Introducción a la creación de contenidos musicales con tecnologías digitales

Los contenidos de este capítulo se van a centrar fundamentalmente en la producción musical, aunque al final del mismo dedicaremos un apartado a la creación de contenido audiovisual, enfocado al musicograma, y a la edición de partituras con Musescore.

Antes de entrar en harina en cuanto a los conceptos complicados y técnicos relacionados con la producción musical, vamos hacer una aproximación general a vista de pájaro de todo el proceso, para luego entrar en cada una de esas fases a tratar las herramientas propias de cada proceso.

A la hora de organizar nuestra estación de trabajo digital para generar contenidos musicales, vamos a dividir la información en 4 espacios diferentes:

ZONA INTÉRPRETE/COMPOSITOR: Este es el espacio **donde un músico haría su interpretación**. Esta interpretación puede ser mediante **instrumentos acústicos, instrumentos electrónicos e instrumentos digitales o MIDI**. Dependiendo del t**ipo de intérprete la relación con los otros espacios podrá variar** según se necesite. Por ejemplo, si queremos registrar la interpretación de un instrumento acústico de forma digital, la forma de comunicarnos con el ordenador tendrá que ser mediante un micrófono que traduzca la ondas del instrumento en impulsos eléctricos, y un tarjeta de sonido que traduzca esos impulsos eléctricos en 1 y 0, para que lo pueda entender el ordenador donde registrar esa interpretación. En cambio, si la interpretación es mediante un instrumento MIDI, necesitaremos tener en el ordenador unas librerías de sonidos con el instrumento que queremos tocar, para que reproduzca el sonido acorde a las notas que el intérprete está ejecutando en el instrumento MIDI.

Probablemente estés pensando que hay demasiados aspectos que se dan por sabidos en el párrafo anterior, pero no debes preocuparte porque lo vamos a desglosar todo dentro del capítulo que corresponde a este espacio.

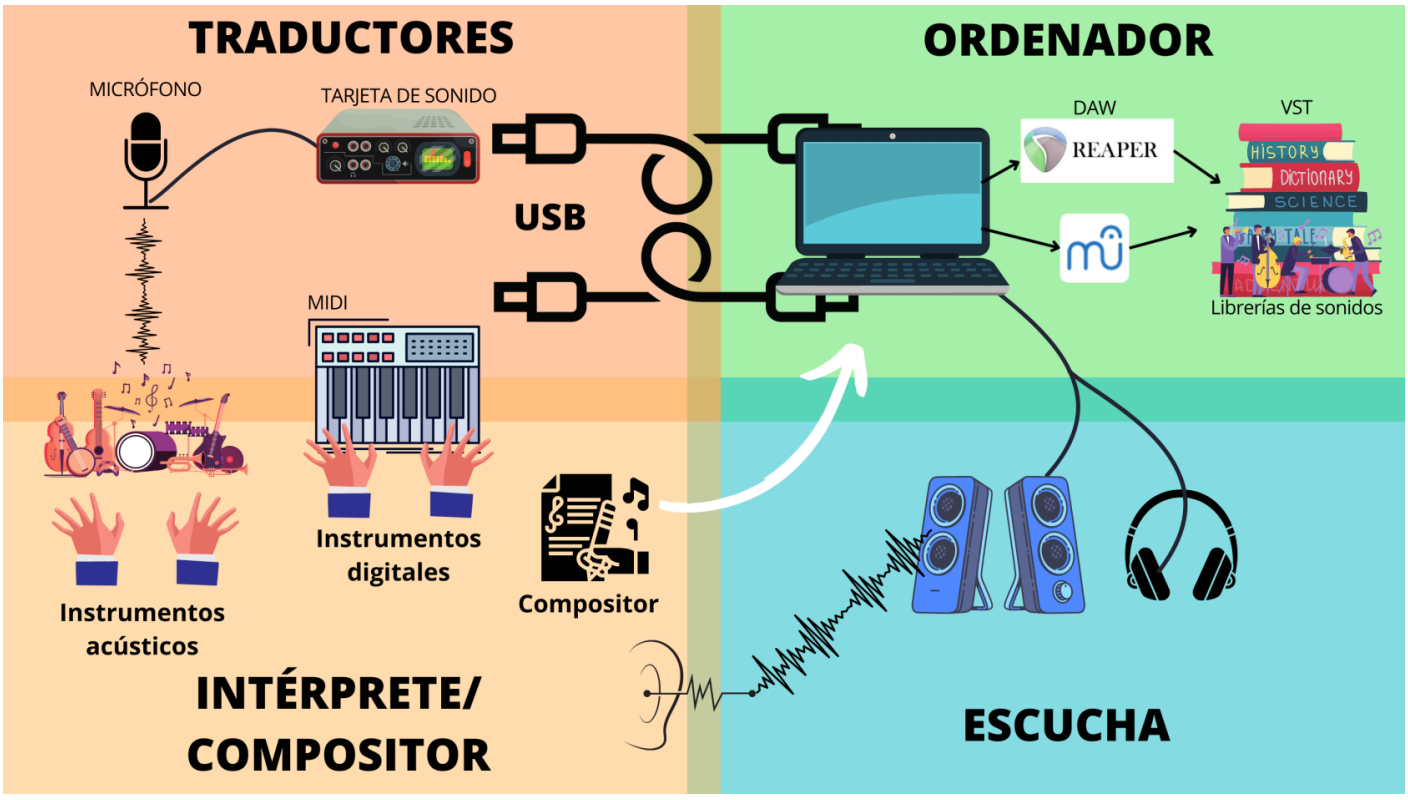
ZONA DE TRADUCCIÓN MUSICAL-DIGITAL: Dentro de este espacio vamos a proponer **diferentes caminos para traducir** la **información musical ejecutada en el instrumento**

Copyright 2026

elegido por el intérprete, al ordenador. Debemos entender que **el sonido se traslada por el aire**, y **necesitamos tener mecanismos que conviertan esas ondas en datos que un ordenador o dispositivo pueda entender**. Tradicionalmente, un micrófono hacía una traducción de ondas a impulsos eléctricos que podían trasladarse por cables y reproducirse allá donde el cable llegara, ahora el proceso es similar lo único que ha cambiado es el idioma al que se traduce. Esto es solo un avance, dentro del capítulo lo encontrarás todo bien explicado.

ZONA ORDENADOR/DISPOSITIVO: Dentro de e este espacio vamos explicar todas las **herramientas de software que necesitamos para hacer sonar nuestro set musical**. Estamos hablando de **qué DAW usar (Digital Audio Workstation/Estación de trabajo de audio digital)**, que **librerías de sonido (VST o sampler)** accesibles hay disponibles o que **editor de partituras (Musescore 4)** es más recomendable usar en el aula. **Todo el software** que vamos a proponer dentro de este curso van a estar bajo el paraguas del **Software Libre** para que sea accesible para todas las personas que lo quieran utilizar. Obviamente, hay muchas otras que no están bajo este paraguas que también citaremos, aunque nuestra propuesta siempre serán las opciones de Software Libre.

ZONA ESCUCHA: En este espacio haremos un **breve análisis de que requisitos necesitaríamos para tener una buena escucha.** Dada la complejidad de los anteriores, no será muy extenso, sino que daremos unas pinceladas de aspectos asociados a la escucha.



Revision #9
Created 2023-02-02 14:29:56 CET by Maria
Updated 2023-09-08 13:40:02 CEST by Maria

Copyright 2026