

Guía

*Haz que tu música te promocione
sin morir en el intento*

¿Por qué necesitas esta guía?

¿Vivir de nuestra música?

Promocionar es difícil (y costoso). Y cada día más.

Jueces de la música

Haciendo más música

Haciendo mejor música

¿Y ahora qué?

¿Por qué necesitas esta guía?

Desde que empezamos Refraction hace unos años hemos ido hablando con multitud de productores que quieren vivir de su propia música.

A muchos les preguntamos esto:

- **¿A dónde quieres llegar con tu música?**
- **¿Qué es lo que te está impidiendo llegar ahí?**

Nos dicen mucho sobre su situación.

Y viendo las respuestas que nos dan y la música que hacen, vemos que en muchos casos se produce el mismo error, un error que puede matar la carrera de un artista que quiere vivir de su música.

Ese error está en no saber ver las posibilidades reales de nuestra música en este mundo tan competido.

Por eso, en esta guía queremos darte nuestra experiencia para que no seas uno de esos casos que lo va a tener difícil por no saber encajar su música en el mundo.

Si es tu caso y realmente quieres vivir de tu música y no hay nada que te frene ahora mismo, échale un vistazo a esta guía.

Seguramente te puede dar algunas ideas y puede que te haga el camino un poco más fácil. Al menos voy a intentar convencerte de ello.

Si producir música para ti se reduce a un hobby no es necesario que lo leas

Pero si por contra vivir de la música es algo a lo que aspiras, no esperes más, vamos a ello.

NOTA: Esta guía está pensada para que pases a la acción, así que mientras lees esto piensa en tu música: piensa en que experiencias has tenido con la promoción y en lo que podrías hacer ahora teniendo esta información.

¿Vivir de nuestra música?

¿Se puede vivir hoy en día de nuestra música?

Si estás aquí y estás luchando por hacerlo realidad, seguramente creas que si.

Y la verdad es que si es posible, pero a lo mejor no cómo creías.

Hoy en día vivir de las ventas nuestra música es difícil, por no decir imposible. Lo que podríamos decir es que se vive de la fama que provoca la música.

Porque lo cierto es que la música ya no se vende. Y cada día menos con plataformas cómo Youtube o Spotify... que por cierto, en vez de ser el enemigo, son una herramienta muy útil si la aprovechamos bien. Pero volvamos al tema.

Para vivir de la música que produce uno mismo hay que construir una fama alrededor de la música. O cómo diría la gente de marketing: crear una buena marca para un buen producto. Ese producto eres tú: una marca.

Es decir, haces buenos temas que les gusta a la gente y te conviertes en una imagen que están orgullosos de llevar y recomendar: es así cuando formas parte de su identidad cómo persona y cuando te valorarán y recompensarán por ello.

¿Y qué pasa cuando llegas ahí y consigues esa fama?

- Hace que vendas entradas para tus directos. O que llenes discotecas y

festivales, cosa que pagan muy bien.

- Hace que vendas productos con tu marca (merchandising): camisetas, posters, ediciones especiales, ...
- Hace que otras marcas quieran usar tu música y imagen, y por eso tendrán que pagarte licencias.
- ...y en general hace que la gente quiera verte y paguen dinero por ello.

En definitiva, podrías vivir de la fama que crea tu música.

Pero difícilmente de las ventas de la música, porque ya te digo que cada día es más difícil, sólo hace falta ver las gráficas de las ventas y cómo están cambiando los modelos de negocio musicales: todo gratis.

Ahora bien, ¿Es fácil llegar a conseguir esa fama?

Para nada!

Crear fama a partir de la música es un camino muy duro porque obviamente tienes que hacer música que guste mucho y tienes que crear además buena imagen de producto que llame la atención.

En definitiva tienes que crear música y una imagen con la que la gente se identifique hasta el punto de que ellos quieran hacerte parte de su propia identidad.

Nada fácil, vamos.

Si preguntas a la gente que ahora mismo está ahí arriba en la fama muchos te dirán que no fue un camino fácil. Y te contarán historietas de todo lo que tuvieron que pasar para tener alguna oportunidad.

Mira por ejemplo [aquí](#) y [aquí](#) .

