



Facultad de Artes y Humanidades  
Carrera Música

Organización de concursos de bandas intercolegiales  
Sistematización de experiencias

Trabajo de titulación presentado en conformidad con los requisitos establecidos para la  
obtención del título de Licenciatura en Música

Autor  
Cruz Andrade Oswaldo Javier

Profesor guía  
Luis Ricardo Eguiguren Montenegro

Julio 2016

## **Introducción**

La música es una forma de expresión que tiene el ser humano, para demostrar sentimientos, emociones, forma de pensar, gustos y demás; de esa manera logra dar a conocer su personalidad, sus gustos y profundos sentimientos que no siempre se los puede decir con palabras.

El Ecuador ha tenido una historia llena de compositores, canciones y ritmos variados; que han marcado y ayudado al desarrollo de la música ecuatoriana. En los últimos años las producciones nacionales han crecido de una manera muy rápida y ha mejorado su calidad, con el esfuerzo de todos los músicos y personas involucradas en el medio; mostrando nuevos e interesantes proyectos que han estado a la altura del mercado internacional.

El número de producciones nacionales han creado en los últimos años, por lo cual se logró que las leyes del Ecuador con respecto a la música varíe proporcionando mayores beneficios a los artistas, compositores y productores nacionales.

La nueva ley de comunicación ecuatoriana, emitida en junio de 2013, exige la emisión de material musical nacional equivalente al 50% de la emisión total de la estación de radiodifusión, lo que se encuentra especificado en el Art. 103.

Art. 103.- Difusión de los contenidos musicales.- En los casos de las estaciones de radiodifusión sonora que emitan programas musicales, la música producida, compuesta o ejecutada en Ecuador deberá representar al menos el 50% de los contenidos musicales emitidos en todos sus horarios, con el pago de los derechos de autor conforme se establece en la ley. Están exentas de la obligación referida al 50% de los contenidos musicales, las estaciones de carácter temático o especializado. (Nacional, 2013)

En apoyo a las bandas nacionales y a la producción musical nacional la Universidad de los Hemisferios realizó una convocatoria a los colegios de la ciudad de Quito para efectuar un concurso intercolegial de bandas, y con ello poder impulsar y desarrollar las bandas participantes.

## **Presentación de los objetivos del estudio**

Los objetivos que se han establecido para esta sistematización de experiencias son los siguientes:

### **Objetivo General:**

Sistematizar las experiencias obtenidas en el concurso de bandas intercolegiales de la ciudad de Quito, en el periodo comprendido entre septiembre de 2013 y mayo del 2014.

### **Objetivos específicos:**

- Difundir el material sonoro de las bandas participantes a través de redes sociales y paginas web.
- Apoyar la producción de las bandas nacionales en crecimiento para su difusión en los medios.

## **Justificación de su importancia**

Este proyecto abarcó muchos temas y personas. La utilidad práctica de este proyecto fue poder utilizar los conocimientos recibidos en clases y la unión de dos carreras de la Universidad de los Hemisferios, música y comunicación. Además de dar nuevos conocimientos y experiencias a las bandas participantes y a los estudiantes involucrados, conocimientos que solo se pueden obtener al momento de ejercer la profesión en un ambiente mas real.

El aporte social otorgado por esta sistematización de experiencias fue otorgar una oportunidad a las bandas de los colegios participantes, para que se den a conocer sin tener en cuenta el tipo de género musical, edad y demás.

Los beneficiarios fueron 21 bandas participantes representantes de varios colegios de la ciudad, las instituciones otorgaron la oportunidad a sus estudiantes de llevar su nombre, al público que participó en las presentaciones y los estudiantes de la carrera de música y comunicación que pusieron en práctica sus conocimientos y tuvieron nuevos aprendizajes,

y la Universidad de los Hemisferios que dio la apertura a las bandas y logró demostrar que puede realizar eventos multitudinarios.

### **Presentación de las preguntas iniciales**

La investigación se basó en las siguientes preguntas.

- ¿Qué es producción nacional?
- ¿Es posible apoyar la producción de las bandas nacionales en crecimiento para su difusión en los medios?
- ¿Se puede realizar concursos de bandas intercolegiales a través de convocatorias en redes sociales?
- ¿Qué efectividad tiene la difusión de material sonoro por redes sociales ?
- ¿Por qué es importante apoyar a las bandas nacionales?

## **Descripción de la experiencia**

La idea inicial y creación del concurso intercolegial de bandas estuvo a cargo de un grupo de autoridades y profesores de la Universidad de los Hemisferios, con el fin de apoyar a las bandas nacionales y la producción nacional. Las autoridades fueron las encargadas de la planificación de todo el concurso, la manera que se procedería en cada fase, la metodología de trabajo en todo el concurso, la designación de roles, promoción del concurso y la convocatoria de los grupos musicales a través de redes sociales.

El primer anuncio público del concurso se lo realizó el día lunes 30 de septiembre de 2013 a través de un comercial publicado en el canal oficial de la Universidad de los Hemisferios en la plataforma YouTube y en las redes sociales de la misma; en este anuncio se daba un adelanto del nuevo proyecto de la universidad. Los videos publicitarios de este concurso fueron realizados en su totalidad por personal de la Universidad de los Hemisferios.

Al empezar la publicidad del concurso se buscó auspiciantes que estén interesados en ser parte del concurso y ayuden con sus conocimientos, personal, materiales y accesorios para la realización del concurso, ya que sin auspiciantes el concurso hubiera sido demasiado costoso al tener que alquilar muchos de los equipos utilizados. Los primeros auspiciantes fueron Rec Sport productora audiovisual, Clandestina Records, Sentral Digital, GRC producciones y UIO Guitars.

El segundo y el tercer anuncio promocional se lo publicó a través de las misma plataforma en internet el día 09 de octubre de 2013 y 17 de octubre de 2013 respectivamente, en estos videos se dio a conocer los detalles del concurso, una breve y muy clara explicación de que se trata, las fechas de inscripciones fueron del 10 de octubre hasta el 30 de octubre de 2013 y la manera de inscripción de las bandas fue a través de la red social Facebook en la página oficial de la Universidad de los Hemisferios y se dio a conocer a las empresas auspiciantes.

Las inscripciones se realizaron sin problemas en la página oficial de la Universidad de los Hemisferios en Facebook; fue una convocatoria abierta para cualquier banda colegial de la ciudad de Quito, siendo una condición para la inscripción de la banda y sus integrantes ser estudiante de colegio o haber culminado los estudios secundarios hace menos de un año;

logrando la participación de 22 bandas de diferentes colegios, con más de 100 inscriptos en total.

Las bandas participantes fueron

1. Doris Delta
2. Manifiesto
3. Reload
4. Forever Alone
5. Revolution
6. Exorth
7. Regla 34
8. Efecto Secundario
9. Efecto Pigmalión
10. Karma
11. Colegio San Gabriel
12. Danubio 77
13. Black Gun
14. Voltage
15. Cuerda Rota
16. Absolute
17. Gato Palu
18. Spam
19. Avenida
20. 5mentarios
21. Maya
22. The Inbetweeners

El concurso inició con las audiciones de las 22 bandas participantes, esta fase se la realizó en tres días, del 06 de noviembre al 08 de noviembre de 2013; esta fase fue la larga y difícil en ser ejecutada en su totalidad, ya que por el gran número de participantes y el tiempo que conllevó la planificación y distribución de las bandas que debían ser repartidas en tres días, la colocación e instalación de los amplificadores a utilizar al igual que armar la batería, la preparación de los equipos de audio para la grabación multi track de las

audiciones, la configuración de niveles de audio para la grabación, ubicación y preparación de cámaras de video.

Las audiciones se llevaron a cabo en el set de grabación de la facultad de comunicación de la Universidad de los Hemisferios, los encargados de grabación y edición de audio y videos fueron estudiantes de la carrera de música y de la carrera de comunicación, con profesores de las dos carreras encargados y supervisando el trabajo y progreso de la fase para que sea efectiva con estándares profesionales.

La edición de audio se la realizó en una estación de trabajo digital (DAW) y consistió en limpieza de cada una de las pistas grabadas, mezcla de niveles, balance espectral, uso de plugins para la mejora del sonido y para la masterización de la canción, y la exportación de la canción para ser unida con el video.

La presentación pública de las audiciones se realizó el día lunes 11 de noviembre de 2013, estos videos se los presentó a través de las páginas y canales oficiales en Facebook y YouTube respectivamente. Los videos se subieron individualmente de cada banda, con una pequeña presentación a cargo de los integrantes del grupo, en la que hablaban sobre la agrupación y el tema que iban a interpretar en su audición y pidiendo el respaldo de la gente para poder seguir en el concurso.

En la primera fase del concurso “Audiciones” la permanencia de los concursantes dependía de los “me gusta” en las publicación individuales de cada banda hecha por la universidad en su página oficial de Facebook y el número de reproducciones del video de su audición en el canal de la universidad. Las 12 bandas con los puntajes más altos pasaron directo a la segunda fase del concurso, los 10 siguientes puntajes irían a una fase especial llamada “Zona de peligro” de las cuales solo pasarían 5.

La edición de audio de esta primera fase estuvo a cargo de los estudiantes de la carrera de música que cursaban la materia “Mezcla y masterización” a cargo del Ingeniero Juan Manuel Aguiló, profesor de la materia. La edición de video la realizaron estudiantes de la carrera de comunicación; y profesores de la misma carrera juntaron las ediciones de audio y video y fueron los encargados en subirlos a redes sociales.

En la página oficial de Facebook de la Universidad de los Hemisferios se publicó, el 14 de noviembre de 2013, el nombre de las bandas que pasarían directo a la segunda fase y las que tendrían que ir a la zona de peligro, además de notificar a los representantes de cada banda participante. En esta publicación también se informaba que la “Zona de peligro” se la realizaría el día 15 de noviembre de 2013, tanto la grabación de video y audio con todas las bandas que pasaban a esta fase.

