

PRODUCCIÓN DE ÁLBUM DE ROCK PROGRESIVO

Andrés Felipe Niño Moreno

Pontificia Universidad Javeriana
Facultad de Artes
Carrera de Estudios Musicales
Énfasis en Ingeniería de Sonido
Bogotá, Colombia 2018

1. Objetivos

2. Concepto del proyecto

2.1. Murga

2.2. Visión artística del proyecto

2.3. Referentes

3. Proceso de producción

3.1. Metodología

3.1.1. Pre-producción

3.1.2. Grabación

3.1.3. Edición y mezcla

3.2. Tema a tema

3.2.1. Prólogo

3.2.2. Polos Ciegos

3.2.3. Entropía

3.2.4. Autoscopia

3.2.5 Epílogo

3.2.6. Bonus Track (Mystic Queen – Camel)

3.3. Interacción humana

3.4. Créditos

4. Conclusiones

5. Aspiraciones del proyecto

6. Anexos

6.1. Fotos

6.2. Input lists de grabación

7. Referencias y bibliografía

1. Objetivos

El objetivo de este proyecto es la realización de un álbum larga duración de rock progresivo de la banda Murga que consta de 6 diferentes cortes de música. Este comprende las etapas de pre-producción, grabación, edición y mezcla.

Al no haber muchos proyectos de este género musical en la escena colombiana, se quiso incursionar en él, sabiendo todos los retos que podría implicar:

- La escogencia de sonoridades particulares en cada uno de los instrumentos, teniendo en cuenta que es un género que da pie para la experimentación.
- Las exigencias de la grabación tanto para los músicos como el ingeniero dado el alto nivel de tecnicidad musical.
- El aporte desde el papel de productor/ingeniero del sonido para reforzar y hacer fluir el concepto que se quería plasmar en el álbum.

La banda actualmente está conformada por Juan David Bermúdez (teclados), Gonzalo Robledo (bajo y voz), Andrés Correa (guitarra) y Sergio Rusinque (guitarras y coros), donde todos están involucrados en el proceso compositivo; el productor, ingeniero de grabación y mezcla del proyecto es Andrés Felipe Niño. Para propósitos del proyecto, se contactó al baterista Felipe Acero. Él fue quien grabó todas las baterías y percusiones.

2. Concepto del proyecto

2.1. Murga

Murga surge a mitad del año 2017. Ésta banda nace a partir del interés de sus miembros por crear un proyecto enfocado a las distintas sonoridades del rock progresivo, haciendo

un recorrido desde los inicios del género en la década de los años setenta, hasta llegar a sus sonoridades más modernas. Al ser un género que se alimenta de diferentes vertientes de la música tales como el jazz, el *ambient*¹ y la música clásica, logra que cada uno de los integrantes (incluyendo al productor) de la banda ponga en la mesa sus bagajes e influencias musicales y artísticas.

2.2. Visión artística del proyecto

Este proyecto nace con el propósito de concebir un producto musical como un todo. Si bien son varios cortes los que conforman el producto final, todos estos son fragmentos que hacen parte de un todo dentro de una historia y concepto específico. Al ser así, el producto debería ser escuchado de principio a fin en el orden específico propuesto, con el objetivo de que el oyente logre un entendimiento del concepto.

La historia y concepto del proyecto gira en torno a un personaje, quien es el protagonista de la historia, el consumo de drogas y como este empieza a aislarse de la sociedad y a perderse de sí mismo. Empieza siendo algo que aparentemente no lo afecta en su diario vivir, pero a medida que la historia y la música avanza, él mismo se va dando cuenta que tiene un problema bastante serio y que cada vez va empeorando, culminando en un rompimiento de su estabilidad mental.

En el tema a tema se hablará más en detalle de la historia y cómo esta va avanzando conforme avanza la música.

2.3. Referentes

Pink Floyd - Ummagumma (1969): Es un álbum donde la banda da rienda suelta a la experimentación e improvisación. Se introducen diferentes grabaciones de ambientes que van de la mano de la música. Se tuvo en cuenta como referente precisamente por

¹ La palabra *ambient* hace referencia al género musical cuyo pionero fue el compositor Brian Eno hacia la década de los setenta.

esta interacción de elementos extra musicales dentro de la misma música; también por el sonido de la voz dentro de la mezcla.

Pink Floyd - The dark side of the moon (1973): Este álbum es uno de los referentes más importantes dentro del rock progresivo. Tanto musical como sónicamente hablando, es un álbum que marcó un antes y después dentro del género. Las letras y música van de la mano con el trabajo de producción realizado por Alan Parsons. Desde su papel de ingeniero/productor, Parsons introdujo diferentes elementos que reforzaron el concepto del álbum, logrando así uno de los álbumes más aclamados dentro del rock. Este se tuvo en cuenta como un referente sónico, conceptual y de producción.

