

Globall Music & Estudios.

**Germán Eduardo Padilla Montenegro.
Germán Augusto Arévalo Méndez.**

Universidad Santo Tomás.

**Facultad de Ingeniería
Especialización en Gerencia de Multimedia**

**Bogotá.
2016.**

Globall Music & Estudios.

**German Eduardo Padilla Montenegro.
German Augusto Arévalo Méndez.**

**Trabajo de Grado.
Director: Nelson Guillermo Gaitán García.
Comunicador Social. Periodista.
Realizador de Televisión.
Candidato a Magister en Educación.
Docente Universitario.**

**Universidad Santo Tomás.
Facultad de Ingeniería.
Especialización en Gerencia de Multimedia.**

**Bogotá.
2016.**

PROYECTO GLOBAL MUSIC & ESTUDIOS.

Tabla de Contenido

1. INTRODUCCIÓN	9
Generalidades.	9
Lenguaje y Comunicación.	12
La Música.	13
Identidades culturales a través del sonido y la música.	19
La Música Colombiana.	25
Sociedad del Conocimiento y Lenguaje.	28
La Captura del Sonido.	30
Producción Musical.	34
Fases de la Producción.	36
Preproducción.	37
Producción.	37
Postproducción.	37
Recurso Humano/Fase.	38
Preproducción.	38
Producción	38
Postproducción	38
Agremiaciones de la Industria Musical en Colombia.	38
DNDA. Dirección Nacional de Derechos De Autor.	39
ASINCOL. Asociación Colombiana de Productores de Fonogramas.	39
ACODEM. Asociación de Editoras Musicales.	40
ORSA. Organización Sayco & Acinpro.	40

ACINPRO. Asociación Colombiana de Interpretes y Productores Fonográficos.....	41
SAYCO. Sociedad de Autores y Compositores.	42
Sociedad Colombiana de Ingenieros.	42
AES. Audio Engineering Society.	43
COPNIA. Consejo Profesional Nacional de Ingeniería.	44
2. METODOLOGIA	45
2.1 Problema.	45
2.2 Objetivo General	45
2.3 Objetivos Específicos	46
2.4 . Instrumentos	46
Perfiles.	46
2.5 Felipe López.	46
Antecedentes familiares y artísticos.	46
Evolución personal, musical y profesional.	47
Definición y estado actual del mastering	47
Clasificación y tipos de procesos de mastering.	48
2.6 Javier Martínez Maya.	49
Antecedentes familiares y artísticos	49
Evolución personal, musical y profesional	49
Definición y estado actual de la producción musical.	50
Clasificación.....	51
3. RESULTADOS	52
3.1 Entrevista Felipe López	53
3.2 Entrevista Javier Martínez Maya.	61

3.3 Objetivo 4.	69
Sinopsis.	69
Imagen corporativa	70
Usuarios	74
Usabilidad.	75
Competencia directa.	76
Planeación cuarto objetivo	77
Plan de negocio.	78
3.3.1 Plan de marketing.	78
Estrategias.	78
Posicionamiento y comunicación.	78
Publicidad	79
Recursos	82
Presupuesto Financiero.	83
4. Bibliografía	84
5. ANEXOS	85
5.1 La Historia Musical en la Red.	86
Documental La historia de la Industria musical.	86
Historia de Audio.	86
La Evolución del Sonido (2016).	86
5.2 Guion General.....	86
5.3 Mapa de navegación	86
5.4 Ritmos Musicales de Colombia.	86

Resumen.

La comunicación nace como una necesidad de interrelación entre un emisor y un receptor de forma bidireccional, el lenguaje en sus diferentes formas juega el papel de puente entre los actuantes, para el caso de los humanos el idioma es la forma estructurada compuesta por una serie de códigos gráficos, orales y fonéticos mediante el cual se expresa determinado mensaje.

La Música es tan antigua como el hombre, aparece conjuntamente con el lenguaje expresada inicialmente mediante la expresión fonética, el canto.

Desde la invención de la captura del sonido y específicamente de la música, el objetivo de los músicos es plasmar sus producciones en una grabación, este fue el motivo que impulsó el desarrollo el presente proyecto.

Después de realizar un estudio del estado del arte relacionado con determinar la necesidad de músicos y cultores del sonido a acceder a los Estudios de Grabación se identifico una serie de obstáculos que impiden la normal realización de un proyecto musical o de audio, principalmente por el desconocimiento de los estudios de grabación, tanto en infraestructura como en la dotación técnica y del recurso humano, que a su vez es un factor diferenciador que se representa en costos económicos.

En tal sentido se propuso ante la Especialización de Gerencia en Multimedia de la Universidad Santo Tomas, la creación de un sitio web dedicado a contener información específica sobre los estudios de grabación, como la disposición de la planta física, la dotación técnica y la formación y trayectoria de sus operantes, dirigido a un publico

especifico cuyo interés estuviera centrado en la conformación de un proyecto musical o de audio.

Resultado de esto surgió una pagina web que evoca un estudio de grabación, emulando principalmente su ambiente cromático apoyado de imágenes de los artilugios que conforman estos espacios.

Igualmente se elaboro la imagen grafica con la idea de lograr un concepto que incluyera la historia de la música, aspectos de la física del sonido, aspectos técnicos y la semiótica del sonido y las nuevas tecnologías, mediante un proceso de simplificación grafica se logro la imagen que representa a Global Music & Estudios

La herramienta permite al usuario explorar los estudios de grabación y a su vez ir conformando su proyecto acorde a su necesidad y a sus recursos, de igual manera el usuario interactúa mediante la escogencia de los músicos inscritos en la base de datos con el fin de conformar su banda de sesión el cual le garantiza un producto optimo y profesional, haciendo eficiente su inversión toda vez que el usuario se evita desplazamientos, tiempo de información técnica y largas sesiones de trabajo

Con esta herramienta se pretende satisfacer un nicho de publico que permanece huérfano y que urge de una herramienta que le permita, programar su proyecto musical de manera fácil, acorde a sus necesidades, ajustado a su presupuesto, y con resultados óptimos y profesionales.

1. INTRODUCCIÓN.

Generalidades.

La naturaleza, el entorno y el medio ambiente fueron factores que influenciaron y llevaron al hombre primitivo hacia la creación de elementos, artilugios y herramientas que le permitieron afrontar y trascender ante los avatares naturales. Desde los primeros tiempos el hombre fue encontrando utilidad en los recursos y materiales que hallaba en su hábitat, de esta forma solventaba necesidades de acuerdo al apremio; mediante la fricción de dos piedras se hacía al fuego, descubrió las bondades de la madera que utilizaba como leña y junto con el fuego mantenía viva la hoguera donde cocía sus alimentos y compartía sus experiencias y saberes, el conocer el fuego le permitió tecnificar la alfarería para la fabricación de vasijas, tinajas, cantaros que servían para cocción de comida y para depósito y transporte de agua fresca, igualmente elaboró cabos de hacha y puntales para sostener los techos de sus viviendas, la piedra desempeñó un papel muy importante en el desarrollo de la sociedad primitiva, con ellas se fabricaron cuchillos, puntas de lanza y otros artículos utilizados especialmente en labores de caza, práctica mediante la cual se obtenía la carne como alimento y la piel de los animales que utilizaban para la confección de vestimentas y abrigo; el hombre acudió a la misma naturaleza con el fin de afrontarla.

Los inventos son parte de la historia del hombre y aparecen marcando hitos que en su momento indicaron el punto de partida hacia nuevos avances o al perfeccionamiento u optimización de los mismos, todos caracterizados por ser avances tecnológicos, de allí que hombre y tecnología han trasegado juntos desde el principio de los tiempos.

Ninguno de estos momentos hubiese sido posible sin la existencia de la comunicación que tuvo un desarrollo paralelo e influenciado por la naturaleza y se constituyó como puente de confluencia del lenguaje.

El lenguaje humano es un sistema complejo conformado por una serie de secuencias sonoras y gráficas, signos y símbolos mediante los cuales se establece una comunicación o un mensaje, la composición formal de esta serie de elementos que hacen parte del lenguaje es la base de los idiomas, siendo estas formas diversas de comunicación más complejas aun, ya que involucra la diversidad social.

La Real Academia de la Lengua define el lenguaje como un “sistema a través del cual se comunican los seres humanos y animales bien sea por un sistema fonético, sonoro, físico, escritura de signos y más símbolos”. Entre tanto la ciencia que estudia el lenguaje es la Lingüística y la Filogenia es la ciencia que estudia la evolución histórica de una lengua.

El idioma es el sistema comunicacional formado por palabras y/o gestos propios de una colectividad, lengua propia de un grupo social. Cuando existe una variación del sistema que guarda similitud e inteligibilidad se denomina dialecto.

Existen más de 6500 idiomas registrados por los estudios lingüísticos en el mundo, cifra aproximada, dado que existen muchos idiomas que no se han registrado o que por motivos o intereses de diferente orden entraron en derogación o simplemente fueron abolidos mediante órdenes y normas de orden político, religioso y/o social.

En el caso de la América Prehispánica muchas expresiones lingüísticas fueron abolidas a la llegada de los españoles y reemplazadas por la lengua castellana de la familia románica, procedente del latín venida de Europa en el siglo XVI.

Es muy arriesgado estimar el número de lenguas indígenas que se hablaban en el territorio de la actual Colombia a la llegada de los conquistadores españoles. Los datos de los cronistas no permiten saber si los nombres reportados para los idiomas corresponden a variantes dialectales, a lenguas distintas o simplemente a subgrupos de la misma habla con nombres diferentes. Lamdaburo, J.. (mayo de 20010). *Jon Landaburu, Especialista de las lenguas de Colombia*. mayo 10 de 2016, de Embajada de Francia Sitio web: <http://www.ambafrance-co.org/Jon-Landaburu-Especialista-de-las>

El escaso registro sobre el tema plasmado en documentos por los cronistas de indias no permiten determinar con exactitud la variedad dialectal en la América Prehispánica, debido a que muchos desaparecieron sin tener referencia o registro, esto involucra a Colombia y a todo el territorio Americano.

En el siglo XX las lenguas que desaparecieron y de las que se tiene algún testimonio, sin prejuzgar de otras que también pudieron extinguirse, son las siguientes : **Kankuamo** (familia Chibcha) **Opón-carare** (familia Caribe), **Pijao** (familia Caribe), **resígaro** (familia Arahua). Queda por averiguar la suerte del **Andakí**, del **Yurí**, del **Betoi**. Lamdaburo, J.. (mayo de 20010). *Jon Landaburo, Especialista de las lenguas de Colombia*. mayo 10 de 2016, de Embajada de Francia Sitio web: <http://www.ambafrance-co.org/Jon-Landaburu-Especialista-de-las>

Algunas lenguas amazónicas han desaparecido sin siquiera conocerse de su existencia y otras han caído en desuso, factores como la desaparición de los últimos hablantes, la no transmisión del conocimiento, generan el desinterés de los jóvenes por aprender la lengua nativa.

De otra parte el sistema educativo en Colombia se imparte en lengua española en todos sus niveles, primaria, secundaria y la universidad, aunque la Constitución Política de Colombia en el Artículo 10., Manifiesta el castellano es el idioma oficial de Colombia. Las

lenguas y dialectos de los grupos étnicos son también oficiales en sus territorios. La enseñanza que se imparta en las comunidades con tradiciones lingüísticas propias será bilingüe., premisa que se cumple parcialmente, la educación es impartida en mayor porcentaje en castellano y el nivel de enseñanza de la lengua propia como política en las comunidades es muy bajo.

La ubicación de lenguas sobre una escala de peligrosidad es muy difícil de efectuar dado que además de la vaguedad conceptual de la misma noción, entran en juego demasiadas variables para avanzar expectativas. Si bien algunas de estas variables son relativamente claras (las demográficas), muchas otras no tienen mecanismos claros de evaluación (actitudes y valores de los hablantes, restricciones funcionales de uso que no llevan necesariamente a su extinción, pautas soterradas de transmisión, grado de transculturación y nivel de contacto con el mundo occidental). Añádase a estos factores la falta en muchos casos de encuestas sociolingüísticas. Lamdaburo, J.. (mayo de 20010). *Jon Landaburu, Especialista de las lenguas de Colombia*. mayo 10 de 2016, de Embajada de Francia Sitio web: <http://www.ambafrance-co.org/Jon-Landaburu-Especialista-de-las>

Lenguaje y Comunicación.

La comunicación es el acto mediante el cual un individuo establece relación con otro buscando difundir información, trasmisión emisor – receptor mediante un código común.

De otra parte la comunicación se define como la ciencia que estudia los intercambios comunicativos entre personas y la forma como afecta la sociedad; La comunicación surge simultáneamente con la humanidad y su manifestación es el lenguaje que en sus inicios se desarrolló de forma no verbal y ha evolucionado con las prácticas y las dinámicas humanas, influenciadas por el poder, las creencias religiosas y la tecnología.

El ser humano ha llevado a la virtualidad algunos comportamientos de la sociedad, los cuales, de alguna manera, se revierten o trasladan en tendencias de las relaciones sociales con enorme influencia de los canales visuales. Es decir, existe una doble dirección en el sentido de ubicar las tendencias de la sociedad en la vitalidad, de la misma forma como la virtualidad influye en nuevas maneras en las que el hombre interactúa socialmente. (Sánchez, Botero, Giraldo. 2012).

Como se demuestra en la actualidad, las dinámicas del comportamiento social humano se ven tocadas por las acciones del momento, lo más evidente es la virtualidad que se encuentra en acción modificadora además de sus notables influencias, también en aspectos comunicativos e idiomáticos.

Los primeros intentos de comunicación se dan desde la prehistoria y adquieren modificaciones a medida que se van haciendo nuevos descubrimientos y la aplicación de la tecnología, inicialmente mediante un lenguaje biológico conformado por expresiones emotivas como gritos y señales para indicar posición a través de la emisión de sonidos imitando la naturaleza. Posteriormente en el estado inferior del Salvajismo se empieza a desarrollar un lenguaje articulado mediante la asignación de sonidos para identificar un objeto de forma rudimentaria, a continuación se desarrollan instrumentos sonoros que permitieron la comunicación, además aparecen los principios pictóricos plasmando elementos comunicativos en sus propios cuerpos con fines religiosos, espirituales y de cortejo, para seguidamente convertirse en escritura cuyos fines comunicativos eran económicos relacionados con el trueque. (Córdoba 1999.)

El paso del tiempo ha marcado el desarrollo de la humanidad y el perfeccionamiento de complejas formas de comunicación y expresión consolidando el lenguaje, el cual es el medio más importante por el que se establece la relación comunicativa.

La Música.

La música es un sistema altamente complejo compuesto por espacios de tiempo seriados dentro de los cuales se ubican notas y silencios con el fin de conformar un pieza sonora, definirla es un ejercicio aun mas complejo, pero a su vez es un termino que se deja moldear como lo hace el escultor cuando plasma su obra, quitando y poniendo hasta lograr la estética deseada. Según la definición del diccionario la música es “Arte de combinar los sonidos en una secuencia temporal atendiendo a las leyes de la armonía, la melodía y el ritmo, o de producirlos con instrumentos musicales”.

Existen infinidad de definiciones relacionadas con la música, cada una en diferencia con la anterior, pero todas se caracterizan por encontrar un punto de confluencia, el sonido, como se entrevé en el siguiente ejemplo que busca determinar una definición de la música como el: “Conjunto de sonidos sucesivos combinados según este arte, que por lo general producen un efecto estético o expresivo y resultan agradables al oído”.

La música es muy amplia y diversa, incluso las teorías de su origen o su definición son indeterminadas. Lo que se entiende bajo el concepto de música, no es el resultado de inventos, ni de descubrimientos personales, sino que constituye desde el principio una función de la naturaleza viva. Puede decirse entonces, que es tan antigua como la humanidad misma (Hamel, 1981). Según lo cita Andrea Arcos Vargas. (2008). Industria Musical en Colombia: una aproximación desde los artistas, las disqueras, los medios de comunicación y las organizaciones. Andrea Arcos Vargas. (2008). Industria Musical en Colombia: una aproximación desde los artistas, las disqueras, los medios de comunicación y las organizaciones.. mayo 10 de 2016, de -
Sitio web: <http://javeriana.edu.co/biblos/tesis/comunicacion/tesis37.pdf>

Lo anterior se sitúa en el principio de los tiempos, por tanto la música nace y se desarrolla paralelamente con la humanidad, es el resultado de un proceso mediado por la naturaleza, que surge a partir de una necesidad comunicacional y que posteriormente adopta otros significados, religiosos, culturales, sociales, etc.

No es posible determinar el origen de la música es incierto y desconocido, en principio se uso la voz como instrumento por tanto no existen vestigios materiales, la música se origina paralelamente al lenguaje debido a las variaciones tonales aplicadas a las expresiones fonéticas, en ese momento ya se puede hablar de un canto básico y primario, entonces la música nació al prolongar y elevar los sonidos del lenguaje; Esta teoría científica ha sido sostenida por filósofos y sociólogos como Jean Jacques Rousseau, Johann Gottfried Herder o Herbert Spencer.