Las bandas que clasificaron directamente a la segunda fase fueron:

1. Revolution
2. Manifiesto
3. Cuerda Rota
4. Efecto Pigmalión
5. Forever Alone
6. 5mentarios
7. Banda Colegio San Gabriel
8. Exorth
9. Regla 34
10. Voltage
11. Reload
12. Doris Delta

Las bandas que pasaron a “Zona de peligro” fueron:

1. Danubio 77
2. Gato Palu
3. The Inbetweeners
4. Avenida
5. Absolute
6. Black Gun
7. Efecto Secundario
8. Karma
9. Maya
10. Spam



La fase “Zona de peligro” se realizó el día 15 de noviembre como estaba planificado, con la implementación de un escenario para toda la banda, luces en el escenario y en todo el set, jurado calificador y público. La organización de grabación de audio y video se la realizó de igual manera que en las audiciones, al igual que la edición del material grabado; la preparación para grabación y prueba de sonido de las bandas se pudo hacer con mayor tranquilidad y más tiempo, las canciones que tocarían en esta etapa podían ser las que interpretaron en la audición o una nueva que hayan preparado.

De las 10 bandas que fueron convocadas para esta fase únicamente asistieron 9, de las cuales pasaron a la siguiente ronda 5 de ellas. En la “Zona de peligro” se calificó de una manera diferente que en las “Audiciones”, en este caso las personas que tomaban la decisión si la banda permanecía en el curso eran 3 jurados calificadores especializados en diferentes áreas, tanto musicales, expresión corporal en escenario, unión como grupo y demás; estos jurados debían calificar a la banda y dar su voto positivo o negativo, si la agrupación conseguía 2 de 3 votos positivos seguían participando, si obtenían mas votos negativos que positivos terminaba su participación en el concurso.

El día 19 de noviembre de 2013 se publicaron los videos de la “Zona de peligro”, en este video se ve la interpretación de la canción, las palabras y calificación de cada jurado y el resultado de la continuidad de cada banda en el concurso. Las 5 bandas eliminadas del concurso fueron:

1. Spam
2. Karma
3. Efecto Secundario
4. Avenida
5. Gato Palu

La “2da fase” empezó a tener cambio en su forma, manteniendo a los 3 jurados especializados, la presencia de público, el escenario para toda la banda, la iluminación, la grabación de audio multi track, grabación de video con varias cámaras; se añadió un presentador, los auspiciantes principales del evento colocaron banner publicitarios tras los jueces, se adoptó un nuevo sistema de votación y puntuación, la que consistió en que cada uno de los jurados aportaría de 0 hasta 100 likes a cada banda dependiendo su criterio,

aumentaría el puntaje la cantidad de likes en la publicación de la banda y las veces que fuera compartida esta en la página oficial en Facebook de la Universidad de los Hemisferios, además del número de reproducciones del video en el canal oficial de YouTube de la universidad. Las 12 bandas con los puntajes más altos seguían en el concurso.

Esta fase contó con la participación de 17 bandas, por lo cual las grabaciones se la realizó en dos días, los días 21 y 22 de noviembre de 2013, realizando la grabación de 8 y 9 bandas respectivamente por día. Al igual que en las anteriores fases la edición de audio y video estuvo a cargo de estudiantes y con supervisión de profesores de la universidad, este material fue editado el día 23 de noviembre para ser publicado dos días después, 25 de noviembre de 2013.

La culminación de esta fase fue el 29 de noviembre de 2013 con el cierre de las votaciones tanto en Facebook como en YouTube, los siguientes días se realizó el conteo y tabulación de los votos, de esta manera se logró tener la lista de las bandas que continuaban el concurso y las eliminadas.

En esta fase era necesario tomar más tiempo antes de cerrar votaciones, ya que las bandas debían recaudar todos los votos posibles del público. Las votaciones se cerraron el día viernes 29 de noviembre de 2013, el fin de semana se hizo las tabulaciones de los votos y el día lunes 02 de diciembre de 2013 se notificó a las bandas las que continuaban en el concurso y cuales fueron eliminadas.

Bandas que permanecieron en el concurso

1. Doris Delta
2. Manifiesto
3. Forever Alone
4. Revolution
5. Exorth
6. Efecto Pigmalión
7. Colegio San Gabriel
8. Danubio 77

9. Black Gun
10. Voltage
11. Cuerda Rota
12. 5mentarios
13. The Inbetweeners

Bandas eliminadas en la “2da fase”

1. Reload
2. Regla 34
3. Absolute
4. Maya

En este caso no se cumplieron las reglas puestas para esta fase, ya que por pedido de los directivos de la universidad y organizadores del evento se incluyó una banda más a las 12 bandas que hubieran pasado normalmente, teniendo como total 13 bandas participantes.

Los equipos de audio utilizados para la grabación, desde las audiciones hasta el final de la segunda fase, fueron dos amplificadores a válvulas para las guitarras eléctricas y un amplificador a transistores para el bajo eléctrico, una batería acústica, micrófonos dinámicos con diferentes tipos de patrones y diferentes técnicas de microfonía para el registro de voces, amplificadores de guitarra y batería, en cambio el bajo se lo registró mediante una salida balanceada parte del amplificador, la conexión de los instrumentos hacia los amplificadores mediante un cable TS de ¼, la conexión de los micrófonos hacia la consola se lo realizó a través de cables XLR, una consola análoga de 16 canales en la cual se realizaba la mezcla de sonido para el público y a través de las salidas auxiliares se enviaba una copia de la señal de los instrumentos y voces a una interfaz digital de grabación la cual registraba el audio en un DAW en este caso Pro Tool en una computadora.

Al empezar esta nueva etapa del concurso la carrera de música en conjunto a la carrera de comunicación de la Universidad de los Hemisferios iniciaron trabajos directos con las bandas, en esta fase del concurso se tendría que realizar un video musical de una canción que ya hayan interpretado en alguna fase anterior. A los estudiantes de la universidad se les

notificó con tiempo de anticipación que serían parte del concurso y se dieron los lineamientos generales del concurso y de la fase a la que ellos formarían parte; el día 02 de diciembre de 2013 se les dio a conocer el nombre de la banda con quienes trabajarían y se los puso en contacto inmediatamente.

A cada banda se le asignó dos estudiantes uno de la carrera de música como productor musical y uno de la carrera de comunicación como productor audiovisual, entre los dos encargados tenían el deber de sacar un producto de nivel profesional y competitivo con el mercado. Todos los estudiantes involucrados en el concurso tenían a su disposición el estudio de grabación de la carrera de música con todos sus equipos de grabación y edición, al igual que las cámaras, luces, trípodes, accesorios varios y computadoras para edición de la carrera de comunicación.

La selección de la canción para realizarla en el video musical tenía que ser decidido por el productor musical, estudiante de música, y la agrupación; la idea de escoger una canción que ya haya sido interpretada en el concurso es añadir nuevos elementos, corregir errores que pudieron presentarse al momento de interpretarla en vivo, dar un toque personal a la canción y mejorar la calidad del sonido ya que todas las canciones de cada fase están grabadas audio y video por separado, en especial el audio que tenemos pistas separadas por cada instrumento. Todos estos errores se los pudo corregir en estudios de grabación a través de equipos especializados en grabación de audio, como micrófonos de condensador, interfaces de audio, DAW, plugins para la mezcla y masterización digital.

Para la realización del video, al igual que con la elección de la canción, el productor audiovisual se debía reunir con la banda para exponer su idea del video, dando detalles de ubicación, manejo de cámaras, y presentando el “story board”. La agrupación debía ayudar de alguna manera en conseguir dobles, los instrumentos y todo lo que pudieran ayudar, ya que se tenía poco tiempo para grabar el audio, video y realizar la edición y unión de cada parte.

La entrega de los proyectos se realizó el día 16 de diciembre de 2013 para revisión de sincronía de audio con video, niveles de la mezcla de la canción, corrección de color en el video; a la mayoría de los videos se les hicieron cambios tanto en la parte de video como de audio, por lo cual se dio un día más de plazo para su entrega final.

La publicación de los Videoclip se la hizo en dos días, el primer día 18 de diciembre de 2013 en el canal oficial de la universidad se subieron todos los videos por separado de cada banda y al día siguiente se los publicó individualmente en la página oficial de Facebook de la Universidad de los Hemisferios para que la gente pueda realizar su voto por su banda o video preferido.

Las votaciones para la fase “Videoclip” se manejaron de manera similar que “2da fase”, las reproducciones del video en YouTube, los likes y las veces que fue compartida la publicación de cada banda suman votos, la calificación de cada jurado en esta ocasión puede ir de 0 a 1000 puntos en total los 3 jurados podrían dar hasta un máximo de 3000 puntos a cada banda. De las 13 bandas que se mantienen en el concurso después de esta fase continuarían 8.

El día 27 de diciembre de 2013 se realizó una entrevista con un representante de cada banda, el productor musical, productor audiovisual, los tres jueces calificadores y un presentador invitado para este evento. Esta entrevista se la realizó al igual que las demás fases en el set de grabación de la carrera de comunicación de la Universidad de los Hemisferios, este escenario se lo adecuó de diferente manera a lo que se estaba trabajando hasta el momento ya que en esta ocasión era una entrevista más formal.

Se decoró el set y el escenario con sillones individuales para los jurados y el presentador y un sillón de tres puestos para los productores y representante de las bandas, se colocó telas blancas colgadas y una alfombra blanca para dar un ambiente más formal y aprovechar estos colores claros para poder proyectar el logo del concurso en el piso y pared trasera, instrumentos musicales como fondo al igual que un pedestal de micrófono con un micrófono puesto en el fondo, los premios ganados por la carrera de comunicación de la universidad también fueron expuestos a los lados del presentador, y en la parte delantera del escenario se colocaron cámaras de grabación y de fotos antiguas.

En este caso la grabación de audio se hizo de un modo diferente a lo que se había trabajado hasta el momento, todos los micrófonos utilizados en el set se conectaron directamente a las entradas de una consola multicanal y por sus dos salidas master se lo grabó en la computadora, técnica de grabación estéreo. El manejo de cámaras de video se lo realizó de

la misma manera, 2 cámaras de video una estática y una móvil. En esta fase se incluyó una pantalla tras de cámaras para que los jurados puedan observar los videoclip y dar sus comentarios respectivos.

La publicación de las entrevistas se la realizó el día 04 de enero de 2014 por la plataforma YouTube, en esta ocasión no se subió videos individuales por banda, se hizo un video largo de aproximadamente 30 minutos. Al realizar la suma de los votos del público por redes sociales más los votos realizados por el jurado en la entrevista los datos quedaron de la siguiente manera:

	Banda	Puntaje
1	Cuerda Rota	3912
2	Forever Alone	3264
3	Black Gun	3082
4	Manifiesto	2970
5	5comentarios	2570
6	Efecto Pígalión	2435
7	Doris Delta	2280
8	The Inbetweeners	2279
9	Voltage	2027
10	Revolution	1903
11	Colegio San Gabriel	1800
12	Danubio 77	1750
13	Exorth	1677

Las 8 bandas con los puntajes más altos fueron las clasificadas para la semifinal.

