del tema, se le acredita como el artista principal de la canción, publicando el proyecto a su nombre. Si su función es secundaria y se centra en la intermediación con otros artistas en detrimento de la composición, la acreditación hacia el productor será de enfoque secundario, sin llegar a aparecer como artista principal o como colaborador en el propio título del tema.

El productor actual en otros géneros

El mérito de la función de este productor consiste en dominar los dos campos de trabajo del productor clásico y del productor *dance* actual: el estudio y los *software* de producción.

Esta clase de productor trabaja con los mismos materiales y *software* que los artistas *dance*; el productor de Buck utiliza el software Pro Tools (Anexos – Entrevista 14), mientras el de La Cintura de la Paula se sirve de Logic Pro (Anexos – Entrevista 15), y el de Signum crea música con Cubase (Anexos - Entrevista 16).

Todos los artistas entrevistados le atribuyen una gran importancia a la función del productor; del 1 al 10, Blanca Olivella de Buck (Anexos – Entrevista 14) y Manuel Murdock de Signum (Anexos – Entrevista 16) le otorgan un 8. Por su parte, Adrià García le asigna un 10 (Anexos – Entrevista 15), ya que de no ser por su productor, no hubieran podido invertir ninguna tarde en el estudio y no hubieran podido producir ningún material sonoro.

Entre las funciones que realiza este tipo de productor, a nivel técnico encontramos la grabación, la edición y el master de audio. Pero términos prácticos y humanos, la influencia del productor sobre la banda es de gran importancia; aporta ideas y conceptos, corrige errores, supone un oído externo que se convierte en un testimonio de confianza en cuanto al material del grupo, y termina por ser un consejero como Pepito Grillo en Pinocho, tal y como bromeaba Blanca Olivella de Buck (Anexos – Entrevista 14).

Este tipo de productor acostumbra a tener un recorrido musical previo, de hecho, Buck y La Cintura de la Paula eligieron a sus actuales productores a partir de haber trabajado con ellos en el pasado (Anexos – Entrevistas 14 y 15). En ambos casos se da una relación de confianza y amistad que facilita el trabajo por ambas partes. En cambio, Manuel Murdock de Signum lamenta la falta de implicación total de alguien ajeno al grupo, y añade que *“encontrar profesionalidad cuesta más que encontrar agua en el desierto”* (Anexos – Entrevista 16).

Las características del productor que buscan los grupos van más allá de las capacidades técnicas; el compromiso, interés, confianza, aportación de ideas, involucración en el proyecto y la paciencia son algunos de los factores que los miembros de cada grupo han marcado como requisito para conseguir una experiencia de trabajo satisfactoria junto a ellos (Anexos – Entrevistas 14, 15 y 16).

Así pues, se aprecia que el rol del productor en otros géneros no es una tarea tan solitaria ni tan autónoma como el del productor *dance*. El productor multi-género ha de estar en contacto con las personas y aportar una visión externa sin dejar de implicarse en el proyecto.

Ghost-producer, el trabajo desde la sombra

Con tal de comprender la importancia y el mérito que acarrea la función del productor de música electrónica actual, y entender el negocio de la industria musical, se ha de conocer la faceta del *ghost-producer*. La función del productor fantasma (traducido al castellano) consiste en crear música para terceros, a nombre de otros artistas a cambio de una remuneración económica.

Los principales motivos por los que existe esta práctica son la escasez de tiempo o de habilidad de los artistas a quienes se les produce. Otros puntos a tener en cuenta a la hora de recurrir a este concepto son la falta de imagen y marca publicitaria del *ghost-producer*, y la popularidad del artista para quien se produce música, siendo más rentable a nivel de negocio publicar proyectos a su nombre.

Este método se encuentra a la orden del día desde que el célebre productor Martin Garrix reconociera¹⁷ en 2013 haber producido música para otros artistas antes de firmar un contrato con la discográfica Spinnin' Records.

El *ghost-producing* genera controversia y sensaciones mezcladas a quienes se dedican a ello. Aún así, uno de los principales productores fantasma a nivel nacional, Joan Reyes, lo percibe como algo positivo *“porque hace que muchos productores que aún no se pueden sostener por su propio nombre puedan sobrevivir haciendo lo que les gusta para otras personas. Te da más rodaje de cara al futuro, te permite pagar tus facturas y no tener que trabajar en otra cosa para sobrevivir. Es verdad que hay gente que se cuele y triunfa, incluso yo he producido para gente que ha tenido éxito con cosas que he hecho antes de yo tener éxito. Te puede producir sensaciones mezcladas porque por una parte te gustaría que fueras tú quien ha triunfado, pero por otra parte sobrevives gracias a aquello durante un tiempo y te puede dar más contactos y el impulso para ver que lo que tú haces puede llegar a funcionar. No solo hay que fijarse en lo material”*¹⁸.

Otro productor fantasma de notable repercusión a nivel nacional como Adrià Alemany hacía referencia a los sentimientos mixtos que le produce esta práctica¹⁹: *“Por una parte, trabajar en la sombra es algo que se hace en muchos sectores. Está bien porque te permite ganarte la vida como músico y muchos lo usamos como vía alternativa por si no llegamos a hacer música con nuestro nombre, porque el marketing y la publicidad son mundos cada vez más importantes y entrar en el juego es muy complicado. Te puedes ganar el pan de cada día con ello, pero es una pena que la gente a la que tomas como referencia a veces no sea la que haga esa música que tanto te gusta.”*

La producción musical para terceros se realiza a escala nacional e internacional, incluso algunos artistas reconocen abiertamente la utilización de *ghost-producers*. Tiesto es el DJ de mayor repercusión que ha admitido trabajar con otros productores en su música.

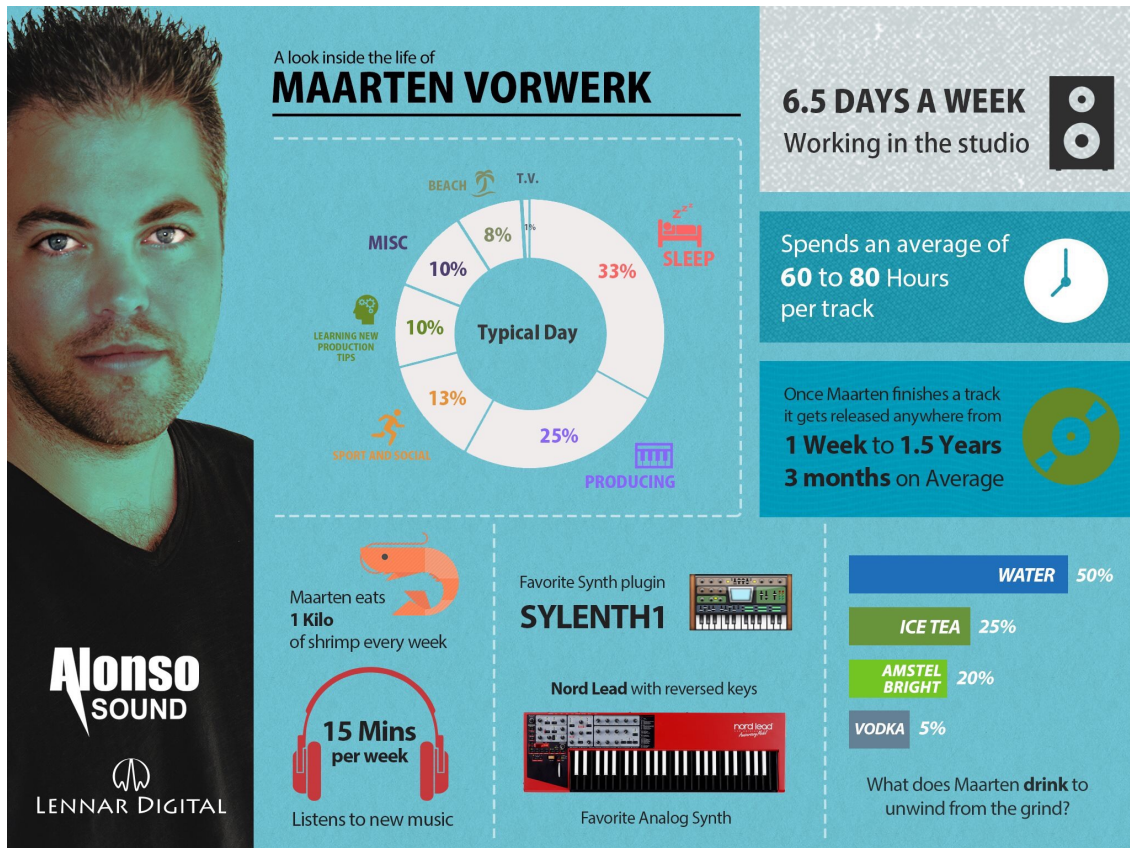
Su *ghost-producer*, Dennis Waakop declaró²⁰ que no le importa trabajar en la sombra de Tiesto, ya que esta experiencia ha sido positiva en su trayectoria.

El hecho que esta práctica exista no implica que la totalidad de los proyectos sean producidos por terceros ni que la implicación del artista principal sea nula. Por norma general, el artista producido aporta ideas y propuestas sobre el contenido del tema, mientras que el *ghost-producer* se acostumbra a encargarse de los aspectos más técnicos y de la búsqueda de calidad de sonido. Revelic, productor nacional, opina que *“no es malo que el productor delegue ciertas tareas, y se centre en componer y trabajar en sus actuaciones. Lo que no comparto es la idea de delegar toda la tarea de creación de canciones, desde principio a fin”* (Anexos – Entrevista 13).

A partir de esta tendencia se han creado diversas plataformas en internet que ofrecen servicios de *ghost-producing*. Producer Factory, EDM Ghost producer o Ghost Producing se prestan para crear la totalidad o una parte de los temas a todo aquel interesado. Estas páginas ofrecen precios razonables^{21 22 23}, oscilando entre los 300 y 400€ por tema completo, y menos de 100€ por mezcla y masterización.

Aún así, es necesario diferenciar entre el *ghost-producing* de carácter humilde frente al de primera línea, ya que según Megan Buerger de Billboard²⁴, producir una canción para un sello de primera línea puede suponer un ingreso de entre 1.000 y 20.000 dólares.

En cuanto a la rutina y la vida de este tipo de artistas, uno de los *ghost-producers* de referencia a nivel mundial, Maarten Vorwerk, facilitó en sus redes sociales un gráfico²⁵ que muestra la estructuración de su rutina y el espacio que le ocupa su trabajo:



Se aprecian estadísticas llamativas, como la media de 60 a 80 horas que le ocupa producir cada tema, el 25% de sus días dedicado a la práctica de la música además de un 10% a la teoría, los escasos 15 minutos a la semana que invierte en escuchar nueva música, y el espacio entre la finalización de un tema y su publicación en discográficas, siendo 3 meses la media, pero oscilando entre la semana y el año y medio.

Especificidades de la música electrónica

El principal punto distintivo del género *dance* frente al mayor grueso de estilos se encuentra en que la electrónica se puede producir de manera completamente digital, sin la necesidad de utilizar instrumentos físicos. Esto se debe al *modus operandi* de creación de música *dance*, que consiste en el uso de sonidos grabados previamente o creados por el propio artista, siendo materiales y sonidos que se encuentran en el ordenador del productor. Dicho productor compone sus temas a partir de un conjunto de pistas y sonidos que une y edita en un seguido de procesos comentados anteriormente.

La principal ventaja del género *dance* frente al resto consiste en la posibilidad de recrear sonidos de instrumentos físicos, mientras los géneros convencionales no están capacitados para producir los sonidos del estilo electrónico. De esta manera, los estilos tradicionales terminan por recurrir a sintetizadores y materiales del propio género *dance* si precisan de la utilización de estos sonidos.

A nivel de composición, la mayor diferenciación de la electrónica frente al resto de estilos reside en el peso de las canciones instrumentales. A pesar que las producciones con vocales tienen cabida en el género *dance*, no son estrictamente necesarias. Los sintetizadores y demás instrumentos y efectos virtuales no se utilizan como complemento, sino como base de los trabajos.

Este valor de lo instrumental se refleja en un mayor peso de la calidad del sonido y de su procesamiento, tal y como explica Alemany, “*en la electrónica hacemos cosas muy complicadas con el sonido, que consisten en apretar al máximo posible el volumen sin distorsionar el proyecto final. Y eso se valora en los demás géneros*” (Anexos – Entrevista 11).

La gran mayoría de música electrónica está orientada a ser reproducida por los DJs en las pistas de baile, independientemente del subgénero *dance* o del concepto de fiesta en que actúen. Por eso, con tal de facilitar la mezcla de canciones, cada tema acostumbra a contener una sección de introducción y otra de salida (*outro*). De esta manera las canciones pueden ser fusionadas con otras más fácil y atractivamente en una sesión de DJ. Esta característica implica que la duración de las canciones *dance* sea mayor respecto a las del resto de géneros, puesto que la duración media de cada *intro* y *outro* oscila entre los 30 segundos y un minuto.

Las colaboraciones entre productores son particularmente habituales en el sector electrónico por la facilidad y comodidad del proceso que las conlleva. Los productores en colaboración acostumbran a enviarse el proyecto a través de internet, al recibirlo incorporan elementos a la canción, lo envían nuevamente, lo volverán a recibir con más elementos por parte del otro productor, y el intercambio continuará hasta que

ambos decidan que el proyecto se encuentra finalizado. Además, plataformas como Skype o Hangouts permiten vía videollamada la comunicación instantánea con cualquier lugar del mundo. A partir de la utilización de Skype, Revelic, cuando trabajaba como Álex González, creó el tema “Patriot” junto al holandés Ethan Chase en 2013.

Sin embargo, no conviene percibir las especificidades del estilo *dance* como un enfrentamiento o separación entre géneros, sino como una complementación que beneficie a ambos estilos. Y en efecto, cada vez resulta más común que las ramas musicales convencionales se sirvan de sonidos y efectos propios del *dance*²⁶ (Sintetizadores, modulaciones, ambientaciones...), así como de sus métodos de producción; las grabaciones instrumentales se trasladan a un software de ordenador para poder mezclar y masterizar desde la computadora. Independientemente de que se trabaje en un estudio profesional o desde casa, se emplea el mismo proceso y programa informático en los géneros convencionales y en la música electrónica (Anexos – Entrevistas 14, 15 y 16).

A su vez, los estilos electrónicos utilizan sonidos de instrumentos físicos mediante grabaciones que se incorporan en forma de pista al proyecto. A partir de ahí, la edición de dicho instrumento puede ser mayor o menor, en función de las preferencias del productor. Las incorporaciones de instrumentos físicos en música electrónica acostumbran a aportar musicalidad a los sonidos digitales²⁷, además de un toque distintivo respecto a lo que cada subgénero del estilo *dance* acostumbra a ofrecer.

Diferencia entre DJ y productor

Sin pretender profundizar en la técnica jerga de la música electrónica actual, es crucial conocer la diferencia entre las funciones de DJ y productor²⁸, puesto que se acostumbran a asociar de manera errónea.

El cometido del *disk-jockey* consiste en reproducir canciones, mezclarlas y ejecutar ediciones básicas en una actuación para un público en directo, habitualmente en una discoteca, y en el más relevante de los escenarios, en un festival.

La tarea del productor se basa en crear música en un estudio aplicando teorías, prácticas y materiales más complejos respecto a los que utiliza el DJ.

Ambas funciones se complementan mutuamente; los productores precisan de los DJs con tal de que la música que creen sea reproducida frente a un público, mientras los DJs necesitan que los productores generen proyectos para poder reproducirlos.

Los dos trabajos se ven fusionados en la figura del DJ productor, que realiza ambas tareas y obtiene beneficio de ellas.

El productor nacional Gioser considera que ambos mundos van ligados, y que el conocimiento acerca de la producción es algo básico para un DJ actual, cuando tradicionalmente ha sido al revés: el pinchar era algo básico para el productor (Anexos – Entrevista 3).

Joan Reyes bromeaba con el choque emocional que sufren los DJs al darse cuenta de lo poco que saben cuando descubren el mundo de la producción²⁹.

MATERIALES

El coste de un estudio

Una de las propuestas elementales de este proyecto consiste en reflejar la posibilidad de crear música a un nivel profesional con medios sencillos y humildes. Seguidamente se analizará el presupuesto de diferentes artistas y los distintos conceptos de habitáculo para la producción musical; el estudio casero amateur, el estudio casero profesional y el estudio profesional.

De manera previa al análisis y comparación de estudios, será conveniente un breve repaso de los elementos más básicos de un estudio y sus funciones.

El estudio recibe el nombre técnico de “estación de trabajo de audio digital” (EAD), en inglés denominado DAW (Digital Audio Workstation), siendo éste el término frecuentemente utilizado, independientemente del idioma. Este DAW se compone de *software* (programas de edición de audio y *plugins* digitales) y *hardware* (ordenador, teclado MIDI, monitores, tarjeta de sonido, cableado y *plugins* físicos). Se acostumbra erróneamente a concebir los programas de edición de audio como el propio DAW, ya que dichos programas son un componente del estudio, no la estación de trabajo en sí.

También es conveniente diferenciar entre un DAW y un secuenciador de software. Tal y como indica Andrea Pejrolo, un secuenciador de software lo componen un ordenador, el teclado MIDI y el software³⁰. A pesar de que este material ya permitiría producir música, el DAW añade el elemento de la tarjeta de sonido, que permite la grabación y la importación de sonidos.

La tarjeta de sonido convierte el audio analógico en digital, y viceversa.

El secuenciador permite grabar, reproducir, editar y almacenar audio.

Categorización de estudios en función del presupuesto

- Tipo de estudio: Doméstico amateur
- Artista: Revelic
- Presupuesto: 1.760€
 - Componentes del estudio:
 - Software de producción (Ableton): 700€
 - Monitores KRK Rokit R6 (2 unidades): 400€
 - *Plugins*: 400€
 - Cableado: 30€
 - Tarjeta de sonido: 140€
 - Teclado Midi: 90€

Revelic es el ejemplo de productor que trabaja desde su hogar con medios básicos. De hecho, cuando se le preguntó por un presupuesto de su estudio confesó en tono distendido: *“A menudo le has ido a preguntar, ¡si yo no tengo nada!”*. No obstante, su caso sirve de referencia para toda persona de clase media y sin grandes recursos que se propone ser productor musical y lo consigue.

- Tipo de estudio: Doméstico profesional
- Artista: Joan Reyes
- Presupuesto: 12.250€
 - Componentes del estudio:
 - Ordenador + componentes - 1800€
 - Acondicionamiento acústico Auralex - 2000€
 - *Plugins*: 2600€
 - Tarjeta de sonido TC Electronic Impact Twin - 800€
 - Controlador Mackie Big Knob - 600€
 - Monitores Adam A8X - 1500€
 - Auriculares AKG K-702 - 200€
 - Macbook pro - 1800€
 - Micrófono Rode RT1 Kit - 300€
 - Cableado - 300€
 - Batería Alesis DM Lite Kit - 350€

Joan Reyes ha construido un estudio de características profesionales en su casa. Y aún así, su inversión es mayor en herramientas estrictamente musicales que en acondicionamiento acústico. Reyes escoge la alternativa de trabajar con herramientas potentes y pagar por su precio, desmarcándose de la tendencia general o necesidad de invertir en el material más básico. Su tarjeta de sonido y monitores cuadriplican el precio de la oferta más sencilla.

Joan incorpora elementos opcionales como un micrófono y batería, permitiendo que su estudio sea completamente válido para grabaciones de carácter profesional. Además, Reyes cuenta con un ordenador portátil (Macbook Pro) de cara a continuar la producción fuera de su domicilio.

A pesar del presupuesto considerable, Joan se mantiene como defensor de la simplificación de los equipos. Aconseja utilizar sólo aquellas pocas herramientas que conozcan profundamente, y no ampliar el arsenal hasta que las conozca bien (Anexos – Entrevista 12). Incluso, bajo un enfoque más minimalista todavía, afirmó que *“lo único imprescindible que necesitas para hacer música son dos cosas: oído y un ordenador”*³¹.

- Tipo de estudio: Profesional
- Artista: Adrià Alemany

· Presupuesto: 7.170€

- Componentes del estudio:
 - Acondicionamiento acústico – 5500€
 - Software producción (Logic) - 200€
 - Monitores KRK Rokit R8 (2 unidades): 500€
 - *Plugins* - 500€
 - Teclado Midi Nektar Impact iX61 - 120€
 - Tarjeta de sonido M-Audio M-pista cuádruple – 300€
 - Cableado - 50€

El caso de Alemany resulta curioso, y es que actualmente se encuentra en pleno proceso de traslado de estudio doméstico a estudio profesional. El habitáculo en que trabajará se ha construido desde cero. Meses atrás ese espacio lo conformaba un local vacío, que ahora se encuentra acondicionado acústicamente y con las herramientas necesarias para producir. Lo llamativo de este movimiento se encuentra en que Alemany seguirá trabajando con los mismos instrumentos musicales con que producía hasta el momento desde su hogar. Las preguntas pues, eran obligadas:

- ¿Notarás diferencia en el sonido de tu música?
Alemany: No. Pero ese no era el motivo principal por el que montar el estudio.
- ¿Cuál es el motivo entonces?
A: Necesito dejar de producir con auriculares y hacerlo con altavoces, porque mi oído está empezando a sufrir.
- Estamos hablando de una inversión de 5.500€, ¿Crees que saldrá a cuenta?
A: La idea es que sí.

Hasta ahora las circunstancias de producción de Adrià eran muy parecidas a las del estudio doméstico de Revelic. Resulta llamativo que Alemany produjese música desde 2012 y hasta principios de 2015 no contara con altavoces, ya que llevaba a cabo la totalidad de su trabajo mediante auriculares. Y aún contando con monitores, el vivir en familia y en un bloque de pisos le impedía producir con altavoces en la mayoría de franjas horarias del día.

De hecho, si restamos los 5.500€ de acondicionamiento acústico, su presupuesto se queda en 1.670€, inferior incluso que el del estudio doméstico de Revelic.