Culturalmente la música tiene un carácter ritual, en algunas culturas es considerada un regalo de los Dioses, en la antigua Grecia se le atribuía a Hermes la sabiduría de la música y era considerado como el creador de los instrumentos musicales como el Arpa. Entre tanto los relatos chinos manifiestan que fue Haong – Ti quien ordeno crear la música tomando como referencia a la naturaleza; la mitología Germánica expresa que Heimdal tenia un cuerno gigante que sonaba con el crepúsculo de los Dioses dando la bienvenida musical.

Ese carácter religioso es común a todas las culturas desde tiempos primitivos y a través de la historia, existía una necesidad de conectarse con las divinidades superiores, de allí que hasta la fecha chamanes, sacerdotes e influyentes espirituales acuden a la música como puente de intersección entre el mundo terrenal y el mundo de los espíritus o del sentir cósmico o el favor espiritual.

También esta presente la relación con la naturaleza, el generar sonidos con elementos naturales acompañados de enunciados verbales como expresiones anímicas en la realización de un trabajo o labor, pero siempre conservando el carácter ritual.

Charles Darwin relacionó la música con los rituales de cortejo de los animales, donde acompañados de movimientos danzatorios y la exhibición de sus plumajes, las aves buscan motivar el apareo. Algunas corrientes intelectuales vinculan la música a conceptos sobrenaturales, temas religiosos, mágicos o de superstición, de otra parte hay quienes sostienen la teoría que la música es un elemento para motivar la copula, entre tanto otros teóricos presentan la música como un accesorio adjunto y de acompañamiento a las actividades del trabajo.

La arqueología ha catalogado una serie de instrumentos musicales que datan de tiempos remotos, unos muy básicos y rudimentarios elaborados a partir de huesos de animales y otros muy complejos en cuya elaboración se acudió al uso de pieles, madera, piedra etc. También se ha podido determinar su avance y desarrollo en las diferentes culturas, que demuestran la presencia de la música desde la prehistoria.

La Mitología Griega cita a Orfeón y Anfión, dioses dotados de poderes sobrenaturales relacionados con talentos artísticos, específicamente en la música.

Sin embargo, los primeros registros escritos que pueden evidenciar la existencia de la música, aparecen después de varios años, varias hipótesis coinciden estableciendo geográficamente su origen en el continente asiático, por la época que corresponden los manuscritos y por la complejidad polifónica que de este se origina, además de la relación de varios lugares geográficos como el Mar Amarillo, el Golfo de Vizcaya, Sahara y Península Escandinava (Hamel, 1981). Andrea Arcos Vargas. (2008). Industria Musical en Colombia:

una aproximación desde los artistas, las disqueras, los medios de comunicación y las organizaciones. Andrea Arcos Vargas. (2008). Industria Musical en Colombia: una aproximación desde los artistas, las disqueras, los medios de comunicación y las organizaciones.. mayo 10 de 2016, de - Sitio web: <http://javeriana.edu.co/biblos/tesis/comunicacion/tesis37.pdf>

Entre los años 1766 y 1122 A.C., en China se registran los primeros patrones musicales, los hallazgos antropológicos registran flautas y campanas elaboradas en materiales como el bronce y la piedra, en Mesopotamia las excavaciones dan como resultado el encuentro de arpas de 7 cuerdas que datan de XVIII A.C. y en la india se evidencian los cantos sagrados (Mantras), los egipcios, quienes creían que la voz humana era el instrumento más poderoso para comunicarse con los dioses (Planeta, 1991).

Posteriormente la música toma relevancia en manos clericales quienes le dan el carácter profano mediante danzas y cantos populares, a partir de ese momento se gesta el Renacimiento musical siglo XVI, se empiezan a fabricar instrumentos oficialmente y aparece la profesión del lutier, artesano dedicado a la construcción de instrumentos musicales, este factor también influyó en la masificación del aprendizaje y la interpretación musical.

El caso de la música no es exclusivo de los países europeos las manifestaciones musicales están presentes en todos los continentes y con patrones similares de origen y utilización, generalmente tienen carácter ritual y/o ceremonial, como en el continente africano donde las tonadas musicales son parte de la expresión ritual, en el territorio insular del pacífico las manifestaciones musicales son fundamentales en sus patrones culturales, de la misma manera que en el continente americano, el registro antropológico cuenta con suficiente evidencia sobre las manifestaciones musicales de las que hacen parte cantos e instrumentos como flautas, tambores, maracas y sonajeros utilizados en ceremonias y

rituales relacionados con las deidades y las manifestaciones naturales como los solsticios y los equinoccios.

La llegada de los españoles marcó trascendentalmente la música del continente americano, esto unido a la influencia africana llegada con las personas traídas de ese continente en condición de esclavitud quienes a pesar de las restricciones a las que estaban abocados, realizaban sus prácticas ceremoniales con instrumentos fabricados con elementos que hallaban en el medio o a través de la variación de los instrumentos que encontraron en América; tambores reformados dieron paso a nuevas versiones, flautas modificadas que toman nuevos colores cromáticos, nuevos sonidos, nuevos nombres, existen infinidad de ejemplos de una influencia mutua y multidireccional.

De igual manera estos influjos dieron paso a nuevos géneros musicales que con el paso del tiempo se han ido modificando o transformando en otros tipos o variantes sonoras.

Los patrones musicales identifican a cada región y hacen parte de la cultura, de ella hacen parte la música china, africana, árabe, islámica, japonesa, judía afroamericana, caribeña, latinoamericana, occidental y a su vez dentro de cada una de ellas existen infinidad de variaciones, todas haciendo parte del bagaje cultural de las diferentes sociedades.

Al interior de la música latinoamericana existen muchos géneros cuyos patrones musicales la caracterizan y enriquecen, entre ellos están, la música cubana con danzones, sones, boleros, guajiras, guarachas, pregones, sones montunos, guaguancós, cha, cha, chás, mambos, rumbas, congas y congós; la bomba y la plena de Puerto Rico, el Merengue Dominicano, la balada y la ranchera Mexicana, Cumbias, Pasillos, Bambucos en Colombia, Sanjuanitos en Ecuador, Huaninos, Chuscadas, Pasacalles, Vals, Polkas, en Perú,

Morenadas, Caporales, Tinkus, Sambas, Tonadas, Tobas, Salay, Tarqueadas, Potos, entre otros en Bolivia, Chámame, Chalcaleras, Carnavalito, Zambas, Milongas y Tangos en Argentina, Lepún, Michitún, Cuecas en Chile, en fin todo tipo de expresiones tradicionales cargadas de significado y el sentir de los pueblos de latinoamericanos.

En el territorio Colombiano existe una pluralidad maravillosa de ritmos propios, en cada región emerge una tonada como parte de su idiosincrasia, caracterizada por la esencia de sus cultores, el currulao propio de la zona pacífica y de la raza negra, caracterizada por el sonido de la marimba de chonta y la alegría de sus gentes, el torbellino en el altiplano, la pulla, el sanjuanero, el vals, la contra danza, guabina, y el bambuco, la cumbia y el vallenato alegres ritmos que han trascendido las fronteras incluso ejerciendo influencia en ritmos de otros países o siendo tomada como propia.

Identidades culturales a través del sonido y la música.

La expresión musical ha acompañado al hombre en su historia, es uno de los rituales más antiguos de la especie humana que refleja y expresa emociones, pasiones y sentimientos (Glowacka Pitet, 2004).

Es el lenguaje que está más allá del lenguaje ya que tradicionalmente ha ido ligado a la necesidad del hombre de comunicar sentimientos y vivencias que no se pueden expresar por medio del lenguaje común. Las diferentes culturas han logrado ordenar el ruido y crear melodías, ritmos y canciones que han desempeñado un papel trascendental en el desarrollo de la humanidad, desde los cantos de los pueblos primitivos hasta los ritmos más urbanos como el rock, el jazz o el blues han tenido una repercusión muy importante en el desarrollo de la sociedad (Hormigos, 2008).

Históricamente, la música se ha destinado a un determinado público al que se concebía como grupo social con unos gustos determinados que difieren en función de la sociedad donde se encuentre.

Así, se puede ver como en las prácticas musicales propias de la cultura contemporánea no sólo quedan reflejados símbolos y valores, sino también las pautas de estratificación social, las características tecnológicas de tiempo y la creciente influencia de los medios de producción. Por tanto, se dirá que la música desempeña un papel muy importante en la sociedad en cuanto a manifestación cultural, es comunicación entre los individuos, refleja la cultura de la cual forma parte. El hombre se expresa a través de formas culturales. En el caso de la música utiliza además un lenguaje especializado, diferenciado del cotidiano, que plantea como tal varios niveles de entendimiento y permite advertir la extensión del dialogismo en la cultura moderna, y también la importancia del ingrediente pasional, junto a sus dimensiones cognitiva y contractual.

Las estructuras musicales surgen de patrones culturales concretos, de ahí que cada sociedad clasifique los sonidos de acuerdo con la funcionalidad que cumplen, así se encuentra música creada para el baile, para el deleite de los sentidos, música ligera, culta, religiosa, música de consumo, etc. Todas las funciones de la música son determinadas por la sociedad, por tanto, se puede decir que únicamente se conocerá la música y los movimientos sociales que hay en torno a ella, si se conoce el trasfondo cultural en el que se crea, ya que cada cultura musical está compuesta de sus propias peculiaridades, y tiene establecidos procedimientos concretos para validar la música, para desplazar los límites de lo que se incluye y lo que se excluye como parte de un género o para crear etiquetas que ayuden a la interpretación y clasificación del sonido.

La importancia de la música no debe medirse tanto por el beneficio que reporta su comercialización, sino por cómo se crea y construye una experiencia vital en torno a ella, que sólo se puede comprender si se asume una identidad, tanto subjetiva como colectiva, con la cultura musical del momento.

El hombre entra en contacto con el mundo a través de sus sentidos, cada uno de ellos le permite conocer alguno de los aspectos del entorno que le rodea. En esta necesidad por percibir el entorno a través de los sentidos, el sonido se convierte en un elemento fundamental para transmitir y recibir información. Después del habla, la música es el sonido más importante generado por el hombre, es una estructuración de sonidos que constituye un lenguaje imaginario con un valor expresivo propio.

La expresión musical es un pilar fundamental de todas las sociedades, el hecho musical tiene un importante valor que se deriva de su carácter de lenguaje y, con ello, de su capacidad para permitir la comunicación. Si bien, en demasiadas ocasiones, el mensaje semántico de la música puede parecer escaso, sobre todo si se hace referencia a la música que sólo tiene melodía, es necesario entender que la información estética conforma un campo significativo muy grande. Esto lleva a afirmar que la música siempre expresa algo, incluso para aquellas personas que desconozcan su lenguaje.

La música evoca, sugiere, describe, narra, en cada acto musical se generan procesos de significación, el lenguaje que constituye la música no es el del habla común, por no disponer de carácter conceptual, pero, a pesar de ello, también puede expresar emociones y sentimientos, el hombre encontró en el sonido un elemento identitario fundamental, una forma alternativa de expresar, diferente al lenguaje común, encuentra en la música un mecanismo de expresión mucho más poderoso, el lenguaje de los sonidos, cargado de una expresividad cultural concreta.

La cualidad esencial de la música es su poder para crear otro mundo de tiempo virtual (Blacking, 2006). Es aquí donde reside el verdadero poder comunicativo de la música, comunica algo que puede ser modificado con cada nueva audición, algo que cambia al ritmo de las modificaciones de contexto, de las transformaciones sociales.

Esta característica de la música surge cuando el sonido se vuelve material con su transmisión por los canales espaciales y temporales, esto es, cuanto la música deja de ser percepción inmediata y se distribuye a través de los medios, comienza a grabarse y almacenarse en diversos soportes. Entonces, la obra musical ya no es única, se vuelve observable como un producto temporal (Moles, 1978). Antes de que la música se pudiera grabar y almacenar para hacerla sonar en cualquier situación, las melodías sólo existían como materia temporal recreadas por el músico de turno. Desde que existe la grabación, el lenguaje musical se vuelve estable. Así, la comunicación musical permanece en el tiempo, ante distintas generaciones, y toma un nuevo significado con cada interpretación, de ahí su importante riqueza.

Los cambios tecnológicos han propiciado nuevas formas de socialización de los bienes culturales y la música no ha sido ajena a ellos. La creación y recepción de música se ha visto profundamente transformada por la introducción de nuevos programas de software que permiten crear y manipular sonidos con gran facilidad, incluso para aquellas personas que carecen de técnica musical (Roca, 2004).

Además, los actuales cambios en la difusión de la información y en las tecnologías de transmisión han intensificado enormemente la distribución global de música. Internet se ha convertido en el gran aliado del mensaje musical gracias a la aparición de diversas tecnologías de grabación y difusión, apoyadas en nuevos formatos, ampliando así el catálogo de mensajes que el individuo puede recibir a través de las múltiples músicas

disponibles y reabriendo un antiguo debate sobre el papel de la música en el universo cultural.

Estas nuevas formas de distribución desarrolladas por la cultura tecnológica contemporánea han provocado que la música se haya convertido en un elemento ubicuo y sujeto a una continua evolución que obliga a revisar permanentemente los paradigmas que intentan estructurar la diversidad de sonidos de la época, con el fin de conseguir agrupar estilos, mensajes, modas, funciones y efectos que faciliten su comprensión. En lugar de esto, hoy es posible encontrarse con infinidad de sonidos que se distribuyen libremente a través de los canales establecidos por las nuevas tecnologías permitiendo generar múltiples identidades, construidas sobre límites muy difusos, y que hacen imposible un ordenamiento del discurso musical actual que permita extraer de él lo que pueda tener de novedoso. Esta circunstancia está alterando la percepción de la música, su capacidad comunicativa, sus formas de distribución y control y hasta la capacidad del individuo para apreciar el discurso musical actual.

La sociedad está expuesta a un torrente continuo de sonidos que no permite dar un sentido concreto al discurso musical contemporáneo. Así, la música de la posmodernidad ha ido perdiendo su referente temporal, que permitía su comprensión, y ha alcanzado la omnipresencia, sin apenas esfuerzo se sirve continuamente de las melodías y canciones que nacen y se desvanecen al menor gesto, la disponibilidad inmediata, masiva y gratuita de música a través de la Red está modificando no sólo la percepción de la música sino también sus fórmulas de distribución y de reproducción, incluso las formas de producción.

Los nuevos soportes digitales han liberado a la música del cautiverio del formato favoreciendo una escucha más automatizada, más pasiva por parte de un oyente expuesto a un continuo musical que, si bien es cierto amplía el abanico de sonidos que el humano es

capaz de oír, no deja tiempo para que la música diga todo lo que quiere decir, hoy en día triunfan músicas de fácil digestión y los estilos, las etiquetas y los intérpretes pasan de moda a un ritmo cada vez mayor, dejando sin lugar en el discurso social de la actual sociedad de consumo a la música más compleja, no por que carezca de calidad o porque el oído no esté capacitado para encontrar en ella comunicación e identidad, sino porque el escenario social actual no da lugar para que se ponga en contacto con un individuo más acostumbrado a usar la música que a apreciar el discurso musical.

La mercantilización de la música cancela la autoexpresión y favorece la repetición de modelos estandarizados y predecibles. La crisis de la industria discográfica está provocando que cada vez se apueste más por la repetición, se potencia a la estrella de turno y a aquéllos que se parecen sospechosamente a otros que tuvieron éxito en otro momento, dejando de lado la novedad y la originalidad. En otras épocas era la música la que se adornaba con los códigos que identificaban cada estilo para adornar el discurso musical y llegar al público elegido, pero hoy es la industria la que reinventa esos códigos, los manipula, los viste de limpio para que lleguen a un número mayor de individuos, creando así un pastiche musical que pretende ser reconocido por diversos grupos de individuos pero que en el intento pierde su poder comunicativo y su capacidad para convertirse en un referente cultural. Además, todo esto está provocando la eliminación del discurso público de los medios de comunicación de aquellos músicos que comienzan y que pueden aportar algo nuevo al actual discurso musical saturado. Para combatir este rechazo por lo desconocido nacen nuevas formas de poner en contacto la música con la sociedad a través de las redes sociales tipo MySpace o YouTube, donde la industria discográfica pierde su influencia sobre el medio a la hora de decidir sobre los contenidos musicales que se proyectan, y pasa a ser el gusto del público el que determina el éxito de la música. De esta

forma, el gusto musical actual queda condicionado por la saturación sonora a la que el mundo se encuentra expuesto, así nadie tiene el privilegio de fijar el sonido, flota continuamente en el aire, aparece y desaparece sin avisar, y deja en la memoria sonora rastros que poco tienen en común con la experiencia original de la escucha.