La planificación de la semifinal del concurso tomó alrededor de 2 meses, ya que la organización del evento necesitaba replantear la ejecución de esta fase por la adición de dos nuevos e importantes auspiciantes que cambiarían la forma de trabajar en el concurso.

Los nuevos auspiciantes para esta nueva fase del concurso fueron Centro Comercial Paseo San Francisco quien apoyó al evento dando facilidad de uso de sus instalaciones para el desarrollo de las últimas etapas y publicidad constante en todo el centro comercial hasta el

desarrollo de la fase, K-tleya aportó con los equipos de audio necesarios para referencias dentro del escenario, microfónica de amplificadores, instrumentos y voces, consola de mezcla, equipos de sonido para el público también llamado PA (Public Adress), luces en el escenario y personal encargado de todo el equipamiento utilizado.

Hasta esta etapa del concurso todo fue grabado en el set de grabación de la Facultad de Comunicación y en las instalaciones de la Universidad, a excepción de los videoclip hecho por cada banda; a partir de esta fase el concurso se lo realizó en las instalaciones del Centro Comercial Paseo San Francisco.

La semifinal se la realizó en dos fechas, 07 de marzo y 15 de marzo de 2014, dentro de las instalaciones del Centro Comercial Paseo San Francisco en lugares diferentes cada día, el primer día en la parte del patio de comidas y el segundo día en el sector de tiendas de ropa. Siempre se lo realizó en lugares abiertos y los días viernes donde se encontraba mayor número de personas en el centro comercial, de esa manera la gente pudo observar y ser parte de los conciertos en vivo que se realizaban.

Las presentaciones se las realizaron sobre tarimas de tamaño medio para la comodidad de los participantes, amplificación, equipos de sonido y luces profesionales fueron otorgados por auspiciantes, también se colocó una mesa frente al escenario para los jueces calificadores. La grabación de video se la realizó multi cámaras y se añadió cámaras fotográficas como registro de esta fase; la grabación de audio se la hizo de diferente manera que anteriores fases, en esta ocasión el audio se grabó por dos salidas monofónicas auxiliares de la consola, a la cual llegaban todos las señales de amplificadores, instrumentos y voces, a una grabadora de mano perteneciente a la universidad, esta grabación no fue necesario mezclarla en edición ya que se hizo una mezcla al momento que cada banda interpretaba sus canciones y esta mezcla se la incluyó con el video grabado y editado.

En esta fase las bandas tendrían que enfrentarse en lo que se denominó “Duelos”, dos agrupaciones se enfrentaban entre ellos interpretando tres canciones las que podían ser propias o cover, después de las interpretaciones de las dos bandas los jueces daban su opinión y observaciones sobre cada grupo, deliberaban y elegían un grupo que continuaba en el concurso y seguía a la final. Se realizó un sorteo entre las 8 bandas participantes para

realizar la repartición de cada una de ellas en los dos días de competencia y frente a que grupo se enfrentarían.

El día 07 de marzo de 2014 se realizó la primera semifinal en la nueva locación en el Centro Comercial Paseo San Francisco; en esta fase los “Duelos” fueron entre las bandas Cuerda Rota vs Efecto Pigmalión y Forever Alone vs Manifiesto. Los vencedores de los duelos fueron Efecto Pigmalión y Manifiesto, quienes se presentarían en la gran final del concurso.

La segunda semifinal se realizó el día 15 de marzo de 2014 en el centro comercial Paseo San Francisco pero en un lugar diferente al de la primera semifinal; los duelo se dieron entre Doris Delta vs Black Gun y The Inbetweeners vs 5comentarios. Los vencedores de los duelos fueron Doris Delta y 5comentarios. Se tuvo la presentación especial como banda invitada a Gutto Vicuña como intermedio entre los duelos.

La publicación de las semifinales se lo realizó el día 05 de mayo de 2014 a través de la plataforma YouTube, un video por cada día, para conocimiento del público que no pudo estar presente en las presentaciones en vivo y gente que siguió el concurso a través de internet.

Transcurrió mucho tiempo entre la realización de las semifinales, la edición de las grabaciones y la publicación de los videos por problemas en los organizadores y la planificación de la final del concurso.

Se lanzó una publicidad de la “Gran Final“ del concurso en redes sociales y YouTube en la cual se daba a conocer al público el lugar y fecha de realización de la última etapa del concurso. La final se la realizó al igual que la semifinal en las instalaciones del Centro Comercial Paseo San Francisco y la fecha elegida para realizarlo fue el 30 de mayo de 2014 a las 18h00.

En la “Gran Final“ se desarrolló de manera similar a la “Semifinal“, las bandas que se encontraban compitiendo realizarían la presentación de dos canciones, los jueces darían sus comentarios a todas las bandas después de que hayan terminado sus interpretaciones y



seleccionarían a las 2 mejores bandas para que se enfrenten en una segunda presentación interpretando una obra más y elegir el vencedor del concurso.

A las 4 bandas participantes se les notificó con antelación la mecánica de trabajo de esta fase y que debían preparar 3 piezas musicales, 2 para la primera presentación y una más por si debían presentarse nuevamente.

Las 4 bandas finalistas y sus duelos fueron Manifiesto vs Doris Delta y Efecto Pigmalión vs 5comentarios, interpretando cada uno sus dos obras musicales; siendo los ganadores de cada duelo Doris Delta y 5comentarios los cuales interpretaron una pieza musical más para la elección del vencedor del concurso. Tras la deliberación de los jurados se consagró como vencedor del Jam Colegial 2013-2014 a la banda Doris Delta.

La ejecución del proyecto se realizó en su mayoría en las instalaciones de la Universidad de los Hemisferios y su difusión en redes sociales, Facebook y YouTube, y en sus instancias finales en locaciones externas, Centro Comercial Paseo San Francisco.

Los encargados del desarrollo del proyecto fueron profesores y estudiantes de la Universidad de los Hemisferios y personas externas a la misma. Los jurados, una parte fundamental en el concurso, eran personas con conocimientos del tema, como profesores y artistas profesionales. También los auspiciantes externos, que colaboraron con equipos y personal, fueron una parte fundamental para el desarrollo entero del concurso; ya que sin ellos los presupuestos hubieran sido muy altos.

Se logró llegar a los objetivos planteados al principio del proyecto, la difusión y producción de nuevos proyectos musicales nacionales; teniendo como principales resultados creaciones de canciones originales, difusión de bandas nuevas, conciertos multitudinarios y auspicios externos.

## **Marco referencial**

Contexto teórico y presupuestos de la sistematización.

El sustento de esta propuesta se basó en varios temas, géneros musicales, producción musical, sonido en vivo, técnicas de grabación, mezcla y la ley de comunicación.

### **Géneros musicales**

Los géneros musicales son una forma de clasificación de la música para un entendimiento, tienen distintos criterios musicales para su clasificación como por ejemplo el ritmo, estructuras armónicas, instrumentación, función, periodo histórico, en lo étnico.

Los géneros musicales se pueden dividir en tres grandes grupos como música ancestral, música popular y música académica, teniendo como característica que la música académica es un tipo de música más teórica y elaborada que la música popular, y la música folclórica se caracteriza por música de los pueblos autóctonos y tradicionales de cada región o país. La música académica se caracteriza de mayor manera por el uso de instrumentos acústicos, y la interpretación de orquestas sinfónicas; sus obras son de larga duración.

La música ancestral un tipo de música de tradición oral, con contenido cultural y religioso de cada pueblo; se caracteriza por tener afinaciones especiales, no temperadas, para cada instrumento. El uso de este tipo de música es ceremonial.

La música popular abarca varios géneros musicales, los géneros musicales más utilizados en la música mundial, por ejemplo pop, rock y baladas. Se caracteriza por tener instrumentos acústicos y eléctricos unidos y por separado, sus canciones son cortas, con variaciones en su forma, de diferente tipo de interpretación.

## **Producción musical**

“Es el conjunto de todos los elementos y procesos que determinan la forma final de una pieza musical en el ámbito de la industria discográfica.” (Miranda, 2012)

La producción musical es una serie de procesos que abarca varias funciones desde la composición de la canción, la grabación y estar pendiente de los detalles finales en la mezcla y masterización de la canción. Con la ayuda de la producción musical la canción mejorará en su calidad de sonido y composición, ya que se involucrará en cada aspecto y fase que pase la canción hasta su publicación.

## **Técnicas de grabación**

Consiste en el uso de varios métodos y herramientas además de tener los conocimientos necesarios para llevar a cabo la grabación o muestreo de señales sonoras y convertirlas en señales de audio y guardarlas de forma digital o análoga; con conocimientos teóricos de sonido, microfónica, uso de programas de grabación, y demás aspectos técnicos para lograr obtener el mejor sonido posible.

### **1. Señales de audio**

La señal de audio es la representación eléctrica de una señal sonora, esto nos permite almacenar, reproducir, transmitir las veces que sean necesarios, poder mejorar o modificar la señal original y ver la señal representada de manera gráfica en una computadora con la ayuda de algún programa especializado en audio.

Existen dos tipos de señales de audio, monofónica y estereofónica, que son utilizadas de igual manera en el sonido profesional o en la vida común.

#### **1.1. Monofónica**

Proveniente de dos palabras, “mono” de procedencia griega que indica cantidad de uno, y “fónica” o “fónico” que es un adjetivo relativo a la voz o sonido; lo que se entendería como “un sonido”.

Según el libro “Sound engineering and production: revised concepts glossary” lo define como “mono(phonic) – A single channel of audio” (Massey, 2005) “monofónico - Un solo canal de audio.” Esto quiere decir que toda la información de audio que tengamos se emitirá únicamente por un canal, no se podrá distinguir ubicación de algún instrumento. Un claro ejemplo de este concepto lo podemos encontrar en la radio y televisión, ya que la emisión de su audio de estos medios de comunicación es monofónica.

## 1.2. Estereofónica

“Estéreo es la reducción de “sonido estereofónico” y, por definición, debe entenderse como el uso de más de un canal de audio independiente para conseguir una sensación lo más cercana posible a la escucha natural. La contraposición a estéreo (o sonido estereofónico) es el sonido monofónico” (Sendra, 2016).