David Bowie - Heroes (1977): Parte de la trilogía hecha en Alemania por Bowie, este álbum contiene sonidos de sintetizadores y guitarra que muestran un alto trabajo de producción. Es importante notar que Tony Visconti fue tanto el ingeniero del sonido como el productor y por esto jugó un papel vital en el sonido del álbum; se utilizó como un referente en el sonido de guitarras eléctricas.

Porcupine Tree - In Absentia (2002): Este álbum es citado por algunos como el mejor álbum en términos sónicos de la banda inglesa. Al querer popularizarse a un mayor nivel en los Estados Unidos, deciden trabajar con el ingeniero Paul Northfield, conocido por su trabajo con la banda *Rush*. Northfield le da un sonido más “agresivo” al álbum, convirtiéndolo así en su paso hacia un mayor éxito comercial; se utilizó como un referente de grabación y mezcla, especialmente de batería y bajo.

Opeth - Damnation (2003): Dentro de su catálogo, tal vez es uno de sus trabajos mejor producidos. En este introducen a su sonido característico elementos del rock progresivo de la década de los setenta, dando como resultado un sonido diferente y fresco en relación a lo que venían haciendo. Por su alto nivel de producción, es un referente

importante a nivel general pero específicamente por su sonido de mellotrones, guitarras acústicas y percusión menor.

Storm Corrosion - Storm Corrosion (2012): Esta es una colaboración entre Steven Wilson (*Porcupine Tree*) y Mikael Akerfeldt (*Opeth*) que muestra una faceta mucho más experimental de ambos músicos. Se puede apreciar en este el uso de diferentes texturas de teclados, mellotrones, guitarras y voces que resultan en sonoridades oscuras, pero también brillantes, reminiscentes a las del *krautrock*² y a las del *ambient*. El uso de estas texturas y manejo de espacios fueron un referente importante a la hora de abordar el sonido de teclados, guitarras, piano y en general el manejo espacial de la mezcla para diferentes segmentos del álbum.

3. Proceso de producción

3.1. Metodología

Se inició el proyecto con ideas o maquetas iniciales que los músicos de la banda llevaban a los ensayos y de ahí ellos procedieron a desarrollar las ideas entre todos. Es en este punto donde el productor empezó a asistir a los ensayos de la banda para iniciar el trabajo de pre-producción. Basado en estos ensayos y la música, comenzó el planeamiento de la grabación, escogiendo posibles sonidos para cada uno de los instrumentos. Se procedió a grabar; a medida que las grabaciones avanzaron, se fueron proponiendo nuevos arreglos y aditamentos en cada uno de los temas. Siguiendo a la grabación, se hizo el trabajo de edición y de mezcla.

² Género musical nacido en Alemania a finales de los sesenta e inicios de los setenta el cual consiste en la experimentación de sonidos mediante instrumentos y procesos electrónicos.

3.1.1. Pre-producción

En los inicios del proyecto como bien ya se mencionó, los miembros de la banda llegaban con ideas grabadas en el celular o partes de maquetas hechas en diferentes *DAWS* a los ensayos. Se desarrollaron estas ideas y se fueron convirtiendo en temas ya con una estructura definida. Después de ya tener definida la estructura musical de los temas, se procedió a grabar en bloque maquetas completas de los temas en los estudios de ático con los posibles sonidos de cada uno de los instrumentos. Fue todo grabado por línea ya que era solo el sonido preliminar. Las maquetas de los temas que iban a tener batería o percusión luego fueron enviadas a Felipe Acero, la persona que grabó las baterías y percusiones de los temas, como referencia.

También se empezó a hablar de cómo el trabajo debería tener un concepto ligado a la música. El resultado iba a ser un producto de 6 diferentes cortes incluyendo un bonus track, el cual sería un cover de la banda *Camel*. Fue entonces cuando se concibió la idea de la que trataría el álbum y cómo este concepto estaría totalmente ligado a su estructura.

Es preciso mencionar que si bien el productor no desempeñó un trabajo compositivo en los temas, su opinión y palabra sí tuvo cabida dentro de las discusiones sobre los arreglos de la música, concepto y, sobre todo, toma de decisiones en cuanto de la paleta sónica de los instrumentos.