Parece claro que la sociedad posmoderna concede más importancia a la disponibilidad inmediata del sonido que al acto de recordar el discurso cultural que rodea a la música. De este modo el hecho musical pierde, progresivamente, los límites en los que se hacía comprensible y deja de facilitar una identidad cultural perfectamente definida para apostar por diversos modelos móviles.

La Música Colombiana.

Así como en las antiguas y grandes civilizaciones, en el territorio colombiano también se han encontrado muestras arqueológicas que evidencian la existencia de instrumentos musicales rústicos, que hilándolas con los análisis históricos, muestran la conexión musical con el rito y la veneración a los dioses (Hamel, 1981). Como lo cita Andrea Arcos en su trabajo que sintetiza la influencia musical sobre el hombre y su historia, permite el acercamiento a una conclusión sobre la condición musical como parte intrínseca del hombre al igual que el lenguaje, dado que no ha sido un factor confabulado, sino dado en simultanea con la presencia humana en cada lugar, y las influencias ejercidas por las migraciones voluntarias e involuntarias, pero que en ultimas engrandecieron el acervo cultural.

Las culturas ancestrales asentadas en Colombia se caracterizaron por un fuerte arraigo ceremonial a sus deidades y lo demostraban mediante practicas ceremoniales donde la música estaba siempre presente pues por medio de ella unida con la danza se establecían contactos mágicos con el mundo universal. Caracolas, Tambores, flautas y Sonajeros y Maracas acompañaban a los partícipes, celebraban las memorias religiosas entonando cantares alusivos a los designios de la vida futura y la inmortalidad del alma” (Perdomo, 1980, p.5).

Los instrumentos propios de las culturas ancestrales como percusiones y vientos fueron reemplazados principalmente por el piano introducido por los curas europeos en el siglo XIX y los conquistadores españoles introdujeron la guitarra andaluza, castañuelas, pitos, panderetas y cascabeles y enseñaron a los nativos cantos religiosos. “Los indios de Cajicá, fueron los primeros en aprender a leer nota y el pueblo de Fontibón, tuvo el primer órgano del Nuevo Reino, fabricado con guaduas y canutos de cañabrava, por el Padre José Dadey” (Perdomo, 1980, p.18).

Esencialmente la formación musical en Colombia fue influenciada por la música europea conformando la primera filarmónica en 1846 promovida por el ingles Henry Price y posteriormente en 1810 se funda el Conservatorio Nacional y uno de sus gestores es Guillermo Holguín.

Con la llegada de la radio la música se popularizo y llegan los primeros sellos discográficos norteamericanos Philco, Silver, RCA Victor, posteriormente las cadenas de televisión, estos inician la promoción musical junto con la radio y la intervención de la prensa escrita ya que por este medio se empezaba a generar opinión y se mantenía

informado al público sobre los movimientos del mercado musical, era una confluencia de medios trabajando para la música.

Las discusiones sobre la esencia musical en contraposición de la industria musical es un hecho presente y el debate se aumenta cuando aparece el termino mercantilización, que busca la legitimización de este factor como cultural, es lo que se conoce hoy en día como nuevas formas de negocio sobre lo que se considera elemento cultural, pero que mas allá de posiciones en pro y en contra es importante detenerse a hacer un análisis sobre la influencia ejercida por la llegada de las nuevas tecnologías de la Comunicación y la Información dentro de la industria musical y dentro del desarrollo técnico de la música, de la misma forma con el sentir creativo del cultor de la música. Es buena su influencia?, hace parte de la dinámica social?, tiene aceptación o es un factor inducido?, los avances tecnológicos avanzan a pasos gigantes pero de igual manera van dejando una serie de interrogantes que será necesario abordar en algún momento.

Las industrias culturales encuentran una expresión más humana a partir del arte, donde se logra una ritualización de sucesos y acciones sociales que se incorporan en la cotidianidad y en el mercado como un bien cultural que se adecua a las necesidades y deseos de expresar, participar de un espacio y relacionarse con las diversas manifestaciones culturales que especialmente convergen en las capitales, para dar forma a ciudades cosmopolitas y libres de toda restricción social y cultural.

Por esta razón, la música es catalogada como una industria cultural, con creadores y productores de obras, que respaldados por las nuevas tecnologías realizan la distribución en

masa que permite fortalecer la dinámica de la identidad e integración cultural en las sociedades, así como el impulso del mercado económico.

Sociedad del Conocimiento y Lenguaje.

La Sociedad del Conocimiento caracteriza la globalidad, este factor unido a las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) empiezan a gestar una nueva forma de lenguaje caracterizada por textos simplificados, expresiones icónicas que se caracterizan por ser leídas y entendidas bajo el mismo sentido y significado en todo el mundo, en tal razón se está hablando un lenguaje que se torna globalizado, es decir que mantiene el mismo significado sin importar idioma, nacionalidad, culto o creencia.

El desarrollo de la sociedad de la información y el conocimiento, está impulsando un cambio cualitativo de grandes proporciones en las relaciones individuales y colectivas del hombre que cambiaran las formas de ver el mundo, el avance de la ciencia y las formas de producción forzan a un reajuste y re significación de las estructuras tradicionales.

El lenguaje está siendo impactado en primera línea y empieza a mutar por causa de los enormes flujos de información, el incremento del conocimiento científico, la interacción intercultural y la convergencia multimedial de instrumentos tecnológicos.

La Sociedad de la Información y del Conocimiento funda sus principios y cimenta sus pilares en los flujos de información e impacta las dinámicas tradicionales obligándolas a articularse. El aumento de la productividad económica, la intensidad y el ritmo de comunicación e intercambio de información hace que hoy en día se viva una nueva sociedad, que empieza a reemplazar el dinero físico por la transferencia electrónica, nuevas formas de comunicación interpersonal mediante el uso de modernas manifestaciones de

lenguaje codificado, que involucran la información técnica, científica, social, económica, política y cultural.

“Creemos que las significaciones y significantes del lenguaje natural, sus denotaciones y connotaciones, paradigmas, hablas y lenguas, como hasta ahora se verán transmutadas” (R. Meza 2009).

Esto es evidente día tras día en la sociedad y de forma silenciosa nuevos códigos van permeando la acción de los internautas que en la actualidad son una mayoría a nivel mundial debido a la gran cobertura y conectividad, la variedad de medios y un sistema de comunicación que abarca toda la geografía sin limitantes y a su vez no responden a barreras temporales, sociales, culturales etc.

Los cambios y las innovaciones no obedecen a planteamientos caprichosos de grupos de poder o imposiciones ideológicas, si no a la más profunda inquietud humana de develar los misterios de la naturaleza y el entorno buscando netamente oportunidades de supervivencia.

Como lo manifiesta Roberto Meza en su texto *El Lenguaje y Poder en la Sociedad del Conocimiento*: “en un universo en el que la supervivencia y la reproducción parecen constituirse en “mandatos” básicos y que desde su simpleza original explicarían la actual complejidad de la vida. Una de estas herramientas, en el caso de la especie *homo sapiens*, ha sido el lenguaje”.

De allí la importancia de traer a colación en este trabajo el impacto de las Nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) sobre el lenguaje, del que la humanidad está siendo testigo actuante, como lo enfatiza Meza: “tal complejización creciente se observa también en la historia del conocimiento, como en un caleidoscopio, la humanidad a través de la lengua crea nuevos mundos en cada movimiento de las piezas

expuestas a la luz... como anunciándonos que la riqueza y estética de las cosas se consolidan y expanden en la conjunción de la luz reflejada por diversas miradas”. Aunque no está de más decir que el lenguaje representado en la palabra ha sido una herramienta del ejercicio del poder el cual se encuentra plasmado en los relatos de las culturas ancestrales.

La Captura del Sonido.

El origen de la industria discográfica se da hace más de un siglo, cuando los avances tecnológicos y el desarrollo permitieron la captura, almacenamiento y reproducción de sonido.

El punto de partida para la grabación y reproducción de sonidos fue el **Fonoautografo**, patentado el 25 de marzo de 1857 por León Scott, consistía en un cuerno metálico que dirigía las ondas sonoras y al éstas atravesar el mismo, estimulaban fibras que a su vez hacían vibrar una membrana, esta al desplazarse dejaba un registro visible del sonido. El primer registro de la voz humana realizada por un fononautógrafo data en el año de 1860. Esta grabación es de 10 segundos de una persona cantando el tema francés "*Au Clair de la Lune*". Esta misma grabación fue posible escucharla cuando en el año 2008 un equipo de estudiosos de la historia logró tener acceso a las grabaciones de León Scott que estaban en la oficina de patentes y lograron por medio de un programa transformar las ondas a sonidos audibles.

Posteriormente aparece el **Fonógrafo**, inventado por Thomas Alva Edison el 21 de noviembre de 1877, fue presentado el 29 de noviembre del mismo año y patentado el 19 de febrero de 1878, siendo la primera máquina capaz de grabar y reproducir el sonido. El sistema funcionaba por medio de un transductor acústico mecánico que vibraba al llegar las

ondas sonoras, a su vez, éstas movían un estilete que repujaba unas ranuras sobre un cilindro de cera sólida. Inicialmente estos cilindros eran de estaño y de cartón parafinado. Para escuchar la grabación simplemente se retrocedía y el sistema reproducía las ranuras que quedaron en el cilindro. Su finalidad era facilitar los dictados en las oficinas.

En el año 1889, Theo Wangeman, representante de la casa Edison, grabó junto con la solista soprano Miss Effie Stewart en la Catedral de San Patricio una interpretación del *West Orange*. Esta grabación fue uno de los primeros intentos de grabación musical.

El fonógrafo fue creado bajo el mismo concepto del fonógrafo, con la diferencia que este último solo grababa el sonido en un medio visible mas no lo reproducía. Este artefacto se usaba en los laboratorios de acústica para estudiar los sonidos, el habla y las frecuencias de los tonos musicales.

El fonógrafo fue un gran inicio para la grabación y producción del sonido y logró imponerse como una moda durante un buen tiempo; sin embargo, no era posible hacer copias en producción masiva por lo tanto los músicos y cantantes tenían que interpretar varias veces la misma canción para que quedaran diversos ejemplares grabados. Además, su reproducción era muy lenta.

Debido a sus defectos, en 1888 Emilio Berliner inventó el **Gramófono**, desplazando rápidamente al fonógrafo luego que éste no utilizaba un cilindro sino un disco plano. Con el gramófono, el Sr. Berliner formó la compañía Victor Talking Machine en 1901, compañía que fue comprada por la RCA en 1929. Inmediatamente, se fueron popularizando las ventajas del gramófono sobre el fonógrafo, a razón de que con el gramófono solo era necesario grabar una vez y a partir de la matriz se podían producir miles de copias.

Inicialmente los gramófonos funcionaban dando cuerda a mano; no obstante, el Sr. Eldridge Johnson pronto fabricó un motor con movimiento de reloj para Berliner.

Seguidamente, los discos fueron modificados, siendo los primeros de ebonita con un diámetro de 5 pulgadas. El nuevo formato no logró tener la calidad sonora que tenían los cilindros del fonógrafo por lo cual fue reemplazado por discos de gomalaca.

Debido a la fama que tenía ahora el gramófono, Edison no se dio por vencido y modificó el fonógrafo logrando cuatro minutos de grabación con los cilindros de cera. Sin embargo, en el año 1912, cambió los cilindros de cera por unos celuloideos, haciendo estos irrompibles y garantizando un sonido inteligible. Ambos inventores obtuvieron grandes ganancias pero Berliner marcó la pauta con su compañía Victor RCA y su "Vitrola" al ocultar la bocina en una caja y por su incomparable campaña que inmortalizó al perro que observa la bocina con el emblema "La voz de su amo" Recuperado: Mayo 10 de 2016, de - Sitio web: <http://www.diffusionmagazine.com/index.php/biblioteca/categorias/historia/400-historia-del-fonografo>

De esta manera se graban los primeros discos que immortalizan figuras de la música, poco a poco la industria se va perfeccionando, las grabaciones pasan de ser de una toma total a mezclas por diferentes canales lo cual permitía a los ingenieros y productores realizar la grabación de voces e instrumentos por separado para posteriormente llegar a la sala de mezcla y unir todo lo usado en la producción, el resultante era grabado en una matriz de aluminio que posteriormente sería enviada a plantas de producción, las cuales imprimían los acetatos que luego eran enviados al mercado para la distribución comercial.

En el auge de la industria musical aparece el reproductor *Compact Disc (CD)*, una versión muy avanzada y sofisticada del fonógrafo, los discos son elaborados mediante códigos electrónicos y leídos por un rayo láser, esto fue un avance muy innovador y revolucionario, el sonido obtenido era de altísima calidad, eliminando el ruido producido por el contacto de la aguja con el acetato, con la aparición de este invento empezaba la

crisis de la industria del disco, los altos costos de un CD no permitieron un desarrollo pleno comercialmente.

Cuando el CD empezó a ser comercializado (1980) la gente se quejó por su elevado precio, en respuesta la industria argumento la reducción de estos precios en la medida de la popularización de producto, hecho que nunca ocurrió. Como consecuencia de este diferencial percibido por el consumidor surgen otras alternativas de compra/consumo de la música, el plagio físico y a través de internet conocido como piratería.

Paralelamente se empezaron a desarrollar elementos de registro de datos electrónicos de alta capacidad y de fácil captura incluso con la ayuda de un computador personal, como la USB (Universal Serial Bus) desarrollada en 1995 por la compañía IBM, además del fortalecimiento del internet y la creación de la comunicación en redes, hicieron de esto una confluencia que sepultaba la industria del disco, (acetato, casete, cd).

El disco simbolizó en su momento el pilar de la industria, fue el producto de comercialización principal y representaba el mayor porcentaje económico del negocio, con el desarrollo de las nuevas tecnologías fue perdiendo espacio y dejó de dar dividendos, de allí que músicos, productores y la misma industria del disco, se vieran en la necesidad de pensar nuevas opciones, fue entonces cuando se crearon nuevas alternativas para gestionar la música, el concierto en vivo toma fuerza y las bandas se ven obligadas a ocupar los escenarios, apoyados en grandes montajes técnicos, utilizando diferentes soportes de publicidad, estrategias de marketing y comercialización.

De otra parte la industria musical hace inmersión en las nuevas tecnologías y desarrolla espacios y software para la gestión y creación de la música, buscando retomar el mercado.

La industria comercializadora igualmente tomó riendas y se vincula la oferta de productos digitales y de forma sugestiva empezaron a cautivar su público mediante la venta de piezas musicales de todos los géneros a precios muy favorables. De esta forma la industria del disco paso de ser una gran industria que movía capitales masivos hasta llegar casi a su extinción, influenciados por la llegada de nuevas tecnologías y elevados costos de comercialización, pero es de resaltar que a pesar de lo ocurrido la industria se articuló nuevamente y mutó en nuevos modelos de negocio que se proyectan en el campo de las nuevas tendencias apoyados en la tecnología.

Producción Musical.

La Producción Musical hace referencia al conjunto de procesos necesarios para dar forma a una obra musical en el ámbito de la industria discográfica, y comprende desde la idea básica, la configuración de la pieza musical y concluye plasmando en el medio elegido como soporte, sea esta acetato, cinta magnética, CD o cualquier formato utilizado por las tecnologías del momento.

Dicho proceso requiere del conocimiento profesional pues se trata de un trabajo complejo que requiere de conocimiento especializado, si bien en la actualidad se hace sencillo construir una producción acudiendo a los enormes avances tecnológicos en conjunción con los desarrollos informáticos aplicados a la música que permiten que el proceso de producción musical pueda desarrollarse en un estudio personal, haciendo salvedad sobre las características de calidad que ofrece un estudio de orden profesional, teniendo en cuenta que estas edificaciones están construidas bajo parámetros acústicos que permiten lograr el aislamiento y correcta percepción de las ondas sonoras, los equipos utilizados en estos espacios son altamente especializados y complejos que permiten la

creación de productos de muy alta calidad sónica. Recuperado: Mayo 10 de 2016, de . Sitio web:

http://www.ite.educacion.es/formacion/materiales/60/cd/04_elaudio/1_produccion_musical.htm

Fases de la Producción.

Preproducción.

El proceso de producción musical empieza en el momento en el que el productor recibe un demo de la obra musical, ya sea en formato de audio o en partitura. En ese momento comienza la fase de preproducción.