Estereofónico o estéreo es lo más cercano a la escucha natural ya que contamos con dos canales de escucha, nuestros oídos, con esto se pretende simular a lo que normalmente escuchamos o como escucharíamos señales sonoras, donde se encuentran ubicados los instrumentos, la distancia de cada uno con respecto al punto de escucha

“Stereo – A two-channel audio system with the channels designated as left and right. Devised primarily because we have two ears, stereo reproduction of recorded sound has been the norm for many decades as it offers an excellent representation of what we hear acoustically. Any multitrack recording has to be mixed to stereo in order for it to be played on a standard domestic hi-fi system.” (Massey, 2005)

"Estéreo - Un sistema de audio de dos canales designados como izquierda y derecha. Derivada principalmente porque tenemos dos oídos, la reproducción estéreo de sonido grabado ha sido la norma durante muchas décadas, ya que ofrece una excelente representación de lo que oímos acústicamente. Cualquier grabación multipista tiene que ser mezclado en estéreo con el fin de que sea reproducido en un equipo de alta fidelidad doméstico estándar ". (Traducido por Javier Cruz)

Si se desea realizar la mezcla de una canción se lo puede realizar con un equipo estéreo de alta fidelidad casero o uno profesional destinado para ese objetivo los cuales se los encuentra en todos los estudios de grabación musical, los cuales nos darán una respuesta real del sonido original y de esta manera el trabajo del encargado de la mezcla será mucho mas fácil al ubicar los instrumentos dentro del espectro de escucha y regular los niveles de cada instrumento.

## 2. Grabación multipista

Para realizar una grabación de audio tenemos diversos métodos para llevarlo a cabo, la más famosa actualmente es la grabación multipista la cual consta de grabar en dos o más canales dependiendo las necesidades y los equipos que se tenga, esto nos permite tener múltiples fuentes sonora que podrán ser modificadas individualmente y después unirlos como un todo.

“Multitrack recording devices have two or more tracks with the ability to monitor or cue one track while recording on the other. This allows the process known as overdubbing whereby a single musician can build up a song by performing each of the parts one after the other. Recording each instrument onto its own track also allows the sound engineer a great deal of control over each track. An equalisation setting, for example, can be added to one track and another setting to another track and so on. Multitrack recorders come in many formats these days from 4-track devices to 24-track devices and computer-based hardware and software systems that feature almost infinite multitrack recording capabilities.” (Massey, 2005)

"Dispositivos de grabación multipista tienen dos o más pistas con la capacidad de monitorear o grabar una pista durante la grabación sobre otra. Esto permite que el proceso conocido como overdubbing por el que un solo músico puede construir una canción mediante la realización de cada una de las partes una tras otra. La grabación de cada instrumento en su propia pista también permite al ingeniero de sonido mejor control de cada pista. Un ajuste de ecualización, por ejemplo, puede ser añadido a una pista y otro ajuste a otra pista etcétera. Las grabadoras de multipista vienen en muchos formatos estos días de 4 pistas a dispositivos de 24

pistas y el hardware asistido por ordenador y sistemas de software que destacan capacidades de grabación de multipista casi infinitas ". (Traducido por Javier Cruz)

En el mercado actual podemos encontrar varios dispositivos para grabación multipista, desde pequeños con pocos canales para un estudio casero hasta equipos de gama profesional para grabar orquestas sinfónicas enteras en estudios de grabación profesionales.

Los software de grabación facilitan mucho la pre producción, grabación de temas y post producción de las canciones, ya que permiten trabajar de forma rápida y eficiente desde casa y no gastar tiempo y dinero en estudios profesionales.

Este tipo de grabación nos permite hacer “overdubbing”, que es la posibilidad de regrabar o grabar encima de lo que ya se había grabado previamente; podemos grabar nuevos instrumentos, agregar nuevas partes con instrumentos ya grabados, corregir pequeñas partes que pudieron tener error,

### 3. Tipos de cables

#### 3.1. Balanceado

“A balanced cable employs two ‘floating’ signal conductors (usually referred to as the ‘hot’ and ‘cold’ wires), surrounded by a separate screen that carries no signal – it is purely there to provide electrostatic screening.” (Lockwood, White, & Robjohns, 2013)

"Un cable balanceado emplea a dos conductores de señal 'flotantes' (por lo general llamado los cables 'calientes' 'y fríos'), rodeado por una pantalla separada que no lleva ninguna señal - debe puramente allí proporcionar la selección electrostática." (Traducido por Javier Cruz)

La señal balanceada utiliza un cable de tres conductores que lleva la señal de audio dos veces al mismo tiempo por conductores separados, una con polaridad; a esto se lo conoce como balanceado de una señal. Este tipo de cable necesita conectores de

3 pines, pueden ser XLR o 1/4 estéreo también llamado TRS.

La interferencia electromagnética en este tipo de cable es nulo, ya que cuenta con apantallamiento del cable y la señal al entrar al dispositivo realiza la suma de las dos señales enviadas por el cable (desbalanceo de señal) y el ruido que posiblemente se filtró se anula por completo.

### 3.2. Desbalanceado o no-balanceado

“An unbalanced audio connection employs on a two-conductor cable, with an insulated inner core surrounded by a conductive screen, that also forms the return path for the audio.” (Lockwood, White, & Robjohns, 2013)

"Una conexión desbalanceada de audio emplea sobre un cable de dos conductores, con un interior aislado rodeado por una pantalla conductora, esto también forma el camino de vuelta para el de audio." (Traducido por Javier Cruz)

Este tipo de señal se transmite a través de un cable de dos conductores, se utilizan conectores de dos pines por ejemplo RCA (utilizado normalmente en equipos domésticos de alta fidelidad) y 1/4 mono o también llamado TS (usado en equipos de audio semi profesional e instrumentos musicales), se puede utilizar componentes con mas pines pero la señal desbalanceada no ocupará todos los pines.

Este tipo de cable no se lo utiliza en equipos de audio profesional ya que son propensos a captar ruido o interferencia electromagnético que el apantallamiento del cable no logre repeler, este problema puede generar una mala calidad de señal, ruido en la grabación y ruido al momento de realizar la mezcla.

## 4. Micrófono

“Un micrófono es un transductor que convierte la energía acústica en energía eléctrica. Realiza la función inversa un altavoz, que transforma energía eléctrica en acústica. Existen tres principios básicos de funcionamiento, que dan lugar a su vez

a los tres principales tipos de micrófonos; estos son: micrófono de bobina móvil o «dinámicos», micrófono de cinta y micrófono de efecto capacitivo o de condensador.” (Rumsey & Mc Cormick, Introducción al sonido y la grabación, 2004)

El micrófono es el encargado de traducir la presión acústica ejercida de un instrumento, voz u objeto sonoro sobre la cápsula del micrófono convirtiéndolo en energía eléctrica; en esta conversión no se pierde la frecuencia, amplitud ni forma de onda original, al menos que utilicemos algún tipo de filtro

Los parámetros que definen las características eléctricas y acústicas de cada micrófono, varía entre cada modelo y fabricante. En estas características encontramos el tamaño de la cápsula de recepción, tipo de patrón polar, tipo de micrófono y demás.

#### 4.1. Diagrama polar

“The polar diagram is a form of two dimensional contour map, showing the magnitude of the microphone’s output at different angles of incidence of a sound wave. The distance of the polar plot from the center of the graph (considered as the position of the microphone diaphragm) is usually calibrated in decibels, with a nominal 0 dB being marked for the response at zero degrees at 1 kHz. The further the plot is from the center, the greater the output of the microphone at that angle” (Rumsey & McCormick, Sound and recording: sixth edition, 2009)

“El diagrama polar es una forma de mapa acotado de dos dimensiones, mostrando a la magnitud de la salida del micrófono en los ángulos diferentes de incidencia de una onda sonora. La distancia del diagrama polar desde el centro de la gráfica (considerado como la posición de la membrana del micrófono) generalmente se calibra en decibelios, con un nominal 0 dB siendo marcada por la respuesta a cero grados a 1 kHz. El mejor punto del diagrama es desde el centro, mayor será la salida del micrófono en ese ángulo.” (Traducido por Javier Cruz)



El diagrama polar es la representación gráfica a dos dimensiones de captación o emisión de energía en un espacio determinado, puede ser ondas de sonido y radiación electromagnética, se muestra su propagación en dB y un gráfico de la captación de un micrófono o la propagación de sonido de una bocina.

Los diagramas polares específicos de micrófonos muestran la sensibilidad con la que capta el sonido dependiendo del ángulo que se emita la onda sonora; de esta manera podemos ver la direccionalidad que presenta cada micrófono, puede ser omnidireccional, bidireccional y cardioide con sus respectivas variaciones. En esta gráfica se representa el diafragma del micrófono en el centro de esta, con la marcación de los grados para entender de mejor manera con respecto al eje del micrófono en que partes hay mejor captación del sonido y donde hay rechazo.

#### 4.1.1. Omnidireccional

“Los micrófonos omnidireccionales captan el sonido desde cualquier dirección por igual. Si las distancias son las mismas trabajarán igual tanto si están apuntando hacia el sujeto como si están apuntando en contra del mismo. Sin embargo, incluso los mejores modelos omnidireccionales tienden a volverse direccionales en las frecuencias más altas, de tal forma que el sonido que llegue por detrás puede parecer un poco más "sordo" que el sonido que llegue desde el frente, aunque sean aparentemente igual de "altos".” (Audio-Technica U.S.)

El micrófono omnidireccional tiene un tipo de diagrama polar de 360°, esto quiere decir que puede captar de manera uniforme por todos los ángulos de su cápsula de recepción sin tener una variación de sonido, depende del lado que venga la fuente sonora o la posición del micrófono.

Este micrófono tiene como característica principal captar todo lo que está a su alrededor, también tiene una captación de la reverberación de la sala que se está grabando de esta manera nos da un sonido más natural de ambiente, tiene una mejor recepción de bajas frecuencias y ruido del viento, y no cuenta con efecto de proximidad.

#### 4.1.2. Bidireccional

“Un micrófono bidireccional es aquél que es más sensible a los sonidos que le llegan de dos direcciones –por delante y por detrás- y rechaza los que entran por los lados” (Bartlett, Técnicas de microfonos en estereo, 1995)

Los micrófonos bidireccionales captan por los dos lados opuestos de su membrana, a 90° del eje del micrófono tiene un rechazo de 100% en todas las frecuencias porque recibe en contrafase la señal y se anulan por completo. Tiene un sonido más natural y menos coloreado por el micrófono, esto nos da una respuesta más plana al momento de grabar.