En cuanto al equipamiento de estos estudios, estos productores confiesen notar la diferencia en cuanto a trabajar con una herramienta potente respecto a hacerlo con una básica. La precisión sonora, la fiabilidad y la rapidez de los procesos son los principales justificantes de la diferencia de precios. Es comprensible que un productor realice una inversión potente en material si tiene la posibilidad, porque notará la diferencia en los procesos de trabajo. Pero si las técnicas de producción son las adecuadas, los medios utilizados no tienen por qué ser un elemento definitivo en el resultado final de la música³². Así pues, los materiales de un estudio tienen más influencia en el flujo de trabajo del productor que en el producto musical definitivo.

En cuanto a otros géneros, el productor de Hip-Hop, TokiBeats, facilita un presupuesto³³ básico de 1000€.

- Acondicionamiento acústico: 100€
- Monitores: 400€
- Tarjeta de sonido: 120€
- Micrófono: 120€
- Teclado Midi: 100€
- Programa de edición de audio: 200€

Declara además que *“podemos salvar un equipo de grabación modesto con una buena mezcla y conseguir grandes resultados si conseguimos aprender a sacar partido a lo que tenemos”*.

Rebaja de precios

El montaje de un estudio casero es económicamente asequible de por sí, pero además, el coste de las herramientas de producción ha descendido en cuestión de años, respecto al momento en que nuestros productores consultados construyeron sus estudios. Dicha rebaja de precios es especialmente notable en los utensilios físicos. Al comparar el precio de los siguientes productos, resulta evidente que construir un estudio en la actualidad es más factible si cabe que años atrás.

REVELIC

Producto	Coste cuando el artista lo adquirió	Coste actual
Monitores KRK Rokit RP6 (2 unidades)	400€	376€
Tarjeta de sonido Alesis io2 Express	140€	100€
Teclado Midi Akai APC Keys 25	100€	79€
Total coste herramientas físicas	640€	555€

Ahorro: 85€

JOAN REYES

Producto	Coste cuando el artista lo adquirió	Coste actual
Tarjeta de sonido TC Electronic Impact Twin	800€	520€
Controlador Mackie Big Knob	600€	300€
Monitores Adam A8X	1500€	1510€
Auriculares AKG K-702	200€	175€
Micrófono Rode RT1 Kit	300€	280€
Batería Alesis DM Lite Kit	350€	300€
Total coste herramientas físicas	3.750€	3.085€

Ahorro: 665€

ALEMANY

Producto	Coste cuando el artista lo adquirió	Coste actual
Monitores KRK Rokit R8 (2 unidades)	500€	505€
Teclado Midi Nektar Impact iX61	120€	100€

Tarjeta de sonido M-Audio M-pista cuádruple	300€	270€
Total coste herramientas físicas	920€	875€

Ahorro: 45€

Y es que tal y como afirma el productor y profesor de producción Adrià Bernat, *“Hace 10 años era muy difícil montarse un home-studio porque el material era demasiado caro y profesional, y porque estudiar no era tan asequible. Hoy en día con poco dinero se hacen maravillas y se crean grandes temas en estudios muy justos”*³⁴.

El buen momento a la hora de equipar un estudio también se encuentra justificado por la oferta de *plugins* que el productor puede obtener sin realizar una inversión extra. Un *plugin* se entiende como una aplicación que complementa la funcionalidad de un programa informático³⁵. De esta manera, el productor cuenta con la posibilidad de reforzar las cualidades de su software gratuitamente a través de dos grandes ramas de *plugins*: los integrados y los *freeware*.

Plugins integrados, la alternativa para cubrir lo esencial

Cada software de producción incorpora diferentes instrumentos que permiten realizar todas las tareas necesarias dentro de la creación musical. La diferencia entre los *plugins* integrados y los de pago se encuentra en el mayor rendimiento y la precisión y calidad sonora de las herramientas adquiribles. De todas formas, si el productor no dispone del suficiente presupuesto para cubrir todas las funciones con *plugins* de pago, puede ser perfectamente válido trabajar con un instrumento integrado en el programa de producción con tal de realizar cualquier tarea del proceso. Una vez se adquiere el software de producción no es necesario invertir dinero en ninguno de estos *plugins*. Con lo cual, su relación rendimiento/precio es notable.

Plugins freeware, el paraíso de la descarga gratuita

A pesar de que los precios de la mayoría de *plugins* de pago no haya bajado, el productor encuentra una gran alternativa con las aplicaciones de software gratuitas. El rendimiento de estas herramientas se situaría en un término medio entre los *plugins* de pago y los integrados. No alcanza el nivel de los complementos de referencia, pero su incorporación al software de producción puede resultar interesante si no se dispone de un instrumento de primera línea. Existe un amplio abanico de *plugins* “*freeware*” que pueden cubrir las necesidades básicas de la producción. Para dar prueba de ello, se mostrará una herramienta gratuita que pueda realizar cada función principal del proceso productivo.

- Sintetizador – Creación de sonidos
 - Togu Audio Line TAL-NoiseMaker³⁶
- Ecualización – Modificación de frecuencias
 - ReaEQ³⁷
- Compresión – Nivelación de volúmenes y forma de sonidos
 - Blockfish
- Reverb – Efecto de ambientación
 - Magnus Jonsson Ambience³⁸
- Stereo enhacer – Ampliación del alcance del sonido
 - Stereoizer Free³⁹
- Efectos variados – Delay, Vocoder, Bitcrusher, reverb, modulaciones variadas (flanger, phaser), filtros
 - Efectos Togu Audio Line TAL⁴⁰
- Limitador – Compresión y potenciación de sonido
 - LoudMax⁴¹
- Analizador de espectro de frecuencia
 - Voxengo Span⁴²

Utilizando estos *plugins* gratuitos y aplicando las técnicas necesarias, se podría producir una canción competente.

El debate entre producción analógica y digital

Existen dos grandes bloques de materiales empleados en la producción: el analógico, de enfoque tradicional, y el digital, de orientación contemporánea. Es probable que la evolución de audio analógico a digital sea uno de los movimientos evolutivos más significantes en el mundo del sonido profesional a lo largo de toda la historia, según el músico y escritor Federico Miraya⁴³.

La principal diferencia técnica entre ambos métodos de producción consiste en que un equipo analógico procesa diferentes impulsos eléctricos que son capaces de hacer mover un altavoz. De esta manera, conforman el audio físicamente. Los equipos digitales (*plugins*) necesitan procesar cifras numéricas en un ordenador hasta que un conversor de audio digital en analógico convierte dichas cifras en los mismos impulsos eléctricos con los que los analógicos generan el audio.

Uno de los principales atractivos de los sistemas analógicos frente a los digitales es el concepto de calidez sonora⁴⁴. Este calor analógico proporciona una mayor viveza, impacto y brillo a los sonidos. Los diseñadores de *plugins* trabajan en emular las propiedades del audio analógico. Tal y como reconoce el Doctor en Filosofía de la música, Gatzon Arrizabalgaba⁴⁵, la invención de programas cada vez más potentes ha permitido que el ordenador haya logrado recrear prácticamente cualquier fuente sonora mediante audio digital. A día de hoy es prácticamente imposible diferenciar un sonido producido originalmente de manera analógica que de uno digital. Aún así, tal y como contrasta el productor Vital Mezery⁴⁶, *“Si realmente se pudiera hacer lo mismo con equipos analógicos que con digitales, todo el mundo se pasaría a los digitales”*, insistiendo en que se le rinde culto a los sistemas analógicos.

Existen técnicas de sonido, como el *delay* o el *reverb*, completamente elementales en la producción con audio digital (cada software incluye *plugins* integrados de cara a estas funciones), pero que en el panorama analógico se han de adquirir a un precio costoso. El productor nacional Sahe afirma que su estudio doméstico equipado al completo puede valer menos que un potente módulo de *reverb* analógico (Anexos – Entrevista 2).

Los equipos digitales ofrecen una mayor comodidad de cara al proceso productivo en un ámbito tan sencillo como la posibilidad de guardar un proyecto y que los parámetros de cada pista de mantengan iguales al abrir dicho proyecto en el futuro. Los aparatos analógicos no permiten conservar los parámetros de sonido, y la única vía de mantener dichos valores se encuentra al apuntarlos manualmente. Los sistemas digitales no ocupan espacio físico, así como se precisa de un ordenador potente y con una memoria notable. Sin embargo, los sistemas analógicos no sólo necesitan un

espacio físico en el que situarlos, sino que su instalación conlleva una conexión de cables⁴⁷ que acostumbra a ser compleja.

Los sistemas de audio analógico constan de una duración mayor que los de audio digital, por las constantes actualizaciones de software y apariciones de *plugins*. Por el contrario, se pueden conseguir *plugins* de forma gratuita y existe la posibilidad de trabajar con varios al mismo tiempo en la pantalla de un ordenador. En cambio, el procedimiento analógico sólo permite operar con una herramienta al instante.

El material analógico en el estudio acostumbra a aportar una imagen profesional al productor. Por su parte, los equipos digitales posibilitan el producir música con un presupuesto humilde.

Cada bloque cuenta con aspectos positivos y negativos, y entramos en un debate entre filosofías respecto al proceso productivo: lo clásico ante lo moderno. A partir de ahí, cada productor escoge el sistema con que trabajar. Tal y como concluía Vital Mezery, *“para producir en digital interesa lo nuevo y para producir en analógico interesa lo viejo”*⁴⁸.

Software de producción

Conviene conocer las alternativas que existen en cuanto a los programas informáticos pensados para producir música. Tal y como explica Andrea Pejrolo, *“El secuenciador de software es el corazón del estudio de producción dance”*⁴⁹, con lo cual es importante conocer los principales pros y contras de cada uno, porque en algún momento u otro todo productor ha de realizar una inversión notable en este tipo de material.

De todas las alternativas que existen, Andy Price (MusicTech) reunía los principales software de producción en un grupo denominado *“The Big Six”*⁵⁰. Los programas integrantes de este selecto conjunto son Ableton Live, Logic Pro, FL Studio, Cubase, Reason y Pro Tools.

Logic Pro⁵¹:

- Pros:
 - Gran nivel de sonido de los sintetizadores integrados
 - Los *plugins* integrados permiten una gran variedad de funciones
 - Edición MIDI avanzada
 - Puede conectar diferentes tarjetas de sonido
 - Se puede personalizar fácilmente
 - Notable relación calidad-precio
- Contras:
 - Sólo disponible para Mac
 - Nomenclaturas poco convencionales
 - Diseño complejo y poco intuitivo
- Precio: 200€

Pro Tools⁵²:

- Pros:
 - Editor de audio sólido
 - Grandes posibilidades para la mezcla
 - Software muy seguro
 - Diseño intuitivo
 - Disponible para Mac y Windows
 - Creación de notas muy práctica
- Contras:
 - La exportación de música es lenta. Dura tanto como dura la misma canción
 - Las propiedades del MIDI son muy distintas a las del resto de software
 - El precio del pack completo es elevado
- Precio: 665€

Cubase⁵³:

- Pros:
 - Diseño muy intuitivo
 - Editor de partituras desarrollado
 - Distribución y organización versátil
 - Disponible para Mac y Windows
 - Edición MIDI avanzada
- Contras:
 - Sonidos propios de poca calidad
 - Programa poco fiable en algunas ocasiones
- Precio: 549€

FL Studio⁵⁴:

- Pros:
 - Facilidad de uso a partir de un diseño intuitivo
 - Multitud de *plugins* y efectos incorporados
 - Edición de notas con gran variedad de opciones y parámetros
 - Actualizaciones gratis vitalicias al comprar el programa
- Contras:
 - Tamaño de mezclador excesivamente pequeño
 - La edición de sonidos externos al programa no es tan intuitiva como la de sonidos propios
 - Programa poco fiable
- Precio: 289€ (Existe una versión completa por 681€, pero la de 289€ es válida para producir con garantías)

Ableton Live⁵⁵:

- Pros:
 - Pistas de audio y MIDI ilimitadas
 - Paquete de *samples* incluido
 - Posibilidad de convertir una grabación normal en melodía MIDI
 - Edición de *samples* muy versátil
- Contras:
 - Poco intuitivo
 - Precio elevado
 - Excesivamente orientado a las actuaciones en directo. Contiene numerosas herramientas que no se necesitan para producir
- Precio: 699€

Reason⁵⁶:

- Pros:

- Buena organización y distribución
- Gran cantidad de *plugins* integrados
- Posibilidad de grabar audio de una manera sencilla
- Contras:
 - No permite trabajar con *plugins* externos
 - Las actualizaciones no son gratis y no incorporan tantas novedades como deberían
- Precio: 369€

De todas formas, según el productor José Perona (Nocss)⁵⁷, ningún programa ofrece más calidad que otro. Al fin y al cabo, será el manejo y el conocimiento de cada uno lo que determine la clase de música que se podrá crear.

Las diferentes vías de aprendizaje

Afortunadamente, en la actualidad existen diferentes alternativas mediante las cuales cualquier persona interesada puede aprender desde cero a producir música electrónica.

La vía didáctica más directa y explícita la encontramos en escuelas de producción musical. En Barcelona existen cuatro centros que forman a futuros productores; Sonopro, Microfusa, Plastic y SAE.

Además de cursos de producción musical, estas escuelas también adoctrinan acerca de disciplinas relacionadas, encontrando cursos para DJ o técnicos de sonido. La duración de los cursos es inferior al año (Sonopro de 3 a 9 meses, Microfusa 9 meses, Plastic mínimo 4 meses), a excepción de los 24 o 36 meses de SAE.

La formación en estas escuelas es costosa; la de Microfusa cuesta 3.910€. Sonopro es la más asequible, con 1.500€ (500€ por bloque), cuando el temario es sensiblemente parecido.

Sonopro⁵⁸

- Bloque 1: Introducción a la acústica, equipo básico para un *home studio*, secuenciadores Logic y Ableton, Introducción a la teoría musical, MIDI, síntesis, síntesis avanzada, ecualización, dinámica, tiempo, modulación, distorsión, *sampling*.
 - Proyecto final: Creación de tema propio (2 versiones)
 - Bloque 2: Creación de plantilla de producción, organización de proyecto y ruteo de señal, *Gain staging*, *summing*, master 2Buss, subgrupos, compresiones paralelas y uso de auxiliares FX, creación de bases, utilización del swing y *cuantización*, uso de procesadores, escalas mayores, menores y armonía básica, creación de melodías y armonías, uso de procesadores, creación y procesado de efectos, preparación y exportación de pistas para empezar la mezcla, introducción a la mezcla y *mastering*.
 - Proyecto final: Creación de un tema propio, remix pack
 - Bloque 3: Introducción a post-producción, introducción a Pro Tools, organización de proyecto y creación de plantilla, *gain staging*, *summing*, master 2buss, automatización, uso de ecualización en una mezcla, uso de procesadores de dinámica, uso de procesadores de distorsión, uso de procesadores de tiempo, uso de procesadores de modulación, *mastering*.
 - Proyecto final: Mix (mezcla) de *track* propio, master de *track* propio
- Coste: 1.500€

Microfusa⁵⁹

- Bloque 1: Configuración del estudio, estaciones de trabajo (DAW), composición musical, secuenciación MIDI, introducción a la mezcla y el uso de procesadores de audio, instrumentos musicales electrónicos, análisis de producción (Géneros y timbres en la música electrónica).
- Bloque 2: Fundamentos de la síntesis, física del sonido, lenguaje musical, dispositivos MIDI para la creación de patrones melódicos y armónicos, mapeado y troceado de muestras en el *sampler*, estructura y parámetros en el sintetizador, modulación y control MIDI en el sintetizador, diseño de *presets*, análisis de producción (Arreglos, estructuras y elección de timbres).
- Bloque 3: Cadena de audio y teoría de audio digital, *sampling* en el estudio, instrumentos musicales electrónicos, procesadores y mezcla física, teoría de audición y fundamentos de la mezcla, procesadores de audio, análisis de producción (mezcla, procesado y automatización), introducción a la masterización.

Coste: 3.910€

La existencia de estos cursos y su exigente coste generan un debate entre el aprendizaje académico y al autodidactismo. El productor Josef Belani piensa que *“la música es un camino en el que se tiene que aprender por uno mismo porque la música es una expresión y nadie te va a enseñar lo que tú sientes”*⁶⁰. Joan Reyes comparte el anterior punto de vista, añadiendo que *“por mucho que te expliquen cómo hacerlo, no vas a saber verlo hasta que practiques una barbaridad”*⁶¹.

Como es comprensible, el profesor de Sonopro, Adrià Bernat, recomienda la formación mediante cursos, ya que *“el ser autodidacta es demasiado lento y costoso”*. Desde su experiencia, también fue autodidacta y reconoce haber tardado en aprender lo que podría haber aprendido rápido⁶².

Aún así, ambos puntos de vista muestra una visión empática con el otro extremo. Reyes y Belani entienden como algo positivo que exista esta formación y que se enseñe a quien no posee nociones en este ámbito. Por su parte, Bernat reconoce que le encanta que haya productores sin formación musical, y entiende que dichas personas se sientan artistas y productores al llevar a cabo un arte como es la música.

Aunque se pueda entender como una herramienta de promoción, las diferentes escuelas de producción acostumbran a generar contenidos gratuitos. Plastic organiza masterclasses⁶³ abiertas al público con productores de primera línea como Albert Neve, Uner o Julio Posadas. Sonopro publica pequeños artículos⁶⁴ en su web y también realiza clases gratuitas⁶⁵, aunque sin tanta frecuencia como Plastic. Por su parte, el canal de Youtube de Microfusa (<https://www.youtube.com/user/microfusa/videos>) ofrece un contenido variado en diferentes campos de la producción (software, equipos, técnicas), el suficiente como para obtener unas mínimas nociones respecto a la producción musical.

Otra vía didáctica explotada por la nueva generación de productores se encuentra en la información gratuita en internet. En nuestro país existen distintas páginas web centradas en la producción de música *dance*. Hispasonic (<http://www.hispasonic.com>) es el referente histórico desde 2002. Future Music (<http://www.futuremusic-es.com>) conforma otro espacio de referencia dentro de este campo. Producción Online (<http://producciononline.com>) y la web de Joan Reyes (<http://www.joanreyes.com>) son otros portales a tener en cuenta. El hecho que Producción Online y la web de Joan Reyes hayan nacido en 2015 indica que su metodología y la propuesta de compartir información gratuitamente se encuentra en alza.

También existen diversos libros que contienen la información suficiente como para formar a futuros productores. Estos son algunos ejemplares de lecturas acerca de producción musical:

- “*The Dance Music Manual*”, de Rick Snoman⁶⁶
- “*Mixing Engineer’s Handbook*”, de Bobby Owinski⁶⁷
- “La masterización de audio: El arte y la ciencia”, de Bob Katz⁶⁸
- “*Mixing Audio: Concepts, Practices and Tools*”, de Roey Izhaki⁶⁹
- “*Computer Sound Design*”, de Eduard Miranda⁷⁰

Si se precisan textos más cortos y prácticos que un libro en su totalidad, existen pequeñas guías o artículos en diferentes páginas webs, ya sea de un enfoque más generalista o específico en un tema concreto. La lectura de los siguientes ejemplos aporta una visión básica para iniciarse en la producción, tener en cuenta los factores básicos y aplicar diferentes técnicas de interés:

- “*Beginners guide to music production*”, de Andy Price (MusicTech)⁷¹.
- “Os enseñamos a ser productores en 10 pasos”, de Enter712 (EDM Spain)⁷²
- “5 consejos para conseguir mezclar música con más volumen (EDM)”, de Álex González⁷³
- “Ocho errores de mezcla y cómo evitarlos frente al *mastering* de tu proyecto”, de Voinyx⁷⁴

De todas formas, el principal aliado del productor que explora material didáctico y gratuito en internet es Youtube. La cantidad de información que podemos encontrar en esta plataforma es la siguiente, a la hora de indagar en videos que aportaran información acerca de cómo producir diferentes géneros:

Búsqueda:

- Cómo hacer Future House: 14.700.000 resultados

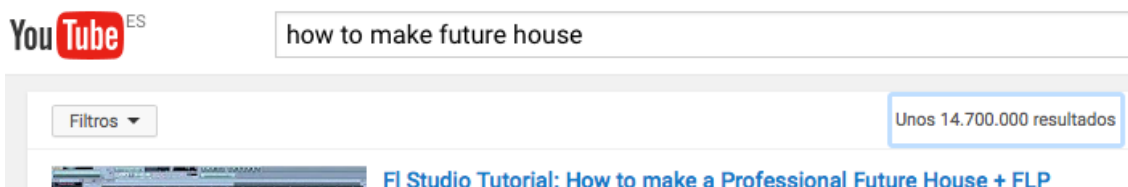


Figura 1. *Cómo hacer Future House*. Mayo 9, 2016, de Youtube. Recuperado de https://www.youtube.com/results?search_query=how+to+make+future+house

- Cómo hacer Deep House: 9.880.000 resultados

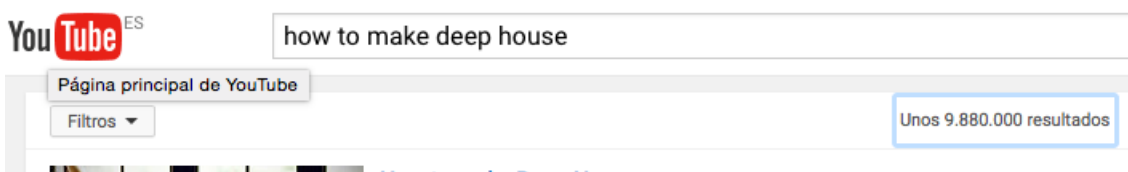


Figura 2. *Cómo hacer Deep House*. Mayo 9, 2016, de Youtube. Recuperado de https://www.youtube.com/results?search_query=how+to+make+deep+house

- Cómo hacer Trap: 5.750.000 resultados

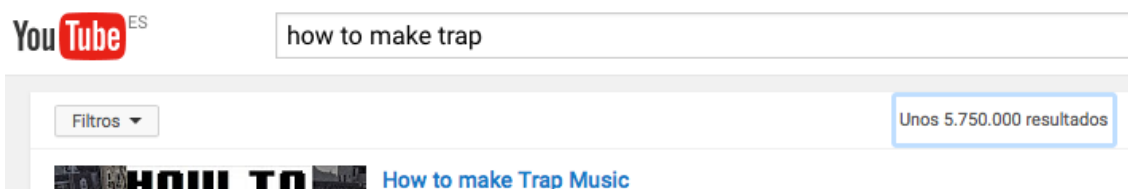


Figura 3. *Cómo hacer Trap*. Mayo 9, 2016, de Youtube. Recuperado de https://www.youtube.com/results?search_query=how+to+make+trap

- Cómo hacer Dubstep: 1:690.000 resultados

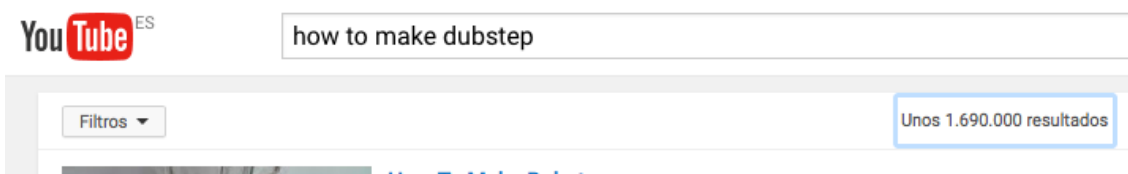


Figura 4. *Cómo hacer Dubstep*. Mayo 9, 2016, de Youtube. Recuperado de https://www.youtube.com/results?search_query=how+to+make+dubstep

Dentro de esta sobreabundancia de información también se encuentra mucho material intrascendente de poca utilidad. No obstante, la existencia y seguimiento de diversos canales de Youtube puede proveer sobradamente y de forma gratuita los contenidos necesarios para cualquier aprendiz.