Por último, cabe resaltar que si bien ya se tenían sonidos preliminares para los instrumentos al hacer las diferentes maquetas, se le dio gran importancia a la escogencia de sonidos antes de entrar a la etapa de grabación, y así llegar a la etapa de mezcla con un sonido más preciso de lo que se quería.

3.1.2. Grabación

La grabación del álbum fue dividida en dos grandes partes para lograr una mayor productividad. Se empezó con una sesión de grabación en bloque de batería y bajo de los tres temas que iban a tener precisamente batería. Sobre esta, se grabaron el resto de elementos de estos tres temas (voces, teclados, guitarras y percusiones extra).

Paralelamente a esto, se fueron grabando los otros tres temas del álbum que no tenían batería; uno de estos tres últimos temas fue grabado en su totalidad en bloque.

Todas las sesiones de grabación fueron realizadas en *ProTools* 12. Y, a excepción de un tema que fue grabado en la facultad de artes, todas las grabaciones fueron realizadas en los estudios de Centro Ático, en su mayoría en los estudios A, B, Foley y D1.

3.1.3. Edición y mezcla

Para cada uno de los temas se consolidó la edición final respectiva. Al ya tener la edición finalizada, se procedió a mezclar los seis diferentes temas. La mezcla fue realizada principalmente en los estudios de Centro Ático y en el apartamento de Andrés Niño.

3.2. Tema a tema

3.2.1. Prólogo

Concepto

En este punto de la historia es donde el protagonista hasta ahora se empieza a dar cuenta de que tiene un problema con el consumo de drogas. Este problema, como lo refleja la letra, es aparentemente inofensivo.

Pre-producción

El primer tema del álbum empezó con una idea en guitarra que luego fue desarrollada por toda la banda. Para este tema siempre se tuvo en mente algo muy íntimo, por lo que se decidió que solo iba a constar de guitarra acústica y voz. Se habló también de que tuviera un tipo de “*reprise*” o recapitulación, el cuál sería el tema que cerraría el álbum.

Al ya tener en mente la sonoridad que se quería, se empezaron a buscar referencias sonoras. Uno de los referentes claves para este tema fue la canción *Pigs on the wing* de *Pink Floyd*. Al igual que (tema de murga), *Pigs on the wing* consta de dos diferentes partes: una primera parte que es la que abre el álbum *Animals* y una segunda que es la que lo cierra; cuenta también únicamente con voz y guitarra acústica.

Grabación

Se empezó grabando la guitarra ya que esta sería la base del tema. En la sesión de esta grabación, se probó primero con una guitarra de cuerdas de nylon ya que se creía que este timbre le daría mayor calidez al sonido y, por ende una intención más acertada. Esta sonoridad de cuerdas de nylon no fue la ideal, por lo cual se procedió a probar con una guitarra de cuerdas de metal. El timbre de ésta concordaba con la sonoridad que se buscaba en el tema. Se utilizó una técnica de grabación estéreo ORTF con un par de micrófonos Schoeps MK 4 y un micrófono U87 para un room mono. También es importante mencionar que para esta sesión no se utilizó metrónomo al grabar. Esto, para darle un carácter más orgánico a la interpretación.

Sobre la base de la guitarra, se procedió a grabar la voz con el micrófono AT4046. Se le dio una gran importancia a la intención que debía tener la voz ya que esta tenía que expresar lo que el personaje de la historia estaba sintiendo. Fue por esta razón que se requirieron dos sesiones de grabación para llegar a la sonoridad deseada.

Mezcla

Al tener tan pocos elementos en este tema, todos éstos debían estar muy bien puestos dentro de la mezcla. Por medio de una reverberación no tan grande y ecualización, se hizo que la voz y guitarra tuvieran ambas un papel protagónico pero que a la vez tuvieran ese sonido íntimo del que se habló desde un principio. También se decidió introducir ambientes que si bien no jugarían un papel principal en la mezcla, ayudaron a ésta a darle más profundidad y a reforzar el concepto del álbum.

3.2.2. Polos Ciegos

Concepto

El personaje principal sabe que tiene un problema, pero piensa que no es nada de mayor gravedad. Es aquí cuando de verdad empieza a sumergirse en su problema con las drogas. La gente lo ve y le dice que necesita ayuda pero él se siente bien y cree tener razón en que tiene todo bajo control.

Pre-producción

Este tema empezó también con una armonía básica en guitarra que fue desarrollada por cada uno de los músicos desde sus instrumentos. Terminó siendo un tema con dos partes contrastantes, un interludio y la recapitulación de la primera parte. Al tener dos grandes partes, el proceso de producción del tema se vio pensado desde el aspecto de contraste.