Este tipo de micrófono pierde eficiencia en frecuencias agudas que superen los 10 Khz pero bajo estas frecuencias trabaja y da un sonido excelente. Este tipo de diagrama polar se los encuentra en su gran mayoría en los micrófonos de cinta

#### 4.1.3. Unidireccional

“Un micrófono unidireccional es aquél que es más sensible a los sonidos que le vienen de frente, discriminando los que le llegan de los lados o de la parte de atrás.” (Bartlett, Técnicas de microfonos en estereo, 1995). Este tipo de micrófono se lo clasifica en tres tipos, dependiendo su característica de captación, cardioides, supercardioides e hipercardioides.

Los cardioides tienen como característica principal una captación de sonidos proveniente de un ángulo amplio frente del micrófono; siendo menos sensible en los laterales de la bobina del micrófono, -6dB, y un rechazo de frecuencias en la parte trasera del mismo, -25dB.

Los micrófonos unidireccionales supercardioides captan frontalmente mejor la señal, con una pérdida de captación a 125° con relación al eje y -8,7dB en los laterales. Los hipercardioides al igual de los demás micrófonos unidireccionales

tienen mejor captación en la parte frontal del micrófono, menos captación en los laterales con una baja de nivel de 12dB y una pérdida de captación en los 110°.

#### 4.2. Tipos de micrófonos

La elección adecuada de un micrófono es vital para el registro sonoro de un instrumento o voz, ya que cada tipo de micrófono tiene su característica de sonido y captación del mismo. Por ello existen varias marcas, modelos, series de micrófonos en el mercado mundial, con diferentes fines y funciones dentro de una grabación, de esta manera cada persona puede elegir un micrófono diferente para el tipo de sonido que busca porque cada micrófono afectará de diferente manera el sonido original del instrumento que estemos grabando, le dará un sonido peculiar y diferente dependiendo el micrófono utilizado.

“Los tres principales tipos de micrófonos; estos son; micrófono de bobina móvil o <dinámicos>, micrófono de cinta y micrófono de efecto capacitivo o de condensador.” (Rumsey & Mc Cormick, Introducción al sonido y la grabación, 2004)

##### 4.2.1. Dinámico

“In a moving coil (or more commonly called “dynamic”) microphone, sound waves cause movement of a thin metallic diaphragm and an attached coil of wire that is located inside a permanent magnet.” (Owsinki, 2005)

“En un rollo móvil (o más comúnmente llamado "dinámico") el micrófono, ondas sonoras causa el movimiento de un diafragma delgado metálico y un rollo conectado de cable que es localizado dentro de un imán permanente”

Este tipo de micrófono de bobina móvil tiene un diafragma rígido frente a un potente imán que está acoplado a una bobina móvil, la cual se encuentra suspendida en un campo electromagnético. Este tipo de micrófono no requiere una fuente externa de energía como phantom power para su correcto funcionamiento.

Las ondas sonoras golpean el diafragma el cual hace que la bobina móvil vibre en el campo magnético, el resultado de este proceso es la generación de una corriente eléctrica que tendrá que ser amplificada; el volumen de salida del micrófono previo a la amplificación extra depende de la presión sonora que reciba originalmente el micrófono.

#### 4.2.2. Cinta

“The ribbon mic also works on the principle of electromagnetic induction. Older ribbon design types, however, use a diaphragm of extremely thin aluminum ribbon (2 microns).” (Huber & Runstein, 2010)

“El micrófono de cinta también trabaja sobre el principio de inducción electromagnética. Viejos tipos de diseño de cinta, sin embargo, usan un diafragma de cinta sumamente delgada de aluminio (2 micras). ” (Traducido por Javier Cruz)

Este tipo de micrófono cuenta con una cinta corrugada que se encuentra tensa en una estructura interna del micrófono, un imán induce magnetismo en la cinta cuando recibe variación de presión acústica la cual produce la salida de un valor idéntico al de entrada. La flexibilidad de la cinta da una frecuencia de resonancia situada en las bajas frecuencias, en los 40Hz aproximadamente.

Los micrófonos de cinta tienen como característica principal tener un patrón polar bidireccional, también llamado figura 8, son muy sensibles a la presión sonora y frágiles, su respuesta de frecuencia es más uniforme que otro tipo de micrófono pero con un rango de frecuencias limitado entre los 40Hz y 14KHz. No es recomendable el uso de “phantom power” en este tipo de micrófonos ya que la energía extra puede romper la cinta o quemar componentes internos.

#### 4.2.3. Condensador

“The capacitor, or condenser, microphone used a fixed electrical charge on the plates of a capacitor, one of which was a moving diaphragm and the other a fixed

back plate. Sound waves caused a slight variation in capacitance, which in turn was translated into a variation in the voltage across the plates” (Eargle, 2005)

“El capacitor, o el condensador, el micrófono usó carga eléctrica fija sobre la placa de un condensador, uno de cual era un diafragma móvil y el otro una placa de respaldo fijo. Las ondas sonoras causaron una variación leve en la capacitancia, que a su vez fue traducida en una variación en el voltaje a través de los platos” (Traducido por Javier Cruz)

Los micrófonos de condensador trabajan bajo el principio de condensador eléctrico que es un diafragma metálico muy delgado estirado casi hasta su máxima capacidad sobre una pieza de cerámica o metal; este tipo de micrófono necesita una fuente de poder, phantom power, para cargar los componentes del micrófono para que funcione la totalidad de su poder.

Las ondas sonoras excitan el diafragma causando una variación de carga eléctrica que son amplificados después por un preamplificador, el cual puede ser parte del micrófono o un equipo separado, este poder se transmite por el cable balanceado que está conectado al micrófono pero no afecta a la señal de audio que se transmite.

#### 4.3. Phantom Power

“Consideration of capacitor microphones reveals the need for supplying power to the electronics which are built into the casing, and also the need for a polarizing voltage across the diaphragm of many capacitor types. It would obviously be inconvenient and potentially troublesome to incorporate extra wires in the microphone cable to supply this power, and so an ingenious method was devised whereby the existing wires in the cable which carry the audio signal could also be used to carry the DC voltage necessary for the operation of capacitor mics – hence the term ‘ phantom power ’, since it is invisibly carried over the audio wires. Furthermore, this system does not preclude the connection of a microphone not requiring power to a powered circuit ”. (Rumsey & McCormick, Sound and recording: sixth edition, 2009)

“La consideración de micrófonos condensador revela la necesidad de suministrar el poder a los componentes electrónicos que están construido en la cubierta, y también la necesidad de un voltaje que se polariza a través del diafragma de muchos tipos condensador. Obviamente, sería inconveniente y potencialmente problemático incorporar cables adicionales en el cable del micrófono para el suministro de este poder, y por lo tanto un ingenioso método fue ideado por el cual los cables existentes en el cable que llevar la señal de audio también se podría utilizar para llevar la tensión de CC necesarios para el funcionamiento de los micrófonos de condensador - de ahí el término “poder fantasma”, ya que se realiza invisible sobre los cables de audio. Además, este sistema no impide la conexión de un micrófono que no requieren potencia a un circuito accionado.” (Traducido por Javier Cruz)

El phantom power se lo puede obtener de interfaces de audio o consolas de audio, en estos dispositivos se tiene la opción de tener este poder prendido o apagado. En las consolas de audio normalmente se tiene únicamente un botón que activa la energía extra, en consolas digitales se puede tener la opción de activar esta función individual por canal. Las interfaces de audio cuentan con botones de activación de phantom power individual por canal, pero también se puede encontrar la activación por canales pares o serie de canales todo depende del tipo de interfaz que se esté manejando.

Los micrófonos de condensador requieren esta energía extra de 48 voltios, “phantom power”, para su correcto funcionamiento; se transmite por los pines del conector XLR del cable balanceado que transmite la señal sonora y esto no afecta de ninguna manera la señal de audio, el poder se encuentra ahí pero no se lo percibe o se lo puede ver. A los micrófonos de tipo dinámicos no hace falta suministrar esta energía, si por error se lo activa no afecta de ninguna manera al micrófono a diferencia de los micrófonos de cinta “ribbon” que si se le proporciona una energía eléctrica extra ya que puede quemarse.

El phantom power no se lo utiliza únicamente para micrófonos de condensador, también se lo puede utilizar en cajas directas activas; las cuales necesitan energía para su funcionamiento, esta energía puede ser por baterías de 9 voltios directo en la caja o la transmisión de los 48 voltios por cable balanceado.

## 5. Técnicas de microfonía

La grabación de material sonoro requiere mucha planificación, desde el lugar donde se lo efectuará, el tipo de micrófono y la técnica de grabación que se utilizará hasta la persona responsable de interpretar la obra y los instrumentos musicales a utilizar.

Escoger la técnica de microfonía adecuada influirá directamente en la sonoridad de la grabación; ya que cada una dará una característica especial de sonido por el tipo de micrófono que se utiliza y la distancia que habrá con relación a la fuente sonora.

“Microphone placement also affects the tonal balance of a recorded instrument. When you change the mic position, you change the tone quality.” (Bartlett & Bartlett, *On-Location recording techniques*, 1999)

"La colocación de micrófono también afecta el equilibrio tonal de un instrumento grabado. Cuando usted cambia la posición del micrófono, usted cambia la calidad de tono. " (Traducido por Javier Cruz)

La colocación de un micrófono en diferentes partes de la fuente sonora puede cambiar el tono del mismo; por ejemplo al momento de grabar una guitarra eléctrica se utiliza un micrófono sobre el parlante del amplificador, el tono de este amplificador variará si el micrófono apunta más al centro del cono con un tono más grave y un tono más agudo si apunto al exterior del cono.

### 5.1. Coincidentes

“En el método del par coincidente (también llamado XY o de estéreo en intensidad), dos micrófonos direccionales se montan con sus rejillas próximas y sus diafragmas colocados uno encima de otro, separados en ángulos” (Bartlett, *Técnicas de microfones en estereo*, 1995).

Este tipo de microfónica es mono compatible, tiene mayor apertura estéreo, buena localización de los músicos y un mayor panorama acústico.