Algunas de las cuentas más recomendables son las siguientes:

- Future Music (<https://www.youtube.com/user/FutureMusicMagazine>)
Conocidos por sus tutoriales en colaboración con productores de primera línea. Cuentan con diferentes secciones para tratar distintos aspectos de la producción. Su trabajo les ha valido sus 302.207 suscriptores.
- ADSR (<https://www.youtube.com/user/ADSRtuts>)

Contiene tutoriales sobre la mayoría de software de referencia (FL Studio, Ableton, Logic Pro y Cubase), además de videos acerca de producción de diferentes géneros. Ha conseguido 98.985 suscriptores.

- Point Blank (<https://www.youtube.com/user/pointblankonline>)
De la misma manera que Future Music, también utiliza las colaboraciones de reconocidos productores en sus tutoriales. Completan su repertorio de contenidos con videos acerca de instrumentos gratuitos, software, mezclas o tutoriales para DJs entre otros. Les siguen 232.994 suscriptores.
- MusicTech (<https://www.youtube.com/user/MusicTechHelpGuy>)
Se especializa en el funcionamiento de los software Pro Tools y Logic Pro, pero también incluye tutoriales sobre técnicas musicales. Sus 65.893 de suscriptores suponen una cifra meritoria si se tiene en cuenta que se trata de un solo productor, no de una organización, como en el resto de ejemplos.
- Razer (<https://www.youtube.com/user/cultofrazer>)
Esta agrupación busca dar un paso más en el concepto de colaboración de productores en tutoriales. Razer Music ha contratado a diferentes artistas de referencia para elaborar videos de forma regular. Sus artistas más destacados son Deadmau5, Dyro, Carnage o Feed Me. Dicha herramienta de publicidad les ha generado 991.700 suscriptores.

No es necesario visionar la totalidad del contenido de cada canal para aprender a producir. En algunos casos como el de Future Music o el de Point Blank abarcaría una cantidad desmesurada de tiempo. En cualquier caso, mediante estas fuentes se pueden adquirir unas nociones de producción destacadas.

De cara a las tareas más técnicas e informáticas a realizar, cada software de producción ofrece un extenso manual donde se detallan todas las herramientas y funciones del programa. Estas lecturas son de descarga gratuita y acostumbran a ser de una extensión considerable. En cualquier caso, significan una gran referencia alrededor de cada respectivo software. Su existencia es de ayuda cuando la experiencia con software es limitada, ante cualquier contratiempo que pueda generar el programa.

Cada integrante del “Big Six” de los software de producción cuenta con su biblia particular; Logic Pro⁷⁵, Ableton⁷⁶, FL Studio⁷⁷, Cubase⁷⁸, Pro Tools⁷⁹ y Reason⁸⁰.

Existe más información acerca de producción musical que tiempo material y capacidad para consumirla, tal y como refleja el caso del productor Ed Is Dead, quien afirma: “Yo estoy todos los días viendo tutoriales, leyendo libros y publicaciones sobre música, y aun así tengo la sensación de que necesitaría 3 vidas para abarcarlo todo” (Anexos – Entrevista 4).

INVESTIGACIÓN DE CAMPO: RESULTADOS Y DISCUSIÓN

El objetivo de esta investigación de campo ha sido tomar cercanía respecto a la manera de trabajar de cada productor musical. Mediante la realización de entrevistas a distintos artistas se ha obtenido información acerca de diferentes puntos que se reflejarán en el siguiente apartado. Se diseccionará cada pregunta y se extraerán conclusiones acerca de cada gran ámbito de la creación musical.

Métodos de aprendizaje

- Pregunta: *¿Aprendiste a producir de forma autodidacta o mediante cursos de producción?*
 - Autodidacta: 9 (Gioser, Lionsize, Mike Wit, Feider, Baseek, Sansixto, Alemany, Joan Reyes y Revelic)
 - Mixto: 4 (Sahe, Ed Is Dead, Recio y Gee Beat)
 - Cursos: -

En este apartado la práctica independiente y el autodidactismo adoptan un valor significativo. A pesar de que algunos productores hayan realizado cursos de producción, no les atribuyen una excesiva relevancia a lo largo de sus carreras; Gee Beat confiesa que a pesar de haber asistido a cursos de producción, el 90% de su aprendizaje es autodidacta (Anexos – Entrevista 8). Alemany entiende el estudio de la producción como un complemento *“para avanzar e ir un paso más allá”*, pero percibe como prioritaria la práctica autónoma de cada productor (Anexos – Entrevista 11).

Joan Reyes, a pesar de ser profesor de la academia Plastic, afirma que un cursillo de producción no es una varita mágica, y que *“sólo sirven de algo si al llegar a casa te pasas cuatro veces más de tiempo aplicando lo que acabas de aprender”*⁸¹. Revelic realza la importancia del material de aprendizaje gratuito que se puede encontrar por internet, siendo tan válido como el de pago, siempre y cuando se sepa filtrar la información (Anexos – Entrevista 13).

Aún así existen productores que se encuentran satisfechos con los cursos de producción, como Sahe, que comenzó su carrera como autodidacta pero reconoce que *“llega un punto en el que es imposible avanzar sin la ayuda de un profesional”* (Anexos – Entrevista 2), o Sergio Recio, que también empezó aprendiendo independientemente, pero acabó recurriendo a un curso de producción porque su música *“no acababa de sonar bien”* (Anexos – Entrevista 5). Por su parte, Feider admite que el aprendizaje autodidacta es más lento que el de la enseñanza profesional, pero que *“se puede sacar adelante”* (Anexos – Entrevista 7).

Productores como Roberto Sansixto, Joan Reyes, Baseek atribuyen importancia al hecho de rodearse de amigos que también sean productores, con tal de intercambiar

técnicas de producción entre ellos. Este ha sido uno de los factores que les han hecho avanzar en sus trayectorias (Anexos – Entrevistas 9, 10 y 12).

Resulta curioso cómo los productores más veteranos establecen una diferencia entre la situación actual y la de principios de siglo XXI, donde la accesibilidad a internet no era tan evidente y no se disponía de tanta información como en el presente. Este es el caso de Gioser, Ed Is Dead, Mike Wit o Joan Reyes, que se sirvieron de la experimentación, estudios en conservatorio, la técnica de ensayo-error o la lectura de revistas para reforzar su aprendizaje (Entrevistas 3, 4, 6 y 12).

Software de producción

- Pregunta: *¿Con qué software de producción trabajas? ¿Por qué?*
 - Logic: 5 (Lionsize, Gioser, Recio, Gee Beat y Alemany)
 - Ableton: 4 (Sahe, Mike Wit, Roberto Sansixto y Revelic)
 - Cubase: 3 (Ed Is Dead, Baseek y Joan Reyes)
 - FL Studio: 1 (Feider)

Este apartado destaca por la variedad y disparidad, puesto que no existe un software de referencia total, ni un punto de vista ni argumentos unánimes.

Logic, el sistema de Apple, es el más utilizado, pero cada uno de sus 5 usuarios ofrece una justificación diferente; Lionsize trabaja con él porque se complementa con su manera de ver la música (Anexos – Entrevista 1), Gioser simplemente lo prefiere respecto a Cubase, el programa con que se inició (Anexos – Entrevista 3), Recio escoge este software por la rapidez a la hora de trabajar y la comodidad a la hora de hacer colaboraciones (Anexos – Entrevista 5), Gee Beat por la fluidez de su trabajo con Logic (Anexos – Entrevista 8), y Alemany por ser el primero con el que empezó, además de sentirse cómodo produciendo con él. (Anexos – Entrevista 11).

De la misma manera que no se dispone de ningún método ni regla universal para escoger software, tampoco existe ningún motivo que impida trabajar sólo con un programa. Joan Reyes produce principalmente con Cubase, pero incorpora Ableton para realizar una tarea como el *sampling* (Anexos – Entrevista 12). Sahe actualmente se encuentra combinando Ableton con Bitwig, un software emergente pero todavía en proceso de perfeccionamiento (Anexos – Entrevista 2). Por su parte, Feider compone con FL (Fruity Loops) por su flexibilidad y velocidad, pero realiza la mezcla con Ableton porque opina que la organización de este software es mayor (Anexos – Entrevista 7).

Es habitual que los productores cambien y prueben diferentes programas hasta encontrar el que más se adapta a sus preferencias; Baseek comenzó trabajando con FL, pero ahora produce con Cubase (Anexos – Entrevista 9), Mike Wit realizará el cambio a Bitwig cuando el programa se encuentre más desarrollado, de la misma forma que lo hará Sahe (Anexos – Entrevistas 2 y 6). Ed Is Dead “*pasó por casi todos*” los software

(Anexos – Entrevista 4), y Gioser se inició con Cubase pero actualmente trabaja con Logic (Anexos – Entrevista 3).

De todas formas, a pesar de estar ante la herramienta básica para producir, son varios los que coinciden en que no importa tanto el software que se utilice, sino el cómo se utiliza. Ed Is Dead comenta que con casi cualquier sistema puedes llegar al mismo punto (Anexos – Entrevista 4), mientras según Alemany, no hay que fijarse en qué software se utiliza, sino con el que mejor se aplican las ideas (Anexos – Entrevista 11).

Trabajo en solitario o en grupo

- Pregunta: *¿Trabajas mejor por tu cuenta en producciones individuales o acompañado en colaboraciones?*
 - Individual: 7 (Sahe, Recio, Feider, Gee Beat, Baseek, Sansixto y Joan Reyes)
 - Acompañado: 1 (Revelic)
 - Ambas: 5 (Lionsize, Gioser, Ed Is Dead, Mike Wit y Alemany)

En el mundo del *dance* las colaboraciones entre productores resultan habituales, pero el conocimiento de estos métodos y del punto de vista de los artistas acerca de ellos es escaso.

Aunque la percepción de ambos sistemas por parte de los productores es positiva, la mayoría de los artistas prefiere trabajar individualmente. El argumento ha sido común; la rapidez, fluidez en el trabajo y la eficiencia con la que coinciden Sahe, Recio, Roberto Sansixto, Feider, Gee Beat, Baseek, Mike Wit y Joan Reyes (Anexos – Entrevistas 2, 5, 6, 7, 9, 10 y 12).

Tan sólo Revelic se posiciona claramente a favor de las colaboraciones en comparación con el trabajo autónomo, porque *“dos mentes son mejor que una, siempre y cuando el artista en colaboración ofrezca calidad, pasión y seriedad”* (Anexos – Entrevista 13).

De todas formas, el hecho que los productores prefieran trabajar individualmente, no significa que entiendan las colaboraciones como un aspecto negativo, sino todo lo contrario. Hay quienes se contentan con ambos procesos, como Lionsize, porque mediante las colaboraciones *“llegas más lejos”* (Anexos – Entrevista 1). Gioser tampoco se decide por una técnica, porque *“la unión hace la fuerza”* (Anexos – Entrevista 3). Ed Is Dead confiesa que trabajando por su cuenta produce más rápidamente, pero que las colaboraciones enriquecen los temas (Anexos – Entrevista 4). Alemany reconoce trabajar bien con ambos métodos, pero defiende que *“el explorar otras formas de hacer música siempre ayuda”* (Anexos – Entrevista 11). Mike Wit opina que hay que afrontar ambos métodos con una mentalidad distinta y preocuparte de cosas diferentes, pero se declara aficionado a las colaboraciones porque *“se crean unas sinergias muy interesantes”* (Anexos – Entrevista 6).

Algunos productores no se encuentran cómodos a la hora de colaborar; Joan Reyes admite que se agobia con compañía en el estudio (Anexos – Entrevista 12). Sahe opina que trabajando por su cuenta nadie pone puertas a su creatividad (Anexos – Entrevista 2).

Aunque varios artistas prefieran producir individualmente, comprenden los factores positivos de las colaboraciones. Recio cree que es bueno trabajar con otros productores con tal de compartir conocimientos (Anexos – Entrevista 5). Feider piensa que colaborar de vez en cuando “*siempre viene bien*” (Anexos – Entrevista 7), y Roberto Sansixto valora que siempre se extrae una experiencia positiva a la hora de compartir proyecto con otro productor (Anexos – Entrevista 10).

Tiempo dedicado a una canción

- Pregunta:

Total de horas que te lleva elaborar un tema:

- *Horas que le dedicas a la composición*
- *Horas que dedicas a la mezcla*
- *Horas que dedicas al mastering (si lo haces)*

Esta es la cuestión que ha generado mayor división de opiniones y donde más se refleja la diversidad en el proceso de producción. De hecho, varios artistas no han conseguido hacer un cálculo aproximado del espacio dedicado a cada proceso (Ed Is Dead, Gioser, Sansixto y Sahe) y se han limitado a dar una respuesta única en que se refleja la complejidad de esta cuestión.

Además, no sólo existe variedad entre los métodos de cada productor, sino que la manera de trabajar del propio artista puede cambiar en función de la canción y el género que trabaje. La producción de ningún tema resulta igual que la anterior en cuanto a los principales factores del proceso creativo; género, duración, sonidos o estructura. Siempre se encuentran disparidades. Tal y como refleja Ed Is Dead, “*hay temas que he terminado en una noche y temas que he terminado en un mes*” (Anexos – Entrevista 4). Mike Wit, Gee Beat, Joan Reyes, Sansixto y Recio ofrecen un testimonio parecido (Anexos – Entrevistas 5, 6, 8, 10 y 12). Baseek añade que el espacio temporal que ocupa una producción depende de dos factores: el tiempo y la inspiración en el momento en que se dispone de tiempo (Anexos – Entrevista 9). El espacio en que Alemany produce temas oscila entre dos días y una semana, eso sí, dedicando entre 8 y 10 horas diarias (Anexos – Entrevista 11).

Ni siquiera el orden en que se realiza cada tarea es homogéneo. Diversos productores ejecutan todas las funciones al mismo tiempo, realizando la composición y mezcla de cada pista antes de pasar a la siguiente pista (como Sahe, Gioser, Ed Is Dead, Recio, Sansixto) (Anexos – Entrevistas 2, 3, 4, 5 y 10). Por el contrario, otros productores

primeramente componen todas las pistas y posteriormente las mezclan y masterizan (Lionsize, Feider, Gee Beat o Baseek) (Anexos – Entrevistas 1, 7, 8 y 9).

Composición

A partir del testimonio de los entrevistados, se llega a la conclusión que la composición es el proceso más versátil e impredecible dentro del proceso productivo. Esta fase depende de la inspiración, creatividad y estado físico del productor en cada momento. El espacio entre el plazo mínimo y máximo en que se consigue acabar un tema puede ser muy amplio. Tanto Joan Reyes como Baseek coinciden en que pueden acabar de componer un tema tanto en dos días como en dos semanas (Anexos – Entrevistas 9 y 12). Lionsize y Gee Beat necesitan menos espacio para componer sus temas; entre 2 y 5 horas el primero (Anexos – Entrevista 1), y entre 3 y 4 el segundo (Anexos – Entrevista 8). Mike Wit no calcula las horas exactas, pero a nivel de proporción la fase de composición le ocupa un 60% de la producción de cada proyecto (Anexos – Entrevista 6). Por su parte, Revelic dedica unas 3 semanas (de forma interrumpida, lógicamente) a este proceso (Anexos – Entrevista 13).

Mezcla

El cálculo del tiempo dedicado a la fase de mezcla resulta más sencillo que el de la composición. En la mezcla se trabaja sobre un contenido que ya está producido, siendo un proceso menos creativo y artístico. A lo largo de esta tarea el artista depende más de sus conocimientos técnicos y menos de su inspiración respecto a la función compositiva.

Mike Wit dedica a la mezcla un 30% del total de la producción (Anexos – Entrevista 6), Feider cerca de 10 horas (aproximadamente un 70% del total) (Anexos – Entrevista 7) y Gee Beat alrededor de 7 y 8 horas (cerca de un 60%) (Anexos – Entrevista 8). Resulta llamativo cómo Baseek y Joan Reyes, que le dedicaban relativamente el mismo tiempo a la composición, distan mucho a la hora de invertir tiempo en la mezcla; Joan Reyes necesita entre 8 y 16 horas (una o dos jornadas completas) (Anexos – Entrevista 12), mientras Baseek se basta con 2 o 3 horas (Anexos – Entrevista 9). Revelic equilibra las 3 semanas que invierte en la composición con otras 3 semanas destinadas a la mezcla (Anexos – Entrevista 13).

Mastering

El campo del *mastering* también se percibe de una manera relativa. De entrada, no todos los productores masterizan sus temas. Gioser envía sus proyectos a estudios profesionales para que se mastericen allí (Anexos – Entrevista 3). Por su parte, artistas como Revelic o Sahe no dedican un espacio específico a masterizar porque anteriormente han introducido retoques a lo largo de la producción del tema (Anexos – Entrevistas 2 y 13).

Feider directamente no masteriza sus temas. Existe una fuerte creencia basada en que si la mezcla previa es buena, no hace falta masterizar, tal y como declaran Mike Wit y Gee Beat (Anexos – Entrevistas 6 y 8). Son varios los productores que trabajan el *mastering*, pero sin dedicarle un excesivo espacio de tiempo. Artistas como Joan Reyes, Gee Beat, Alemany o Mike Wit masterizan en menos de una hora (Anexos – Entrevistas 6, 8 y 12). Ante estas referencias, sorprende analizar cómo Recio dedica 4 horas a este proceso (Anexos – Entrevistas 5). Aislándose del resto de compañeros de profesión, Alemany aporta un método curioso: dejar un espacio de un día entre la finalización de la mezcla y el comienzo del *mastering*, con tal que el oído descanse (Anexos – Entrevista 11).

Resulta curioso que a pesar de tantos contrastes en los métodos de producción, el resultado final en forma de canciones termine por ser notablemente homogéneo en comparación a la diversidad de los procesos de creación musical de cada productor. Encontramos infinidad de caminos para llegar al mismo destino, pero resulta alentador que cada productor pueda encontrar la técnica que más le convenga. Dichas técnicas pueden ser correctas y aceptadas siempre y cuando el sonido y el resultado final sean positivos.

Plugins

- Pregunta: *¿Cuántos plugins utilizas a la hora de producir?*

Nuevamente no encontramos una respuesta exacta y precisa por parte de los artistas. Las técnicas de producción pueden variar dependiendo del género y duración del tema. Baseek relaciona directamente el número de *plugins* que se utilizan con el número de pistas que contiene el tema, que siempre varía (Anexos – Entrevista 9). Roberto Sansixto usa una cantidad de *plugins* determinada en función de lo que le pida cada proyecto (Anexos – Entrevista 10). De todas formas, a pesar de la relatividad en el empleo de estas aplicaciones, se han podido descubrir distintas filosofías de trabajo: Existe un colectivo de productores que prefiere trabajar con pocos *plugins*. Lionsize utiliza los mínimos posibles. Mayoritariamente produce con todas las herramientas que ya vienen integradas en Logic Pro. En cuanto a *plugins* externos al programa, usa Sylenth, Massive, Waves y Ozone (Anexos – Entrevista 1). Gioser también comparte punto de vista, opinando que “*es mejor manejar unos cuantos y sacar el máximo rendimiento de ellos, antes que utilizar muchos*” (Anexos – Entrevista 3). Mike Wit comparte punto de vista, aunque termine usando 20 *plugins* de manera elemental (Anexos – Entrevista 6). Revelic por su parte intenta no utilizar más de 6-8 *plugins* distintos (Anexos – Entrevista 13). Gee Beat prefiere trabajar con los *plugins* que ya

conoce, porque el probar nuevos sistemas sin saber lo que busca le hace perder horas fácilmente (Anexos – Entrevista 8).