A medida que los ensayos de este tema fueron transcurriendo, se fueron construyendo y puliendo los sonidos que se querían para cada uno de los instrumentos, teniendo en cuenta diferentes referentes. Se procedió a grabar una maqueta (bajo, guitarras y teclado) con estos sonidos preliminares para así mandársela a Felipe Acero, baterista y percusionista. Finalmente, se hicieron un par de ensayos con él antes de la grabación.

Grabación

Para lograr una base sólida, se empezó grabando en bloque la batería y el bajo. Siempre se tuvo en mente un sonido “en la cara” para la base. Por esto, se tuvo en cuenta como referente principal a la banda *Porcupine Tree* y su álbum *In Absentia*. Para la grabación de esta (y todas las baterías del álbum) se tuvieron dos diferentes opciones de *Overheads*: una técnica AB desde detrás del baterista para intentar lograr ese sonido “en la cara” y una técnica ORTF desde delante del kit para también intentar más presencia. Finalmente se terminó escogiendo la ORTF, ya que esta al sonar en conjunto

con el resto de micrófonos, le daba mucho más cuerpo y carácter al sonido general de la batería.

Se procedió a grabar diferentes capas de guitarras acústicas (*spots*) con el micrófono Schoeps MK4. Los teclados en este tema (y el resto del álbum), se grabaron por línea para luego hacer *reamping* de estos y lograr así darles más cuerpo. Al ya tener estas primeras capas, se grabaron los otros elementos que iban a tener un poco más de protagonismo dentro del tema tales como lo fueron el solo de guitarra y las congas.

Uno de los elementos más importantes en la primera parte y la recapitulación fue la guitarra eléctrica. Para esta guitarra se quería un sonido de “ensueño”, como el del tema *Heroes* de David Bowie. Para recrear este sonido, se utilizaron diferentes pedales de distorsión, reverberación y *delay* en cadena que se acercaron bastante al sonido referente (ver Figura 10 en anexos). En la segunda parte del tema, se introdujo un solo de guitarra el cual predominó durante toda esta parte y con el cual se quiso un sonido más *King Crimson*³. En la grabación de estas guitarras eléctricas (y del resto del álbum) siempre se tuvo en cuenta la fase de los dos micrófonos utilizados (Sm57 y R121).

Por último, se grabaron las voces y las congas; las congas se decidieron introducir como un elemento de acompañamiento en la segunda parte. Estas fueron grabadas con los micrófonos MD421 en un cuarto pequeño para darles un sonido más seco.

Mezcla

El gran reto de este tema fue lograr una inteligibilidad de todos los elementos y capas sin que ninguno peleara entre sí, pero resaltando a su vez los elementos más importantes en cada una de las secciones. Además de esto, lograr un contraste (como ya se mencionó) entre todas las partes del tema fue otro gran desafío. Para esto, se jugó con diferentes reverberaciones. En la primera parte, al tener más un carácter de “en sueño”, se jugó más con la reverberación. En la segunda, se quiso una sonoridad más seca, precisamente para diferenciarla del resto. También, se utilizó compresión en el bajo con una señal de *sidechain* del kick para que estos no pelearan entre sí. Por último,

³ Hace referencia al sonido del guitarrista Adrian Belew, quien introducía una distorsión bastante característica con un toque de chorus a sus líneas de guitarra.

se automatizó la reverberación de uno de los teclados en la recapitulación. Este se vuelve un elemento muy importante dentro de la mezcla ya que va abriendo paso una vez más a un ambiente de ciudad, haciendo referencia nuevamente al concepto.

3.2.3. Entropía

Concepto

Después de haber tenido largos periodos de consumo de sustancias, el personaje principal empieza a tener episodios de depresión. Es aquí cuando él empieza a llegar a su punto de mayor inestabilidad mental y física.

Pre-producción

La pre-producción de este tema comenzó con una maqueta de la batería *MIDI*, guitarras y teclados haciendo la armonía. De ahí los integrantes de la banda procedieron a desarrollar el resto del tema, introduciendo más elementos. A este tema se le introdujo un inicio y final contrastante, haciendo referencia a la historia y momento específico del álbum.

Al ya tener la totalidad de la canción compuesta, se procedió a grabar en los estudios de Ático una maqueta de teclados, bajos, y guitarras teniendo en mente el sonido que se quería para cada uno de los instrumentos. Esta maqueta también fue enviada a Felipe Acero, quién posteriormente grabó la batería de este tema.