Durante la preproducción el productor debe estar en contacto directo con los músicos implicados, ya que esta fase tiene posee un alto componente artístico. En este momento es cuando se decide que temas compondrán la producción, que arreglos musicales son necesarios y que músicos intervendrán en la producción. Sin embargo la preproducción tiene una gran carga artística, el productor va a decidir sobre aspectos técnicos y financieros. El productor, en función de la forma que quiere que tenga la obra finalizada va a tener que decidir que ingenieros va a emplear en la producción, con qué instrumentos va a contar en las sesiones de grabación y en que estudios se va a desarrollar la grabación, mezcla y la masterización. Además el productor debe planificar todo el proceso de producción y lo que se va a tener que invertir para realizar la producción. Para ello deberá definir los calendarios, los costos de transporte, hospedaje, instrumentos que necesita alquilar, y demás factores económicos. En el momento en el que se termine la preproducción, el productor debe tener todo listo para entrar a grabar en el estudio o estudios elegidos. Hay que tener en cuenta que cualquier fallo o retraso durante el proceso de grabación va a costar mucho dinero. Durante el proceso de preproducción se suelen

realizar una serie de grabaciones llamadas maquetas. Estas grabaciones generalmente no poseen una gran calidad sonora ni musical, de hecho se suelen componer de primeras tomas sin revisar, las cuales se usan para determinar todas las pistas que se van a grabar durante la fase de producción y para valorar de forma objetiva todos los arreglos musicales que se han introducido durante la preproducción. En algunas ocasiones estas maquetas se graban y se mezclan en salas especializadas dentro de los mismos estudios donde se va a realizar la grabación de la obra musical o se realizan en pequeños estudios situados en la zona geográfica de origen de los músicos con el fin de reducir costos.

Producción.

Así como en la fase de preproducción se va a determinar el 90% de la calidad artística de la obra musical, en la fase de producción se decreta el 90% de la calidad técnica. Básicamente la fase de producción consiste en registrar los diferentes instrumentos musicales y elementos que componen la producción musical. Para que la calidad artística de la obra no se pierda durante la grabación hay que lograr que los músicos consigan una correcta interpretación musical en todas las tomas.

Se debe tener claro a donde se quiere llegar con el sonido, además las interpretaciones son muy importantes. Es un hecho el que durante las ediciones se corrigen errores, pero una cosa es corregir y otra crear algo totalmente nuevo a partir de algo mal interpretado. Hay que tener en cuenta que repetir una toma lleva poco tiempo, pero editar algo que está mal grabado lleva mucho, con el consiguiente costo que eso implica.

Es importante tener en cuenta que esta fase es la más costosa de todas, en esta, se encuentran implícitos diferentes agentes, personales, técnicos, electrónicos y físicos por

tanto cualquier retraso puede acarrear importantes trastornos financieros, por lo que es de vital importancia cumplir con toda la planificación proyectada durante la fase de preproducción. Como resultado de la fase de producción se obtiene el máster de grabación, el cual suele ser de gran "tamaño" ya que se compone de todas las pistas de todos los temas que componen la obra musical.

Postproducción.

Una vez que se ha realizado la grabación de todas las pistas comienza la última etapa del proceso de producción musical: la fase de postproducción. Durante esta fase se llevan a cabo tres procesos fundamentales: edición, mezcla y masterización.

El primer paso de la postproducción es la edición de las pistas grabadas. En ella se llevan a cabo correcciones en tiempo y tono, limpieza de ruidos, elección de las mejores tomas y secuenciación de las tomas.

Durante el proceso de mezcla se manipulan las pistas del máster de grabación hasta que se obtiene el sonido deseado en cada tema. Hay que tener en cuenta que si durante el proceso de grabación lo que importaba era la calidad sonora de cada pista de forma individual, durante el proceso de mezcla lo que importa es el sonido de cada uno de los temas de los que se compone la producción de forma independiente. Por tanto habrá que modificar el sonido de cada una de las pistas que constituyen un tema hasta alcanzar el sonido en cada una que contribuya al ambiente sónico que se desea en el tema, para ello el ingeniero de mezcla cuenta con todos los recursos que posea el estudio en el que se realiza

el proceso de mezcla (ecualizadores, procesadores de dinámica, efectos entre otros) y como resultado de la mezcla se obtienen los archivos y/o grabaciones musicales o de audio.

La masterización tiene como función adecuar el máster de mezcla para su explotación y difusión comercial. En el proceso de masterización se modifican las pistas, intentando conseguir que el sonido de la producción como conjunto sea aceptable en cualquier equipo de reproducción y que haya cohesión, minimizando las diferencias sonoras. La masterización también incluye el montaje final de la producción, definiendo el orden de los temas, la separación que hay entre ellos, limpiando inicios y finales de los temas, el Ingeniero de Mastering es el encargado de introducir los códigos necesarios para que la obra pueda ser reproducida en cualquier dispositivo y como resultado se obtiene el premáster, ese premáster es el soporte que se envía a la fábrica de prensaje, posteriormente el máster lo realizan en la planta de prensaje del disco y supone el final del proceso de producción.

Recurso Humano/Fase.

Preproducción: Compositor, Productor, Arreglista, Ingeniero de Estudio.

Producción: Compositor, Productor, Intérpretes, Ingeniero de Grabación, Asistente de Grabación.

Postproducción: Productor, Técnico de edición, Ingeniero de Mezcla, Ingeniero de Mastering.

Agremiaciones de la Industria Musical en Colombia.

La industria musical supuso desde sus inicios la necesidad de agremiarse, toda vez que estaban en juego bienes intangibles que llevaron a muchas personas a entregar sus

creaciones que eran usufructuadas por terceros, de allí partió dicha necesidad para lo cual se crearon las siguientes entidades que agremian los actores musicales aparados por la ley Colombiana.

DNDA.

Dirección Nacional De Derechos De Autor.

Es una Unidad Administrativa Especial adscrita al Ministerio del Interior, realiza diseño, dirección, administración y ejecución de las políticas gubernamentales en materia de derecho de autor y derechos conexos.

La DNDA se involucra en el estudio y proceso de expedición, de la normatividad autoral del país, así como la adhesión a los principales convenios internacionales sobre protección del derecho de autor y los derechos conexos. Así mismo la DNDA participa activamente en todos los procesos de negociación comercial que adelanta Colombia a nivel bilateral y multilateral, y en los cuales se discuten temas del derecho de autor y los derechos conexos.

La dirección web de la DNDA es: <http://www.derechodeautor.gov.co>

ASINCOL.

Asociación Colombiana de Productores de Fonogramas.

Asociación de Productores fonográficos de Colombia, entidad sin ánimo de lucro, cuyo objeto principal es la defensa de los derechos de los productores fonográficos o disqueras, la entidad trabaja en pro de protección a nivel internacional y promulgación de los derechos de propiedad intelectual internamente en Colombia.

ASINCOL fue fundada por disqueras como Discos Fuentes, Sonolux, Codiscos, Victoria, Metrópoli, Ondina, Daro, Fonotón, Phillips, Ajover, Vergara, Tropical, Disco Curro, en la actualidad esta conformada por Sony BMG, Discos Fuentes, Codiscos, Sonolux, EMI Colombia, Discos Victoria, Universal Music, Balboa Records de Colombia S.A., Jam Music Ltda., FM. Discos, Warner Music, Discos Daro, Fonocaribe, Discos Orbe, Felito Records y Americana de discos, algunas de los anteriores sellos discográficos aun están en el mercado, entre tanto otros han desaparecido producto de las dinámicas empresariales y de mercado, que comprenden fusiones, adhesiones, etc.

ACODEM.

Asociación de Editoras Musicales.

Esta agremiación esta conformada por la industria editorial musical, su trabajo consiste en la intermediación de los negocios establecidos entre el autor y la editora, reglamenta tarifas que se deben pagar por uso secundario y vela por la distribución de los ingresos emitidos por SAYCO.

Esta sociedad es una empresa comercial que administra los derechos patrimoniales obtenidos por las obras de sus afiliados, los autores le delegan la administración, registro y recaudo a nivel nacional e internacional para el reclamo de los derechos económicos obtenidos por el pago que hacen los aportantes como contraprestación al uso de las obras musicales.

ORSA.

Organización Sayco & Acinpro.

Esta entidad esta conformada por Sayco y Acinpro constituida para el recaudo y administración de los recursos provenientes del pago realizado por la ejecución de la música en establecimientos públicos, estos ingresos se distribuyen un porcentaje del 60% para SAYCO y el 40% para ACINPRO, esta proporción de distribución posteriormente se entrega a los asociados así: 60% para autores y compositores y 40% restante se divide 50% para los productores y 50% para interpretes (Moya, 2007)

CINPRO.

Asociación Colombiana de Interpretes y Productores Fonográficos.

Sociedad de gestión colectiva de derechos conexos a los derechos autor, sin ánimo de lucro, reconocida y autorizada por la Dirección Nacional del Derecho de Autor para recaudar y distribuir equitativamente los derechos derivados de la comunicación o ejecución pública de la música fonograbada o de sus reproducciones correspondientes en propiedad a los artistas intérpretes, ejecutantes y a los productores de fonogramas que se encuentren afiliados a la entidad.

La ejecución publica corresponde a todas las piezas musicales emitidas en: teatros, salas de concierto, salas de cine, salas de baile, clubes, bares, estadios, circos, hoteles, restaurantes, establecimientos comerciales, bancarios e industriales, radio, televisión, medios audiovisuales, y cualquier lugar donde se trasmitan, interpreten o ejecuten obras musicales, bien sea a través de medios mecánicos, electrónicos, computarizados, cable, fibra óptica, satélite, o por cualquier otro conocido o por conocerse, en forma permanente u ocasional, de esta forma la ley a través de estas entidades busca de alguna u otra forma garantizar los derechos de autor teniendo en cuenta el lugar y el modo y o proyecta al futuro.

La dirección web es: www.acinpro@acinpro.org.co y <http://www.acinpro.org.co>

SAYCO.

Sociedad de Autores y Compositores.

Creada el 01 de junio de 1946, en el Teatro Municipal de Bogotá, por un grupo de reconocidos autores teatrales y compositores musicales, como los maestros: Antonio Álvarez Lleras (primer presidente), Jorge Olaya Muñoz, José Benito Barros, Lucho Bermúdez, Bernardo Romero Lozano, entre otros, con el fin de garantizar la protección a aquellos compositores y autores que necesitaban validar sus derechos y que su esfuerzo fuera recompensado, pues finalmente era el trabajo de años, garantizando así, el sustento y bienestar a futuro (Sayco, 2007).

Sayco se encargada de recaudar los derechos de autor correspondientes a la ejecución publica de obras musicales en televisión abierta y cerrada de autores nacionales e internacionales de acuerdo a convenios de carácter transnacional de recaudo y distribución, de igual manera esta entidad vela por los derechos pensionales, de salud, bonificaciones económicas y de bienestar, así como auxilios por fallecimiento y recreación de sus afiliados quienes deben tener registrado un mínimo de 10 obras originales que sean explotadas públicamente además de una certificación por parte de las editoras donde se especifique la autoría.

El sitio web es: <http://www.saycoacinpro.org.co>

Sociedad Colombiana de Ingenieros.

Esta entidad otorga el aval entre otros a los Ingenieros de Sonido para ejercer la profesión el cual se concede después de tramitar la Licencia Profesional, mas no así es una agremiación que aglutina a lo Ingenieros de Sonido.

AES.

Audio Engineering Society.

Es la única agremiación dedicada que acoge el Audio Profesional, su formación data de 1948 y tiene representación en 48 países.

AES provee a sus miembros información especializada, recursos educativos, desarrollo de nuevos estándares y tecnologías, espacios para intercambio de información científica y creativa.

Pertenecer a AES significa conectarse a nivel mundial con profesionales de audio que representan todas las áreas de la industria. La sociedad permite la interacción entre sus miembros que promueve desde los encuentros a nivel local hasta en las convenciones y conferencias internacionales

El AES tiene representación en Alemania, Austria, Bélgica, Bielorrusia, Bulgaria, Croacia, Dinamarca, Eslovaquia, Eslovenia, España, Finlandia, Francia, Gran Bretaña, Grecia, Holanda, Hungría, Israel, Italia, Lituania, Noruega, Polonia, Portugal, República Checa, Rumania, Rusia, Serbia, Suecia, Suiza, Turquía , Ucrania, Australia, Corea, Hong Kong, Japón, Malasia, Filipinas, Singapur, Argentina, Brasil, Canadá, Chile, Colombia, Guatemala, Estados Unidos, México, Uruguay, Perú y Venezuela.

El sitio web es: <http://www.aes.org>

COPNIA.

Consejo Profesional Nacional de Ingeniería.

El Consejo Profesional Nacional de Ingeniería – COPNIA, creado mediante la Ley 94 de 1937, es la entidad pública que tiene la función de inspeccionar y vigilar el ejercicio de la ingeniería, de sus profesiones afines y de sus profesiones auxiliares en general, en el territorio nacional; de acuerdo con lo dispuesto en el Artículo 26 de la Constitución Política y en la Ley 842 de 2003 y demás normas complementarias y suplementarias, autorizando a nombre del Estado el ejercicio de una profesión que implica riesgo social, o suspendiendo del ejercicio profesional, previo la aplicación del debido proceso, a quienes se les compruebe la violación del Código de Ética o del correcto ejercicio de la profesión autorizada; esto último en su calidad de Tribunal de Ética de las profesiones tuteladas, por quejas interpuestas por la ciudadanía.

En razón de lo anterior, el COPNIA desarrolla su función mediante la expedición de cuatro herramientas legales como: Tarjetas de Matrícula Profesional para los ingenieros, Certificados de Inscripción Profesional para profesionales afines, profesionales y auxiliares, Certificados de Matrícula para maestros de obra y permisos temporales para profesionales graduados y domiciliados en el exterior que pretendan ejercer temporalmente en Colombia, de acuerdo con lo dispuesto en el artículo 23 de la Ley 842 de 2003.

COPNIA es la entidad que por su naturaleza de agremiación especializada en el área de la ingeniería es quien avala y expide la tarjeta profesional a los Ingenieros de Sonido en Colombia. Mayor información se puede consultar en el sitio web de la institución:

<https://copnia.gov.co/copnia/quienes-somos/>

2. METODOLOGIA

En la actualidad es perentorio contar con presencia en los medios virtuales, el público en masa esta buscando toda clase de contenidos y la mayor parte de la información la obtiene de los servicios en red, se hace necesario contar con una herramienta que permita ubicar, conocer y obtener información artística, técnica y tecnológica, por esta razón la creación de una herramienta que congregue al gremio musical es menester. Para ello se hace necesario la presencia de profesionales con conocimiento operacional y de gestión multimedial, transmedial y/o hipermedial que permita articular el entorno del negocio de la producción técnica musical y la tendencia tecnológica, de esta forma se crean beneficios mutuos y se dedican esfuerzos en el área pertinente e idónea de cada campo.

Así mismo los proyectos emanados de la Especialización en Gerencia de Multimedia de la Universidad Santo Tomas, tienen como compromiso motivar la creación de proyectos que solventen las necesidades y la acción de la tecnológica, en observancia de los nuevos modelos de negocio bajo la influencia tecnológica cada vez más aplicados en todos los campos sociales.

2.1 Problema.

Es posible en el nuevo mercado empresarial mediado por las nuevas tecnologías, incluir al gremio de la producción musical a través de estrategias y apertura de negocios en línea y/o interactivos, teniendo en cuenta las esferas artísticas y técnicas para satisfacer la necesidad de los nuevos usuarios de la industria de la producción musical en la era digital.

2.2 Objetivo General.

Crear una herramienta que propicie la inclusión y participación del gremio de la producción musical al mundo mediado por las nuevas tecnologías en red para generar un ámbito de participación en el marco de la economía multimedial.

2.3 Objetivos Específicos.

2.3.1. Determinar los actores que intervienen en la producción musical y las fases que la componen.

2.3.2. Clasificar los diferentes desarrollos tecnológicos que se han diseñado para la industria de la producción musical.

2.3.3. Desarrollar una página web como propuesta que incluya el gremio musical dentro de la era internet.

2.3.4. Desarrollar la estrategia de negocio de la página web.

2.4 Instrumentos.

Perfiles.

Felipe López.

Según lo expresa su ficha técnica en el sitio web, Ondaselecta mastering es el centro de operaciones de Felipe López, bogotano modelo '74 que ha dedicado los últimos veinte o mas años de su vida enteramente a la música, inicialmente tocando en bandas de la escena rockera bogotana de principio de los noventas, después con una empresa de amplificación, después con un pequeño estudio de grabación, después con el grupo

Aterciopelados viajando desde 1997 como sonidista en sus giras y grabando sus últimos discos, ganando así en 2007 un Latin Grammy por “oye” en la categoría best alternative álbum.

Paralelamente ha dedicado los últimos diez años a la docencia en Escuelas técnicas y universidades del país. Después de haber recorrido varios caminos recolectando experiencia en 2004, inicia oficialmente Ondaselecta Mastering disfrutando a través de la masterización de lo que mas le gusta, la música.

Recuperado del sitio web <http://ondaselecta.com/bio/>

Entrevista.

Para la realización de la entrevista con el productor se tuvo en cuenta información previa de diferentes aspectos que esbozan un panorama personal de acuerdo con su formación, practica y experiencia en el campo de la producción musical para lo cual se diseño el siguiente cuestionario:

Antecedentes familiares y artísticos.

¿Cómo fue el entorno en el que usted creció?

¿Considera que estas expresiones de arte en su familia influyeron en su formación y lo que es en la actualidad?