En cambio, otra facción de productores prefiere utilizar una gran cantidad de *plugins*. Sahe intenta trabajar con tantos como puede, ya que cada semana dice descubrir uno o dos *plugins* y aprender a usarlos (Anexos – Entrevista 2). Ed Is Dead también admite que es de su agrado probar nuevas herramientas y producir con muchos *plugins* (Anexos – Entrevista 4). Recio también forma parte del grupo que utiliza muchos *plugins*, y es que tan sólo la creación de sonidos le implica el uso de 6 sintetizadores diferentes (Anexos – Entrevista 5). Feider necesita más de 20 *plugins* para sus producciones (Anexos – Entrevista 7). Alemany reconoce que produce con “una barbaridad” de *plugins*, ya que cada proyecto utiliza entre 80 y 100 pistas, y que en cada pista suele aplicar entre 8 y 10 *plugins* (Anexos – Entrevista 11). Esta metodología contrasta con la filosofía minimalista de Joan Reyes, que prefiere utilizar pocos *plugins* al trabajar con 2 o 3 por pista, en una media de 20 o 25 pistas por proyecto (Anexos – Entrevista 12).

Otra vez resulta llamativo encontrar tantos contrastes y diversidad, teniendo en cuenta que los diferentes productores terminan consiguiendo un sonido y resultado parecido entre ellos.

Masterización e ingeniería de sonido

- Pregunta: *¿Opinas que un productor de música dance ha de trabajar en tareas como la masterización o la ingeniería de sonido?*

Los diferentes productores valoran el alcance de la tarea que han de realizar. Varios entrevistados perciben estos conocimientos como algo crucial y que todo productor debe realizar. Recio establece una diferencia entre “artista” y “productor musical”, y éste último ha de encargarse de estos aspectos, no sólo de componer (Anexos – Entrevista 5). Lionsize considera imprescindible dominar estos ámbitos, porque un productor de música *dance* ha de ser capaz de visualizar su resultado final (Anexos – Entrevista 1). Alemany también se posiciona claramente a favor, porque según él, “*en la música electrónica se hacen cosas más complicadas con el sonido que en otros géneros*” (Anexos – Entrevista 11).

En cambio, el mayor grueso de productores percibe este proceso como algo secundario, a pesar de que no ven nada malo en dominarlo. Sahe prefiere saber realizar estos procesos para poder dar las últimas pinceladas de su canción a su gusto y no al de otros (Anexos – Entrevista 2). Ed Is Dead tampoco lo ve imprescindible, pero sí recomendable (Anexos – Entrevista 4). Mike Wit opina que cuanto más completo sea un productor, mejor (Anexos – Entrevista 6). Feider cree que un productor ha de ser

conocedor de estos campos, pero que necesita un equipo específico y mucha paciencia para dominarlo (Anexos – Entrevista 7). Baseek percibe saber masterizar como un punto a favor, pero que no es estrictamente necesario, porque “*para algo están los ingenieros de mastering*” (Anexos – Entrevista 9). Sansixto tampoco siente estar ante un factor crucial, pero relaciona este aprendizaje a la autosuficiencia de un productor, por lo que lo entiende como algo positivo (Anexos – Entrevista 10).

La masterización por parte de especialistas existe y funciona como negocio, pero no se percibe como algo malo entre el gremio de artistas. Gee Beat admite que el productor sólo cuenta con dos opciones: aprender o pagar por ello, con lo cual, él tuvo que aprender. De todas formas, ve positivo que el *mastering* sea realizado por terceros, ya que después de tantas horas de composición el productor pierde referencias sobre el sonido (Anexos – Entrevista 8). Gioser revela que los sellos discográficos de mayor nivel exigen un *mastering* hecho por ingenieros, pero que un productor puede llegar a aprender a masterizar si se lo propone. De todas formas, él percibe como más importante el tratamiento al sonido durante la composición y la mezcla antes que la propia masterización (Anexos – Entrevista 3). Joan Reyes entiende este proceso como algo subjetivo y que depende de cada uno; él se ve incapaz de ceder el *mastering* a otra persona, pero trabaja mezclando y masterizando a terceros (Anexos – Entrevista 12). Revelic tampoco se opone a la delegación de algunas tareas a otros especialistas en dicho ámbito, pero sí se muestra en contra de encargar a terceros la totalidad de la producción (Anexos – Entrevista 13).

Inicio de proyectos

- Pregunta: *¿Por qué parte de tus canciones decides empezar cada proyecto? (Drop, intro, break...)*

Breve repaso a las partes de cada tema; la *intro* con que empieza la canción, el *build-up* como paso previo al *drop*, el momento que posee más energía y que equivale al estribillo en géneros ajenos al *dance*. También conviene mencionar el *break-down*, el momento posterior al *drop* en que la energía disminuye y se desarrolla la parte más melódica del proyecto.

Un proceso tan sencillo puede mostrar las diferencias de cada método de producción.

- *Drop*: 5 (Revelic, Sansixto, Baseek, Feider y Recio)
- *Break-down*: 3 (Joan Reyes, Alemany y Sahe)
- Acordes-melodía: 2 (Gee Beat y Mike Wit)
- Estructura rítmica: 1 (Ed Is Dead)
- *Drop* y *break-down* combinados: 1 (Gioser)
- Idea fundamental: 1 (Lionsize)

Una ligera mayoría se decanta por el *drop*. Baseek comienza la producción por esta sección porque es la que define el estilo del tema (Anexos – Entrevista 9). Recio de Gerox inicia sus proyectos por el *drop* al tratarse del momento con mayor energía en la canción (Anexos – Entrevista 5). Feider también sigue esta línea, y si el resultado de dicho *drop* no es bueno, no continúa con la creación del tema (Anexos – Entrevista 7). Gioser combina el iniciar algunos temas por el *drop* y otros por el *break-down* (Anexos – Entrevista 3). Revelic y Roberto Sansixto son otros de los productores que inician sus canciones por la parte más enérgica (Anexos – Entrevistas 10 y 13).

De todas formas, unos cuantos artistas deciden comenzar sus trabajos por el *break-down*, la parte más tranquila. Joan Reyes trabaja de esta manera porque dicho inicio le permite seguir construyendo hacia atrás (con el *drop*) y hacia adelante (*build-up*) (Anexos – Entrevista 12). Sahe también empieza sus temas por el *break*, a pesar de que cada canción supone una historia diferente a partir de ahí (Anexos – Entrevista 2). Alemany es otro integrante del colectivo que inicia sus temas en esta sección, y añade que en este aspecto cada uno tiene su fórmula y que ninguna es exacta (Anexos – Entrevista 11).

Desde una perspectiva y técnica personal, Gee Beat comienza sus canciones elaborando la melodía principal, independientemente del lugar en que suene (Anexos – Entrevista 8). En el polo opuesto, Ed Is Dead empieza por la estructura rítmica, ya que según él, “*si el ritmo es bueno, tienes mucho hecho*” (Anexos – Entrevista 4).

En cambio, Lionsize acostumbra a iniciar sus canciones por la idea principal, independientemente de cuál sea ésta (Anexos – Entrevista 1).

Nuevamente los contrastes y el liberalismo se oponen a las fórmulas. En la producción de música electrónica cuesta encontrar leyes y dogmas hasta en los apartados más básicos.

Localización del estudio

- Pregunta: *Haz un porcentaje aproximado del tiempo que pasas produciendo en un estudio profesional y del tiempo en que produces en un home-studio.*

Resulta francamente revelador que la mayoría de productores que han firmado temas con discográficas nacionales e internacionales no trabajen en un estudio profesional, sino desde su hogar. El porcentaje de Revelic, Lionsize, Sahe, Feider, Joan Reyes, Gee Beat, Baseek, Roberto Sansixto, Alemany o Recio es el de un 100% de producción en un estudio doméstico y un 0% en estudio profesional (Anexos – Entrevistas 1, 2, 5, 7, 8, 9, 10, 11, 12 y 13). Varios de ellos perciben su *home-studio* como uno profesional, como es el caso de Baseek, Recio o Reyes (Anexos – Entrevistas 5, 9 y 12). Aún así, la

idea básica consiste en que un productor en 2016 puede trabajar completamente desde casa y obtener resultados competentes, independientemente de sus medios.

No hace falta pasar por un estudio profesional, de hecho, varios de los entrevistados confiesan que jamás han pisado uno, como es el caso de Recio o Baseek (Anexos – Entrevistas 5 y 9). El testimonio más llamativo es el de Sahe, que sí ha trabajado en estudios profesionales y los percibe como contraproducentes, además de añadir que pasar por un estudio profesional le ha servido para aprender a sacar el mismo resultado desde su casa (Anexos – Entrevista 2).

Del resto de porcentajes en relación a la producción en casa y en estudio, a excepción del 50%-50% de Ed Is Dead, uno de los veteranos (Anexos – Entrevista 2), el resto de artistas trabajan mayoritariamente desde su hogar. Mike Wit realiza un 90% de las tareas en casa y sólo un 10% de su música en estudio (Anexos – Entrevista 6). Por su parte, Giozer trabaja un 98% en su domicilio y un 2% en un estudio profesional (Anexos – Entrevista 2).

Como curiosidad, Joan Reyes no sólo produce mediante el ordenador de torre de su casa, sino que un 10% de su trabajo lo realiza con ordenador portátil durante sus viajes (Anexos – Entrevista 12).

Uno de los pocos puntos en que la situación y el punto de vista de los productores coinciden es uno en relación con los recursos y el presupuesto. De esta manera, existe la posibilidad de producir música en un contexto menos glamuroso y más humilde, pero igual de efectivo si la referencia es el resultado final.

Asequibilidad de la producción musical

- *Pregunta: ¿Sientes que hoy día la producción musical es algo más cercano y asequible que años atrás?*

Este es el único apartado en que se produce una opinión unánime. Todos se posicionan a favor de que existe una mayor accesibilidad del mundo de la producción musical. A día de hoy un número mayor de personas tiene la oportunidad de ser productores de música.

Según Recio y Baseek, los factores que más han ayudado a que esto sea así son la piratería y a los avances en la tecnología (Anexos – Entrevistas 5 y 9). Esta evolución conlleva que los software de producción cada vez sean más fáciles de utilizar. Baseek añade que en cuanto al hardware de producción a día de hoy encontramos una gama más extensa de productos en el mercado (Anexos – Entrevista 9).

Lionsize especifica que con un ordenador portátil o torre de 800€ y unos auriculares de 150€ se pueden crear canciones de primer nivel y aptas para sonar en festivales (Anexos – Entrevista 1). Ed Is Dead añade que años atrás era impensable que se pudieran realizar algunos procesos en un ordenador con los que hoy se trabaja

(Anexos – Entrevista 4). Roberto Sansixto puntualiza que en el pasado se debía disponer de mucho dinero para empezar a producir (Anexos – Entrevista 10). Revelic se siente un beneficiario de este cambio, aunque realmente todos lo sean (Anexos – Entrevista 13).

Mike Wit apunta que también han cambiado las remuneraciones debido a una masificación del proceso. Ahora la competencia se ha multiplicado y en el pasado se podía vivir de la música produciendo canciones mediocres. Por el contrario, ahora se ha de destacar (Anexos – Entrevista 6).

Faceta de DJ y productor

- *Pregunta: Con qué disfrutas más, ¿Produciendo música en el estudio o pinchándola como DJ?*

A pesar de no encontrar una respuesta unánime, ni grandes mayorías, todos los productores han coincidido en la dificultad de tener que elegir entre una y otra opción, porque todas les hacen disfrutar de la experiencia de diferentes maneras.

Gioser considera que ambos mundos van ligados, y que la producción es algo básico para un DJ actual, cuando tradicionalmente ha sido al revés (el pinchar era algo básico para el productor) (Anexos – Entrevista 3). Gee Beat opina que aunque los dos conceptos vayan unidos, no se pueden comparar, ya que personalmente siente la producción como una manera de evasión y el pinchar como una vía de interacción con mucha gente (Anexos – Entrevista 8). Los dos conceptos tratan de transmitir sensaciones, pero por caminos opuestos. Desde el punto de vista de Revelic, una actuación genera buenas sensaciones por la reacción de la gente que por el hecho de mezclar música. Con lo cual, cuando ha de producir para sí mismo elige la producción y cuando ha de trabajar para un público prefiere pinchar (Anexos – Entrevista 13).

Sahe define recrearse en el estudio como algo genial, de la misma manera que lo es ver que la gente disfruta tanto como tú cuando actúa como DJ (Anexos – Entrevista 2).

A pesar de que Recio disfruta con ambas tareas, se decanta por pinchar música y sentir las reacciones del público (Anexos – Entrevista 5).

Ed Is Dead, Gioser, Mike Wit, Roberto Sansixto, no se deciden entre una opción concreta, a pesar de que coinciden en la calidad de la experiencia de cada función (Anexos – Entrevistas 3, 4, 6 y 10). A Mike se le erizan los pelos de las dos maneras, aunque reconoce que dedica mucho más tiempo a producir (Anexos – Entrevista 6).

Lionsize une los dos mundos disfrutando de la situación en que pincha una canción que ha producido, sintiendo que la gente conoce y baila su música (Anexos – Entrevista 1). Alemany piensa que la combinación de ambas es la perfección, ya que cuando produce demasiado necesita compartir tiempo con el público y pasarlo bien, y

cuando pincha demasiado echa de menos crear nuevos sonidos (Anexos – Entrevista 11).

Precisamente por la pasión que estos productores sienten por su trabajo, no todo se reduce a métodos, tareas y horas en el estudio. Son seres humanos. Conviene tener en cuenta las sensaciones y el resultado que obtienen frente al trabajo que realizan. A partir de aquí, es interesante ver lo distintas, pero gratificantes a su vez, que son las emociones que logran sentir a partir de la música y de cada tarea que este arte conlleva.

Punto fuerte en la producción

- Pregunta: *¿Cuál crees que es tu punto fuerte en la producción?*

En cuanto a las técnicas y cultura de producción, nuevamente se produce un dominio de la diversidad, en esta ocasión a la hora de descubrir el punto fuerte de cada artista en el estudio.

La mezcla es el campo en que Lionsize se encuentra más cómodo, haciendo que el tema gane en energía (Anexos – Entrevista 1). Sahe ve la paciencia como su principal virtud, al escuchar cada detalle una infinidad de veces (Anexos – Entrevista 2).

El aprendizaje de teoría musical hace partir con ventaja a Gioser, ya que es profesor de música y pasó 10 años en un conservatorio (Anexos – Entrevista 3). Mike Wit experimenta un caso similar, y es que también asistió al conservatorio en su infancia, lo cual, según él, *“hace ver la música desde otro prisma, y entenderla y producirla de otra manera”*. (Anexos – Entrevista 6)

Revelic destaca por desarrollar con facilidad un tema ya empezado, lo cual nos da una idea de lo complicado que es iniciar un proyecto desde cero (Anexos – Entrevista 13).

La versatilidad como productor es un concepto apreciado y en el que destacan varios de los entrevistados. A Ed Is Dead le cuesta destacar un punto fuerte personal, pero se percibe como un productor polivalente (Anexos – Entrevista 4). Dicha polivalencia también es una capacidad de Gee Beat, que señala que algunos lo entienden como una flaqueza porque hay quien ve más adecuado reforzar un estilo, pero insiste en que lo importante en el estudio es *“hacer lo que tienes dentro”* (Anexos – Entrevista 8). Alemany es otro de los que piensa de esta manera, ya que no se estanca en ningún género y esto le proporciona un campo de apoyo más grande, a pesar de que el seguidor específico de un estilo no lo reciba de forma positiva (Anexos – Entrevista 11). Las melodías y las armonías son el campo en que destaca Recio (Anexos – Entrevista 5). Las virtudes de Feider se relacionan a estas últimas: son la composición de melodías y acordes, y el *sampleo* (Anexos – Entrevista 7). Las melodías también son el punto fuerte de Baseek, a pesar de *“no saber nada de solfeo”* (Anexos – Entrevista 9).

La calidad sonora es el campo en el que Roberto Sansixto se siente mejor (Anexos – Entrevista 10). Joan Reyes también posee como fortaleza la calidad del sonido final, ya que siempre ha hecho hincapié en mejorar la mezcla y el *mastering* (Anexos – Entrevista 12).

Se encuentran algunas coincidencias, pero en líneas generales vuelve a predominar la diversidad. Es importante apreciar la cantidad de vertientes que existen en la producción de música electrónica. Y aunque el verdadero mérito se esconde en dominar todos estos aspectos, es comprensible que cada productor se sienta más o menos cómodo en diferentes áreas.

Punto débil en la producción

- Pregunta: *¿Y cuál crees que es tu punto débil?*

Lionsize hace referencia a desencallar ideas atascadas. “Aquí se agradecen las colaboraciones”, añade (Anexos – Entrevista 1). En una línea bastante parecida en cuanto a la inspiración como problema, Revelic siente que su mayor debilidad es empezar un proyecto desde cero (Anexos – Entrevista 13).

Sahe vuelve a destacar la paciencia, antes como virtud y ahora como defecto, debido a que dilata mucho su ritmo de lanzamiento de temas (Anexos – Entrevista 2). El perfeccionamiento también ha pasado factura a Roberto Sansixto, quien ha reconocido haber eliminado el 80% de sus producciones por falta de satisfacción (Anexos – Entrevista 10).

La falta de vocalistas conocidos limita a Gioser (Anexos – Entrevista 3). También dentro del ámbito de la composición musical estricta, Joan Reyes siente que su talón de Aquiles son las cajas y los platillos, las percusiones más agudas (Anexos – Entrevista 12).

Ed Is Dead reconoce que ocasionalmente pierde demasiado tiempo en detalles que no lo merecen, llegando a invertir 20 horas en un solo sintetizador (Anexos – Entrevista 4). La mala gestión del tiempo también afecta a Recio, que admite dedicar muchas horas a la mezcla y al *mastering*, aunque espera que esa dedicación se transforme en mejora (Anexos – Entrevista 5). La mezcla también es el campo que más problemas le supone a Feider (Anexos – Entrevista 7).

La falta de innovación es el aspecto donde más reconoce flaquear Alemany, admitiendo que en muchas ocasiones orienta su trabajo hacia las técnicas y sonidos que ya domina (Anexos – Entrevista 11).

Mike Wit acepta ser “desastroso” en la síntesis del audio, pero intenta reforzar esta falta de sonidos digitales mediante sus conocimientos musicales y potenciación de las melodías (Anexos – Entrevista 6).

Un punto débil en la figura del productor puede estar también relacionado con el marketing y la promoción de la música, como ocurre en el caso de Baseek, que a pesar de haber lanzado canciones por sellos de importancia, sigue sin cosechar un gran número de seguidores (Anexos – Entrevista 9).

Nuevamente el abanico de factores con los que lidian los productores es notablemente amplio; inspiración, composición, mezcla, innovación, gestión del tiempo y promoción son los variopintos campos que los diferentes productores sienten como debilidad.

Recomendación

- Pregunta: *¿Qué consejo le darías a un productor amateur que se está iniciando en el mundo?*

Estamos ante artistas que son referentes en el panorama *dance* nacional por el trabajo que realizan y por la manera en que están llegando a lo más alto de la escena. De este modo, se les ha pedido que ofrezcan un consejo a todo aquel que pretenda seguir sus pasos. En este apartado se reflejan las diferentes fijaciones y prioridades que tiene cada productor a la hora de ser exitoso en el negocio.

La recomendación de Revelic es minimalista: que produzca música. En el sentido que el productor ha de hacer lo que quiera, no dejarse influenciar por tendencias ni desviarse de sus objetivos (Anexos – Entrevista 13). Roberto Sansixto es otro de los que le da importancia a no perder las creencias ni el gusto musical en detrimento de las modas (Anexos – Entrevista 10). El enfoque de Joan Reyes también es minimalista, pero orientado a las técnicas de producción. Reyes aconseja que se utilicen sólo unas pocas herramientas y que estas se conozcan profundamente, además añade lo importante que es tener paciencia (Anexos – Entrevista 12).

La posesión de paciencia ha sido el aspecto más recomendado a los futuros productores. Gee Beat insiste en la importancia de este punto, y en saber esperar hasta que las producciones sean de calidad para lanzarlas (Anexos – Entrevista 8). Recio aconseja seguir trabajando a pesar de que no salgan las cosas, y destaca la importancia de no ofuscarse (Anexos – Entrevista 5). En cuanto a la falta de paciencia, Gioser recomienda dejar pasar un tiempo entre la finalización de tema de calidad y su publicación, para darse cuenta si realmente es tan bueno como se podía pensar en primera instancia. Gioser remarca el ansia por mostrar música en el momento por parte de muchos productores que por ese motivo pierden objetividad (Anexos – Entrevista 3) .

La clave para Alemany se basa en las horas que se le dedican a la producción. Cuantas más, mejor (Anexos – Entrevista 11). Los consejos de Baseek se acercan a este punto de vista, resaltando conceptos como la pasión, la constancia y las horas dedicadas a la

música. Baseek complementa su sugerencia nombrando la humildad y la autocrítica, y anteponiendo la importancia de la música a la de la imagen (Anexos – Entrevista 9). Feider es otro de los que resta importancia a la promoción y a la imagen, lo importante según él es *“mejorar en la producción y no estancarse con los mismos sonidos”* (Anexos – Entrevista 7).

En cuanto a las técnicas de trabajo, Lionsize ofrece un consejo curioso: reunir tus diez canciones favoritas, recrearlas, copiarlas, entender por qué te gustan, y crear un proyecto personal a partir de esas ideas (Anexos – Entrevista 1).

Mike Wit es el único que recomienda estudiar música, ya que según él, no se puede pretender hacer música si no se sabe dónde está la tecla Do en un piano. De esta manera, asegura que *“a la larga se trabajará mucho mejor”*. Wit añade la importancia de creer en uno mismo y no fiarse de nadie (Anexos – Entrevista 6). Sahe también insiste en que un productor ha de seguir formándose y buscar vías de aprendizaje alternativas, ya que *“no todo está en Youtube”* (Anexos – Entrevista 2).

Los consejos de Ed Is Dead se centran en la diferenciación entre la vertiente artística e industrial en el mundo de la música. El productor ha de decidir si quiere hacer arte o ganar dinero. Si decide lo primero, ha de seguir su instinto (Anexos – Entrevista 4).