Grabación

Para tener una coherencia y cohesión del sonido dentro del álbum, la batería y bajo de este tema se grabaron en la misma sesión de *Polos Ciegos*. Luego de grabar la base, se procedió a grabar guitarras rítmicas (eléctricas y acústicas). Se le dio especial importancia a los diferentes teclados que se grabaron para este tema, siendo muy cuidadosos con el sonido que se quería para estos. Si bien estos jugaban un papel más

de colchón armónico, eran un elemento que iba a sobresalir dentro de su papel de base armónica. Como se mencionó antes, los teclados fueron grabados por línea para luego hacerles *reamping*.

Se continuó grabando los diferentes elementos melódicos dentro del tema y la introducción de guitarra acústica. Para esta introducción, también se discutió entre utilizar cuerdas de nylon o de metal; se decidió grabar con cuerdas de nylon. Si bien el resto de guitarras acústicas del álbum fueron grabados con cuerdas de metal, el sonido de los arpeggios en esta introducción tenía un carácter que sonaba mejor con nylon. Se utilizó una técnica estéreo ORTF con los micrófonos MK4 y se utilizó un *Royer 121* de *room* para así darle mayor presencia y cuerpo al sonido.

Por último, se grabó la voz y un segundo redoblante. El segundo redoblante fue un elemento que en un principio no se tenía planeado grabar pero para darle un mayor interés rítmico al tema, se decidió introducir. Para la grabación de este redoblante se decidió utilizar en el parche de arriba un micrófono MD421 y no un Sm57 como se había utilizado anteriormente en el otro redoblante. Se tomó esta decisión para que este se diferenciase del redoblante principal en cuanto a sonido.

Mezcla

Se le dio bastante importancia dentro de la mezcla a los elementos rítmicos dentro del tema. Uno de los mayores retos con respecto a esto, fue introducir el segundo redoblante dentro de la mezcla sin que peleara con el resto de elementos, especialmente con la batería. Para lograr esto se utilizaron dos diferentes tomas del segundo redoblante, se abrieron en el estéreo y se les añadió bastante reverberación. La voz, al haber sido lo último del tema en grabarse, también fue difícil de introducir en la mezcla sin que peleara con el resto. Se tuvo que utilizar procesos de ecualización y compresión para darle más cohesión. También se le añadió a esta un *delay* que cuadraba con el tempo del tema.

Al tener tres partes principales en el tema, se quiso mantener una coherencia en cuanto a los espacios y reverberaciones de la mezcla pero a la vez hacerlos dinámicos. Para la última sección de este, se introdujo mucha mayor reverberación para lograr ese

dinamismo. También, se tuvo en cuenta como referente el álbum *Storm Corrosion* de *Storm Corrosión* para lograr esta espacialidad determinada.

3.2.4. Autoscopia

Concepto

Es el punto clímax de la historia. Es en este momento donde el personaje llega a su mayor punto de inestabilidad y donde la música está representando todo esto que él está sintiendo.

Pre-producción

A diferencia del resto de temas dentro del álbum, *Autoscopia* es el único que es de carácter totalmente improvisado. Este corte surge musicalmente hablando, a partir del final de *Entropía*. Se utiliza la misma escala de ese tema (escala octatónica), para enmarcar la improvisación dentro de una sonoridad más oscura. Se toma la decisión de grabarlo en bloque por dicho carácter improvisativo.

En los ensayos de este tema, se determinó que iba a ser utilizado un piano acústico para que aportara al carácter de oscuridad en este punto de la historia. Los sonidos y efectos de las guitarras se mantuvieron más o menos fijos, aunque variaban levemente de ensayo a ensayo ya que el tema daba pie para la experimentación. A medida que los ensayos continuaron, se consolidó una duración de tiempo más o menos estable para luego proceder a la grabación.

Grabación

La grabación de este tema fue hecha totalmente en bloque en el Estudio 4 de la Facultad de Artes de la Universidad Javeriana. Se utilizaron micrófonos de spot para el bajo y guitarras. Para el piano se utilizó una técnica XY y un micrófono de room que sirvió

para darle más cuerpo. Si bien este room capturó el resto de instrumentos, su función principal fue el de dar más cuerpo al piano.

Una de las cosas que más se tuvo en cuenta en esta grabación fue el posicionamiento de diferentes paneles acústicos para evitar el *spill* entre los diferentes micrófonos (ver imágenes en anexos). Teniendo en cuenta esto, también se intentó ubicar los amplificadores y el piano lo más alejados entre sí para evitar esto mismo, pero sin que afectara la comunicación entre los músicos a la hora de la grabación. Cuando la posición de todo estuvo en orden, se procedió a grabar alrededor de 8 diferentes tomas del tema para luego escoger una de estas y mezclarla.