¿En su niñez estudio algo relacionado a alguna de las vertientes de la música?

Evolución personal, musical y profesional.

¿Cómo se da su primera experiencia en el campo del audio?

¿Cómo nace ese interés por el audio?

¿Cuál fue la primer vertiente del sonido que decidió abordar (sonido en vivo, producción y grabación o acústica)?

¿En que momento aparecen en su vida los aterciopelados?

¿Que actividad desempeñaba dentro de la agrupación?

¿Es difícil manejar el éxito?

¿Por qué decidió dejar el sonido en vivo?

¿Alguna de las anteriores experiencias mencionadas perjudico su equilibrio emocional?

¿Su salud también se vio afectada?

Definición y estado actual del mastering

¿Qué es el mastering?

¿Cuál es su ingeniero de Mastering referente a nivel mundial?

¿En Colombia tiene algún referente?

¿Existen más estudios especializados en masterización en Bogotá?

¿Hay alguna agremiación de Ingenieros de Mastering?

¿Sucede que algo que haya sido grabado o mezclado afuera se masterice en Colombia?

Clasificación y tipos de procesos de mastering.

¿Qué se necesita para llevar a cabo el proceso de mastering?

¿ La aparición de procesos digitales (instrumentos virtuales) ha afectado la industria del Mastering?

¿Son diferentes los estándares de masterización para cada plataforma como televisión, radio, deezer, itunes y demás?

¿Cómo y en que momento nace Onda Selecta Mastering?

¿La aparición de las nuevas plataformas digitales ha beneficiado a la industria del mastering?

Javier Martínez Maya.

Hijo del Maestro Fausto Martínez y nieto del gran compositor Jesús Maya Santacruz. Su abuelo paterno, Joaquín Martínez, fue otro gran baluarte de la música de comienzos del siglo XX en Nariño.

Músico de capacidades extraordinarias, Javier comenzó estudios musicales a la edad de 6 años con los maestros Luis Pazos Moncayo y Jorge Moncayo Guerrero, bajo la tutela de su padre. Pianista excepcional, ha descollado como tal en el campo del jazz y la música moderna.

Su Maestría en Producción Musical, otorgada por Berklee College of Music, en Boston, le permitió afianzar sus conocimientos en diseño sonoro y composición, tanto en géneros de música contemporánea como clásica.

Compuso su primera obra a la edad de 13 años, la que llamó “Pavana en Boceto”, para guitarra. Su Catálogo Musical como Compositor es extenso. Comprende más de 200 obras de música descriptiva e incidental, música de cámara, cuartetos de cuerda, obras para piano, cuartetos y sextetos de jazz y pop, guitarra y canciones ligeras.

Javier es miembro votante de la Academia Americana de Ciencias de la Grabación (Grammy), capítulo de Los Angeles, de Sayco (Sociedad de Autores y Compositores de Colombia), Acinpro (Asociación Colombiana de Productores Discográficos) y Musicians Union (UK).

Recuperado: Enero 15 de 2016 . <http://www.artenovamusic.com/bio-javier-m.html>

Antecedentes familiares y artísticos

- ¿Cuándo inicia su relación con la música?
- ¿Cuál fue el primer instrumento que llega a sus manos?
- ¿Este instrumento llega a sus manos por recomendación de alguno de sus familiares?
- ¿Tuvo formación musical desde su niñez?
- ¿Cuándo inicia su proceso de formación profesional?
- ¿A qué se dedica a su regreso al país?

Evolución personal, musical y profesional

- ¿Cómo ha sido su trayectoria musical?
- ¿Cuántas producciones personales hacen parte de su bagaje musical?
- ¿Cómo fue su primer encuentro con un estudio de grabación?
- ¿Qué artistas ha producido y/o asistido en sus producciones?
- ¿Cuáles han sido las experiencias más enriquecedoras a nivel emocional y profesional que le ha entregado su carrera profesional?

Definición y estado actual de la producción musical.

- ¿En que nivel se encuentra la producción musical en Colombia con relación a otros países?
- ¿Cuáles son los Productores Musicales referentes a nivel global y en Colombia?
- ¿Qué estudios profesionales de grabación conoce en Colombia?
- ¿La aparición de esos Home Studio ha afectado la economía de los grandes estudios?
- ¿Se está haciendo algo para prevenir esto, por ejemplo existe una agremiación de estudios profesionales?

¿Existe una agremiación de que aúna los intereses de los estudios de grabación y/o de los productores y persona profesional y técnico que intervienen en un proyecto de audio en el País?

Clasificación.

¿Qué tan obsoletos son hoy en día los equipos análogos frente a los digitales, son complementarios?

¿Qué resultados se logra mediante la aplicación de procesos netamente análogos y en la misma medida en procesos digitales?

¿Que influencia a ejercido en el medio la llegada al mercado de aplicaciones y programas digitales especializados en audio?

¿La llegada de las plataformas digitales han afectado a la industria musical?

¿Qué se puede reflexionar sobre la música en un futuro teniendo en cuenta las carrera veloz de las nuevas Tecnologías de la Comunicación y la Información?

3. RESULTADOS

3.1 Entrevista Felipe López

Antecedentes familiares y artísticos.

¿Cómo fue el entorno en el que usted creció?

R.: Crecí en un entorno familiar tradicional, muy sensibles a la música, mi papá toca guitarra, mi mamá canta completamente en plan aficionado y apasionado, pero nunca con

intereses profesionales, mi hermana a diferencia de mi caso tuvo toda la formación musical, ella en la Cristancho desde muy pequeña hizo Solfeo y luego hizo piano con Ruth Marulanda y mientras tanto yo miraba, no hubo ningún interés en esa etapa de la infancia por el desarrollo musical pero luego por ahí apareció el gusanito de la música en mi vida.

¿Considera que las expresiones de arte en su familia influyeron en su formación?

R.: Si, totalmente, digamos que eso eran componentes de la vida que estaban completamente dormidos pero tal vez en la adolescencia cuando aparecen otro tipo de inquietudes eso si se volvió como un insumo y se transformo en otra cosa.

¿En que momento inicia su relación con la música?

R: En la niñez no, en la adolescencia quise tocar batería y obviamente la batería es uno de los instrumentos que se miran con mas temor por el nivel de ruido que genera, hubo algo de resistencia en la casa, pero en el momento en que vieron que era inevitable tuve todo el apoyo, empecé a ahorrar para comprar partes de batería y cuando vieron que iba a comprar lo mas básico me ayudaron para comprar algo mejor, entonces ahí vieron que la cosa no tenía reversa y arranque a tocar batería.

Evolución Personal, Musical y Profesional

¿Cómo es su primera experiencia en el campo del audio?

R.: Yo toque batería aproximadamente de los 17 a los 25 años hasta que hubo un momento en el que empezó un interés serio por el audio y la batería se quedo atrás.

¿Cómo nace el interés por el audio?

R.: No se, no me acuerdo, pues los botones tienen su atractivo, es una cosa muy básica es un interés muy rudimentario y es un mundo muy profundo que abarca la operación por un lado, los resultados por el otro que es muy interesante y por debajo, detrás de eso hay cosas que no necesariamente puede ser el interés primordial como la electrónica, la matemática, la física, la acústica pero empieza uno a ver que en cada uno de estos mundos hay mucha belleza y mucho atractivo, entonces ahí tiene uno para entretenerse toda una vida y lo que me ofrecía en ese momento el tocar batería empezó a parecerme no tan atractivo, entonces analizando lo que podía llegar a ser la vida de músico y la vida de estudio, me empezó a gustar la vida de estudio.

¿Cuál fue la primer vertiente del sonido que decidió abordar (sonido en vivo, producción y grabación o acústica)?

R.: Pues fue simultaneo, lo primero que tuve fue un porta-estudio Tascam y unos microfonitos y ahí empecé a hacer pinitos, pero, inmediatamente lo que complete fue como un equipo de sonido en vivo que estuve explotando durante 2 años, ahorre y con eso me fui a estudiar a México unos cursos que habían de sonido en vivo y de diseño de sistemas para amplificación, cuando regrese volví con la idea de hacer un estudio.

¿En que momento de su vida aparece Aterciopelados?

R.: Justo cuando regrese de México me enganche con Aterciopelados, compre todos los equipos del estudio después de haber vendido los de sonido en vivo, pero la gira con Aterciopelados en ese momento era tan intensa que obviamente el estudio fracaso, no pensé que yo no iba a estar disponible nunca durante el año y eso fue lo que paso con Aterciopelados se me quedaron un poco de equipos comprados de estudio, eso fue en el 97

para ese entonces hacíamos un promedio de 100 conciertos al año y pues mi estudio quebró porque el dueño no estaba nunca, ese fue el arranque donde la actividad con Aterciopelados, fulmino la actividad en mi estudio, en esas duré 15 años.

¿Que actividad desempeñaba dentro de la agrupación?

R/. Yo hacía sonido en vivo para Aterciopelados y en los tiempos libres grabábamos algún proyecto maquinas porta-estudio.

¿Es difícil manejar el éxito?

R.: No, lo que si es difícil manejar es el tema personal, social, además su casa es un hotel y lleva tantos meses afuera y llega a confundirse, donde estoy?, que estoy haciendo?, eso es raro, cada vez se vuelve mas intenso, aunque los empresarios han sabido optimizar muy bien los tiempos para que la cosa no sea tan dura, si no eso se vuelve un poco difícil de manejar, las relaciones personales se debilitan y surgen problemas por ausencia.

¿Por qué decidió dejar el sonido en vivo?

R.: Yo estaba combinando la gira con el estudio hasta que nació mi hijo, ahí dije bueno ya después de 15 años de andar en el circulo debo asentar un poco la vida y quedarme en el estudio y la casa, cuando se esta de gira le toca llevar con las mismas complicaciones que el músico, se esta yendo de un lado a otro, en parte por eso hice todo el movimiento logístico para tener el estudio al lado de la casa y estar completamente tranquilo aquí en mi mundo y no tener que estar detrás de un artista moviéndome como le toca al músico o al operador de audio, entonces si se direcciono todo para que cambiara el modo de trabajo y estoy muy cómodo ahorita así.

¿Las experiencias mencionadas afectaron su equilibrio emocional?

R.: Cuando yo renuncie a Aterciopelados, me senté con Andrea (Echeverri) y le dije, tengo que reorganizarme, eso fue hace seis años y yo todavía tengo desordenes que traigo de haber estado girando 15 años, por ejemplo a mi me cuesta trabajo salir de la casa sin maleta, a lo que sea, entonces yo voy a la escuela Fernando Sor a dictar clase y hago una maleta con los cargadores, esferos y el cuaderno, de lo contrario me siento como que me hace falta algo, pero guardo estas manías, seis años después.

¿Su salud también se vio afectada?

R.: Si, hoy en día todo el mundo tiene gastritis o sea no hace falta irse de gira para tener gastritis, pero había un momento en el que usted hacia prueba y se acababa el concierto y la ansiedad y usted esta todo despertó y esta con hambre y se asoma al camerino y hay Doritos y Ron y bueno después de que uno estaba ahí en la consola lo único que quedo fue Doritos y Ron, entonces bueno comamos Doritos y nos tomamos un ron a las 3 a.m. y pues luego uno esta mal y esa fue la historia de mi vida durante casi 15 años.

Definición y estado actual del Mastering.

¿Qué es el Mastering?

R.: Es el último paso de una producción de audio antes de enviar al proceso de prensaje, distribución digital o vía internet, video u otros medios. Es el proceso de revisar, preparar y transferir mezclas a un medio final de distribución. Es darle el toque final al audio para presentarlo en radio, video.

Haciendo una analogía yo hablo en el matrimonio digamos del padrino, que usted ya esta listo pero el padrino antes de ir a la iglesia le arregla el corbatín, le arregla el mechón, le limpia la caspa y lo manda para allá, es como ese que le da el ultimo retoque de cómo usted debe estar presentado para un evento en particular, de esa manera defino yo la masterización.

¿Cuál es su ingeniero de Mastering referente a nivel mundial?

R.: Varios y por varias razones en algún momento Tom Baker en los 90 saco un sonido muy potente de todo el hip hop nuevo ese podía ser muy interesante en algún momento, Emily Lazar es una chica que además de ser muy guapa era la única mujer en algún momento como en el medio y ella lograba muy buenos resultados con una colección de discos que era “Putumayo” que era puro World Music, entendiendo las limitaciones que hay en algunos países de África aquí en Suramérica y todo le venia como de distintas épocas, de distintas fuentes y ella lograba un sonido muy homogéneo dentro de la colección y en los discos como tal, eso en algún momento me llamo la atención de su trabajo.

Digamos que el punto máximo de interés puede venir de un tipo que se llama Rashad Becker, para mi el mayor desarrollo a nivel sónico y el mayor interés como persona viene de la música electrónica, lo que se hizo en Alemania en los 90 y 00 con algunos sellos en particular, como lo que paso con Basic Channel Chain Reaction, Maurizio, como todo el sonido mas de avanzada, para mi, dentro del tecno Alemán en los 90 y 00 es Rashad Becker que es un referente muy importarte, otro referente importante es The Exchange en Inglaterra que es también esa transición sónica de los 90 a los 00 que básicamente establecieron el sonido transgresor a nivel sónico y técnico de lo que soy, en The Exchange se hizo casi todo Depeche Mode, casi todo Daft Punk, Cassius, todo el sonido Frances de

los 90 sucedió en The Exchange, Justice mas adelante. Entonces digamos que ellos son importantísimos también a nivel de referencia para mi.

¿En Colombia tiene algún referente?

R.: Conozco los nombres de todos los que están masterizando, pero la verdad no les he hecho un seguimiento a nivel profesional de que es lo que han trabajado, conozco a mi competencia, esta Camilo Silva, Carlos Silva, hay un alumno mío que es Javier Bonivento y básicamente ahí están todos los estudios de masterización de la ciudad, ellos son los otros que están trabajando en lo mismo pero pues todos los que le comente lo hicieron posteriormente al desarrollo de mi estudio (Onda Selecta).

¿Existen más estudios especializados en masterización en Bogotá?

R.: Si, Onda Selecta se fundo en 2004, tres años mas tarde apareció Carlos Silva con C1 Mastering, después Javier Bonivento con Bonigua, hubo un estudio de mezcla y masterización que se llamó Carcassi pero creo que eso desapareció, no estoy seguro y el ultimo que ha aparecido fue el Camilo Silva Mastering, que Camilo mezclaba y masterizaba dentro de Audiovisión, pero el ya tiene su estudio independiente hace aproximadamente dos años en Chía.

¿Hay alguna agremiación de Ingenieros de Mastering?

R.: No que yo sepa, hay grupos de interés en internet y hay foros, pero mas allá que exista el sindicato de masterizadores (risas) no se, la verdad es un gremio muy pequeño, en Bogotá el hecho de que ya hayan cuatro estudios ya es mucho, ahí pasa algo y es que la competencia no es local, mi competencia no son ellos, yo tengo que competir contra todo el

mundo porque hay gente que le gusta masterizar afuera para que quede el crédito de afuera o lo que sea, entonces la competencia es dura porque es global.

¿Sucedee que algo que haya sido grabado o mezclado afuera se mastericé en Colombia?

R.: A mi no me ha pasado tanto así, yo tengo una porción muy pequeña de clientes que no son Colombianos, pero casi siempre hay cierta filiación, ahorita una chica que esta en Inglaterra me dijo quiero masterizar con usted yo mastericé en Inglaterra el último, obviamente ella estando en Inglaterra yo le di mi precio normal y a ella le pareció muy barato, entonces estaba súper entusiasmada, ella me dijo oye a mi me recomendó Federico López (Ingeniero de sonido en vivo para Fonseca) de Medellín y además yo oí tu trabajo y estando en Inglaterra quiero trabajar contigo, ella estando allá podría trabajar con 200.000 masterizadores, pero no se si además de todo ahora la tarifa le pareció atractiva.

Clasificación y Tipos de Procesos de Mastering.

¿Qué se necesita para llevar a cabo el proceso de mastering?

R.: Se necesita obviamente un material y ese material es una mezcla, estamos hablando de un material musical que tiene que venir de un productor, de una banda que acaba de mezclar, se necesita que eso cumpla con ciertas características técnicas que cualquier profesional de la mezcla ya las tiene súper claras y es el siguiente paso lógico dentro de la cadena de producción, en donde esto debe ser tomado muy entre comillas como un control de calidad por un lado y por otro lado como el ultimo retoque a nivel de presentación sónica que puede tener el material musical.

¿ La aparición de procesos digitales (instrumentos virtuales) ha afectado la industria del Mastering?