CONCLUSIONES

El panorama musical y tecnológico del momento permite la posibilidad de crear música sin ser músico, y de producir material sonoro sin la necesidad de un estudio profesional. Estas paradojas son objeto de debate, pero al margen de la discusión, suponen una realidad en el campo artístico y creativo. Esta realidad se ve reflejada en las carreras musicales de productores que, con unos recursos básicos, han conseguido ser profesionales. En otra época sin tal abundancia de información ni tal acercamiento tecnológico, hubiera sido imposible. Mientras los opinantes opinan, los productores producen y sacan partido de esta situación. Hasta el punto de firmar con discográficas de referencia proyectos que han creado desde su hogar, mediante un ordenador y bajo un presupuesto humilde.

Crear música a nivel profesional y sentirse artista nunca fue tan sencillo ni tan cercano, y nunca han habido tantas y tan distintas metodologías para conseguirlo. Los productores que han servido como referencia en este proyecto trabajan con técnicas, sistemas operativos, métodos de aprendizaje y filosofías distinguidamente alejados respecto a sus compañeros de profesión. Cada productor cuenta con la opción de aprender y trabajar de la manera que crea conveniente. Este abanico de alternativas en la formación y en la práctica debería resultar alentador a todo productor que se proponga iniciar una andadura en el terreno de la producción musical.

La mayor accesibilidad a la producción no ha supuesto una pérdida de prestigio en el producto musical. Al contrario, este movimiento ha dado pie a la creación de una gran comunidad virtual que comparte conocimientos, forma a futuros productores y se interesa en la mejora continua de las producciones y la calidad del sonido. Los recursos en línea y gratuitos disponibles a día de hoy son incalculables, en un momento en que la tendencia de generar información gratuita está creciendo.

Esta práctica se encuentra inmersa en una inercia positiva que augura un futuro más claro y justo todavía que el que se vive actualmente. Los cambios en el mundo de la música electrónica son evidentes, pero el movimiento de la producción democrática todavía no se ha detenido. Las características de este proceso se han asentado de una manera demasiado sólida como para entenderlo como una moda. A pesar de una falta de tradición histórica, a día de hoy se están sentando unas bases lo suficientemente fuertes como para influenciar a las futuras generaciones de productores y fomentar un valioso patrimonio creativo y cultural.

BIBLIOGRAFÍA

- 1) Garzón, E. (2010). *¿Qué es un productor musical?*. Marzo 13, 2016, de Música Creativa. Sitio web: <http://www.blog.musicacreativa.com/¿que-es-un-productor-musical/>
- 2) Roldán, J. (2013). *Producción musical: Los mejores productores, estudios y músicos de todo el mundo*. Marzo 14, 2016, de Canciones en busca de artistas S.L. Sitio web: <http://www.cancionesenbuscadeartistas.com/sellomusical/produccion-musical-los-mejores-estudios-de-grabacion/>
- 3) Garzón, E. (2010). *¿Qué es un productor musical?*. Marzo 13, 2016, de Música Creativa. Sitio web: <http://www.blog.musicacreativa.com/¿que-es-un-productor-musical/>
- 4) Ortigueira-Sánchez, L.C., Romero, I & Abreu, J. (2014). *Reconfiguración de la industria musical en la era digital: repercusión en la industria musical cubana*. Marzo 12, 2016, de Social Science Research Network. Sitio web: <http://poseidon01.ssrn.com/delivery.php?ID=864126029100102100026009090066116095042023056058091028102121000119000071076104081027025117016012040001016120078123065112094006030022087053013102123121001090000028027072010003110110082012024112065122068089106108110095104104102105114086127076064123003073&EXT=pdf>
- 5) Bernat, A. (2013). *Entrevista a Adrià Bernat (a.k.a. Lenz García): "La música no está en crisis, sino que hay un cambio en el modelo de negocio"*. Mayo 29, 2016, de IDHECTUALITY. Sitio web: <http://idhectuality.blogspot.com.es/2013/04/entrevista-adria-bernat-aka-lenz-garcia.html>
- 6) De Cubas, M. (2013). *Entrevista a Mike Wit y Sahe: "Hay mucho talento en nuestro país, simplemente hay que despertarlo"*. Mayo 29, 2016, de IDHECTUALITY. Sitio web: <http://idhectuality.blogspot.com.es/2013/04/entrevista-mike-wit-y-sahe-hay-mucho.html>
- 7) Belani, J. (2013). *Entrevista a Josef Belani: "Los contactos no son tan importantes, la música es lo que cuenta"*. Mayo 29, 2016, de IDHECTUALITY. Sitio web: <http://idhectuality.blogspot.com.es/2013/03/entrevista-josef-belani-los-contactos.html>
- 8) Arrizabalaga, G. (2009). *Tecnología digital y evolución del producto musical*. *Ontology Studies*, 9, 279.
- 9) Bustamante, E & Cordero, N. (2012). *Particularidades y proyecciones de futuro de la industria de la música en el siglo XXI*. Marzo 12, 2016, de Universidad Complutense de Madrid. Sitio web: https://books.google.es/books/about/Particularidades_y_proyecciones_de_futur.html?id=VO_PzjgEACAAJ&redir_esc=y
- 10) Conor, D. (2007). *The Role of a Music Producer Explained*. Marzo 14, 2016, de The Stereo Bus. Sitio web: <http://thestereobus.com/2007/12/07/the-role-of-a-music-producer-explained/>
- 11) Escobar, A. (2007). *Doce consejos para ser un buen productor musical (y algunas cosas a evitar)*. Marzo 8, 2016, de Hispasonic. Sitio web: <http://www.hispasonic.com/blogs/doce-consejos-para-ser-buen-productor-musical-algunas-cosas-evitar/35428>

- 12) Reyes, J [Plastic Barcelona]. (2014, diciembre 14). *PLASTIC. Masterclass JOAN REYES. El Sampling (1era Parte)*. Mayo 27, 2016, recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=Uxtpj1t1SQ>
- 13) Fouce, H. (2010). *De la crisis del mercado discográfico a las nuevas prácticas de escucha*. Comunicar, 34, 65-72.
- 14) Reyes, J [Plastic Barcelona]. (2014, diciembre 14). *PLASTIC. Masterclass JOAN REYES. El Sampling (1era Parte)*. Mayo 27, 2016, recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=Uxtpj1t1SQ>
- 15) Garzón, E. (2010). *¿Qué es un productor musical?*. Marzo 13, 2016, de Música Creativa. Sitio web: <http://www.blog.musicacreativa.com/¿que-es-un-productor-musical/>
- 16) González, A. (2016). *Ser más productivo*. Mayo 30, 2016, de Producción Online. Sitio web: <http://producciononline.com/guia-definitiva-del-productor-productivo/>
- 17) Garrix, M (2013). *60 Seconds with Martin Garrix*. Mayo 27, 2016, de DJ Mag. Sitio web: <https://www.djmag.com/content/60-seconds-martin-garrix>
- 18) Reyes, J (2013). *Entrevista a Joan Reyes: “Las facilidades en la producción beneficiarán a la música a largo plazo”*. Mayo 20, 2016, de IDHECTUALITY. Sitio web: <http://idhectuality.blogspot.com.es/2013/03/entrevista-joan-reyes-las-facilidades.html>
- 19) Alemany, A (2015). *Alemany: “Si supiese más teoría musical, mis temas sonarían peor”*. 4-04-2016, de Found You Music. Sitio web: <http://www.foundyoumusic.com/articulos/entrevistas/633>
- 20) Waakop, D (2013). *Dennis Waakop Reijers, Tiesto’s main man behind the bords, speaks on the star/silent-partner relationship*. Marzo 13, 2016, de Beatport. Sitio web: <https://news.beatport.com/en/dennis-waakop-reijers-tiestos-main-man-behind-the-boards-speaks-on-the-starsilent-partner-relationship/>
- 21) *Ghost producer profiles* (2016). Mayo 8, 2016, de Producer Factory. Sitio web: <https://producerfactory.com/ghost-producers/ghost-producer-profiles.html>
- 22) *The most cheap EDM Ghost producing service* (2015). Mayo 8, 2016, de Ghost Producing. Sitio web: <http://www.ghostproducing.com/prices/>
- 23) *Services* (2016). Mayo 8, 2016, de EDM Ghost Producer. Sitio web: <http://www.edmghostproducer.com/services/>
- 24) Buerger, M (2015). *Is it time for EDM’s Ghost Producers to come out from behind the curtain?* Mayo 5, 2016, de Billboard. Sitio web: <http://www.billboard.com/articles/news/dance/6605600/edm-ghost-producers-writers-electronic-dance-music>

- 25) Vorwerk, M (2015). *How does your week look like?* Mayo 12, 2016, de Facebook. Sitio web: <https://www.facebook.com/VorwerkMaarten/photos/pb.632144113478665.-2207520000.1464617115./1237712386255165/?type=3&theater>
- 26) Goldsizer, E. (2012). *Sonidos de la nueva era: la influencia de la música electrónica*. Febrero 13, 2016, de Kubernetica. Sitio web: <http://www.santiagokoval.com/2012/10/24/sonidos-de-la-nueva-era-la-influencia-de-la-musica-electronica/>
- 27) Limón, E. (2016). *476 canciones para entender la música electrónica*. Mayo 4, 2016, de Cultura colectiva. Sitio web: <http://culturacolectiva.com/476-canciones-para-entender-la-musica-electronica/>
- 28) Nava, A. (2015). *¿Los DJ son músicos?*. Marzo 14, 2016, de GQ Magazine. Sitio web: <http://www.gq.com.mx/actualidad/musica/articulos/diferencias-entre-dj-productor-musical-de-electronica-y-musico/4654>
- 29) Reyes, J [Plastic Barcelona]. (2014, diciembre 14). *PLASTIC. Masterclass JOAN REYES. El Sampling (1era Parte)*. Mayo 27, 2016, recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=Uxtpj1SQ>
- 30) Pejrolo, A. (2011). *Creative sequencing techniques for music production*. Londres: Routledge.
- 31) Reyes, J (2016). *Excusas comunes I: El hardware*. Mayo 1, 2016, de Joan Reyes. Sitio web: <http://www.joanreyes.com/2016/02/02/excusas-comunes-i-el-hardware/>
- 32) Reyes, J (2016). *Excusas comunes II: El software*. Mayo 1, 2016, de Joan Reyes. Sitio web: <http://www.joanreyes.com/2016/02/03/excusas-comunes-ii-el-software/>
- 33) *Objetivo Home Studio (Producción HipHop): presupuesto 1000€(2015)*. Mayo 1, 2016, de Toki Beats. Sitio web: <http://www.tokibeats.com/objetivo-home-studio-produccion-hiphop-presupuesto-1000e/>
- 34) Bernat, A. (2013). *Entrevista a Adrià Bernat (a.k.a. Lenz García): "La música no está en crisis, sino que hay un cambio en el modelo de negocio"*. Mayo 29, 2016, de IDHECTUALITY. Sitio web: <http://idhectuality.blogspot.com.es/2013/04/entrevista-adria-bernat-aka-lenz-garcia.html>
- 35) *Definición de plugin*, 2016 (Mayo 14, 2016), de Definicion.de. Sitio web: <http://definicion.de/plugin/>
- 36) Álvarez, J.A. (2011). *Los 13 mejores plug-ins VST y Audio Units del planeta para PC y Mac... ¡gratis!*. Mayo 17, 2016, de Future Music. Sitio web: <http://www.futuremusic-es.com/los-13-mejores-plug-ins-vst-y-audio-units-del-planeta-para-pc-y-mac-gratis/>
- 37) Zlatic, T. (2011). *Best Free Equalizer VST/AU Plugins!*. Mayo 17, 2016, de Bedroom Producers. Sitio web: <http://bedroomproducersblog.com/2011/03/03/bpb-freeware-studio-best-free-parametric-equalizer-vst-plugins/>

- 38) Álvarez, J.A. (2011). *Los 13 mejores plug-ins VST y Audio Units del planeta para PC y Mac... ¡gratis!*. Mayo 17, 2016, de Future Music. Sitio web: <http://www.futuremusic-es.com/los-13-mejores-plug-ins-vst-y-audio-units-del-planeta-para-pc-y-mac-gratis/>
- 39) Zlatic, T. (2011). *Best Free Stereo Enhancer/Expander VST/AU Plugins!*. Mayo 17, 2016, de Bedroom Producers. Sitio web: <http://bedroomproducersblog.com/2011/10/28/bpb-freeware-studio-best-free-stereo-enhancerexpander-vstau-plugins/>
- 40) Álvarez, J.A. (2011). *Los 13 mejores plug-ins VST y Audio Units del planeta para PC y Mac... ¡gratis!*. Mayo 17, 2016, de Future Music. Sitio web: <http://www.futuremusic-es.com/los-13-mejores-plug-ins-vst-y-audio-units-del-planeta-para-pc-y-mac-gratis/>
- 41) Zlatic, T. (2011). *Best Free Stereo Limiter VST/AU Plugins!*. Mayo 17, 2016, de Bedroom Producers. Sitio web: <http://bedroomproducersblog.com/2011/07/24/bpb-freeware-studio-best-free-limiter-vstau-plugins/>
- 42) Álvarez, J.A. (2011). *Los 13 mejores plug-ins VST y Audio Units del planeta para PC y Mac... ¡gratis!*. Mayo 17, 2016, de Future Music. Sitio web: <http://www.futuremusic-es.com/los-13-mejores-plug-ins-vst-y-audio-units-del-planeta-para-pc-y-mac-gratis/>
- 43) Miyara, F. (2013). *Pregunta 31: ¿Qué diferencia el audio analógico del digital?*. Abril 16, 2016, de Analfatecnicos. Sitio web: <http://www.analfatecnicos.net/pregunta.php?id=31>
- 44) Mezery, V. [Vital Mezery]. (2013, Noviembre 13). *Comparación equipo analógico vs Equipo digital*. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=jeB_-2cxq8c
- 45) Arrizabalaga, G. (2009). *Tecnología digital y evolución del producto musical*. Ontology Studies, 9, 279.
- 46) Mezery, V. [Vital Mezery]. (2013, Noviembre 13). *Comparación equipo analógico vs Equipo digital*. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=jeB_-2cxq8c
- 47) Rozas, J. (2014). *Guía completa de cables para audio*. Abril 26, 2016, de Siete Notas. Sitio web: <http://blog.7notasestudio.com/cables-para-audio-guia-completa/>
- 48) Mezery, V. [Vital Mezery]. (2013, Noviembre 13). *Comparación equipo analógico vs Equipo digital*. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=jeB_-2cxq8c
- 49) Pejrolo, A. (2011). *Creative sequencing techniques for music production*. Londres: Routledge.
- 50) Price, A (2013). *Beginners Guide To Music Production*. Mayo 2, 2016 de MusicTech. Sitio web: <http://www.musictech.net/2013/06/beginners-guide/>
- 51) Pejrolo, A. (2011). *Creative sequencing techniques for music production*. Londres: Routledge.
- 52) Pejrolo, A. (2011). *Creative sequencing techniques for music production*. Londres: Routledge.

- 53) Pejrolo, A. (2011). *Creative sequencing techniques for music production*. Londres: Routledge.
- 54) Pons, H (s.f.). Ableton vs Logic Pro vs FL Studio: qual o melhor software de produção para DJs?. Mayo 3, 2016, de Yellow. Sitio web: <http://blog.yellow.art.br/ableton-vs-logic-pro-vs-fl-studio-qual-o-melhor-software-de-producao-para-djs/>
- 55) Pons, H (s.f.). Ableton vs Logic Pro vs FL Studio: qual o melhor software de produção para DJs?. Mayo 3, 2016, de Yellow. Sitio web: <http://blog.yellow.art.br/ableton-vs-logic-pro-vs-fl-studio-qual-o-melhor-software-de-producao-para-djs/>
- 56) Aikin, J (2014). *Propellerhead Reason 8 reviewed*. Mayo 3, 2016, de Keyboard Magazine. Sitio web: <http://www.keyboardmag.com/daw-software/1212/propellerhead-reason-8-reviewed/49907>
- 57) Perona, J. (2013). *Aprende a producir tu propia música*. Marzo 8, 2016, de EDM Spain. Sitio web: <http://edmspain.es/aprende-a-producir-tu-propia-musica/>
- 58) *Professional music producer*, s.f. (Abril 12, 2016), de Sonopro. Sitio web: <http://www.sonoprobarcelona.com/project/professional-music-producer/>
- 59) *Producción de música electrónica*, s.f. (Abril 12, 2016), de Microfusa. Sitio web: <http://www.microfusa.com/cursos/produccion-musical/produccion-de-musica-electronica-certificacion-profesional>
- 60) Belani, J. (2013). *Entrevista a Josef Belani: "Los contactos no son tan importantes, la música es lo que cuenta"*. Mayo 29, 2016, de IDHECTUALITY. Sitio web: <http://idhectuality.blogspot.com.es/2013/03/entrevista-josef-belani-los-contactos.html>
- 61) Reyes, J (2013). *Entrevista a Joan Reyes: "Las facilidades en la producción beneficiarán a la música a largo plazo"*. Mayo 20, 2016, de IDHECTUALITY. Sitio web: <http://idhectuality.blogspot.com.es/2013/03/entrevista-joan-reyes-las-facilidades.html>
- 62) Bernat, A. (2013). *Entrevista a Adrià Bernat (a.k.a. Lenz García): "La música no está en crisis, sino que hay un cambio en el modelo de negocio"*. Mayo 29, 2016, de IDHECTUALITY. Sitio web: <http://idhectuality.blogspot.com.es/2013/04/entrevista-adria-bernat-aka-lenz-garcia.html>
- 63) Neve, A [Plastic Barcelona] (2014, Agosto 28). *Plastic Masterclass Albert Neve. 3era parte. Producción*. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=AeyUCNPSQCI>
- 64) *Cómo ser DJ. ¡Los 5 pasos que debes saber!*, s.f. (Abril 13, 2016), de Sonopro. Sitio web: <http://www.sonoprobarcelona.com/como-ser-dj/>
- 65) *Masterclass: aprende a mezclar y consigue un sonido profesional*, s.f. (Abril 13, 2016), de Sonopro. Sitio web: <http://www.sonoprobarcelona.com/masterclass-gratis/>
- 66) Snoman, R (2004). *The Dance Music Manual: Tools, toys and techniques*. Londres: Revival Books

- 67) Owsinski, B (2013). *Mixing Engineer's Handbook*. Boston: Cengage Learning, Course Technology PTR
- 68) Katz, B (2004). *La masterización de audio: el arte y la ciencia*. Andoain (Gipuzkoa): Escuela de cine y video de Andoain
- 69) Izhaki, R (2007). *Mixing Audio: Concepts, Practices and Tools*. Abingdon (Reino Unido): Taylor and Francis
- 70) Miranda, E (2002). *Computer Sound Design: Synthesis techniques and programming* (Music Technology). Londres: Brit Books
- 71) Price, A (2013). *Beginners Guide To Music Production*. Mayo 8, 2016 de MusicTech. Sitio web: <http://www.musictech.net/2013/06/beginners-guide/>
- 72) Enter712 (2014). *Os enseñamos a ser productores en 10 pasos*. Mayo 8, 2016, de EDM Spain. Sitio web: <http://edmspain.es/os-enseamos-a-ser-productores/>
- 73) González, A (2016). *5 consejos para conseguir mezclar música con más volumen (EDM)*. Mayo 8, 2016, de Producción Online. Sitio web: <http://producciononline.com/mezcla-con-mas-volumen/>
- 74) Voinyx (2015). *Ocho errores en la mezcla y cómo evitarlos frente al mastering de tu proyecto*. Mayo 8, 2016, de Future Music. Sitio web: <http://www.futuremusic-es.com/ocho-errores-de-mezcla-y-como-evitarlos-frente-al-mastering-de-tu-proyecto/>
- 75) Apple Inc. (2015). *Logic Pro*. Mayo 11, 2016, de Apple. Sitio web: <https://itunes.apple.com/es/book/logic-pro/id967199932?l=en&mt=11>
- 76) DeSantis, D., Gallagher, I., Haywood, K., Knudsen, R., Behles, G., Henke, R. & Slama, T (2016). *Ableton Reference Manual Version 9*. Mayo 11, 2016, de Ableton. Sitio web: https://cdn2-resources.ableton.com/80bA26cPQ1hEJDFjpUKntxfqdmG3ZykO/static/manual/pdf/L9Manual_EN.0f97a0bd6041.pdf
- 77) Fisher, S (s.f.). *FL Studio 12. Reference Manual*. Mayo 11, 2016, de Imagine Line Software. Sitio web: <https://www.image-line.com/support/FLHelp/>
- 78) Bachmann, C., Bischoff, H., Bröer, M. & Pfeifer, S (2008). *Cubase 4. Manual de operaciones*. Mayo 11, de Steinberg. Sitio web: <https://www.propellerheads.se/support/downloads/reason-documentation-and-help-files/>
- 79) *Pro Tools Reference Guide* (2010). Mayo 11, 2016, de Avid Technology. Sitio web: <https://www.avid.com/static/resources/us/documents/ProToolsReferenceGuide.pdf>
- 80) *Reason Documentation and Help Files* (2016). Mayo 11, 2016, de Propellerhead Software. Sitio web: <https://www.propellerheads.se/support/downloads/reason-documentation-and-help-files/>

81) Reyes, J (2013). *Entrevista a Joan Reyes: “Las facilidades en la producción beneficiarán a la música a largo plazo”*. Mayo 20, 2016, de IDHECTUALITY. Sitio web: <http://idhectuality.blogspot.com.es/2013/03/entrevista-joan-reyes-las-facilidades.html>

ANEXOS

ENTREVISTAS

Entrevista 1 - Lionsize

- Edad: 19
- Origen: Barcelona
- Seguidores en Facebook: 7.310 (Junto a Boxinbox)
- Discográficas internacionales para las que ha trabajado: Mad Decent

- **¿Aprendiste a producir de forma autodidacta o mediante cursos de producción?**

Autodidactica y aún continúa! De los demás se aprenden detalles o truco, la base te la tienes que trabajar tu.