Se grabaron también diferentes sonidos y ambientes con una grabadora portátil para luego introducirlos en la etapa de mezcla.

Mezcla

Si bien en la etapa de mezcla se niveló el balance entre los diferentes instrumentos y se hizo un par de cosas en cuanto a uso de ecualización y reverberación, no se hizo mucho más. Al ser una improvisación, las dinámicas y efectos fueron ejecutados por los mismos músicos.

El punto de mayor importancia en esta mezcla, fue la introducción de los diferentes sonidos y ambientes para apoyar la música. Se tuvo bastante cuidado de ubicarlos en los momentos que más concordara con la música para así reforzar el concepto y la historia. Se jugó con diferentes reverberaciones en estos sonidos y ambientes para darle al oyente la sensación de encontrarse en el lugar con el personaje y, de cierta forma hacerlo sentir lo que este estaba sintiendo. Se filtraron fuertemente algunos de estos elementos para dar una sensación de ahogo, nuevamente haciendo referencia al personaje.

3.2.5. Epílogo

Concepto

Tras todo lo que el personaje ha pasado, y tras llegar a su punto de quiebre, este termina siendo internado en un asilo mental. Es aquí cuando él recapitula todo lo que vivió y cómo en verdad nunca estuvo en control de su adicción.

Pre-producción

Este tema se desprende de la música de *Prólogo* pero contiene ligeras variaciones. Inicialmente se pensó en que al igual que *Prólogo*, tuviera solamente guitarra acústica y voz pero se fueron introduciendo otros elementos en teclado y guitarras eléctricas a medida que se avanzó con el proceso compositivo. También, se decidió transponer un tono abajo todo para así darle una sensación de oscuridad al tema de cierre y para que así mismo la voz se sintiera con esta intención.

En general, se intentó mantener un sonido similar al tema de apertura para así darle un sentido de inicio y de cierre al álbum.

Grabación

Se empezó por la grabación de la guitarra acústica. Se grabó con la misma guitarra de cuerdas de metal de *Prólogo* y se intentó recrear lo más cercanamente posible la posición de la técnica ORTF y la del micrófono de room para lograr similitud en el sonido. Al igual que en *Prólogo*, no se utilizó metrónomo en la grabación. Esto, para que se sintiera con el mismo carácter orgánico en cuanto a interpretación.

Luego de esto, se procedió a grabar la voz teniendo en cuenta especialmente la importancia de la intención. Al ya tener grabada la base y la voz se continuó grabando el teclado, el otro elemento que iba a estar presente a lo largo de todo el tema. Se utilizó un sonido de mellotrón y nuevamente se hizo el proceso de *reamping* en este. Por último, se grabaron las guitarras eléctricas que aparecían llegando al final del tema.

Mezcla

Si bien este tema tenía un mayor número de elementos que *Prólogo*, el reto de este también fue lograr el lugar indicado de cada uno de estos al interior de la mezcla. Se utilizaron reverberación y ecualización para lograr lo dicho anteriormente. Nuevamente, se tuvo especialmente cuidado con la voz, ya que esta debía estar ubicada no tan adelante en la mezcla, pero tampoco tan atrás ya que perdería inteligibilidad. Para hacer el fade out del *track*, se hizo una automatización de volumen de cada uno de los elementos intentando que cada uno saliera en el momento indicado.

3.2.6. Mystic Queen (Bonus track – cover de Camel)

Concepto

No hace parte cómo tal del concepto que liga a todos los *tracks* anteriores, pero se incluyó este tema ya que es una de las tantas influencias de la banda. Si bien no hizo parte del concepto, si tiene una coherencia en cuanto a sonido con el resto de la producción.

Pre-producción

Se tuvo como referente en cuanto a sonido y arreglos musicales al tema original. Si bien se partió de la referencia para el sonido de cada uno de los instrumentos, se hicieron pequeños cambios en estos. También se decidió añadir una guitarra eléctrica apoyando las partes rítmicas. Esta se descartó en la etapa de mezcla ya que no se sentía lo suficientemente orgánica.

Grabación

Este tema se incluyó en la sesión de grabación de batería y bajo de *Polos Ciegos* y *Entropía* para que así hubiera una coherencia en cuanto al sonido. Luego de grabar batería y bajo, se procedió a grabar los elementos armónicos de la canción que también hacían parte de la base. Primero se grabaron las guitarras acústicas con micrófonos de *spot* y luego de esto se procedió con la grabación del teclado. Por último se grabaron los elementos melódicos de guitarra eléctrica y las voces.