R.: Pienso que no lo han afectado, lo han complementado, creo que no ha quebrado ningún estudio de mastering porque salió x plug in, eso es un poco loco, se me hace que han habido muchos paralelos dentro de la industria, situaciones similares, digamos así como dentro del mundo del mastering existen soluciones virtuales como el T-RackS o el under que es un servicio en la red o el Ozone que es un plug in súper potente todo en uno, si usted se pone a pensar lo que es el Superior Drummer o esas cosas de batería eso es mejor o sea si uno lo ve como una amenaza es una amenaza mas seria para un baterista, son cosas que son espectaculares en su sonido en el planteamiento, en la facilidad, peor no es que ahora y ano se vendan baterías porque existe el Superior Drummer, se convierte en un modelo a estudiar, en una opción a superar en calidad y en cierta forma lo que hace es complementar y solidificar un mundillo como el mundillo de los bateristas, ahí hay para aprender, para compararse y lo mismo pasa con el mundo del mastering yo compre el Ozone yo lo utilizaba para enseñar porque la interfaz es perfecta para enseñar porque ahí hay todo tipo de herramientas en una sola solución pero de pronto eso empezó a sonar bien, y yo dije, esta versión suena bien, la voy a comprar porque eso lo utilizábamos en la escuela ahora yo incorpore el Ozone en mi flujo de trabajo, casi en todos mis proyectos utilizo alguna de las soluciones del Izotope Ozone porque me parece que funciona súper bien, pero nunca lo vi como que Oh no! Ahora existe ese plug in ahora cualquier chimpancé con plug in puede masterizar.

¿Son diferentes los estándares de masterización para cada plataforma como televisión, radio, deezer, itunes y demás?

R.: la masterización tiene un lado súper mecánico que es la entrega de la resolución que el cliente necesita para ciertas plataformas digitales, pero también es la presentación sónica para un mercado en particular. Nunca me han encargado específicamente, pero he sabido que hacen masterizaciones que el 90% de la efectividad es para celular, o sea esto va a sonar exclusivamente en celular y punto, yo ya he hecho masterización exclusivamente para YouTube, entonces tal vez no debe sonar tan duro como para radio.

¿Cómo y en que momento nace Onda Selecta Mastering?

R.: Como estudio si, digamos que se ofrecía masterización en Audiovision, cuando yo arranque Hugo Villegas ofrecía masterización sin estudio, que no se en realidad como lo hace si con audífonos o como, pero la idea era ofrecer el primer espacio como estudio tradicional de mastering, el primer estudio independiente fue Onda Selecta.

¿La aparición de las nuevas plataformas digitales ha beneficiado a la industria del mastering?

R.: Si, claro que si, son nuevas necesidades, son mas facilidades a los artistas para distribuir su producto, entonces en cierta forma es mas demanda, igual ha hecho del mastering una actividad mas popular y pues también ha venido mucha mas competencia, cuando yo arranque con el estudio se podía decir que no tenia competencia local y ahora si hay competencia local y hay muchos estudios nuevos en el contexto latinoamericano y en el contexto global, pero las nuevas plataformas si han beneficiado el negocio de la música en general y la masterización es un eslabón de esa cadena.

3.2 Entrevista Javier Martínez Maya.

Antecedentes familiares y artísticos

¿Cuándo inicia su relación con la música?

R.: En realidad toda mi vida he tenido relación con la música, pues hago parte de una familia compuesta por grandes baluartes de la música como mi padre Fausto Martínez y mis abuelos Jesús Maya Santacruz y Joaquín Martínez, es una familia de músicos y esto viene de hace muchos años, son aproximadamente 4 generaciones de artistas musicales, entonces desde que nací estoy vinculado con la música.

¿Cuál fue el primer instrumento que llega a sus manos?

R.: El primer instrumento que interpreté fue el teclado.

¿Este instrumento llega a sus manos por recomendación de alguno de sus familiares?

R.: Realmente no, pues como lo mencionaba anteriormente mi familia está compuesta por músicos y no todos interpretan el mismo instrumento, fue el primero con el que me encontré y en el que profundice pero posteriormente toqué guitarra, bajo, violín y viola.

¿Tuvo formación musical desde su niñez?

R.: Mi formación musical viene desde que nací pues siempre he estado en contacto con la música, pero desde que tenía aproximadamente 6 años inicié clases personalizadas con diferentes músicos, esa es la mejor manera de aprender, con músicos expertos y bajo la supervisión de mi padre.

¿Cuándo inicia su proceso de formación profesional?

R.: Mi proceso de formación profesional inicia en la Universidad Nacional, posteriormente obtuve una beca para realizar una maestría en Producción Musical en Berklee College of Music, luego de esto fui a estudiar a Inglaterra al “Liverpool Institute For Performing Arts” la escuela de Paul McCartney. En el transcurso de estos procesos de formación viví muchas experiencias gratificantes y entendí realmente lo que es un músico de sesión y un arreglista y lo exigente de cada oficio, un músico de sesión es un músico de estudio, es llamado para crear, esto requiere de experiencia y exactitud, es una labor bastante importante.

¿A qué se dedica a su regreso al país?

R.: Una vez regresé al país recibí una llamada de la Universidad de San Buenaventura en la que me decían Javier sabemos de todos tus estudios y tu experiencia necesitamos una persona como tú para dictar clases en Ingeniería de Sonido a lo que accedí cuando llegué allí me solicitaron ayudar a crear su plan de estudios pues esta universidad es la única en Latinoamérica que tiene la carrera Ingeniería de Sonido pero no sé cómo la abrieron pues tenían un pensum de Telecomunicaciones pero con el nombre de Ingeniería de Sonido, fui yo quien diseño la carrera y su enfoque profesional.

Evolución personal, musical y profesional

¿Cómo ha sido su trayectoria musical?

R.: He participado en un sin número de producciones musicales, me he desempeñado como pianista de Jazz y Música Moderna, como guitarrista fui miembro de la Orquesta Filarmónica de Bogotá, como Violinista y violista forme parte de la Orquesta Sinfónica

Juvenil de Colombia y la Orquesta Universitaria Olav Roots de la Universidad de los Andes. Y en infinidad de proyectos que he participado como músico, productor, ingeniero o arreglista. Hice la música para Café con Aroma de Mujer y muchas novelas recordadas en el país.

¿Cuántas producciones personales hacen parte de su bagaje musical?

R.: La verdad es que llevo más de 25 años en esto son innumerables las producciones en las que he participado de diferentes maneras, como músico, productor, ingeniero, arreglista, asesor y demás.

Una sala de grabación es una especie de santuario para un músico ¿Cómo fue su primer encuentro con un estudio de grabación?

R.: Si realmente un estudio de grabación tiene magia cuando estuve en Berklee y en la escuela del gran Paul McCartney tuve la oportunidad de relacionarme por primera vez un estudio fue justo en ese momento cuando sentí esa conexión de la que tú hablas, la magia y descubrí otra de mis pasiones la Ingeniería de Sonido y empecé a estudiarla y afrontarla profesionalmente.

¿Qué artistas ha producido y/o asistido en sus producciones?

R.: Por mencionar algunos tenemos a Alfredo de la Fe, Frank Fernández, Sebastián Portillo, la gran cantidad de música que he realizado para novelas como Escalona en la que se hizo famoso Carlos Vives.

¿Cuáles han sido las experiencias más enriquecedoras a nivel emocional y profesional que le ha entregado su carrera profesional?

R.: Cuando recibí el premio “Phillip Holt Trust” como mejor estudiante del Liverpool Institute For Performing Arts y acá la que más recuerdo en este momento fue la única presentación que se hizo en Colombia del gran Piero con Pablo Milanés allí realice la grabación y masterización

Definición y estado actual de la Producción Musical

¿En que nivel se encuentra la producción musical en Colombia con relación a otros países?

R.: Si me preguntas de 1 a 10 yo diría que entre 3 y 4, porque todavía no conocemos artistas que lleguen a la altura y numero de ventas de los artistas Anglosajones, claro aquí esta Shakira, Juanes, Fonseca pero ellos todavía no llegan a la altura de artistas como por ejemplo Whitney Houston, Cindy Lauper, AC/DC, Pink Floyd, pero por supuesto es porque ellos nos llevan años luz, nosotros apenas nos estamos afianzando en el negocio, llevamos tal vez 15 años consolidándonos los anglosajones llevan 70 años, a nivel local México y Argentina fueron los reyes en los 70, todos los artistas famosos de la época salían de México o de Argentina, en los años 80 fueron los venezolanos, desde los años 90 y hasta ahora Colombia lleva dominando 20 años la escena pero hace falta todavía mucho.

¿Cuáles son los Productores Musicales referentes a nivel global y en Colombia?

R.: Obviamente George Martin es el papá de los pollitos, todos queremos ser como George Martin primero porque era un gran músico un gran compositor, un señor, un lord, le toco la suerte de ser el productor de Los Beatles, además que el siento el quinto Beatle fue

el que realmente dio la magia, se nota la mano de George como productor, otro que admiro muchísimo es Quincy Jones es un señor de la música, productor de Michael Jackson también es un productor de Jazz es muy polifacético. En Colombia en la música tropical que es nuestro fuerte puedo decir que Diego Gale que vive en Medellín es un gran referente a nivel internacional, muchos artistas de salsa se vienen a Medellín a grabar con Diego Galé, a nivel de música popular es un buen punto de referencia.

¿Qué estudios profesionales de grabación conoce en Colombia?

R.: Hay muy pocos y los pocos que quedan son el estándar nacional, esta Audiovisión que es el estudio más grande, esta Ingesson que es este, el estudio más antiguo, tiene 50 años, Había otro más antiguo que era Fuentes pero ya se acabó, hay otro que se llama Ávila Musical que es buenísimo, este es el estudio que heredó todo el equipamiento de Sony Music y está un maravilloso estudio que ya no se usa que es el de Sonolux que ahora se llama RCN Music y solo lo usan para novelas de RCN, tienen una consola Solid State Logic. Había un estudio muy famoso en Cali del grupo Niche no sé si el estudio exista y creo que todavía existe el estudio de Codiscos y eso es todo. De resto podemos contar 500.000 estudios de mediano nivel haciendo producciones independientes, me atrevo a decir que cada estudiante de ingeniería de sonido y producción musical tiene un Home studio.

¿La aparición de esos Home studio ha afectado la economía de los grandes estudios?

R.: Si claro, por supuesto ha afectado mucho, nosotros lo sentimos diariamente, en el estudio ofrecemos servicio de grabación, mezcla y masterización a un precio porque consideramos que el equipamiento y el personal técnico así lo ameritan, pero los clientes

prefieren irse a un estudio que tiene cuatro veces menos equipamiento y cuesta cuatro veces menos. La gente desafortunadamente hoy en día no mide la calidad, porque la calidad no la puedes medir en un iPod que es donde está oyendo la música, ese es el problema hoy en día la gente no tiene conciencia de cómo es que suena bien la música. Entonces cualquier cosa hecha en una m-box (tarjeta de sonido de gama baja) o en un home studio a la gente le suena bien, entonces la gente no tiene punto de comparación. Si ha mermado mucho, hoy en día tener un estudio de grabación no es un negocio, de hecho este estudio de grabación funciona de la mano de nuestra escuela, pero si fuera solo el estudio no estaríamos charlando hoy acá.

¿Se está haciendo algo para prevenir esto, por ejemplo existe una agremiación de estudios profesionales?

R.: No, no existe, de hecho fíjate tú nosotros dependemos directamente de la escuela, de nuestra escuela pero por ejemplo Audiovisión que es el otro estudio grande que existe en Colombia está amarrado a la producción de Tigo Music, entonces el día que se les acabe eso desaparece Audiovisión te lo aseguro. Entonces digamos que cada uno esta agarrándose de lo que puede, entonces si uno se pone a afiliarse o hacer asociaciones es difícil porque cada estudio tiene sus propias tarifas, es muy complicado.

¿Existe una agremiación que aúna los intereses que intervienen en los proyecto de audio en el País?

R.: Si, hay una asociación de Productores discográficos que se llama Acinpro yo pertenezco a esta hace 15 años, Acinpro es la asociación que reúne a las disqueras consolidadas y a los interpretes, es decir a la gente que graba discos, lo que hace es pagar lo

que ellos recaudan por ejecución pública, para ser miembro de Acinpro debes tener mínimo 100 grabaciones acreditadas, esta Sayco que es la agremiación de compositores y esta Acodem que es la asociación de Editoras musicales, además de AES que es la Sociedad de Ingenieros de Audio que tiene ramas estudiantiles en la Javeriana y en la San Buenaventura.

Clasificación

¿Están obsoletos los equipos análogos o son complementarios a los digitales?

R: Nunca estarán obsoletos, el sonido que genera un equipo análogo es incomparable, es algo que nunca ningún plugin lograra igualar, de hecho Dave Grohl el fundador de la banda Foo Fighters y baterista de Nirvana compró Sound City Studios, este estudio es 100 % análogo y sus equipos son increíbles, allí se realizan procesos de grabación análoga, de hecho recomiendo la película que se llama igual que el estudio.

¿Qué resultados se logra mediante la aplicación de procesos netamente análogos y en la misma medida en procesos digitales?

R.: Nunca vas a lograr los mismos resultados, no se pueden comparar maquinas de millones de dólares que incluyen procesos electrónicos y construidas por varios expertos con un proceso netamente digital, he tenido la posibilidad de escuchar versiones de varios equipos en hardware y su correspondiente plugin y hay algunos que se asemejan pero nunca sonaran igual.

¿Que influencia a ejercido en el medio la llegada al mercado de aplicaciones y programas digitales especializados en audio?

R.: Los instrumentos digitales hacen ver los procesos de producción como algo sencillo, la calidad de una grabación ya no es la misma pues sabes que si tu baterista se equivoca por medio de un plugin puedes corregir sus fallas, o si no te gusto lo que grabo puedes cambiarlo e incluso hasta crearlo de nuevo, entonces ahora todo es completamente diferente lo que antes se grababa en una semana ahora se hace en un día y si hay errores poco interesa porque se corrige con plugins. En la actualidad puedes hasta afinar a tu cantante con un plugin, entonces puedes arreglar todo por medio de procesos netamente digitales.

¿La llegada de las plataformas digitales han afectado a la industria musical?

R.: Bastante, de hecho ahora la mayoría de la música se escucha por YouTube que es una plataforma que reproduce el audio en muy baja calidad, entonces te das cuenta que la música y el audio de calidad dejo de importar, ahora se realiza música para escuchar en plataformas como estas, como te explicas que el video mas visto en YouTube es el Gangnam Style, la música hoy es totalmente diferente ya no se encuentran los músicos y productores a crear si no que simplemente te sientas en un computador abres un software y en 3 horas tienes una producción.

¿Qué se puede reflexionar sobre la música en un futuro teniendo en cuenta la velocidad con que se desarrollan las Nuevas Tecnologías de la Comunicación y la Información?

R.: Yo espero que todo de un vuelco y se vuelva a crear y a consumir música y audio de calidad, pero pienso que en un futuro todo se podrá realizar desde un ipad, ahora existen micrófonos para ipad y iphone, las marcas profesionales de micrófonos crean equipos para estos dispositivos, todo tiende a ser mas portátil por lo que pienso que en un futuro el

estudio será un computador o una Tablet desde donde se podrá hacer todo, tu banda, tus coros y demás.

3.3 OBJETIVO 4.

Sinopsis.

Global Music & Estudios es un espacio de interacción en línea en el que el usuario tiene la facultad de ingresar y explorar cada uno de los estudios de grabación, mezcla y masterización de Bogotá (inicialmente se describirán los estudios de la capital, posteriormente se realizara en todo el país). Ofrece la posibilidad de realizar un recorrido virtual en el que se puede observar la infraestructura y construcción acústica de cada sala. Los elementos más relevantes del recinto serán mencionados mediante hipertextos que irán apareciendo a medida que el usuario avanza en el viaje virtual, estos conducen a explicaciones, descripciones técnicas, anécdotas, experiencias, videos, fotografías y/o clips de audio. Adicional a esto, brinda un listado de locutores y músicos con fotografía, biografía y un reel o fragmento de audio en el que se pueden escuchar interpretaciones del artista, de esta manera se le entrega al posible cliente un paquete completo de información y posibilidades útiles para afrontar sus proyectos y necesidades. El usuario puede contratar un artista o armar toda una banda para iniciar el proceso de producción en el estudio escogido de acuerdo a sus necesidades.

Adicional a esto, el proyecto funcionara como herramienta de aprendizaje, pues además de presentar las cualidades físicas y tecnológicas de los estudios de grabación, se describirán los procesos que intervienen en la elaboración de un producto musical y se

compartirán experiencias a través de un foro, contando con los comentarios de reconocidos artistas, productores e ingenieros de sonido; como requisito para acceder a la información se deberá diligenciar un formato de registro y con la información obtenida se alimentara la base de datos por medio de la cual se intercambiara información pertinente al igual que se ofertara diferentes productos de los aliados estratégicos, estudios y artistas.

Se asigna el nombre Global Music Estudios con acento en la palabra ALL que traducido al español significa “todo”, debido a que el proyecto desarrolla una investigación que pretende abarcar y congregar los estudios de Grabación inicialmente en la ciudad de Bogotá y posteriormente expandirse a nivel nacionalmente y con miras internacionales, para así garantizar el conocimiento detallado del mercado donde se puedan establecer necesidades y las formas pertinentes de solución.