- **¿Con qué software de producción trabajas? ¿Por qué?**

Logic Pro 9, responde totalmente a mi forma de ver la música y la mezcla, nos complementamos

- **¿Trabajas mejor por tu cuenta en producciones individuales o acompañado en colaboraciones?**

Individual soy mas eficiente pero con colaboraciones llego más lejos con mejores ideas

- **Total de horas que te lleva elaborar un tema:** Depende muchísimo, un temazo idealmente debería:

- Horas que dedicas a la composición: mínimo 2 horas, 5 horas máximo
- Horas que dedicas a la mezcla: Mezcla y *mastering* se debe hacer a la vez y debe durar el tiempo que dispongas muchas horas - 1 mes
- Horas que dedicas al *mastering* (Si lo haces):

- **¿Cuántos *plugins* utilizas a la hora de producir?**

Los mínimos, todo nativo del Logic Pro, externos Sylenth, Massive, Waves y Ozone.

- **¿Opinas que un productor de música *dance* ha de trabajar en tareas como la masterización o la ingeniería de sonido?**

Imprescindible!! Es parte absoluta de ser productor de música electrónica debes ser capaz de visualizar tu resultado final.

- **¿Por qué parte de tus canciones decides empezar cada proyecto? (*Drop*, *intro*,**

break...)

La idea fundamental, su alma. Puede ser un sonido, una progresión, unas notas. Ese elemento que define la canción. La estructura sale luego y toda a la vez.

- **Haz un porcentaje aproximado del tiempo que pasas produciendo en un estudio profesional y del tiempo en que produces en un home-studio:**

0% / 100%

- **¿Sientes que hoy día la producción musical es algo más cercano y asequible que años atrás?**

Es infinitamente más asequible!! Ahora mismo absolutamente cualquiera puede hacer música a primer nivel. Con un portátil / torre de 800€ + cascos de 150€ puedes hacer temas como para sonar en grandes festivales y llamar la atención

- **Con qué disfrutas más, ¿Produciendo música en el estudio o pinchándola como DJ?**

Pinchando ese tema tan especial que he producido. Y que la gente lo conozca y lo baile. Es de lo mejor que da esto.

- **¿Cuál crees que es tu punto fuerte en la producción?**

La mezcla! Hace poco tiempo que mejoré mucho al darle bastante energía al tema y estoy súper satisfecho con el resultado.

- **¿Y tu punto débil?**

Desencallar ideas atascadas. Si no veo un tema, no hay forma de que lo saque adelante. Aquí es donde entran los colaboradores!

- **¿Qué consejo le darías a un productor amateur que se está iniciando en el mundo?**

Haz una carpeta con tus 10 temas favoritos. Recréalos, cópialos y entiende porque te gustan. Luego con esas ideas crea algo tuyo que este al alcance de tus capacidades técnicas en cada momento y muéstraselo al mundo cuanto antes, no seas tímido!!

Entrevista 2 - Sahe

- Edad: 22
- Origen: Gandía, Valencia
- Seguidores en Facebook: 1.279
- Discográficas internacionales para las que ha trabajado: Blanco y Negro

- ¿Aprendiste a producir de forma autodidacta o mediante cursos de producción?

Empecé de manera autodidacta pero llega un punto en el que es imposible avanzar sin la ayuda de un profesional que te explique qué es cada herramienta y cómo se ajustan sus parámetros. Hasta ese momento ya sabía música porque desde los 8 años ya había empezado a estudiar piano y percusión, pero nada sobre la técnica de producción. Estudié producción, mezcla, *mastering*, síntesis aditiva y sustractiva y asistí a varias *masterclass*. Poco a poco me di cuenta que aunque la herramienta sea la misma, las formas de usarla son infinitas así que desde entonces sigo descubriendo que hay efectos que pueden resultar muy útiles si se les da un uso diferente al convencional.

- ¿Con qué software de producción trabajas? ¿Por qué?

Ableton Live y ahora me estoy pasando a Bitwig. Porque se adapta perfectamente a mi ritmo de trabajo y puedo ver el proyecto en detalle a simple vista. Puedo plasmar ideas muy rápidamente aquí.

- ¿Trabajas mejor por tu cuenta en producciones individuales o acompañado en colaboraciones?

Por mi cuenta por dos motivos. El primero es que siempre que me junto con alguien acabo produciendo a su estilo. Lo segundo es que si estoy solo, nadie pone puertas a mi creatividad, no me dicen si les gusta o si no y aunque me lo digan no siento la necesidad de cambiarlo porque es mío.

- Total de horas que te lleva elaborar un tema:

- Horas que dedicas a la composición:
- Horas que dedicas a la mezcla:
- Horas que dedicas al *mastering* (Si lo haces):

No puedo concretarte esto, puedo producir un tema completo en horas, con un mix y master más que decente, y puedo pasarme meses eligiendo los detalles para las transiciones entre las partes del tema.

Además hago todo al mismo tiempo, no produzco por fases (composición-mezcla-*mastering*) sino que hago un instrumento y me preocupo de otro hasta que este suene bien. Cuando la idea está plasmada, la mezcla es prácticamente la definitiva a falta de prestar atención al nivel de los volúmenes y retocar algún estéreo.

También trabajo con una cadena de master muy suave que voy ajustando sobre la

marcha según lo que me pide el tema.

- ¿Cuántos *plugins* utilizas a la hora de producir?

Cada día más, creo que soy de los pocos que puede decir que conoce como la palma de la mano la mitad de la suite de Waves jajaja.

Cada semana descubro uno o dos *plugins* (que casi siempre ya tenía y no usaba) y aprendo a usarlo.

- ¿Opinas que un productor de música *dance* ha de trabajar en tareas como la masterización o la ingeniería de sonido?

Sinceramente creo que no es necesario, pero yo prefiero saber hacerlo todo porque voy a ser yo quien haga las cosas como yo quiero, igual que no me gustaría pintar un cuadro y que otro le diera las últimas pinceladas a su gusto y no al mío.

- ¿Por qué parte de tus canciones decides empezar cada proyecto? (*Drop, intro, break...*)

Casi siempre por el *break* porque me gusta recrearme en las melodías, pero cada día es una historia diferente.

- Haz un porcentaje aproximado del tiempo que pasas produciendo en un estudio profesional y del tiempo en que produces en un *home-studio*:

0% en un estudio profesional.

100% en un buen *home studio*.

Por supuesto que he estado en estudios profesionales, pero creo que producir en un estudio profesional es contra-productivo aunque suene extraño. A mi personalmente pasar por un estudio profesional me ha servido para aprender a sacar el mismo resultado en mi casa.

- ¿Sientes que hoy día la producción musical es algo más cercano y asequible que años atrás?

Totalmente sí. Mi *home studio* equipado al completo puede valer menos que un buen módulo de *reverb* analógico. Y se puede sacar un nivel de calidad muy cercano al que se sacaría en un estudio profesional, por no decir el mismo.

- Con qué disfrutas más, ¿Produciendo música en el estudio o pinchándola como DJ?

Es diferente, disfruto barbaridades con las dos cosas pero con sentimientos diferentes. Recrearse uno mismo en el estudio es genial, pero también lo es ver que la gente disfruta de ello tanto como tú.

- ¿Cuál crees que es tu punto fuerte en la producción?

La paciencia. Escucho cada detalle una infinidad de veces, retoco la misma

automatización una y otra vez hasta estar justo como quiero, sustituyo *samples*, sintetizo los instrumentos y sus capas, pruebo cosas que sé que voy a quitar, sólo por ver qué pasaría si las pusiera (de aquí salen cosas alucinantes), etc, etc.

- ¿Y tu punto débil?

La paciencia. Tal vez esto mismo dilata mucho mi ritmo de lanzamiento de temas, pero no me importa ya que me sirven para aprender y definir mi estilo de trabajo y mi manera de componer.

- ¿Qué consejo le darías a un productor amateur que se está iniciando en el mundo?

Que se forme, como en cualquier otro oficio del planeta. Que hay mucho que estudiar y que no todo está Youtube.

Entrevista 3 - Gioser

- Edad: 24
- Origen: Granada
- Seguidores en Facebook: 4.596
- Discográficas internacionales para las que ha trabajado: Groove Cartel Records, Plenum Records

- ¿Aprendiste a producir de forma autodidacta o mediante cursos de producción?

- De forma autodidacta, ya que cuando empecé no existía la gran cantidad de tutoriales que hoy hay en YouTube y cursos en escuelas tampoco había.

- ¿Con qué software de producción trabajas? ¿Por qué?

- Empecé con Cubase, pero actualmente trabajo con Logic X.

- ¿Trabajas mejor por tu cuenta en producciones individuales o acompañado en colaboraciones?

- Ambas me gustan, pienso que colaborar siempre es bueno porque aprendes trucos nuevos, fórmulas nuevas y por supuesto llegas a más público, la unión hace la fuerza.

- Total de horas que te lleva elaborar un tema:

- Mi forma de trabajar engloba: composición, mezcla y síntesis, es decir, conforme voy componiendo, voy mezclando el *track* y creando sonidos. Respecto al master, suelo enviarlo a estudios profesionales, yo soy compositor, no ingeniero de sonido. Podría hacerme mis propios *mastering*, que en muchas ocasiones lo he hecho, pero considero que mis producciones ganan más si son masterizadas por estudios profesionales. De media puedo estar produciendo de 6-8h diarias.

- ¿Cuántos *plugins* utilizas a la hora de producir?

- Utilizo pocos PLUGINS, soy de los que piensa que es mejor manejar bien unos cuantos y sacar el máximo rendimiento que utilizar muchos...

- ¿Opinas que un productor de música *dance* ha de trabajar en tareas como la masterización o la ingeniería de sonido?

- Como decía más arriba, considero que se puede hacer ambas, pero ya depende de que objetivos tengas recurres o no a ingenieros de sonido. Siempre un sello top exige un master hecho por ingenieros. Lo que sí veo muy importante es el tratamiento del sonido o creación del mismo o la mezcla porque este es el punto donde se puede destacar de los demás, es decir, yo he pasado mucho

tiempo buscando un tipo de sonido para mis tracks para que la gente al oírlos sepan reconocermé y creo que lo estoy consiguiendo.

- ¿Por qué parte de tus canciones decides empezar cada proyecto? (*Drop, intro, break...*)

- Algunos los empiezo por el drop otros por el break, depende de cómo tenga la inspiración si agresiva o melódica. Pero suelo empezar siempre por uno de estos 2 puntos.

- Haz un porcentaje aproximado del tiempo que pasas produciendo en un estudio profesional y del tiempo en que produces en un home-studio:

- Profesional 2% HomeStudio 98%

- ¿Sientes que hoy día la producción musical es algo más cercano y asequible que años atrás?

- Mucho más asequible y sobretodo accesible!

- Con qué disfrutas más, ¿Produciendo música en el estudio o pinchándola como DJ?

- Disfruto en ambas, pero en lo que más es produciendo y después pinchando esa producción, aunque también disfruto produciendo y pensando cómo va a sonar jajajaja. En ambas, aunque si me tengo que quedar con una no sabría cuál elegir, considero que van ligadas, ya que para mí la producción es algo básico para un DJ de hoy en día.

- ¿Cuál crees que es tu punto fuerte en la producción?

- Mi punto fuerte puede que sea mi conocimiento sobre el lenguaje musical, el ser profesor de música y tener 10 años de conservatorio creo que me facilita mucho la composición y la creación armónica de mis tracks.

- ¿Y tu punto débil?

- Mi punto débil puede que sea las vocales, no dispongo de vocalistas, por lo que me limita mucho en muchas ocasiones.

- ¿Qué consejo le darías a un productor amateur que se está iniciando en el mundo?

- Cuando creas que algo suena bien y que es la hostia, no lo publiques, solo guárdalo y escúchalo pasado un mes, y durante ese mes comienza hacer otro. ¿Por qué este consejo? Creo que los jóvenes productores tienen mucha ansia y por enseñar y firmar tracks en sellos y en muchas ocasiones no son objetivos con sus trabajos. Hay que objetivo, ya que si envías una "mala producción" a un artista, esa va a ser tu carta de presentación y quizás la siguiente que le envíes, si la primera no le gustó puede que no te preste la atención que en realidad

necesitas, por lo que repasar bien, pedir consejos y sed conscientes que la producción es un camino muy largo en el que nunca se deja de aprender.

Entrevista 4 – Ed Is Dead

- Edad:
- Origen: Madrid
- Seguidores en Facebook: 4.259
- Discográficas internacionales para las que ha trabajado: Universal

- **¿Aprendiste a producir de forma autodidacta o mediante cursos de producción? –**
Ambas, realmente producía antes de estudiar, hacia bases de hiphop, algo de *breakbeat* y mi primera “grabación” de forma oficial aparece en el disco de Coilbox del 2000 creo, después estude técnico de sonido, y me hice un par de cursos de directo y pro tolos, pero la mayoría lo he aprendido por mi cuenta, a base de leer mucho, ensayo/error y luego posteriormente, gracias a internet.

- **¿Con qué software de producción trabajas? ¿Por qué? –**
Cubase. Después de muchos años y pasar por casi todos, elegí esta plataforma porque creo que es el equilibrio perfecto entre *workflow* para músicos y probablemente la mejor implementación MIDI.
A día de hoy sí es cierto que con casi cualquier DAW puedes llegar al mismo punto, pero creo que algunas herramientas exclusivas de Cubase, como todo su motor de armonías, *chord assistants*, o el tema de pitch en voces, no viene (nativo) en ningún otro editor. Su motor de audio me parece uno de los que mejor suenan, pero insisto, en el fondo el software es una herramienta, da igual el que uses.

- **¿Trabajas mejor por tu cuenta en producciones individuales o acompañado en colaboraciones?**
Normalmente por mi cuenta voy más rápido (que eso no siempre es mejor), pero sí creo que enriquece mucho mas cuando cuentas con colaboraciones de nivel. De hecho, creo que es uno de los problemas de mucha de la música actual, en el pasado, grandes discos (desde los Beatles a Michael Jackson) se han compuesto, arreglado y grabado con la colaboración de auténticos fueros de serie entre músicos, productores, arreglistas etc... Hoy en día es muy difícil ver a tanto profesional inmiscuido en una grabación, al final en los discos prima un único punto de vista y se pierde esa magia.

- **Total de horas que te lleva elaborar un tema:**
 - Horas que dedicas a la composición:
 - Horas que dedicas a la mezcla:
 - Horas que dedicas al mastering (Si lo haces):

No puedo hacerte una media, hay temas que he terminado en una noche y temas que he terminado en un mes.

Si hablamos de temas propios sí es cierto que voy casi mezclando a la vez que voy construyendo el tema, puede que tenga una idea a piano, guitarra o algo pero a medida que voy metiendo sonidos y dando forma al tema voy haciendo un *pre-mix*. Por lo tanto, me resulta muy difícil diferenciar la etapa de composición de la de mezcla en mis producciones propias.

En mezclas para otra gente normalmente si las pistas vienen bien no debería tardar mucho mas de un día por tema. Pero insisto, depende mucho, no es lo mismo un tema de *deep house*, que un arreglo para flamenco con batería cuerdas guitarra cantantes, jaleos, palmas etc...

En el mastering pasa algo parecido, pero intento no tirarme mas de 3 horas seguidas sin descansar porque pierdo perspectiva.

- **¿Cuántos *plugins* utilizas a la hora de producir?**

Muchos, me gusta probar cosas nuevas, si bien es cierto que hay algunos que nunca fallan en mi set, por citar algunos, el compresor SSL de Waves, la emulación de *delays* Lexicon de PSP, la *reverb* de Native Instruments Rc24, las EQ de FabFilter, los compresores nativos de Cubase, el *de-esser* de Waves, el Sonic Maximizer de BBE...

- **¿Opinas que un productor de música *dance* ha de trabajar en tareas como la masterización o la ingeniería de sonido?**

Creo que no es imprescindible pero es recomendable. Al final actualmente en la música “moderna” es igual o mas importante el sonido que el arreglo, me explico: hace 30 años la figura, el arreglo o la melodía que hiciera la guitarra o la voz en un estribillo superaba en importancia al como sonase, lo importante era ese gancho, pero a día de hoy no.

En depende qué momentos importa mas cómo suena que qué notas está dando. Por lo tanto, es definitivo conseguir el mejor sonido posible, y eso ya no es una tarea de composición, es una tarea pura y dura de síntesis, o ingeniería o *mastering*.

- **¿Por qué parte de tus canciones decides empezar cada proyecto? (*Drop, intro, break...*)**

Depende del estilo y el momento varía mucho. En temas de pista (Techno, House, Tech, EDM...) seguramente empiece por el *beat*, si el ritmo camina tienes mucho hecho. A lo mejor esto es más importante en géneros como el Techno o el House que en Mainroom, donde realmente lo que mas tiempo me va a llevar es el sonido del sintetizador y su relación con el bombo en el *drop*...

Por el contrario, en un tema de Chill, o Future House o incluso RnB, empiezo componiendo algo bonito con el piano e intentando que case bien con la línea de voz que vayamos a hacer. También le doy bastante importancia a las letras, si las hay, y cómo casan con la música, (métrica, armonías, etc).

Luego hay otros muchos estilos (dentro de la electrónica) en que empiezo intentando sacar un sonido único en algún sintetizador, y de ahí en adelante.... Como veis cada tema es un mundo.

- **Haz un porcentaje aproximado del tiempo que pasas produciendo en un estudio profesional y del tiempo en que produces en un home-studio: -**

Te diría que a día de hoy 50/50

- **¿Sientes que hoy día la producción musical es algo más cercano y asequible que años atrás? –**

Sin duda si, hace años era impensable los procesos que podemos hacer hoy en un ordena.

- **Con qué disfrutas más, ¿Produciendo música en el estudio o pinchándola como DJ?**

Cada cosa tiene su punto, me encanta producir, me encanta pinchar en clubs, me encanta tocar música en directo... creo que si te gusta la música puedes sacar grandes vivencias de todas ellas.

- **¿Cuál crees que es tu punto fuerte en la producción?**

Me resulta bastante sencillo componer ritmos y hacerlos sonar (quizá por mi formación de batería). No sé cuál es mi punto fuerte, creo que soy bastante polivalente y rápido, pero no sé si se me da algo mejor que otra cosa. Creo que saco buen sonido en cosas como voces, que a veces en España se descuidan un poco, pero no sabría decirte cual es mi *"highlight"*.

- **¿Y tu punto débil?**

A veces gasto demasiado tiempo en cosas que no lo merecen, no es inteligente tirarse 20 horas con un sintetizador.

- **¿Qué consejo le darías a un productor amateur que se está iniciando en el mundo?**

No soy muy de dar consejos. Pero lo primero, que entienda que existe una parte artística y una parte de industria en este mundo musical, y rara vez se dan

la mano... así que en algún punto tendrá que decidir qué quiere hacer: si arte, o ganar dinero.

Si decide lo primero, que no haga caso a nadie y siga su instinto, que busque su sonido y se olvide de lo que le diga la otra parte (manager, industria, a&R, etc..)

Eso y que nunca se sabe demasiado, que nunca pare de aprender. Yo estoy todos los días viendo tutoriales, leyendo libros y publicaciones sobre música, y aun así tengo la sensación de que necesitaría 3 vidas para abarcarlo todo.

Un saludo! Ed.

Entrevista 5 – Sergio Recio (Integrante de Gerox)

- Edad: 18
- Origen: Sabadell, Barcelona
- Seguidores en Facebook: (Junto a Mike Alca en Gerox): 18.032
- Discográficas internacionales para las que ha trabajado: Blanco y Negro, Roster Music

- **¿Aprendiste a producir de forma autodidacta o mediante cursos de producción?**

Sí, comencé a producir con 14, 15 años de forma autodidacta gracias a Youtube, y dos años después hice un curso porque veía que mis canciones no acababan de sonar bien.

- **¿Con qué software de producción trabajas? ¿Por qué?**

Logic X. Porque a la hora de hacer colaboraciones se me hace más cómodo y sobretodo por su comodidad a la hora de trabajar de forma rápida.

- **¿Trabajas mejor por tu cuenta en producciones individuales o acompañado en colaboraciones?**

Por producciones individuales, ya que así voy a mi rollo, pero siempre es bueno hacer colaboraciones, porque que pones en común conocimientos con la otra persona.

- **Total de horas que te lleva elaborar un tema:**

· Horas que dedicas a la composición:

Esta pregunta es difícil, ya que hay tardes que a lo mejor no haces nada o no te sale nada, y hay tardes en las que casi acabas la idea de un tema que acabas de comenzar. Pero si tenemos que hacer una media en horas vamos a poner unas 100, 120 aprox.

· Horas que dedicas a la mezcla:

A la mezcla es a lo que más horas le dedico, pero se las dedico conjuntamente con las de composición. Trabajo componiendo y haciendo la mezcla sobre la marcha.

· Horas que dedicas al mastering (Si lo haces):

Pues unas 4 horas después de acabar la producción y mezcla.

- **¿Cuántos *plugins* utilizas a la hora de producir?**

Muchos, utilizo unos 6 sintetizadores diferentes y creo diferentes sonidos con capas, diferentes tipos de compresores, ecualizadores, *reverbs*, *delays*, y muchos otros efectos de modulación.

- **¿Opinas que un productor de música *dance* ha de trabajar en tareas como la masterización o la ingeniería de sonido?**

Sí, ya que es un productor musical. Siempre he insistido en la diferencia que hay entre artista y productor musical.

- **¿Por qué parte de tus canciones decides empezar cada proyecto? (*Drop*, *intro*, *break*...)**

Siempre comienzo por el *drop* ya que es la parte que mas energía va a tener tu canción, y de ahí hago la subida y después el *break*.

- **Haz un porcentaje aproximado del tiempo que pasas produciendo en un estudio profesional y del tiempo en que produces en un *home-studio*:**

Nunca he estado en un estudio profesional... paso todo el tiempo en mi *home-studio*, que la verdad, lo podríamos considerar profesional.