#### 5.1.1. XY coincidente

“The X / Y coincident-pair technique, two directional microphones of the same type, manufacture, and model are placed with their grills as close together as possible (without touching) and facing at angles to each other (generally between 90 and 135).” (Runstein & Huber, 2005)

“La técnica X / Y par coincidente, dos micrófonos direccionales del mismo tipo, fabricación, y modelo es colocado con sus rejillas tan cerca como sea posible (sin tocar) y enfrentar en ángulos el uno al otro (generalmente entre 90 y 135). ” (Traducido por Javier Cruz).

#### 5.1.2. Mid-Side / MS

Esta técnica utiliza dos micrófonos, uno direccional normalmente cardioide y uno bidireccional, los dos micrófonos estarán a un ángulo de 90° entre sus ejes y lo más cercano posible entre ellos. El micrófono direccional dirigido directamente a la fuente sonora y el bidireccional hacia los lados para captar el ambiente del sonido.

### 5.2. Espaciadas

“Con la técnica del par espaciado (o técnica A-B), dos micrófonos idénticos se colocan un poco separados, apuntando en línea recta frontal hacia el conjunto musical” (Bartlett, Técnicas de microfonos en estereo, 1995)

#### 5.2.1. A-B

La técnica A-B utiliza dos micrófonos idénticos sin importar el tipo diagrama polar que tenga, siempre y cuando los dos sean iguales. La distancia entre micrófonos debe cumplir la regla 3 a 1, la distancia entre micrófonos será 3 veces la distancia del primer micrófono a la fuente sonora.



### 5.3. Casi-coincidentes

“la técnica del par casi-coincidente utiliza dos micrófonos direccionales angulados, con sus rejillas horizontalmente espaciadas a unas cuantas pulgadas.” (Bartlett, Técnicas de microfonos en estereo, 1995)

#### 5.3.1. Jecklin Disk

El ingeniero de sonido Jurg Jecklin inventó la técnica “Jecklin Disk”, quien se refería a la técnica como OSS (Optical Stereo Signal / señal óptima estéreo). Esta técnica utiliza dos micrófonos omnidireccionales con una distancia de sus ejes de 17cm y una pieza acústica de 30cm de diámetro con un espesor de 2cm en medio de los dos micrófonos, la angulación de cada micrófono con respecto a la pieza acústica es de 20° cada uno.

#### 5.3.2. NOS

Esta técnica utiliza dos micrófonos direccionales con un ángulo de 90° entre sus colas y una distancia de 30cm entre sus ejes. Sus siglas provienen de Netherlande Omroep Stichting que significa Fundación Holandesa de Difusión.

#### 5.3.3. ORTF

Esta técnica requiere dos micrófonos direccionales con un ángulo de 110° entre sus colas y sus ejes a una distancia de 17cm. Su nombre son las siglas “Oficina de radio y televisión francesa”

## 6. Grabación análoga

La grabación análoga de sonido es una técnica de grabación y almacenamiento de información en forma de señal analógica, para su reproducción. Existen tres sistemas de grabación analógica grabación electromagnética analógica, grabación electromecánica analógica y grabación fotográfica del sonido.

Este tipo de grabación tiene limitaciones ya que cuando se graba muchas veces encima de la misma cinta se genera más ruido con cada nueva grabación, la degradación es más fácil ya que la cinta puede desgarrarse o desmagnetizarse si pasa cerca de un imán y los discos de vinilo se pueden rayar y perder los surcos a medida que la aguja pasa por ellos, la grabación, edición y montaje es más complicado y tiene sus limitaciones.

## 7. Grabación digital.

La grabación digital de sonido es la técnica de grabación por la cual el sonido es almacenado de forma digital, a través de procesos de conversión A/D (análogo/digital) y almacenado en algún soporte o medio digital.

La grabación digital es una mezcla de análogo y digital, ya que se necesita hardware análogo que puede convertir la señal análoga a señal digital y de esa manera en un DAW que pueda codificar la información enviada por el hardware y se pueda reproducir.

“DAW Digital Audio Workstation. A computer with the appropriate hardware and software needed to digitize and edit audio.” (Owsinski, 2006)

“Terminal de trabajo digital de audio. Un ordenador con el hardware apropiado y el software necesario para digitalizar y corregir de audio.” (Traducido por Javier Cruz)

## 8. Mezcla

La mezcla de una pieza musical es el proceso posterior a la grabación que tiene como objetivo conseguir un equilibrio de volumen, frecuencias y planos de forma que al escucharlo sea agradable, a través de la unión, organización, mejora y modificación de audios, uso de efectos e instrumentos virtuales. La mezcla debe ser apropiado para el estilo de música, canción y detalles, ya que cada estilo musical tiene características diferentes por cual mezclas diferentes.

En la mezcla se debe tener en cuenta los parámetros básicos del sonido que corresponden a los ejes X,Y y Z, estos ejes son imaginarios pero son una ayuda para poder colocar de mejor manera un instrumento dentro de la mezcla. Con estos ejes presentes en la mezcla podemos ver un instrumento que llene mas espacio entre el lado derecho e izquierdo que corresponde al el eje X o también la percepción de escuchar un instrumento más lejano que corresponde al eje Z.

En la mezcla tenemos multi canales lo cual nos permite modificar cada canal individualmente en diferentes aspectos como la ecualización, dinámicas (compresión, limitación, volumen) y poder modularlo con efectos.

La mejora y modificación de los audios en la mezcla se los puede realizar a través de procesos análogos, digitales, y efectos análogo-digital, como por ejemplo compresores, ecualizadores, efectos moduladores, armonizadores, instrumentos digitales. Estos procesos se pueden realizar con maquinas análogas, que la persona las puede tocar, o digitales, que se manejan dentro de una computadora. Aunque se cuente con programas o máquinas que puedan mejorar la calidad de sonido, si una pista se encuentra mal grabada por una mala microfónica o mala interpretación del músico será imposible tener una alta calidad de sonido en la mezcla.

## 9. Plugins de audio

“Are widely used to polish and improve the sound of your productions. A plug-in can be thought of as being like a piece of software that by itself serves little or no purpose, but which can be used in conjunction with your DAW software.” (Francis, 2009)

" Extensamente son usados para pulir y mejorar el sonido de sus producciones. Un plugin puede ser pensado como un pedazo de software que por sí mismo sirve poco o ningún objetivo, pero que puede ser usado en la conjunción con su software de DAW. " (Traducido por Javier Cruz)

Plugins de audio son programas de computadora encargados de añadir, mejorar y cambiar diferentes parámetros de la pista de audio; estos programas pueden

funcionar por si solos o a través de un DAW. Las funciones de los plugin incluyen procesamiento de señal y síntesis de sonido.

Existen tres tipos de plugin de audio los que transforman o modifican las muestras de audio, los que generan nuevas muestras de audio a través de síntesis de sonido y los que están encargados de analizar el audio. Podemos encontrar varios plugin que realizan una o más funciones al mismo tiempo con opciones de encender o no el efecto.

## 10. Procesos Dinámicos

“Dynamics processing has become a tool for altering the color and timbre of recorded sound” (Corey, 2010)

“El proceso de dinámico se ha convertido en una herramienta para alterar el color y el timbre de sonido grabado” (Traducido por Javier Cruz)

“Compressors and Limiters control the volume or dynamics of a signal by attenuating the volume of louder signals while not attenuating quieter signals.” (Training, 2006)

“Los compresores y Limitadores controlan el volumen o la dinámica de una señal atenuando el volumen de señales fuertes mientras no atenúe señales más tranquilas” (Traducido por Javier Cruz)

Los procesos dinámicos nos permite alterar el color, timbre y volumen del audio grabado a través de compresores, limitadores y de-esser, estos controlan el rango dinámico de los audios (margen que existe entre la referencia y el ruido de fondo) atenuando el volumen de señales fuertes y las más débiles no las afecta en nada.

## 11. Balance spectral

“Spectral balance refers to an audio signal’s frequency content and the relative power of each frequency or frequency band across the audible range of frequencies” (Corey, 2010)

“El equilibrio espectral se refiere al contenido de frecuencia de una señal de audio y el poder relativo de cada frecuencia o la cinta de frecuencia a través de la gama audible de frecuencias "(Traducido por Javier Cruz)

El método más fácil de tener un buen balance espectral de una señal de audio se lo logra con la ayuda de un ecualizador o filtros, un dispositivo expresamente diseñado para cambiar la amplitud de frecuencias seleccionada o un rango en especial.

El ecualizador es un equipo que puede ser análogo o digital, y se encarga de controlar el tono de la pista a través de amplificar y atenuar frecuencias a través de la manipulación de sus parámetros. Existen dos tipos de ecualizadores, los ecualizadores gráficos y ecualizadores paramétricos.

### 11.1. Tipos de ecualizadores

#### 11.1.1. Ecualizador gráfico

“Graphic equalizers allow control of only the amount of boost or cut for a given set of frequencies, usually with vertical sliders on the front panel of the device” (Corey, 2010)

“Ecualizadores gráficos permiten el control de sólo la cantidad de ganancia o corte para un conjunto dado de frecuencias, por lo general con deslizadores verticales sobre el panel delantero del dispositivo” (Traducido por Javier Cruz)

Este tipo de ecualizador se encuentra dividido en bandas de frecuencias, normalmente podemos encontrar la división en 32 bandas diferentes pero también de 10 bandas que recogen el rango de frecuencias desde los 30Hz hasta los 16Khz que pueden ser modificadas a través de potenciómetros deslizables que amplifican o atenúan la frecuencia seleccionada, además cuentan con controles de entrada de señal y salida.

### 11.1.2. Ecuador paramétrico

“The parametric equalizer allows completely independent and sweep tunable control of three parameters per band: center frequency, Q, and amount of boost or cut at that frequency.” (Corey, 2010)

"El ecualizador paramétrico permite completamente independiente y control de barrido sintonizable de tres parámetros: por banda de frecuencia central, Q, y la cantidad de elevación o corte en esa frecuencia." (Traducido por Javier Cruz)

El ecualizador paramétrico permite controlar tres parámetros por banda, la frecuencia, ganancia y al ancho de banda también llamado “Q”, el número de bandas en este tipo de ecualizador varia dependiendo la marca, modelo y serie pero normalmente se encuentra tres bandas bajas (20Hz a 250Hz), medias (250Hz a 4Khz) y altas (4Khz a 16Khz).

### 11.1.3. Ecuador semi-paramétrico

Este tipo de ecualizador es una variación del ecualizador paramétrico, la variación es que no cuenta con los tres parámetros del ecualizador paramétrico sino cuentan con dos o solo un parámetro. Normalmente solo cuentan con la elección de frecuencia y su ganancia ya que el ancho de banda de encuentra pre establecido.