Imagen Corporativa.

Se conoce como imagen corporativa al conjunto de elementos que identifican una marca, a partir de esta definición la imagen grafica de Global Music Estudios responde al resultado de un proceso que responde a necesidades como la gran difusión, la globalización que implica que la imagen sea identificada en el ámbito internacional y que la identidad visual responda a cualquier medio de difusión.

El desarrollo de un proyecto multimedial inicia cuando se identifica una necesidad sobre un servicio o un producto en el cual se determinan diferentes variables que indican su viabilidad mediante la aplicación y uso de las Nuevas Tecnologías de la Comunicación y de la Información.

Global Music Estudios es el resultado de un proceso que inició identificando una necesidad y a partir de este momento se acudió a cada uno de los ítems metodológicos que

en sumatoria darían como resultado un proyecto que pretende atender el requerimiento del mercado tecnico-logístico del área que se dedica al mercado de la producción de proyectos musicales y de audio al igual que dentro del mercado de la producción sonora y es el resultado de la confluencia entre experiencias y saberes con la perspectiva profesional.

Una vez identificado el proyecto, tras el análisis del mercado de la producción sonora y musical nace Global Music Estudios. Años atrás cuando se quería hacer referencia de algo que estaba vinculado a la totalidad el mundo se hablaba de mundial (*del latín Mundialis*), en los años 90 cuando se dan las aperturas económicas y la inclusión de las nuevas tecnologías, ocurre el fenómeno de la Globalización que en resumidas cuentas es un proceso de confluencia donde todos los países abren sus puertas a los mercados, sociedades y culturas acompañados de la “Revolución Informática” dándole así un carácter global.

De allí nace el nombre de la GLOBAL que con el fin de lograr una marca propia se le adiciona una letra L con el fin de enfatizar la palabra del inglés ALL, todas las veces que este término se usó en los años 80s y 90s para referirse al unión de lo mejor, así pues es conocido el All Star Game de la NBA un juego que se realiza anualmente con equipos conformados por los jugadores más destacados de esta liga del Basquetbol Estadounidense, de igual manera se fue famoso el grupo Fania All Star, que reunió a los mejores intérpretes instrumentales y vocales del género de la salsa y también fue un sello fonográfico Fania Records, hoy en día la tecnología incluyó esta palabra para referirse a la integración de todo el conjunto del hardware en un solo elemento, All on One. Global Music Estudios es un proyecto que pretende funcionar como un espacio de convergencia de los estudios de audio donde los interesados puedan acceder y navegar sobre una interfaz amigable e intuitiva y

construir sus proyectos musicales o sonoros ajustados a su gusto y/o necesidad, abarcando aspectos técnicos y económicos.

Logotipo.



El logotipo es el resultado de un proceso de simplificación grafica que se inspiro en un tornamesa evocando la época el auge del mundo del disco que perduro desde la invención de la Victrola hasta la aparición del CD; existe aun muchas personas que guardan sus sentimientos nostálgicos hacia los artilugios como el tornamesa y el disco, hacían la dupla perfecta a la hora de la reproducción de la música, así se conocieron los artistas de las diferentes épocas y los grandes éxitos musicales del momento, estos elementos evocan y atesoran muchos recuerdos que una época. Para las nuevas generaciones un tornamesa elemento raro y desconocido, que difícilmente lo identifican en versiones digitales que simulan su funcionamiento, los tornamesas son piezas de museo, existen nuevas versiones de tornamesas usadas por los DJ que funcionan bajo los mismos principios con algunas

modificaciones de peso en el soporte giratorio y la variación y control de revoluciones, pero su diseño responde a un plato giratorio y un brazo porta cristal.

De otra parte el logotipo simula unas ondas que gráficamente se han estandarizado en la iconográfica electrónica cuando se trata de sonido, la influencia de la internet permite la interconexión de personas situadas en diferente ubicaciones geográficas, esto hace que sin tener en cuenta las diferencia idiomáticas, sociales, culturales, etc.. el lenguaje sea un estándar y la iconografía juega ese papel que permite acortar las diferencias idiomáticas teniendo el mismo significado en todo el mundo.

La valoración cromática esta inspirada en los estándares de impedancia optima en la medición sonora que va desde verde, amarillo, naranja y rojo, cuyos valores óptimos van entre el color amarillo y el naranja, siendo el rojo el valor de estridencia, por tanto negativo de allí que dicho color fue excluido simbolizando que Global Music Estudios esta dentro de los parámetros de sonido óptimos, si bien es cierto que estos significados entendidos por los eruditos en la materia, sin embargo para las personas desprevenidas le paleta cromática genera atención toda vez que se trata de un esquema de matiz coherente con el circulo cromático.

El logotipo tambien cuenta con colores grises que son el valor equilibrante visual que se proyecta hacia el centro donde es cortada de forma horizontal y vertical en 45 grados.

La imagen corporativa responde a un trabajo consiente y la aplicación de las técnicas de diseño y análisis cromático que involucra la actividad, inicialmente se toma una guitarra como referencia y a través de un proceso de simplificación se obtiene formas que seguidamente se asocian con un tornamesa por analogía de formas que corresponden a un bloque de formas circulares y un segundo volumen rectangular, las dos geometrías

compartida por los dos elementos de referencia inicial, a partir de este momento se asocian imágenes de la iconografía electrónica como es el grafico representativo del sonido en acción, así pues la conjugación de estos elementos dan como resultado la base inicial de la imagen grafica a la cual seguidamente se realiza el trabajo de aplicación geométrica y demás reglas del diseño, en cuanto al valor cromático se asocio con los colores referentes de los indicadores de sonido óptimos, se omitió el tono rojo debido a que este representa saturación, toda vez que este nivel de decibeles supera la tolerancia humana, de esta manera y después de un proceso de dialogo se llegó a la imagen que hoy identifica a la empresa, es una pieza que evoca sonido y discurre en formas circulares en propagación, cómo se comporta el sonido, sus colores verde, naranja y amarillo corresponden a los valores lumínicos de los medidores de audio que se aprecian en los equipos especializados.

Se utilizan sinuosidades que representan ondas de color verde (transmite esperanza y seguridad), amarillo (equivalente al conocimiento) y naranja (tonalidad que estimula la mente) los colores grises se proyectan y hacen balance e inspiran seriedad, serenidad, calidad y elegancia.

En conjunto la imagen grafica y corporativa de Global Music & Estudios genera una identidad amable y de gran recordación soportada el una tipografía gruesa y solida que a su vez juega el papel de pedestal del logotipo conjugándose en un todo grafico cumpliendo su objetivo, identificar la marca.

Usuarios.

Los clientes clave son los siguientes:

- Estudiantes de medios audiovisuales, música, ingeniería de sonido, cine y televisión, producción de radio y demás carreras que puedan relacionarse.
- Ingenieros de sonido.
- Productores musicales.
- Músicos.
- Productores – realizadores de cine video y televisión.
- Publicistas y Productores de Jingles.
- Curiosos e interesados en aprender.

Se busca realizar un proceso de alfabetización en sonido para las personas que no tienen la posibilidad de acceder a una universidad o de conocer un estudio de grabación profesional por lo cual el lenguaje que se va a utilizar será sencillo para garantizar la correcta recepción del mensaje.

Usabilidad.

En el desarrollo del proyecto se tuvo muy presente al usuario toda vez que en el espacio virtual se encuentran un sin fin de sitios web ofertando sus contenidos, de allí parte la necesidad de conocer y entender los requerimientos de los usuarios actuales o potenciales.

De acuerdo con lo anterior se considero en desarrollar un producto fácil de aprender y usar, el tiempo que el usuario invertirá en el desarrollo de su objetivo que para el caso será la materialización de un proyecto musical o de audio, de manera productiva y de alta

calidad, el trabajo se realiza a conciencia y ahora es el usuario quien determina si el producto es de fácil uso.

Competencia directa.

El proyecto es pionero en el país, no existen ideas o desarrollos similares, se ofrece un producto novedoso y apto para todo tipo de público aunque esté diseñado y definido para una población específica.

3.3 Planeación cuarto objetivo.

Primer año.

Tener un equipo de trabajo definido, realizar todo el posicionamiento y elaboración web, tener la información completa y actualizada de la totalidad de los estudios legalmente constituidos en Bogotá, promover locutores comerciales, músicos y cantantes. Establecer alianzas estratégicas que generen ingresos.

Segundo año.

Investigación de mercado, visitas técnicas y rodaje en estudios de ciudades como: Medellín, Cali, Ibagué, Cartagena, Barranquilla, Valledupar, Guajira y Santa Marta. Por ser ciudades que aportan al crecimiento artístico y musical del país.

Tercer año.

Los estudios existentes en las ciudades anteriormente mencionadas estarán disponibles para que el usuario ingrese, conozca e interactúe. Se habrán establecido alianzas a nivel nacional para garantizar mayores ingresos.

Plan de negocio.

GLOBALL Music Estudios es un proyecto online que adopta varios modelos de negocio, la base del producto es I + D + I, pues se realizó la Investigación de necesidades del mercado, se exploraron las opciones de estudios de audio, para posteriormente continuar con el desarrollo de la idea, haciendo visitas técnicas, rodaje en locaciones y desarrollo web. El resultado es un proyecto innovador muy interesante.

Los creadores asumen la postura *Intrapreneur* pues se acoge la responsabilidad de crear contenidos y aportar ideas para la creación, posición y crecimiento de la pagina. También se utilizo el modelo *Benchmarking* pues se analizo el contenido del producto ofrecido por Google titulado “*Inside to Abbe Road*” se adaptó, modificó y aplicó en Colombia.

La plataforma aglutina las propiedades que ofrecen los diferentes estudios de grabación por lo que funciona como un modelo de comparación en línea, el usuario tiene la facultad de ingresar a los que desee y elegir el que mejor se acople a su necesidad.

Se proporcionan todas las herramientas en un solo sitio, se ofrece un fácil acceso a todas las posibilidades. La pagina muestra contenido únicamente Colombiano pero no se limitara al publico Colombiano, se busca expandir a nivel mundial, presentar a empresarios de diferentes países los estudios y talentos Colombianos. Por medio de la pagina se podrá contactar a los diferentes agentes, por lo cual se generara un acuerdo con artistas y propietarios de estudios que consiste en hacer un intercambio en el que GLOBALL Estudios promociona sus servicios y en caso de cerrarse la contratación, deben otorgar un porcentaje del negocio a la empresa.

Por medio del formulario de registro se creara una base de datos que funcionara como variable cuantitativa al momento de presentar el proyecto para establecer alianzas, pues con un numero significativo de suscriptores se pueden ofrecer diferentes servicios publicitarios como pautas para nuevas marcas.

Inicialmente se presentaran artistas y estudios referentes y con un alto poder de influencia en el país para lograr entrar de manera contundente al mercado, posteriormente se cobrara a los nuevos artistas y estudios interesados en aparecer en la pagina proponiendo sus servicios profesionales.

Se pautaran marcas de audio, magazines entre otros que puedan estar interesados.

3.4 Plan de marketing.

Estrategias.

Por solidaridad con el planeta y los recursos naturales, no se va a realizar ningún tipo de difusión impresa. El propósito del proyecto es transmitir experiencias sónicas, la estrategia a utilizar será Marketing Viral, la transmisión del mensaje se realizara a través de multimedia: piezas sonoras, archivos visuales y audiovisuales. Para lograr llegar a un grupo de personas que se conviertan en comunicadores del producto y transmisores del mensaje.

Posicionamiento y comunicación.

Contando con una base de datos de personas activas en el medio, se enviara un mensaje por correo electrónico que incluirá el *flyer* (volante electrónico) y la información del proyecto.

En las diferentes redes sociales se compartirán, imágenes, sonidos y audiovisuales que promocionan el proyecto con el objetivo de generar empatía y mediante auto-replicación viral lograr un reconocimiento de marca.

Con lo anterior lograr que la pagina se encuentre en internet por medio de SEO cuando se digite la palabra ALL en la que se hace énfasis en el logo símbolo.

Se definirán sonidos como característicos del proyecto. El primero será muy sutil y se reproducirá cada vez que se haga clic en algún Menú de la pagina. El segundo será la melodía que acompaña los recorridos virtuales, esta será la misma que se va a utilizar en los comerciales audiovisuales.

Los flyers y elementos audiovisuales conservaran la misma identidad tipográfica con el fin de crear relación y concordancia.

Se busca el reconocimiento en el mercado posicionándose como una empresa seria e innovadora que satisface las necesidades y requerimientos de sus clientes y a partir esta premisa ellos sean los portadores de un mensaje y se conviertan en la mejor carta de presentación.

Publicidad.

Se establecerá una estrategia que involucre redes sociales con énfasis en grupos objetivo que tengan que ver inicialmente con el mercado de la música, el video y la televisión.

Se creara un banner con la identidad grafica de la empresa que se difundirá a través de medios de publicidad escritos, tambien se promoverá por sitios web de los estudios de grabación asociados (Estableciendo una previa alianza estratégica). Se realizaran jingles invitando y motivando al publico a conocer el proyecto. Se busca diferentes voces

transmitiendo el mismo mensaje y acompañados de la misma melodía de fondo, además se crearán volantes con mensajes textuales sugestivos que proyecten la imagen de estudios de grabación que inviten a la público a visitar a la pagina, los *flyers* y piezas audiovisuales serán compartidos en redes sociales de GLOBAL Music & Estudios y de los aliados estratégicos.

Las anteriores piezas publicitarias podrán ser transmitidas en festivales, conciertos y demás eventos de gran afluencia de público.

Cronograma de actividades

GLOBAL MUSIC & STUDIOS												
2016	MES											
Actividades	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Análisis Situación												
Creación												
Visita técnica												
Rodaje												
Edición y montaje												
Creación video Piloto												
Desarrollo Sitio Web												

	Bogotá											
2017	MES											
Actividades	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Equipo de trabajo												
Definir Salas												
Visitas técnicas												
Rodaje												
Edición y montaje												
Base de datos artistas												
Desarrollo Sitio Web												
Marketing												
Alianzas Estratégicas												

	Medellín							Cali				
2018	MES											
Actividades	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Investigación Mercado												
Definir Salas												
Visitas técnicas												
Rodaje												
Base de datos artistas												
Edición y montaje												
Marketing												

	Ibagué					Valledupar		Barranquilla			Cartagena	
2018	MES											
Actividades	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Investigación Mercado												
Definir Salas												
Visitas técnicas												
Rodaje												
Base de datos artistas												
Edición y montaje												
Marketing												

Recursos

PRESUPUESTO GLOBAL MUSIC & STUDIOS			
TIPO DE RECURSO	NOMBRE DE RECURSO	DESCRIPCIÓN	CANTIDAD
Humano	Profesional / Tecnico	Ingeniero de Sonido	1
		Ineniero de Sistemas	1
		Profesional en Medios Audiovisuales	1
		Diseñador Web	1
		Publicista	1
		Community Manager	1
		Secretaria	1
		Docentes	2
Hardware	Camaras video y fotografia	Go Pro Hero 4 Black 4k	3
		Cannon EOS 7D	2
	Computador	Imac 21.5"/2,8QC/8GB/1TB-SPA Video	3
	Computador Laptop audio	Macbook pro 13,3 Core i5 2.5 Ghz DD 500 Gb	1
	Computador Laptop video	Macbook pro 13,3 Core i5 2.5 Ghz DD 500 Gb	1
	Interfaz audio	UAD Apollo twin Duo. Edicion y mezcla	1
	Interfaz audio	UAD Apollo twin Duo. Grabación	1
	Micrófono Solapa	Shure SM 11	3
	Audifonos	Sennheiser HD 280	3
Software	Pro Tools 11	Software Audio	2
	Adobe Creative Suite	Suite edición	3
	Microsoft Office	Herramienta Ofimatica	5
	Dominio y servidor web	Alojamiento Web	1

Presupuesto Financiero.