- **¿Sientes que hoy día la producción musical es algo más cercano y asequible que años atrás?**

Sí, la piratería ha ayudado mucho a que cualquier cosa esté a tu disposición gracias a internet. Gracias a las facilidades de la tecnología, los programas cada vez son más intuitivos o “fáciles” de utilizar.

- **Con qué disfrutas más, ¿Produciendo música en el estudio o pinchándola como DJ?**

Disfruto las dos cosas por igual, y más si pincho mi propia música. Pero si tuviese que elegir, pinchar delante de gente con la que compartes algo como es la música y poder disfrutar de sus reacciones es una muy buena satisfacción.

- **¿Cuál crees que es tu punto fuerte en la producción?**

Las melodías, armonías y técnica.

- **¿Y tu punto débil?**

No sé si es un punto débil, pero siempre le quiero dedicar mucho mas tiempo a la mezcla y *mastering* y seguir mejorando. Creo que es un ámbito muy abierto en el que creo que me quedan muchas cosas por aprender.

- **¿Qué consejo le darías a un productor amateur que se está iniciando en el mundo?**

Que no se queme si no salen las cosas y que siga currando al máximo.

Entrevista 6 – Mike Wit

- Edad: 22
- Origen: Valencia
- Seguidores en Facebook: 1.906
- Discográficas internacionales para las que ha trabajado: Blanco y Negro

¿Aprendiste a producir de forma autodidacta o mediante cursos de producción?

Cuando yo empecé todo esto no estaba de moda. Era muy difícil de obtener información y los tutoriales apenas existían, así que me tocó sentar las bases y orientarme a través de un curso de producción que conseguí hacer por mis estudios en el conservatorio. A partir de ahí he aprendido muchísimo y todo de manera autodidacta.

- ¿Con qué software de producción trabajas? ¿Por qué?

Ableton Live. Me parece el rey ahora mismo hasta que Bitwig no esté un poco más rodado. Tiene todo lo que necesito y puedo plasmar mis ideas de una manera rápida, el *workflow* es impresionante y el editor de archivos de audio te permite hacer prácticamente lo que quieras de una manera mucho más rápida que cualquier otro software. Además tiene la opción del Live, que siempre se agradece!

- ¿Trabajas mejor por tu cuenta en producciones individuales o acompañado en colaboraciones?

De ambas maneras trabajo bien. Cuando haces una colaboración tienes que ir con mentalidad diferente a la que tienes cuando produces solo. Cuando produces en solitario conoces tu estilo, tu manera de hacer las cosas y es mucho más rápido todo. En cambio, cuando produces con otra persona (a no ser que hayáis empezado junto en esto y más o menos hagáis igual las cosas, como es mi caso con Sahe), tienes que preocuparte de otras cosas. El estilo de la otra persona, el tratar de dejar tu huella respetando la esencia del *track* y de tu compañero, la manera de trabajar del otro artista y cómo hace él las cosas...etc.

Me gustan mucho las colaboraciones porque siempre sale algo diferente, un poco de ti, un poco del otro, y un poco de algo totalmente nuevo. Se crean unas sinergias muy interesantes.

- Total de horas que te lleva elaborar un tema: Varía muchísimo. Hay temas que se pueden prácticamente producir en una tarde (hablo de la composición) y otros a los que les dedicas meses. Todo depende de la inspiración y del estilo que produzcas.

- Horas que dedicas a la composición: En proporciones, 60 %
- Horas que dedicas a la mezcla: 30%
- Horas que dedicas al *mastering* (Si lo haces): 10%

En mi caso hago mezcla y mastering de mis temas. Si has hecho las cosas bien y desde el principio vas mezclando, el *mastering* es simplemente una cadena que no suele ocupar apenas tiempo. La clave de un buen *mastering* es una buena mezcla.

- ¿Cuántos *plugins* utilizas a la hora de producir?

Si tuviese que elegir uno de cada rama (un EQ, un compresor, un filtro, una *reverb*, ...etc), me quedaría como unos 20 que considero básicos (incluyendo los nativos del propio DAW), pero dependiendo del tema y lo que se busque en concreto la lista puede ampliarse muchísimo. Aunque soy de los que piensa que si se saben hacer las cosas bien, con “muy poco” puedes hacer algo de calidad.

- ¿Opinas que un productor de música *dance* ha de trabajar en tareas como la masterización o la ingeniería de sonido?

En mi opinión, cuanto más completo sea un productor mejor. Al menos saber desenvolverse con soltura en asuntos como producción, mezcla y *mastering*. Evidentemente, cuando detrás de ti hay una inversión importante vas a tener ingenieros y especialistas que van a hacer que el resultado final del producto sea mejor, pero cuanto más nociones tenga el productor más redondo será el *track*.

- ¿Por qué parte de tus canciones decides empezar cada proyecto? (*Drop, intro, break...*)

Personalmente, suelo elegir la tonalidad, saco los acordes básicos que me gustan y a partir de ahí desarrollo la melodía. Estructuro en mi cabeza cómo quiero que sea el tema y voy haciendo las partes con cosas simples para no olvidarlas. Cuando está la estructura montada ya solo queda añadir detalles, *layering*, efectos, atmósferas...etc.

- Haz un porcentaje aproximado del tiempo que pasas produciendo en un estudio profesional y del tiempo en que produces en un *home-studio*:

90% *home-studio*

10% estudio profesional

- ¿Sientes que hoy día la producción musical es algo más cercano y asequible que años atrás?

Por supuesto. Con menos medios y menos inversión puedes hacer ya cosas serias. Sigue siendo un *hobby* y un mundo caro porque el equipamiento tiene un alto coste, pero las cosas han cambiado de años atrás. También las remuneraciones, al haber menos barreras de entrada todo se ha masificado un poco más. Antes podías hacer música mediocre, no ser conocido y vivir de esto, ahora o destacas o estás perdido.

- Con qué disfrutas más, ¿Produciendo música en el estudio o pinchándola como DJ?

Creo que no podría elegir una. Que los pelos se te ericen en el estudio mientras estás

produciendo algo que has creado tú desde 0 es una sensación indescriptible. Pero que los pelos se te ericen cuando has puesto uno de tus temas y la gente lo conoce, lo baila y lo canta es igual de impresionante. Eso sí, hoy por hoy dedico mucho más tiempo a producir que a pinchar.

- ¿Cuál crees que es tu punto fuerte en la producción?

Mis conocimientos musicales y todos los estudio que hice cuando era más pequeño en el conservatorio, tocar en agrupaciones musicales y haber estado rodeado de músicos gran parte de mi vida me ha ayudado mucho. Creo que esta formación te hace ver la música desde otro prisma, entenderla y producirla de otra manera. No digo que sea mejor o peor, pero sí diferente. Aprendes a escuchar mucha música y muy variada así que también te acerca a entender los gustos del público.

- ¿Y tu punto débil?

Soy desastroso en la síntesis, jaja. Es sin duda una de las cosas que llevo tiempo queriendo perfeccionar, pero como hago estilos de música en los que la innovación viene más por parte de las melodías, la mezcla de géneros y los conocimientos musicales teóricos propiamente dichos que de encontrar sonidos diferentes, pues se me hace difícil obligarme. Pero es una tarea pendiente y estoy seguro de que acabará gustándome.

- ¿Qué consejo le darías a un productor amateur que se está iniciando en el mundo?

Que estudie música, que crea en él y que no se fie de nadie. A nadie le gusta que alguien que no sea albañil le construya su casa, ni alguien que no sea un médico le dé una receta para su dolor de garganta. Lo mismo pasa con los productores. No puedes pretender hacer música si no sabes dónde está la tecla Do en un piano. Y a la larga vas a trabajar muchísimo mejor y más rápido.

Entrevista 7 - Feider

- Edad: 20
- Origen: Barcelona
- Seguidores en Facebook: 1.205
- Discográficas internacionales para las que ha trabajado: Protocol Recordings, Armada Music

- **¿Aprendiste a producir de forma autodidacta o mediante cursos de producción?**

Totalmente autodidacta. Igual por eso fui mejorando un poco mas lento, pero aun así se puede.

- **¿Con qué software de producción trabajas? ¿Por qué?**

Con Fruity Loops, por su flexibilidad y velocidad a la hora de cargar, cortar y editar *samples*. Su diseño y usabilidad del piano roll. Pero falla mucho su organización de pistas en el mezclador.

Una vez terminada la canción hago la mezcla en Ableton, que es mucho mas organizado.

- **¿Trabajas mejor por tu cuenta en producciones individuales o acompañado en colaboraciones?**

Trabajo igual de bien, pero tengo tendencia a imponer un poco mis métodos en las colaboraciones. Prefiero individualmente, pero una colaboración de vez en cuando siempre viene bien.

- **Total de horas que te lleva elaborar un tema:**

- Horas que dedicas a la composición: 20 / 30
- Horas que dedicas a la mezcla: 10
- Horas que dedicas al *mastering* (Si lo haces): 0

- **¿Cuántos *plugins* utilizas a la hora de producir?**

Más de 20 supongo.

- **¿Opinas que un productor de música *dance* ha de trabajar en tareas como la masterización o la ingeniería de sonido?**

Sí, pero no todos tenemos el equipo para dominar mucho en este campo, (ni la paciencia). Personalmente me gusta mucho mas la composición.

- **¿Por qué parte de tus canciones decides empezar cada proyecto? (*Drop, intro, break...*)**

Drop casi siempre. Si éste no me queda bien, no sigo el tema.

- **Haz un porcentaje aproximado del tiempo que pasas produciendo en un estudio profesional y del tiempo en que produces en un *home-studio*:**

Siempre en el estudio de mi casa.

- **¿Sientes que hoy día la producción musical es algo más cercano y asequible que años atrás?**

Mucho mas. Cuando empecé ya era bastante asequible, pero ahora hay muchísimas mas fuentes de información.

- **Con qué disfrutas más, ¿Produciendo música en el estudio o pinchándola como DJ?**

Las 2 por igual. Son momentos distintos, pinchándola tienes momentos de mucha euforia. Produciéndola, cuando ya está acabada y te das cuenta de lo bien que suena te sientes muy contento, con ganas de ver que futuro le depara a ese tema.

- **¿Cuál crees que es tu punto fuerte en la producción?**

La composición de melodías y acordes, y el *sampleo*.

- **¿Y tu punto débil?**

La mezcla seguramente.

- **¿Qué consejo le darías a un productor amateur que se está iniciando en el mundo?**

1) Que no se estanque con los mismos sonidos.

2) Que no pierda el tiempo promocionando ni acabando temas. Lo mas importante es seguir mejorando hasta que suenan 100% profesionales.

Entrevista 8 – Gee Beat

- Edad: 22
- Origen: Barcelona
- Seguidores en Facebook: 5.365
- Discográficas internacionales para las que ha trabajado: Warner Music

- **¿Aprendiste a producir de forma autodidacta o mediante cursos de producción?**

Hice un cursillo bastante corto en Plastic sobre producción a un nivel muy básico, uno de armonías y otro de *mastering*. Pero el 90% de lo que sé es autodidacta, todo Youtube y alguna página o blog.

- **¿Con qué software de producción trabajas? ¿Por qué?**

Trabajo con Logic Pro9, porque es lo que me recomendaron en su momento y porque funciona con Mac. Siempre me he sentido muy cómodo trabajando con este sistema operativo. No me he pasado al 10 porque ya trabajo muy fluido con el 9.

- **¿Trabajas mejor por tu cuenta en producciones individuales o acompañado en colaboraciones?**

La verdad es que nunca he acabado una colaboración, siempre se me ha dado mejor trabajar solo; mi ritmo y mis momentos de inspiración. Aunque sí que he trabajado con cantantes (hasta el momento todo chicas) y las he grabado en mi estudio. Siempre ha sido positivo.

- **Total de horas que te lleva elaborar un tema:**

El total de horas es súper relativo; la composición sobretodo. A veces puedo sacar 3 melodías buenas en 5 minutos y a veces me puedo pasar dos horas sin convencerme de nada. Ahora ya domino un poco más el teclado y me facilita pasar mis ideas a la pantalla pero al principio era un drama. En cuanto a la mezcla, es el proceso más técnico y más arduo, sobretodo en temas *progressive* que tienen muchísimas pistas. La mezcla solo se mejora practicando; por ejemplo, para mi último tema "Not Everything Is Easy" creo que hice alrededor de 19 mezclas distintas a lo largo de 4 o 5 meses. Entre medio iba haciendo muchísimos más proyectos pero con el tiempo vuelves a escuchar la mezcla y no te convence. A veces retocaba cosas y a veces volvía a empezar desde cero. Total, el día del lanzamiento por la mañana volví a empezar de cero, hice la mitad de la mezcla por la mañana y por la tarde ya estaba acabada. Para mí, la mejor mezclas de todas. Es importante conocer todos los elementos de tu canción y eliminar los que no sean imprescindibles. El *mastering* en verdad son 10 minutos si la mezcla es buena. En total te diría que 3/4 horas la composición, 7/8 la mezcla y media hora el *mastering*.

- **¿Cuántos *plugins* utilizas a la hora de producir?**

Para producir, en cuanto a la parte creativa, no uso muchos *plugins*, siempre suelo usar los mismos porque ya me los conozco. Cuando empiezo a tantear con *plugins* nuevos sin saber lo que busco pierdo horas muy fácilmente. Te diría que siempre uso los mismos 6/7 *plugins* para los sonidos (muchos de Logic, Kontakt y Sylenth). Luego también uso librerías de sonidos para todo lo que son percusiones (*kicks, claps, hi hats*, etc.) y efectos. Pero para la mezcla (EQ, compresiones, *reverbs, delays*) uso más. Para la compresión siempre uso los mismos 3 o 4 (C1 de Waves, The Glue y SSLCompressor). De *reverbs* siempre uso los 3 o 4 de la misma casa (Chamber). De EQs últimamente solo uso dos (El de Logic para cortar frecuencias y SSLChannel). Y de *delays* me gusta mucho H-Delay de Waves. Y luego cosas más técnicas como de temas de *spreaders*, filtros, etc. Lo que nunca me falta en el master es SPAN y el Multimeter de Logic, que me permiten ver los niveles de las frecuencias que suenan en mi tema.

- **¿Opinas que un productor de música *dance* ha de trabajar en tareas como la masterización o la ingeniería de sonido?**

A día de hoy sólo tienes dos opciones: o aprendes a hacerlo o pagas por ello. Yo he tenido que aprender a mezclar, masterizar... incluso a hacer videoclips y portadas con Photoshop (obviamente a un nivel muy bajo). De todas formas, la mezcla o el *mastering* a veces va bien que te lo haga otro porque tu tema lo tienes tan escuchado que pierdes la referencia.

- **¿Por qué parte de tus canciones decides empezar cada proyecto? (*Drop, intro, break...*)**

Normalmente empiezo por unos acordes y una melodía, que suele ser la del *drop*. Aunque a veces, probando *plugins* o bancos de sonidos nuevos, me inspira un sonido y empiezo a partir de ahí. Creo que por donde empieces está bastante sujeto al tipo de música que hagas, si haces un tema de techno quizás empieces por un *loop* y unas percusiones. Casi nunca suelo empezar por la *intro*... lo he probado y no me funciona. Pues 100%. Aunque se pueden hacer cosas muy buenas. Lo importante es conocerse el sonido de la habitación, de los altavoces y tener referencias de como suenan las canciones que te gustan.

- **Con qué disfrutas más, ¿Produciendo música en el estudio o pinchándola como DJ?**

¡Es una buena pregunta! La verdad es que me la han hecho y me la he hecho muchas veces... Es complicado, creo que, aunque vaya muy unido no se puede comparar. Yo uso el estudio para evadirme del mundo, para crear... es mi momento de soledad en un mundo en el que no hay problemas. En cambio pinchando es todo lo contrario, interactuar con la gente, muchísima energía... Al final las dos cosas se tratan de

transmitir, pero por caminos opuestos. Aunque pinchar una canción y ver que a la gente le gusta no tiene precio yo no hago la música para que a la gente le guste, la hago porque me gusta a mí.

- **¿Cuál crees que es tu punto fuerte en la producción?**

Creo que mi punto más fuerte, aunque algunos lo vean como una flaqueza, es que produzco de todo. La gente cree que tienes que agarrarte a un estilo y ser fiel a él. Pero, como ya he dicho antes, creo que lo importante en el estudio es hacer lo que tienes dentro... Yo, desde pequeño, he escuchado mucho pop y mucho hip-hop/RnB, y por eso no siempre me apetece hacer House.

- **¿Qué consejo le darías a un productor amateur que se está iniciando en el mundo?**

Le daría un consejo que me dieron a mí y que no seguí jajaja... El consejo es que no tuviera prisa! Que no quisiera sacar por internet el primer tema que acabara. Primero hay que mejorar mucho, ser muy auto-crítico y, cuando de verdad estés muy seguro que lo que haces suena como quieres que suene, entonces sacarlo. Da igual si tardas dos años (que seguro que tardarás) o 6, hay que ser perseverante y paciente.

Entrevista 9 - Baseek

- Edad: 29
- Origen: Terrassa, Barcelona
- Seguidores en Facebook: 535
- Discográficas internacionales para las que ha trabajado: Pacha Recordings, Matinée Music

- ¿Aprendiste a producir de forma autodidacta o mediante cursos de producción?

Prácticamente el 90% de forma autodidacta desde que tenía unos 14 años, el 10% de consejos de amigos o mini-tutoriales de internet.

- ¿Con qué software de producción trabajas? ¿Por qué?

Empecé con FruityLoops Studio. Actualmente utilizo Cubase 5, supongo que por comodidad y rapidez a la hora de trabajar ya que estoy acostumbrado a él.

- ¿Trabajas mejor por tu cuenta en producciones individuales o acompañado en colaboraciones?

Trabajo mejor en producciones individuales, ya que voy mas rápido, produzco a mi manera con mis ideas sin que interfiera el criterio de nadie más.

- Total de horas que te lleva elaborar un tema:

- Horas que dedicas a la composición:
- Horas que dedicas a la mezcla:
- Horas que dedicas al *mastering* (Si lo haces):

La fase de la producción es un tiempo muy variable que sobre todo depende de 2 factores: el tiempo y la inspiración en el momento que tienes tiempo. Se puede dar el caso que tarde 2 días en hacer un tema como puedo tardar 2 o 3 semanas. En la mezcla suelo tardar entre 2 y 3 horas aproximadamente, apurando mucho 4. La parte de *mastering* (cuando lo hago) me suele llevar entre 20 y 40 minutos de tiempo.

- ¿Cuántos *plugins* utilizas a la hora de producir?

Depende del numero de pistas que tenga el proyecto, y si contamos *plugins* de instrumentos virtuales, de efectos y de dinámica depende de cuantos sean los que quiero aplicar a las pistas. He llegado a hacer temas de más de 80 pistas por lo que entre sintetizadores y efectos calculo que habrían unos 160 o más, si hablamos solamente de VST, unos 16 *plugins* aprox.

- ¿Opinas que un productor de música *dance* ha de trabajar en tareas como la masterización o la ingeniería de sonido?

Siempre es un punto a favor, pero considero que no es estrictamente necesario, ya que para algo están los ingenieros de mastering.

- ¿Por qué parte de tus canciones decides empezar cada proyecto? (*Drop, intro, break...*)

Casi siempre suelo empezar por el *drop*, ya que sobre una base que construyo, puedo ir añadiendo elementos hasta poder hacerme una idea como sonaría la parte principal de la pista y así de esa manera puedo definir también el estilo que tendrá el tema.

- Haz un porcentaje aproximado del tiempo que pasas produciendo en un estudio profesional y del tiempo en que produces en un home-studio:

No he producido nunca en un estudio profesional, claro esta que un *home-studio* también puede serlo. En mi caso, paso varias horas diariamente en mi estudio, casi unas 30 a la semana.

- ¿Sientes que hoy día la producción musical es algo más cercano y asequible que años atrás?

Internet ha sido en gran parte responsable de acercarnos a otro nivel la producción musical, lo de que sea asequible o no es discutible. No obstante, hoy en día con la piratería puede ser más asequible. En cuanto a hardware se refiere, por suerte hoy en día podemos encontrar en el mercado una gama de productos cada vez más extensa y con finalidades distintas que pueden oscilar desde los precios más bajos (gama baja) hasta los más caros (alta gama). Así que podríamos decir que hoy en día tenemos la producción musical mucho más a nuestro alcance.

-Con qué disfrutas más, ¿Produciendo música en el estudio o pinchándola como DJ?

No sabría decirte, son dos sensaciones distintas, cuando haces la música en muchas ocasiones sientes la emoción y la motivación del momento al ver el sonido que estas sacando y como se van plasmando tus ideas, y te incita a estar pegado a la pantalla sin darte cuenta de cómo pasa el tiempo para mejorar ese sonido hasta alcanzar tu meta. Cuando lo pinchas, es más un sentimiento de curiosidad para ver qué tal suena tu nuevo tema en una sala y cuando te da una impresión positiva sientes una sensación de orgullo por tu trabajo bien hecho.

- ¿Cuál crees que es tu punto fuerte en la producción?

Desde pequeño tengo facilidad por sacar melodías, sin saber nada de solfeo. Me puedo poner delante del piano y sacar melodías rápidamente o imitarlas de temas ya existentes. En ese sentido me considero bastante creativo, y también

me veo con eso facilidad para recrear sonidos y sobretodo estilos concretos, eso te permite adaptar luego tu música a las tendencias actuales. Incluso a veces he soñado canciones maravillosas que ni siquiera existen aunque por desgracia después no me acuerdo de como eran.

- ¿Y tu punto débil?

Considero que mi punto débil, en gran parte es la promoción de mi propia música, ya que no tengo un gran numero de seguidores, ni tampoco tiempo ni muchos medios para alcanzar una gran cantidad de repercusión pese a haber lanzado canciones a través de sellos de renombre. A nivel técnico donde flojea también un poco es más en la parte de *mastering*, claro que eso no siempre es un problema cuando puedo llevar mi música a un estudio a masterizarlo.

- ¿Qué consejo le darías a un productor amateur que se está iniciando en el mundo?