## 12. Retraso

El retraso o también conocido como “Delay”, se define como “Delays simply delay the signal by a desired amount, simulating an echo-“ (Training, 2006);

“Los retrasos simplemente retrasan la señal en la cantidad deseada, que simula un eco”

Este proceso se lo hace analógicamente con la ayuda de una cinta de grabación, y digitalmente con programas que atrasan con parámetros de tiempo al azar o utilizando una fórmula matemática (para que el retraso este acorde al tempo de la canción.

Fórmula de delay

Tiempo de delay =  $60.000 / \text{bpm}$  (Beat por minuto) (Gibson, 2005)

### 13. Reverberación

“Reverbs processors simulate the sound of being in a room or acoustic space of some sort” (Training, 2006)

"Los procesos de reverberación simulan el sonido de estar en una habitación o espacio acústico de algún tipo" (Traducido por Javier Cruz)

Para que la mezcla o un audio tenga un sonido más natural se le agrega reverberación a través de equipos analógicos o procesos digitales que simulan la reverberación natural que tendrían diferentes locaciones.

### 14. Post producción

“At the end of the recording and mixing process your final mixes would be sent to a mastering studio on tape, DAT, CD, or in another format.” (Truesdell, 2007)

"Al final del proceso de grabación y mezcla sus mezclas finales serían enviados a un estudio de masterización en cinta, DAT, CD, o en otro formato." (Traducido por Javier Cruz)

Este es el último fase previo a la masterización y publicación del material discográfico, en este proceso se debe analizar la mezcla y realizar cambios si no cumple con los parámetros o visión puestos en un principio sobre la canción.

### 15. Masterización

“Mastering-The process of turning a collection of songs into a record by making them sound like they belong together in tone, volume, and timing (spacing between songs). “ (Owsinski, 2006)

“Masterización- El proceso de convertir una colección de piezas musicales en un registro al hacer que suenen como si pertenecieran juntos en el tono, volumen y tiempo (espaciado entre canciones)” (Traducido por Javier Cruz)

La masterización es el paso previo a difusión del material sonoro, en este se trata de igualar los volúmenes de todas las canciones para que no suene uno más duro que el otro, también el tono de la canción se pretende que suene lo más parecido entre ellos y el tiempo que pasa entre el final de la canción y el principio de la siguiente, que puede ser con la separación de unos pocos segundos o ser inmediato que se complementa uno con el otro.

La masterización corresponde a la grabación, las modificaciones y la edición de tiempo entre canciones en un disco especial para ser enviado a una fábrica en la cual se harán las copias para su difusión. En este disco también se pone información del artista e información sobre el disco.

#### 16. Ley de comunicación

Art. 103.- Difusión de los contenidos musicales.- En los casos de las estaciones de radiodifusión sonora que emitan programas musicales, la música producida, compuesta o ejecutada en Ecuador deberá representar al menos el 50% de los contenidos musicales emitidos en todos sus horarios, con el pago de los derechos de autor conforme se establece en la ley. Están exentas de la obligación referida al 50% de los contenidos musicales, las estaciones de carácter temático o especializado. (Nacional, 2013)



## **Metodología y estrategias utilizadas**

Este proyecto se trabajó con una modalidad de campo, con un tipo descriptivo; en la cual se permitió dar una opinión crítica y analítica para la mejora de este tipo de trabajos a futuro.

Para la presentación del proyecto final se reconstruyó la historia total del proyecto desde sus inicios con la idealización del proyecto, hasta su final con el concierto final de las bandas participantes. Presentado toda la información recopilada cronológicamente y clasificadas por fases del concurso, incluyendo fotografías y videos de las etapas del concurso, además de información de las bandas participantes y su desarrollo y progreso en el concurso.

Las bandas fueron convocadas e inscritas vía Facebook, y su difusión se realizó por varias redes sociales; se reunió a las bandas en diferentes grupos para las explicaciones sobre el concurso y la mecánica a utilizarse a lo largo del concurso. La primera fase que debieron cumplir las bandas participantes fue la audición filmada para ser subidas a Youtube y ser difundida por varias redes sociales, pero sin la presencia de los jurados, en esta fase el jurado fue el público que eligió por votos a las bandas que seguían a la siguiente fase.

A partir de esta fase todas las presentaciones de las bandas participantes fueron juzgados por un jurado de gente preparada en el tema, y filmadas para su difusión y conocimiento del público vía redes sociales. En cada fase se irán eliminando bandas del concurso dependiendo su rendimiento dentro del concurso y el apoyo del público, que será participe en las votaciones del concurso a través del internet.

El concurso contó con 6 fases, incluyendo la audición, una fase de “Zona de peligro”, semifinal y final; cada una de ella grabadas en audio y video y presentes en las redes sociales.

Se explicó la forma de trabajó con las bandas y las personas encargadas del concurso, la forma que se calificó en cada fase del concurso, metodología aplicada en cada fase del concurso. Las personas involucradas con las bandas fueron estudiantes de la carrera de música de la Universidad de los Hemisferios que desempeñaron el rol de productores

musicales y estudiantes de la carrera de comunicación de la Universidad de los Hemisferios.

Con cada fase del concurso culminada se realizaron cambios dentro de la organización para mejorar la calidad del concurso, tanto estudiantes como profesores encargados de la organización.

## **Interpretación y conclusiones**

Al ser este el primer concurso de bandas intercolegial que se realizaba en la Universidad de los Hemisferios se tuvo que hacer muchos cambios a lo largo del mismo, aunque no todos los cambios funcionaron se logró tener buenos resultados en todas las fases. Todos estos cambios pudieron ser más fáciles de realizar y ponerlos en práctica si en la organización general solo hubiera habido una persona que estuviera a cargo o los organizadores se hubieran puesto de acuerdo entre ellos, ya que entre los organizadores no siempre se ponían de acuerdo porque no siempre estaban todos presentes en el concurso y en las reuniones de preparación y querían realizar cambios de último momento.

En conclusión podemos decir que es posible apoyar y difundir los nuevos proyectos de bandas nacionales con la organización adecuada de personas y bandas. Es lo que se logró con el concurso, varias bandas musicales alcanzaron un gran nivel musical, consolidar sus bandas, atraer nuevos miembros y fans, una gran propaganda de su banda y su música, adquirir experiencia en escenarios y cámaras, nuevas experiencias para su vida y una ayuda en la producción de su banda y música.

Hoy en día las redes sociales con un medio de comunicación mundial, donde uno puede realizar varias funciones, por lo cual con una buena planificación de eventos una convocatoria por redes sociales sería muy fácil y eficiente ya que llegaría a todo el mundo y al target de personas que deseamos que participen en el concurso. Por este medio la difusión es mucho más fácil ya que las redes sociales dan la opción de pagar publicidad y llegar a segmentos específicos de personas que tienen búsquedas en relación a nuestra publicidad, o también realizar publicaciones que se pueden compartir y de esa manera difundir el concurso y llamar a gente interesada.

El internet es el medio de difusión de mayor contenido y más rápida difusión de información por el momento, porque es una herramienta fácil de manejar y en la mayoría de países tienen acceso al Internet; por lo cual la difusión de material sonoro de grupos musicales es sencilla al subirla a paginas web como Youtube o en redes sociales como Facebook, que no tiene costo alguno publicar y compartir el material sonoro.

El aprendizaje que se obtuvo a lo largo del concurso fue muy grande y placentero ya que los estudiantes nos enfrentamos a situaciones reales de trabajo que se nos presentará a futuro a lo largo de nuestra carrera, poniendo en práctico todo lo aprendido en las materias cursadas hasta el momento y darnos cuenta que solo la teoría de las materias no es suficiente al momento de ejercer nuestra profesión porque en la práctica se aprenden nuevas cosas pero teniendo como base la teoría.

Se recomienda para futuros eventos o concursos de bandas intercolegiales una mejor comunicación entre los organizadores o personas encargadas para cambios o decisiones, o en su defecto tener solo una a cargo que delegue funciones a otras personas y todas las decisiones o cambios que se quieran realizar a lo largo del concurso se notifiquen a la única persona encargada y ella será la autorizada en aprobar o lo solicitado.

Una mejor planeación por fases, con horarios, lugares establecidos y la planificación de las funciones de cada persona para una mejor organización y mayor eficiencia al momento de grabar, atender a las bandas y sacar el concurso adelante.

## **Recomendaciones**

Como recomendación se sugiere que se utilice el manual que se presenta a continuación para eventos posteriores .

Manual para la planificación de concurso de bandas intercolegiales.

Las bandas constituyen una agrupación musical las cuales sigue diferentes estilos. Los adolescentes y jóvenes en la actualidad, se agrupan en torno a la música, constituyendo agrupaciones y bandas, las mismas que son empíricas y su finalidad es la diversión.

Es por esto que es necesario contar con un documento de apoyo para organizar los concursos de bandas intercolegiales, en vista de que su participación es importante.

Este manual nace de la experiencia obtenida en el concurso de bandas intercolegiales organizada por la Universidad de los Hemisferios. La experiencia recogida durante la ejecución del concurso intercolegial de bandas permite recopilar la información necesaria para la elaboración del manual.

El manual consta de las diferentes fases de preparación, organización y ejecución de un concurso.

### Fase 1: Preparación

#### 1. Convocatoria

Se realiza la convocatoria de las bandas colegiales de música popular a través de diferentes medios públicos, como redes sociales (Facebook, twitter, instagram, etc.), anuncios publicitarios en cines, televisión, periódico, revista. Además de conseguir entrevistas en noticieros comunitarios y noticieros informativos para dar a conocer el concurso, cómo se lo manejará y hacer la convocatoria a todos los interesados.

### Fase 2 : Organización

## 2.1 Planificación de audiciones

Una vez que se haya cerrado las inscripciones de las bandas que desean concursar se realiza una planificación para preparar las audiciones de cada banda y su grabación de audio y video.

En esta fase se deberá analizar y reunir el equipo multidisciplinario personal que se necesita para labores de filmación, grabación de audio, jefe de piso, encargados de la organización de escenario, organización de bandas, edición de audio y video, encargados de multimedia para publicación en internet de lo que grabado.

Al tener todas las personas necesarias para que las labores del concurso funcione perfectamente, se planea y organiza los días de audiciones. En estos días se presentarán un número determinado de bandas por cada día, para poder realizar la filmación y grabación de audio correctamente; el orden de presentación de las bandas se lo decide de manera aleatoria ya que la publicación de las audiciones se las realizará todas al mismo tiempo.