PRESUPUESTO RECURSOS HUMANOS GLOBAL Music & Studios			
CANTIDAD	PROFESION	COSTO MES	TOTAL MES
1	Ingeniero de Sonido	\$ 2.800.000	\$ 2.800.000
1	Ingeniero de Sistemas	\$ 2.800.000	\$ 2.800.000
1	Profesional Medios Audiovisuales	\$ 2.500.000	\$ 2.500.000
1	Diseñador Web	\$ 2.000.000	\$ 2.000.000
1	Publicista	\$ 1.800.000	\$ 1.800.000
1	Community Manager	\$ 2.500.000	\$ 2.500.000
1	Secretaria	\$ 1.700.000	\$ 1.700.000
2	Docentes	\$ 2.100.000	\$ 4.200.000
	TOTAL	\$ 18.200.000	\$ 20.300.000
TOTAL AÑO		12	\$ 243.600.000

PRESUPUESTO RECURSOS TECNOLOGICOS GLOBAL Music & studios			
CANTIDAD	DESCRIPCION	COSTO UNIDAD	TOTAL
2	Camara Go Pro Hero 4 Black 4k	\$ 2.000.000	\$ 4.000.000
1	Camara fotografica Cannon EOS 7D	\$ 3.200.000	\$ 3.200.000
2	Computador	\$ 5.370.000	\$ 10.740.000
1	Laptop Audio	\$ 2.500.000	\$ 2.500.000
1	Laptop Video	\$ 4.780.000	\$ 4.780.000
2	Interfaz Apollo Twin UAD	\$ 2.400.000	\$ 4.800.000
5	Microfono Solapa Shure SM 11	\$ 470.000	\$ 2.350.000
10	Licencia software	\$ 800.000	\$ 8.000.000
5	Audifonos Sennheiser HD 280	\$ 480.000	\$ 2.400.000
	TOTAL INVERSION TECNOLÓGICA	\$ 20.720.000	\$ 42.770.000
TOTAL AÑO			\$ 286.370.000

4. Bibliografía.

NOSNIK, A.. (2013). *Teoría de la Comunicación Productiva*. Rosario, Argentina.: Homo Sapiens Ed..

SÁNCHEZ, U., BOTERO, L., GIRALDO, A.. (2012). *Modelos de comunicación digital*. Medellín, Colombia: Universidad de Medellín.

SCOLARI, C.. (2013). *Narrativas Transmedia*. Barcelona. España: Grupo Planeta.

ZALLO, R.. (2011). *Estructura de la Comunicación y de la cultura*. Barcelona. España: Gedisa.

CALDERON, D.. (2001). *Diccionario de términos literarios*.. Madrid.: Alianza editorial.

GARRIDO DOMINGUEZ, A.. (1993). *Texto Narrativo*. Madrid.: Síntesis.

BAUZA, G.. (2003). *El Guion Multimedia*. Madrid : Anaya.

VILCHES, L.. (2001). *La Migración Digital*. Barcelona : Gedisa.

MANOVICH, LED. (2005). *El Lenguaje de los Nuevos Medios de Comunicación*. Barcelona : Paidós Comunicación.

LAMDABURO, J.. (mayo de 20010). *Jon Landaburu, Especialista de las lenguas de Colombia*. mayo 10 de 2016, de Embajada de Francia Sitio web: <http://www.ambafrance-co.org/Jon-Landaburu-Especialista-de-las>

ANDREA ARCOS VARGAS. (2008). *Industria Musical en Colombia: una aproximación desde los artistas, las disqueras, los medios de comunicación y las organizaciones*.. mayo 10 de 2016, de - Sitio web: <http://javeriana.edu.co/biblos/tesis/comunicacion/tesis37.pdf>

GLOWACKA, P.. (2004). *La música y su interpretación como vehículo de expresión y comunicación*. Revista Científica de Comunicación y Educación, 23, 57-60

SAYCO (2007), [en línea], disponible en: <http://www.sayco.org/>

PERDOMO, J. (1980), Historia de la música en Colombia, 5a ed., Bogotá, Plaza & Janes.

MOYA, L (2007, 20 de febrero), entrevistado por Arcos, A., Bogotá.

OCHOA, A. (2002), “Músicas en transición”, en Ochoa, A. y Cragolini, A. (coords.)

Cuadernos de Nación, 1a ed., Bogotá, Ministerio de Cultura.

ACINPRO (2007), [en línea], disponible en: <http://www.acinpro.org.co/empresa.htm>

5. Anexos.

5.1 la historia musical en la red.

Hoy en día tener acceso a la información a través de la red es una necesidad, existen millones de sitios web con toda clase de contenidos, entre tanta información se hace necesario ubicar a las personas que estén interesadas en desarrollar un tema determinado compartiendo direcciones donde pueden encontrar mas rápidamente la información requerida esta es una forma muy practica de solidificar el trabajo en red, en tal razón es pertinente anexar en este trabajo algunas direcciones donde se encuentran videos con información especifica y valiosa del tema que nos ocupa.

5.1.1 Documental La historia de la Industria musical.

<https://www.youtube.com/watch?v=VDcadiNyOdM>

5.1.2 Historia de Audio.

<https://www.youtube.com/watch?v=ZrGodHd3Qn0>

5.1.3 La Evolución del Sonido (2016).

<https://www.youtube.com/watch?v=PTK2uVP7KKE>

5.2 Guion general

GUION GENERAL GLOBAL MUSIC ESTUDIOS

No	Imagen de Pantalla	Descripción
1		PAGINA DE INICIO: En esta pagina podemos observar un menú de 5 opciones por medio de las cuales se accede a la navegación y la interacción de la pagina, tambien encontramos la identidad del sitio y esta soportada por una fotografía de una consola de sonido con el fin de ambientar el espacio y obedece a color y temperatura similar a un estudio toda vez que por la disposición arquitectónica y acústica y la iluminación crean una atmosfera particular.
2		QUIENES SOMOS: En este lugar se puede obtener información específica y general de la empresa
3		ESTUDIOS: Esta pagina es un lugar de acceso e interacción a la base de datos de los estudios de audio registrados, la pagina permite interactuar haciendo clic en el estudio deseado e iniciar a interactuar.

4



INGESON: Una vez se ingresa al estudio escogido se tiene la opción de hacer un recorrido virtual por la instalaciones o conocer detalladamente y navegando en el archivo fotográfico donde será posible observar la implementación técnica del estudio escogido.

5



RECORRIDO VIRTUAL: Al ingresar en la opción recorrido virtual se tiene la oportunidad de conocer los estudios de grabación y obtener información técnica.

6



En esta ventana se tiene la oportunidad de observar un video promocional del Estudio obteniendo información detallada del mismo y recreado en una grabación en vivo de un producto musical.

7



ARTISTAS: Despliega un banner donde podemos empezar a navegar, inicialmente podemos ingresar al ítem **Doblaje y locución o Mi banda**

8



DOBLAJE Y LOCUCION. En esta pagina se despliegan un serie de fotografías de profesionales de la locución y el doblaje, igualmente se puede escuchar un demo de el trabajo realizado, desde este lugar tambien se puede acceder a la compra de los servicios para la realización de un proyecto de doblaje, locución o para la realización de un jingle.

9



MI BANDA: En este espacio se despliegan paulatinamente fotografías acompañadas de textos, estos pertenecen a profesionales que prestan sus servicios musicales como músicos de sección, igualmente se puede escuchar un demos de su interpretación, tambien aparece un recuadro el valor de sus honorarios y un botón que anexa si es del caso al artista al proyecto

10



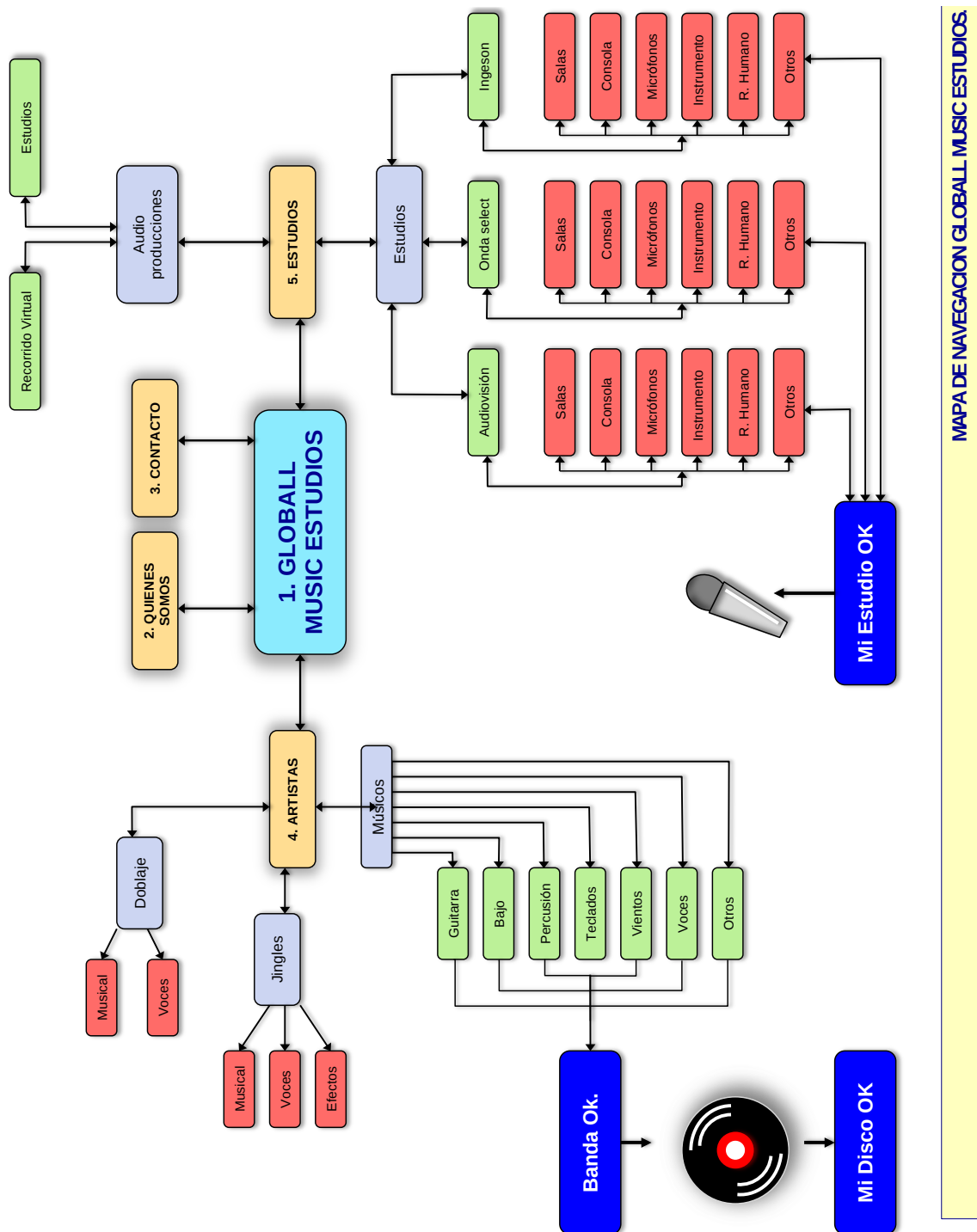
Una vez escogido los artistas a necesidad se despliega una ventana donde se obtiene el valor total del proyecto conjuntamente con los artistas y las formas de pago

11



CONTACTO: Permite acceder a una información general sobre las diferentes formas de hacer contacto con Global Music Estudios, además se encuentra un formulario donde se puede gestionar la solicitud de información, quejas o recomendaciones, además se dispone de hipervínculos para acceder a las redes sociales. igual que todos loas pantallas se retorna haciendo clic en el logo de Global.

5.3 Mapa de Navegación.



5.4 Información general.

UNIDADES VENDIDAS EN LATINOAMERICA 1999-2000					
UNIDADES					
Año	Sencillos	D. Vinilo	Cassettes	CD	TOTAL
1991	0.7%	28.2%	57.1%	14.2%	100%
1992	0.6%	18.4%	55.6%	25.4%	100%
1993	0.4%	14.8%	47.0%	37.8%	100%
1994	0.2%	10.6%	39.4%	49.8%	100%
1995	0.2%	5.9%	31.1%	62.8%	100%
1996	0.1%	1.9%	25.3%	72.7%	100%
1997	0.1%	0.7%	20.9%	78.3%	100%
1998	0.1%	0.3%	18.1%	81.6%	100%
1999	0.1%	0.1%	14.1%	85.7%	100%
2000	0.1%	0.0%	9.8%	90.0%	100%

UNIDADES VENDIDAS EN COLOMBIA 1999-2000					
UNIDADES (millones)					
Año	Sencillos	D. Vinilo	Cassettes	CD	TOTAL
1991	1.7	3.9	1.9	0.4	6.7
1992	1.3	4.8	2.4	0.9	8.5
1993	1.2	3.1	2.8%	1.6	9.3
1994	0.6	2.5	3.1	4.2	10.6
1995	0.6	2.2	3.3	8.8	14.8
1996	0.4	1.6	4.3	12.1	18.8
1997	0.3	0.8	4.8	14.7	21.2
1998	0.2	0.1	2.8	12.5	16.2
1999	0.03	0.1	1.3	12.5	13.9
2000	0.01	0.0	1.1	12.7	13.8
2000	0.0	0.0	0.3	10.7	11.0

FUENTE: <http://www.fedesarrollo.org.co>

5.5 información sobre los ritmos Colombianos

RITMOS MUSICALES TRADICIONALES DE COLOMBIA									
R. CARIBE	R. ANDINA	R. PACIFICO	R. ORINQUIA	CHOCO	PACIFICO SUR	LLANOS	S. ANDRES Y P.	O. RITMOS	
LA CUMBIA: Mezcla de ritmos indígenas y africanos interpretado con guaitas, bambos, maracas y guacharaca.	BAMBUCO: Ritmo típico de la Huila, Tolima, Santander y Boyacá. Es un tanto un ritmo de danza y torbellino con variantes de topías.	AGUABAIÓ: Ritmo interpretado por los chocanos en sus fiestas del río. Es un juego de trenzado entre hombres y mujeres.	JOROPO: Ritmo llanero, cantos, topías, torridos y apateo interpretado por la quipa, los capachos, leces y utilizados en velos cantados y llamados contrapunteos.	PREGON: Variación del Joropo, escuchado en las labores de vaquería y en las fiestas.	PANGO	QUIRPA	CUADRILLAS	CARRILERA.	
BULLERENGUE: Derivado de la Cumbia, bailado por mujeres y los hombres interpretan los instrumentos.	GUABINA: Ritmo típico de la Huila, Tolima, Santander y Boyacá. Es un tanto un ritmo de danza y torbellino con variantes de topías.	CONRADANZA: Pertenece al sur de la costa pacífica, es muy elegante y vistoso.	GALERON: Variación del Joropo, escuchado en las labores de vaquería y en las fiestas.	POLKA	ANDERELE	CHIROLA	SHOTTISH	RAGUE	
MAPALE: De origen Africano, Costa Atlántica, ritmo acelerado y Palmtree.	DANZA: Pertenece al flor de Andino, mezcla de la danza europea y la habanera de Cuba.	CURULAO: Bailes y cantos hacen parte de este ritmo, acompañados de marimba de chonta de origen indígena, conunos, bombo, redoblante y guaza, existen otras variedades de Juguete y Bereju.	PASAJE: Variedad lenta y cadenciosa del Joropo con letras descriptivas como característica.	MAZURKA	LA MADRUGA	GUACHARACA	COTILLON	CARANGA	

MERENGUE: Originario de República Dominicana.	PASILLO: Tiene base en la danza riopla, en sus inicios se interpretó en piano y posteriormente con bandola, triple, guitarra y tanto con letras compuestas por poetas.	MAKERULE: Tiene origen en ritezano, es un baile de danza andina, de folklore Chocano.	SEIS: También conocido como Golpe, pertenece al folclor llanero.	JOTA: CHOCOANA	CADERONA	PAJARILLO	CALYPSO	ROCK ESPAÑOL
PASEO: Hace parte de la Música vallenata, es acelerado	RAJALEÑA: Ritmo de Tolima grande, mezcla entre bambuco, joropo, baile alegre y agitado significando la conquista amorosa. Tradicional de las fiestas de San Pedro.		ZUMBA: Otra variación del Joropo.	CALIPSO	SAPORRINDO	GABAN		
PORRO: Contiene baile y tanto, monotonía y alegre, de origen indígena	SANJUANERO: Igual que el perteneciente al Tolima Grande, mezcla entre bambuco y Joropo, tiene características similares al Rajaleña.			TAMBORITO		NUEVO CALLAO		
PUYA: Originario del departamento de Magdalena, alegre y acelerado	BUNDE: Mezcla entre guabina, torbellino y bambuco, de Bunde Tolimense, de las mas populares y compositor fue Alberto Castilla.			ABIZADO				
ZAFRA: Son tantos de la	TORBELLINO: Ritmo de romerías, bailes y fiestas patronales interpretado por campesinos que acompañan con bailes y cantos, especialmente en Boyacá, Cundinamarca y Santander.			AGUACORTA				

SON: Origen Africano con influencia indígena, interpretado con acordeón y sus temas narran hechos cotidianos de sus autores de su entorno	SALSA: Ritmo Cubano que llega a Colombia por la ciudad de Barranquilla en los años 70, influyendo especialmente en la ciudad de Cali donde igualmente se originó Interpretes: Puerto Riqueños.			AGUALARGA				
VALLLENATO: Originario del Valle de Upar, se interpreta con el Acordeón, la Caja y la Guacharaca, compuesto por ritmos, baseo, son, merengue y puya. Rafael Escalona, Emiliano Zuleta, Enrique Díaz y Alejandro Durán son sus compositores y interpretes más destacados				BAMBARA				

FUENTE:

<http://www.colombia-sa.com/musica/musica.html>