Lo primero de todo pasión, mucha constancia, dedicarle horas porque sientes que te gusta no por obligación. No querer correr, ser humilde y autocritico con su música. Aprender todo lo posible, ser autodidacta, indagar y mirar tutoriales (internet es una gran herramienta). Otro punto importante a tener en cuenta es centrarse más en la calidad de la música que en la imagen. No darle más importancia a la imagen y el postureo que a la música.

Entrevista 10 – Roberto Sansixto

- Edad: 30
- Origen: Fuente Encarroz, Valencia
- Seguidores en Facebook: 22.629
- Discográficas internacionales para las que ha trabajado: Blanco y Negro, Roster Music, PornoStar Records

- ¿Aprendiste a producir de forma autodidacta o mediante cursos de producción?

De forma totalmente autodidacta, además de que con el paso del tiempo vas aprendiendo de toda la gente con la que te juntas en este camino tan largo y gratificante que es la producción musical.

- ¿Con qué software de producción trabajas? ¿Por qué?

Actualmente trabajo con Ableton Live, es una herramienta con la que me siento totalmente cómodo trabajando después de haber podido trabajar o probar otras.

- ¿Trabajas mejor por tu cuenta en producciones individuales o acompañado en colaboraciones?

Siempre trabajo mucho mejor por mi cuenta, es decir, individualmente, pero esto no significa que no esté a gusto produciendo con algún compañero. De hecho, siempre te llevas algo bueno de compartir proyecto con otro productor.

- Total de horas que te lleva elaborar un tema:

- Horas que dedicas a la composición:
- Horas que dedicas a la mezcla:
- Horas que dedicas al *mastering* (Si lo haces):

Tanto la mezcla como el *mastering* es algo que empiezo desde el minuto 0, es decir, desde el primer audio que pongo ya me gusta dejarlo en su tonalidad, ecualización, procesamiento y volumen correcto antes de pasar al siguiente. En cuanto a la composición, más de lo mismo, me gusta que quede bastante claro antes de pasar a la siguiente pista. Las horas dedicadas a una producción son relativas, hay días que en una tarde tienes un tema hecho y otros días donde el perfeccionismo y la ambición no te dejan terminar un tema antes de varias semanas o meses.

- ¿Cuántos *plugins* utilizas a la hora de producir?

Depende de los que me pida el proyecto. En mi última producción gasto alrededor de 30 instrumentos y 60 *plugins* de procesamiento.

- ¿Opinas que un productor de música *dance* ha de trabajar en tareas como la masterización o la ingeniería de sonido?

Aunque no es preciso, sí que es cierto que a mi personalmente me encanta aprender cada día algo más y poder ser autosuficiente en cuanto a todo lo referente a la producción de un “Single”. De hecho, nunca me han masterizado un tema jajaja.

- ¿Por qué parte de tus canciones decides empezar cada proyecto? (*Drop, intro, break...*)

La mayor parte de las veces empiezo por el *drop*.

- Haz un porcentaje aproximado del tiempo que pasas produciendo en un estudio profesional y del tiempo en que produces en un *home-studio*:

100% estudio profesional.

- ¿Sientes que hoy día la producción musical es algo más cercano y asequible que años atrás?

¡¡Muchísimo!! Además que antes tenías que tener mucho dinero para empezar a producir y ahora con un PC, una tarjeta de sonido y unos altavoces ya puedes hacer grandes cosas.

- Con qué disfrutas más, ¿Produciendo música en el estudio o pinchándola como DJ?

Creo que es la pregunta más difícil y buena que me han hecho en la vida porque no tengo ni idea... jajajajaja

Lo dejamos en un 50% - 50%

- ¿Cuál crees que es tu punto fuerte en la producción?

La calidad sonora y las melodías, con toda la humildad del mundo. =)

- ¿Y tu punto débil?

El perfeccionismo hace que elimine el 80% de mis producciones, y eso no es nada bueno, aunque a muchos les parezca que sí. De hecho, ya me ha pasado factura en más de una ocasión.

- ¿Qué consejo le darías a un productor amateur que se está iniciando en el mundo?

No pierdas tu gusto musical y tus creencias por querer llegar a la fama antes, y pedalea sin parar aún sin tener el apoyo de nadie.

Entrevista 11 - Alemany

- Edad: 23
- Origen: Barcelona
- Seguidores en Facebook: 33.844
- Discográficas internacionales para las que ha trabajado: Juicy Music, PornoStar Records, Pacha Recordings

- **¿Aprendiste a producir de forma autodidacta o mediante cursos de producción?**

De forma autodidacta. De hecho, considero que para empezar es mucho mejor que un curso. Para avanzar e ir un paso más allá, toda formación es buena.

- **¿Con qué software de producción trabajas? ¿Por qué?**

Con Logic Pro X. Porque es el primero que toqué y con el que más cómodo me encuentro. Pero no hay que fijarse en qué software, sino con el que mejor aplicas tus ideas.

- **¿Trabajas mejor por tu cuenta en producciones individuales o acompañado en colaboraciones?**

De las dos formas, depende del momento en el que me encuentre. Explorar otras formas de hacer música siempre ayuda.

- **Total de horas que te lleva elaborar un tema:**

· **Horas que dedicas a la composición:**

· **Horas que dedicas a la mezcla:**

Aquí te respondo a las dos a la vez: depende de cada proyecto. Hay algunos en los que en 2 días lo tengo todo hecho y hay otros en los que puedo pasarme 1 semana tranquilamente. Eso sí, echándole un mínimo de 8/10 horas diarias.

· **Horas que dedicas al *mastering* (Si lo haces):**

Cuando termino el tema, lo dejo 24 horas para que el oído descanse. Luego lo que éste requiera. Normalmente, unas 2 horas.

- **¿Cuántos *plugins* utilizas a la hora de producir?**

Una barbaridad. Piensa que trabajo a unas 80/100 pistas por proyecto, y en cada pista puede haber 8/10 *plugins* perfectamente, ya sea aplicados a la pista o efectos de procesamiento en bus.

- **¿Opinas que un productor de música *dance* ha de trabajar en tareas como la masterización o la ingeniería de sonido?**

¡Claro! Cada vez se lleva más. Porque en la electrónica hacemos cosas muy

complicadas con el sonido, que consisten en apretar al máximo posible el volumen sin distorsionar el proyecto final. Y eso se valora en los demás géneros.

- **¿Por qué parte de tus canciones decides empezar cada proyecto? (*Drop, intro, break...*)**

Suelo empezarlos por el break actualmente, pero cuando empezaba los creaba a partir del *drop*. Cada uno tiene su fórmula, ninguna es exacta.

- **Haz un porcentaje aproximado del tiempo que pasas produciendo en un estudio profesional y del tiempo en que produces en un *home-studio*:**

De momento es todo *home-studio*. Veremos cuando tenga el profesional...

- **¿Sientes que hoy día la producción musical es algo más cercano y asequible que años atrás?**

¡Claro! La tecnología nos ha dado la posibilidad de crear música con un ordenador. Eso nos pone las opciones de prosperar, en mayor o menor medida, al alcance de todos.

- **Con qué disfrutas más, ¿Produciendo música en el estudio o pinchándola como DJ?**

Creo que es la combinación lo que da la perfección. Cuando produces mucho necesitas testearla y pasarlo bien con el público. Cuando pinchas demasiado echas de menos crear nuevos sonidos. ¡Todo a su tiempo!

- **¿Cuál crees que es tu punto fuerte en la producción?**

Que no me estanco en ningún género. Hago lo que me apetece en cada momento. Y por eso el campo de apoyo es más grande, aunque el seguidor que tienes en un género te puede criticar por ello. Pero la versatilidad es un grado.

- **¿Y tu punto débil?**

Que me cuesta mucho innovar, ya que muchas veces voy a lo que sé hacer. Es en ese momento donde hay que ser fuerte y emplear más horas para ser más original.

- **¿Qué consejo le darías a un productor amateur que se está iniciando en el mundo?**

Que le meta horas, horas y más horas. Y que no se estanque si no ve luz al final del túnel. Cuando piense que está todo creado, se equivocará. Porque eso se dirá hasta que venga alguien y rompa la estadística.

Entrevista 12 – Joan Reyes

- Edad: 28
- Origen: Terrassa, Barcelona
- Seguidores en Facebook: 16.283
- Discográficas internacionales para las que ha trabajado: Toolroom Records, Fresco Records

- **¿Aprendiste a producir de forma autodidacta o mediante cursos de producción?**

Totalmente autodidacta. Cuando empecé los cursos de producción estaban centrados en el trabajo de técnico de estudio, y de todos modos no me los podía permitir. Tampoco tenía internet (hasta casi los 18 años), así que revistas como Future Music o Computer Music fueron mi única ayuda, ya que ni siquiera conocía gente que se dedicara a esto hasta que cumplí 20 años.

- **¿Cuál crees que es tu punto fuerte en la producción?**

El sonido final. Siempre he hecho hincapié en mejorar la mezcla y el *mastering*, y ese es mi punto fuerte: las cosas suenan bien. Las ideas pueden ser mejores o peores, pero creo que el sonido final siempre es bueno.

- **¿Y tu punto débil?**

Las cajas y los platillos. Son elementos que siempre me cuesta encajar, por eso más de la mitad de mis temas no tienen caja, y uso líneas de *hi-hats* hechas con ruido blanco. Es realmente mi talón de Aquiles.

- **¿Con qué software de producción trabajas? ¿Por qué?**

Con Cubase básicamente, aunque desde hace un par de años he añadido Ableton Live al flujo de trabajo. Trabajo con Cubase porque desde que empecé me hice con una versión remota (la 2.0), y aprendí a manejarla con soltura. Sencillamente por eso. Y la razón por la que utilizo Ableton a veces es porque tiene algunas herramientas que facilitan procesos relacionados con el *sampling*, una técnica que utilizo a menudo en los primeros pasos de cada producción, y posteriormente profundicé porque empecé como profesor de producción musical y los cursos se basaban en esa plataforma.

- **¿Trabajas mejor por tu cuenta en producciones individuales o acompañado en colaboraciones?**

Mejor sólo. A veces he disfrutado colaborando, pero son más las veces en las que me he agobiado con compañía en el estudio, así que prefiero estar sólo. Como soy tan *freak* del sonido, puedo pasar horas repasando una sección, y el hecho de tener a alguien al lado me presiona.

- **Total de horas que te lleva elaborar un tema:**

· **Horas que dedicas a la composición:**

Es muy relativo. Quizás, desde que surge la idea, la compongo y la arreglo en unas 2 o 4 horas... Pero la cosa está en que aparezca la idea. Ahí pueden pasar días.

· **Horas que dedicas a la mezcla:**

Entre 8 y 16 (una o dos jornadas completas)

· **Horas que dedicas al *mastering* (Si lo haces):**

Va ligado a la mezcla, pero si aíslas el tiempo concreto de *mastering*, unos 30 minutos.

- **¿Cuántos *plugins* utilizas a la hora de producir?**

Cada vez menos, pero unos 2 o 3 por pista, a una media de 20 o 25 pistas por proyecto. A eso habría que sumarle 3 o 4 sintetizadores VST, pero suelo volcarlo todo a audio.

- **¿Opinas que un productor de música *dance* ha de trabajar en tareas como la *masterización* o la ingeniería de sonido?**

Opino que no debe haber una norma que estipule si debe o no debe. Yo personalmente me siento incapaz de ceder ese proceso a otra persona, pero trabajo mezclando y masterizando a terceros, así que, depende de cada uno.

- **¿Por qué parte de tus canciones decides empezar cada proyecto? (*Drop, intro, break...*)**

El 95% de las veces trabajo la transición desde el *break* principal al *drop* principal. Desde ahí construyo hacia atrás y hacia adelante.

- **Haz un porcentaje aproximado del tiempo que pasas produciendo en un estudio profesional y del tiempo en que produces en un *home-studio*:**

Mi *home studio* es mi estudio profesional. Pero si te sirve, el 90% en mi estudio y el 10% en mi laptop, viajando mayoritariamente.

- **¿Qué consejo le darías a un productor amateur que se está iniciando en el mundo?**

Que utilice sólo aquellas pocas herramientas que conozca profundamente, y que no amplíe su arsenal hasta que las conozca bien. Y que tenga paciencia.

Entrevista 13 - Revelic

- Edad: 22
- Origen: Rubí, Barcelona
- Seguidores en Facebook: 2.841
- Discográficas internacionales para las que ha trabajado: Blanco y Negro, Sony Music

- ¿Aprendiste a producir de forma autodidacta o mediante cursos de producción?

Toda la base desde que empecé fue autodidacta. Sin contar como curso a las infinidades de contenidos que he ido absorbiendo de la red y que son tan válidos como muchos cursos de pago (siempre y cuando sepas filtrar bien la información).

- ¿Con qué software de producción trabajas? ¿Por qué?

Actualmente solo con Ableton. Ofrece una mezcla entre practicidad y versatilidad mezclada con un toque muy humano que te permite transmitir al máximo la idea que tienes en tu cabeza hacia el DAW en sí, además, considero que como programa, está muy bien optimizado y ocupa menos recursos de mi ordenador que otros.

- ¿Trabajas mejor por tu cuenta en producciones individuales o acompañado en colaboraciones?

Colaboración siempre, 2 mentes mejor que una. Siempre y cuando trate con gente que ofrezca calidad, pasión y seriedad.

- Total de horas que te lleva elaborar un tema:

- Horas que dedicas a la composición:

3 semanas

- Horas que dedicas a la mezcla:

3 semanas (pero lo hago a medida que produzco), en total ponle 4 semanas entre composición y mix.

- Horas que dedicas al mastering (Si lo haces):

- ¿Cuántos *plugins* utilizas a la hora de producir?

Intento no usar más de 6-8 distintos

- ¿Opinas que un productor de música *dance* ha de trabajar en tareas como la masterización o la ingeniería de sonido?

Depende, si eres de aquellos productores los cuales gran parte de su facturación viene de los bolos (generados por su música y demás acciones comerciales y publicitarias),

no pienso que sea malo que ciertas tareas las delegue, y se centre en componer y trabajar en sus actuaciones. Lo que no comparto es la idea de delegar toda la tarea de creación de canciones, desde principio a fin.

- **¿Por qué parte de tus canciones decides empezar cada proyecto? (*Drop, intro, break...*)**

Drop en la gran mayoría de los casos.

- **Haz un porcentaje aproximado del tiempo que pasas produciendo en un estudio profesional y del tiempo en que produces en un *home-studio*:**

100% *home studio* (*bedroom studio* jeje)

- **¿Sientes que hoy día la producción musical es algo más cercano y asequible que años atrás?**

Por supuestísimo. Yo mismo soy un beneficiario de este cambio.

- **Con qué disfrutas más, ¿Produciendo música en el estudio o pinchándola como DJ?**

Pienso que son dos cosas distintas, que se realizan en un entorno y momento distinto... No obstante, por divertimento, un buen bolo genera muchas sensaciones positivas, más por el *feedback* de la gente que no por el hecho de mezclar música en sí, mientras que la tarea en estudio es algo más solitaria. Resumiendo. Pinchando con gente, me quedo con la opción DJ. Pinchando para mí, me quedo con la producción.

- **¿Cuál crees que es tu punto fuerte en la producción?**

Desarrollar un tema ya empezado con facilidad.

- **¿Y tu punto débil?**

Tengo mil... Haciendo un *follow-up* de la anterior pregunta, diría que, empezar temas desde cero.

- **¿Qué consejo le darías a un productor amateur que se está iniciando en el mundo?**

Que produzca música, sin más. A eso me refiero a que haga lo que el quiera. Hoy día es muy fácil dejarse influenciar por el entorno, mucha gente, muchas modas, todos persiguiendo la luz reluciente en busca de su éxito como artista, cuando lo único que se consigue así es desviar nuestro camino y nuestros objetivos llevándote a no alcanzar nada.

Así que, tener ganas, dedicarle muchas horas y sobretodo marcarse pequeños objetivos, sin mirar lo que hace el vecino. Creo que es la única (o al menos una buena forma) de progresar en aquello que desees.

Entrevista 14 – Blanca Olivella (Integrante de Buck)

- Instrumento-rol en el grupo: Vocalista y guitarrista
 - Género: Punk-rock
 - Edad: 22
 - Origen: Barcelona
-
- **Del 1 al 10, ¿Qué importancia tiene para vuestro grupo la función del productor musical?**
Un 8.
 - **¿Qué tareas realiza el productor musical con vosotros?**
Primero nos aconseja, sobre todo. Si ve que hay algo que no está claro o que puede perjudicar a la producción en sí, nos lo comenta. Es como un consejero a lo Pepito Grillo.
 - **¿Qué software de producción utiliza?**
Pro Tools.
 - **¿Cómo es vuestra relación con el productor?**
Básicamente somos amigos. Era el teclista del anterior grupo de mi guitarra, por lo que la relación es muy próxima.
 - **¿Os implicáis en su proceso de producción?**
Sí, básicamente somos sus currantes. Nosotros vamos ahí, curramos tanto como él, montamos la microfónica, cableado, y estamos ahí viendo cómo se graba todo y entendiendo el proceso.
 - **¿Siempre habéis trabajado con el mismo productor?**
Este ha sido nuestro primer trabajo discográfico, así que es la primera vez que trabajamos con él.
 - **¿Qué características le requerís a un productor para poder trabajar con vosotros?**
Mucho oído, mucha paciencia, ser una persona que no es estrese y una persona muy didáctica, porque él te puede decir cosas que crees que están bien y que puede tomarse mal que se lo dijeran de alguna manera u otra.

Entrevista 15 – Adrià García (Integrante de La Cintura De La Paula)

- Instrumento-rol en el grupo: Bajista
 - Género: Pop alternativo
 - Edad: 22
 - Origen: Les Borges Blanques, Lleida
-
- **Del 1 al 10, ¿Qué importancia tiene para vuestro grupo la función del productor musical?**
Un 10, porque la primera maqueta que hicimos se compuso y se grabó entera en estudio. Sin él no habiéramos podido hacer nada y nos pasamos muchas tardes encerrados en el estudio componiendo.
 - **¿Qué tareas realiza el productor musical con vosotros?**
Aportaba ideas y conocimientos informáticos sobre los programas de producción que se utilizaban, nos hacía recomendaciones, también compuso alguna canción o ritmos y partes de algunas canciones. Aún así ahora ya no tenemos productor, lo tuvimos durante la época en que estuvimos componiendo el primer disco.
 - **¿Qué software de producción utiliza?**
Logic Pro X.
 - **¿Cómo es vuestra relación con el productor?**
Somos amigos. De hecho él formaba parte del grupo antes de ser productor. Era el cantante y guitarra, pero después decidió pasarse a la producción porque su trabajo en el grupo le ocupaba demasiado tiempo, y creía que la producción le haría ir más liberado, pero acabó siendo lo contrario.
 - **¿Os implicáis en su proceso de producción?**
Sí, nos hemos comprado entre todos el Logic Pro para entenderlo mejor y para ir editando cosas. Es más fácil componer cuando tienes un programa de edición delante antes que componer en un local.
 - **¿Siempre habéis trabajado con el mismo productor?**
Siempre con él mismo. Aún así ha habido otra gente, amigos nuestros, algunos productores y otros no, que nos han ido echando una mano. Pero el productor principal siempre ha sido el mismo, además tiene un estudio de grabación al que le hemos dado uso.
 - **¿Qué características le requerís a un productor para poder trabajar con**

vosotros?

La primera es que aporte ideas y que no sea una persona que sólo se dedique a hacer lo que le decimos, sino que participe y se involucre en el proyecto, que entienda nuestra música y pueda mejorarla. Incluso puede componer.

Entrevista 16 – Manuel Murdock (Integrante de Signum)

- Manuel Milán (Manuel Murdock), de Signum
 - Instrumento-rol en el grupo: Guitarra y vocalista
 - Género: Rock
 - Edad: 22
 - Origen: Terrassa, Barcelona

- Del 1 al 10, ¿Qué importancia tiene para vuestro grupo la función del productor musical?

La verdad es que es algo relativo, pero mayormente, un 8 quedándome corto. Está claro que el trabajo del grupo es muy importante (calidad de los directos, marketing, entre otras cosas), pero la gente para conocerte escucha tu producto de estudio antes de verlo en directo, entonces... Cuanto mejor producto, mejor resultado. Ahí la importancia es total.

- ¿Qué tareas realiza el productor musical con vosotros?

Grabación, edición y master. A partir de ahí el trabajo es nuestro.

- ¿Qué software de producción utiliza?

Utiliza un programa llamado Cubase, desde Windows7. Un programa que permite hacer un proyecto de estudio, con presets de efectos para los instrumentos que hayan sido utilizados (en este caso guitarras, bajo, voces y percusión) distribuidos por pistas.

- ¿Cómo es vuestra relación con el productor?

Accidentada. Cuesta mucho una implicación total de alguien ajeno al grupo. Encontrar profesionalidad cuesta más que encontrar agua en el desierto.

- ¿Os implicáis en su proceso de producción?

Siempre que se nos permita, rotundamente sí. Nadie mejor que nosotros puede saber el sonido que buscamos, por lo tanto nuestra implicación es esencial.

- ¿Siempre habéis trabajado con el mismo productor?

Cuando uno no encuentra el resultado deseado con un productor en concreto, al igual que todo cliente que quiere un buen producto, busca siempre una buena marca. Por lo tanto es comprensible que uno no trabaje siempre con el mismo productor si este no brinda el mejor resultado.

- ¿Qué características le requerís a un productor para poder trabajar con vosotros?

Compromiso, interés, calidad y por último aunque no menos importante: Confianza. Si algo apreciamos los artistas, es que sepan decirnos en igual medida lo que hacemos

mal y lo que hacemos bien. Debe ser como una relación de pareja. No hay que decir lo que se hace mal y tirar los trapos a la cabeza. Hay que exponer el fallo, y corregirlo en equipo.

De la misma manera siempre se agradecen ideas frescas, aquello que un oído externo aporte a la composición y nos favorezca.