Mezcla

Para lograr el balance y espacialidad general entre todos los elementos de la mezcla, se tuvo en cuenta como referente el tema original y se quiso dar un sonido más fresco, donde se sintiese como la banda se había apropiado de la canción. Para esto se utilizó un poco de compresión en algunos elementos tales como las guitarras, batería y bajo.

Cómo ya se había mencionado antes, hubo una guitarra rítmica adicional que no estaba en el tema original que se decidió descartar ya que no se sentía natural junto al resto de elementos. Otro elemento importante a destacar es la automatización de los barridos de volumen de la guitarra eléctrica. Al no tener un pedal de volumen en el momento de la grabación, se tuvo que hacer a mano la automatización para recrearlo.

3.3. Interacción Humana

Desde la posición de productor, la interacción con todas las personas involucradas en el proyecto es algo de suprema importancia. Debe haber un trato de respeto entre todos para así lograr una fluidez en el trabajo. Se debe saber cómo lidiar con problemas que surjan con las personas a la hora de las diferentes etapas de la producción y tratar estos problemas con el mayor profesionalismo. También, se debe tener la visión y determinación de tomar decisiones que puede que no sean fáciles pero que son las mejores para el proyecto.

3.4. Créditos

Estos son los créditos de todos los temas en el álbum exceptuando *Mystic Queen*, cuyos derechos son de la banda *Camel*.

Composición y arreglos: Murga

Murga son: - Gonzalo Robledo (voz y bajo)

- Andrés Correa (guitarras)

- Sergio Rusinque (guitarras y coros)

- Juan David Bermúdez (teclados)

Baterías y percusión: Felipe Acero

Producción: Andrés Felipe Niño y Murga

Grabación: Andrés Felipe Niño

Edición y mezcla: Andrés Felipe Niño

4. Conclusiones

- La pre-producción es una etapa muy importante en la realización de un álbum. Es el momento donde se toman decisiones que luego se ven reflejadas en el resto del proceso y, hace que toda la realización fluya de forma más natural.
- La comunicación con los músicos siendo el productor del proyecto es algo de suma importancia. Al tener una buena comunicación, se llega un punto de encuentro entre la banda y el productor donde ambos aportan sus ideas llegando a buenos resultados.

- La realización de un álbum pensado desde un concepto facilita todas las etapas de este. Ya sea desde la perspectiva musical o desde la perspectiva de la ingeniería de sonido, tener las ideas enmarcadas dentro de un concepto, hace que haya mayor claridad en cuanto a lo que se quiere.
- Si bien los micrófonos y la posición de estos en una sesión de grabación son de suma importancia, la interpretación e intención del músico juegan también un papel fundamental a la hora de lograr una buena captura.
- Es importante tener claro un referente interno de lo que se quiere. Es decir, tener en la cabeza a que es lo que se quiere llegar en cuanto a un sonido determinado, ya sea en las etapas de grabación o mezcla. Para esto, el uso de referentes musicales es importante.

5. Aspiraciones del proyecto

Por medio de este proyecto se pretende empezar a dar a conocer la música de la banda. Se utilizará este material para empezar a realizar diferentes conciertos y presentaciones en vivo. También, es posible que se utilice la música para entrar a distintas convocatorias que hace el distrito y así obtener diferentes estímulos que estas ofrecen.

Se espera en algún momento hacer una versión física del álbum y, distribuirlo de igual forma mediante las diferentes plataformas digitales tales como *Spotify*. Al finalizar este proceso, se continuará trabajando con la banda y con material que ya está en proceso de composición para así pasar a grabarlo.

Cómo se mencionó en un principio, no hay muchas bandas de rock progresivo en Colombia. Es posible que en un futuro el proyecto pueda abrir puertas para este tipo de música en el país.

6. Anexos

6.1. Fotos



Figura 1: Grabación de batería en el estudio B de Centro Ático



Figura 2: Grabación de bajo en el estudio B



Figura 3: Grabación de guitarras acústicas (spots) para el tema Polos Ciegos en el estudio B



Figura 4: Grabación de guitarras eléctricas



Figura 5: Reamp de teclados en el estudio A de Centro Ático



Figura 6: Grabación en bloque *Autoscopia* en el Estudio 4 de la facultad de artes



Figura 7: Grabación en bloque de *Autoscopia*



Figura 8: Grabación de voz en el estudio A



Figura 9: Grabación de congas en el estudio 301 de Centro Ático



Figura 10: Efectos utilizados en la guitarra melódica del tema Polos Ciegos



Figura 11: Técnica XY del piano en grabación de *Autoscopia*

6.2. Input lists

Grabación de batería y bajo:

	Canal	Micrófono	Pre-amp	Procesos
1	Kick In	Sennheiser E901	SSL 1	--
2	Kick Out	Sennheiser MD 421	SSL 2	--
3	Snare Top	Shure Sm57	SSL 3	--
4	Snare Bot	Shure Sm57	SSL 4	--
5	Tom 1	Sennheiser MD 441	SSL 5	--
6	Tom Piso	Sennheiser MD 441	SSL 6	--
7	HiHat	Neumann Km184	SSL 7	--
8	OH1 L	Schoeps Mk4	SSL 8	--
9	OH1 R	Schoeps Mk4	SSL 9	--
10	Room	Neumann U87	SSL 10	--
11	Bajo	Sennheiser MD 421	SSL 11	--
12	Bajo DI	--	SSL 12	--

Grabación guitarras acústicas:

	Canal	Micrófono	Pre-amp	Procesos
1	Guitarra (Spots en Polos Ciegos, Entropía y Mystic Queen)	Schoeps Mk4	SSL 1	--
1	Guitarra (ORTF L)	Schoeps Mk4	SSL 1	--
2	Guitarra (ORTF R)	Schoeps Mk4	SSL 2	--
3	Room	Royer 121	SSL 3	--

Grabación guitarras eléctricas:

	Canal	Micrófono	Pre-amp	Procesos
1	Guitarra (Spot)	Royer 121	SSL 1	--
2	Guitarra (Spot)	Sm 57	SSL 2	--

Grabación de congas para *Polos Ciegos* y segundo redoblante para *Entropía*:

	Canal	Micrófono	Pre-amp	Procesos
1	Conga Low	Sennheiser MD 421	Avid 1	--
2	Conga High	Sennheiser MD 421	Avid 2	--
				--
1	Redo Top	Sennheiser MD 421	Avid 1	--
2	Redo Down	Shure Sm57	Avid 2	--

Grabación de voz:

	Canal	Micrófono	Pre-amp	Procesos
1	Voz	ATT 4047	SSL 1	--

Reamp de teclados:

	Canal	Micrófono	Pre-amp	Procesos
1	Teclado L	Sennheiser MD 421	SSL 1	--
2	Teclado R	Sennheiser MD 421	SSL 2	--
3	Room	Royer 121	SSL 3	--

Grabación de piano:

	Canal	Micrófono	Pre-amp	Procesos
1	Piano L (XY)	AKG 170	Focusrite Octopre	--
2	Piano R (XY)	AKG 170	Focusrite Octopre	--
3	Room	Rode NT2A	Focusrite Octopre	--

7. Referencias y bibliografía

David Bowie. 1977. *Heroes*. Alemania: RCA Victor.

Droney, Maureen. 2002. "Geoff Emerick".

<<http://www.mixonline.com/news/profiles/geoff-emerick/364925>> [Fecha de consulta: 21 de marzo de 2018]

Eno, Brian. 1979. "The Studio as a Compositional Tool". *Downbeat*. <http://music.hyperreal.org/artists/brian_eno/interviews/downbeat79.htm> [Fecha de consulta: 19 de abril de 2018]

Holm-Hudson, Kevin. 2002. *Progressive Rock Reconsidered*. New York: London Routledge.

Owsinski, Bobby. 2006. *The Mixing Engineer's Handbook*. Georgia: Mixbooks.

Owsinski, Bobby. 2005. *The Recording Engineer's Handbook*. Georgia: Mixbooks.

Opeth. 2003. *Damnation*. Suecia: Music for Nations.

Pink Floyd. 1969. *Ummagumma*. Reino Unido: Capitol Records.

Pink Floyd. 1973. *The dark side of the moon*. Reino Unido: Capitol Records.

Porcupine Tree. 2002. *In Absentia*. E.E.U.U: Lava Records.

Price, Andy. 2015. "Pink Floyd – The Darks side of the moon". Landmark Productions.
<<http://www.musictech.net/2015/06/landmark-productions-pink-floyd-the-dark-side-of-the-moon/>> [Fecha de consulta: 21 de marzo de 2018]

Reesman, Bryan. 2003. "Porcupine Tree".
<<http://www.mixonline.com/news/profiles/porcupine-tree/365293>> [Fecha de consulta: 19 de abril de 2018]

Storm Corrosion. 2012. *Storm Corrosion*. Reino Unido: Roadrunner Records.

Vargo, Ian. 2014. "5 Production secrets of the Beatles".
<<https://theproaudiofiles.com/beatles-production-techniques/>> [Fecha de consulta: 21 de marzo de 2018]