## Fase 3: Ejecución

### 3.1 Audiciones

La audición de las bandas se realizará por separado, en la cual se filmará con varias cámaras de video y multicanal la grabación de sonido con equipos de primera clase. Cada banda se presentará a si mismo, sus integrantes, la pieza musical que van a interpretar y solicitar los votos del público; en esta fase la banda únicamente podrá interpretar una canción.

La forma de calificación de la audición será por el número de reproducciones del video de la audición, los likes en el video y el número de comentarios recibidos, las bandas con el mayor número de votos seguirá a la siguiente fase.

En esta fase es donde se necesitará el mayor número de colaboradores encargados del concurso, ya que se necesitará varias personas encargadas de las cámaras, el director de

cámaras, técnicos de grabación de audio y personal encargado de posicionar micrófonos y conexiones de los mismos, encargados del manejo de las bandas al momento que llegan a la locación, mientras se encuentran interpretando su obra y al momento de dejar el escenario.

### 3.2 Edición de audiciones

El material sonoro y audiovisual será editado por personal capacitado y será publicado en redes sociales para que el público general pueda ver las audiciones y votar por su banda favorita. Este proceso será supervisado por el encargado en jefe del concurso, con la finalidad de tener un producto de alta calidad.

Los videos se subirán previamente al día del lanzamiento pero serán publicados el día anunciado y todos al mismo tiempo, de esa manera no se tendrá problemas si un video estuvo más tiempo que otro y a consecuencia de ello obtuvo más votos.

### 3.3 Conteo de votos de la fase “Audiciones”

El conteo de votos estará a cargo del personal de logística del concurso, los cuales van a tomar en cuenta el número de reproducciones del video y “Like” en la plataforma Youtube, los “like” y compartidos que tenga la publicidad en redes sociales; todos estos sumarán puntos y un número determinado de grupos pasarán a la “segunda fase” directamente y el resto de concursantes realizará una fase extra de nominada “Zona de peligro” como una segunda oportunidad de continuar en el concurso.

El número de bandas concursantes que pasan directo a la “Segunda fase” se determinará al inicio del concurso con relación al número de inscritos en el concurso, se aconseja que sea la mitad de los inscritos, y de la misma manera los que tendrán su presentación en la “Zona de peligro”.

Al terminar el conteo de votos se notificará a las bandas a través de su representante en el concurso, puede ser un miembro de la banda o un externo, que previamente se haya acordado.

### 3.4. Zona de peligro

Las bandas que se encuentren en esta fase interpretarán una canción y será filmada y grabado el audio en multi canales. Esta fase del concurso contará con 3 jurados especializados en varios temas relacionado con el concurso, como música, expresión en escenario y vestimenta y preparación para cámaras, además de incluir un presentador al concurso para darle un toque más profesional.

La forma de voto en la Zona de peligro será con voto positivo y negativo hacia la banda, las cuales deben tener 2 votos positivos de 3 posibles para poder clasificar a la “Segunda fase”; el número de bandas participantes que continúan en el concurso dependerá de la planificación realizada , se aconseja que sea la mitad de participantes que se encuentran en esta fase.

Las bandas serán notificadas en ese momento cuáles continúan en el concurso y cuáles fueron eliminadas. Los resultados y videos de esta presentación se harán públicos en las redes sociales y diferentes plataformas de internet para conocimiento del público en general que sigue el concurso, todo esto una vez terminada la edición.

### 3.5 Segunda fase

Esta fase del concurso se mantendrán algunas cosas, se añadirán y se quitarán otras. Se mantienen los 3 jurados especializados, cambiando de personas para darle mayor variedad al programa, con un método nuevo de calificación para las bandas, la filmación y la grabación de audio se seguirá trabajando de la misma forma; se incluirá público en general para las presentaciones de las bandas.

El nuevo método de calificación de los jurados consiste que cada uno puede dar una calificación de 0 a 100 likes, los cuales se aumentará a los likes, compartidos de publicación y reproducciones de sus presentación publicadas en redes sociales, de esta manera las bandas tienen una gran ayuda en sus calificaciones.

La presentación de cada banda no tendrá un orden específico si paso directo de las audiciones o paso por la zona de peligro, se realizará un sorteo para su presentación. Se



eliminará una cuarta parte de los concursantes después del conteo de votos de redes sociales y de los jurados.

### 3.6. Video clip

Los participantes que se mantienen en el concurso realizarán un video clip de una canción que ya hayan interpretado en el concurso, sin importar en que fase se lo haya realizado, puede ser un cover o una canción propia. Para realizar esto se designará a cada banda un productor audiovisual encargado de la logística y filmación del video, y un productor musical que será el encargado de mejorar la grabación ya hecha, mezclarlo y masterizarlo.

Se dará un tiempo de dos semanas para la culminación de todos los videos, para ser subidos a las redes sociales y diferentes plataformas, y continuar con el sistema de votos que se ha llevado a cabo hasta el momento. En esta fase se tendrá una pequeña variación en la cual se presentarán los videos a los jurados en una entrevista de los jurados, representante de la banda y sus dos productores; en esta entrevista los tres jurados darían sus críticas positivas y negativas sobre el video y darían su calificación desde 0 hasta 1000 puntos. Las bandas que obtengan los puntajes más altos pasarán a la semifinal.

La grabación de esta fase se la realiza de la misma manera que se planteo al inicio del concurso y con la compañía de público en vivo.

### 3.7. Semifinal

Las bandas a través de un sorteo se enfrentarían entre ellas, denominándolo “Duelo”, dos bandas tocarían dos canciones seguidas cada una, cover u original, y después de las dos presentaciones serán juzgadas por los tres jurados dando sus opiniones y correcciones de cada presentación, al finalizar los comentarios de los jurados previa a una conversación entre ellos elegirán un ganador que pasará a la gran final. Este proceso se lo realizará 3 veces más para las bandas restantes.

Como resultado tendremos 4 bandas que seguirán en el concurso en camino a la gran final y 4 más eliminadas.

Esta fase se la grabará igualmente con varias cámaras de filmación y el sonido en multicanales para su mejores edición, estas presentaciones se subirán a las redes sociales para que la gente pueda disfrutar de ellas, además del público en vivo que disfrutará el concierto en vivo.

### 3.8. Gran final

La gran final se desarrollará de la misma manera que la semifinal, las 4 bandas que aun continúan en el concurso tendrán duelos entre ellas, dos duelos, presentando dos canciones cada uno de manera continua, los jurados darán sus criticas y comentarios y elegirán las 2 mejores bandas, una de cada duelo.

Las dos mejores bandas se enfrentarán entre ellas presentando una canción original de la banda, que se informa previamente a las bandas finalistas que tengan su canción propia lista para la segunda parte de la final. Después de las presentaciones de las dos bandas los jurados darán su opinión, comentarios y demás y elegirán un ganador.

El ganador anunciado volverá a interpretar su canción para todos los espectadores que se encuentren presenciando el evento, y se hará la entrega de premios que se hayan anunciado al momento de convocar y organizar las bandas.

Se realizará la filmación con varias cámaras, al igual que la grabación del audio por varios canales, para tener una mejor calidad de video y sonido y no perderse ningún momento alguna parte de la final del concurso.

Esta propuesta no cuenta con un presupuesto de gastos ya que la propuesta es que el evento se realice a base de auspiciantes para reducir costos.

## **Anexos**

Adjunto C.D multimedia.

## Bibliografía

Audio-Technica U.S., I. (n.d.). *www.audio-technica.com*. Retrieved 12 de Febrero de 2016 from *www.audio-technica.com*: <http://www.audio-technica.com/cms/site/a592f532e8692424/>

Bartlett, B. (1995). *Técnicas de microfonos en estereo*. Madrid, España: IORTV.

Bartlett, B., & Bartlett, J. (1999). *On-Location recording techniques*. Woburn, Estados Unidos: Focal Press.

Barlett, J., & Barlett, J. (2009). *Practical recording techniques*. Oxford, Reino Unido: Focal Press.

Corey, J. (2010). *Audio production and critical listening*. Kidlington, Oxford, Reino Unido: Focal Press.

Eargle, J. (2005). *The microphone book*. Burlington, MA, Estados Unidos: Focal Press.

Francis, G. (2009). *Home recording for beginners*. Boston, MA, Estados Unidos: Course Technology.

Gibson, D. (2005). *The art of mixing: second edition. Versión en español*. Vallejo, CA, Estados Unidos: Artist pro publishing.

Huber, D. M., & Runstein, R. (2010). *Modern recording techniques 7th edition*. Oxford, Reino Unido: Elsevier Inc.

Lockwood, D., White, P., & Robjohns, H. (2013). *The Studio SOS book*. Abingdon, Oxfordshire, Reino Unido: Focal Press.

Massey, I. (2005). *Sound engineering and production: revised concepts glossary*. Escocia: Learning and Teaching Scotland.

Miranda, A. (25 de Enero de 2012). *astropuerto*. Retrieved 19 de Septiembre de 2015 from <http://astropuerto.com/en-que-consiste-la-produccion-musical/>

Nacional, A. (2013). *Ley orgánica de comunicación*. Ecuador.

Owsinski. (2006). *The mixing engineer`s handbook: Second edition*. Boston, MA, Estados Unidos: Thomson Course Technology PTR.

Owsinski, B. (2005). *The recording engineer`s handbook*. Oakland, California, Estados Unidos: Artistpro publishing .

Rumsey, F., & McCormick, T. (2009). *Sound and recording: sixth edition*. Burlington, MA, Estados Unidos: Focal Press.

Rumsey, F., & Mc Cormick, T. (2004). *Introducción al sonido y la grabación*. Madrid, España: IORTV.

Runstein, R., & Huber, D. (2005). *Modern recording techniques sixth edition*. Oxford, Reino Unido: Focal Press.

Sendra, R. (n.d.). <http://www.revistacec.com>. Retrieved 18 de Febrero de 2016 from <http://www.revistacec.com>: <http://www.revistacec.com/didactica/3057-que-es-el-estereo-un-poco-de-historia-3057.html> (n.d.).

Training, P. (2006). *The art of mixing*. North Miami Beach, FL, Estados Unidos: ProMedia Training.

Truesdell, C. (2007). *Mastering, Digital audio production the professional music workflow with mac OS X*. Indianapolis, Indiana, Estados Unidos: Wiley Publishing Inc.