Calvin Harris por ejemplo era un reponedor hasta 2007 (no hace tanto) trabajando para una cadena de supermercados. Y produjo su álbum entre turnos en su estudio casero.

Por ejemplo David Guetta no se dedicó a producir seriamente hasta los 32, fué en el momento en que se hartó de muchos años de gestionar clubs.

Y esa gente que ahora vive la música no serán capaces de decirte la cantidad de horas le echaron haciendo música hasta lograr algo bueno que gustara a la gente.

Pero ese esfuerzo para conseguir algo bueno es algo que poca gente sabe o reconoce. A todos nos gusta escuchar lo bueno, pero no lo malo. Además nunca llegamos a ver a aquellos que no triunfaron.

Volviendo al tema principal: **¿Qué hay que hacer para crear una buena marca y vivir de la música?**

Por supuesto hacer buena música. Es decir, hacer toneladas de música para crear algo realmente bueno.

Y luego invertir y dedicar tiempo a la creación de una imagen y su promoción.

¿Pero y cómo sabemos si nuestra música es buena? ¿Ó como promocionamos sin tener dinero?

En la siguiente parte vemos esto y cómo hacer ese camino más efectivo.

Aviso: antes de seguir, no olvides esto

Antes de terminar esta parte quisiera recordar algo que a muchos se nos escapa.

Esto es que, aunque no hayamos hablando de ello, no hay que olvidar que hay otros caminos para vivir de la música aunque no sea de nuestra música. Ahí están los:

- **Ghost producer**
- Técnicos de estudio, directo, ...
- Estudios que ofrecen servicios de grabación, producción, masterización...
- Profesores, formadores...

En fin, que hay muchas más opciones.

Y son carreras con las que se puede vivir muy bien si eres bueno... Tampoco es fácil pero no es imposible, y por supuesto no tan difícil cómo el camino de la fama.



*Por cierto, algunos ghosts producers ganan muchísima pasta.
Y no les importa no ser famosos.*

Pero bueno, en esta guía nos enfocaremos al tema de vivir de nuestra música.

Así que estate atento para descubrir cómo es posible hacerlo.

Seguimos.

Promocionar es difícil (y costoso). Y cada día más.

En la parte anterior vimos que, aunque es difícil, es posible vivir de la música. Pero más que de la música vivimos de la fama que crea, una fama que creará una marca con la que la gente se identifica.

Así que lo que buscaremos es eso: formar parte de la identidad de nuestros fans.

Pero ahora vayamos al nivel 0 para ver cómo sería posible conseguir eso.

###

Todavía no eres "nadie" en la música, y hacer que tu música se escuche es difícil, ¿no?

Eso es porque el mundo de la música tiene sus cosas.

Por una parte cada día es más fácil hacer música porque nuestros equipos son buenos y tenemos herramientas profesionales como Cubase, FL Studio, Ableton....

Y la verdad es que son equipos y material mucho mejores que los que tenían los mejores productores hace 10 años (y ellos ya hacían temas en su época). Son equipos incluso mejores que los que enviaron al hombre a la luna.

También podemos usar sonidos espectaculares tanto de plugins como de librerías.

Y por supuesto tenemos miles de horas de tutoriales en youtube. Eso sin contar las escuelas y los cursos.

Lo tenemos todo para hacer música.

Pero ahora viene la mala noticia.

Al mismo tiempo que es más fácil hacer música también es cierto **que cada día es más difícil vivir de la música porque hay mucha más competencia** y de mucha calidad.

Cualquier persona en el mundo puede hacer música de forma más fácil igual que nosotros.

Lo cual crea un panorama un poco complicado: hay mucha competencia.

Pero no nos desanimemos. Si somos conscientes de que esto pasa y lo sabemos manejar bien, es posible tener oportunidades.

Más o menos necesitamos saber esto:

Si queremos vivir de la música en un mundo con tanta competencia tenemos que ser conscientes de que tenemos que promocionar nuestra música para que se escuche.

Hoy en día es muy difícil que alguien se pare a escucharnos debido a toda la competencia que existe. Sobretudo cuando no somos conocidos.

Si es que... a veces te pasan un video de más de 3 minutos, y ya te piensas si verlo o no.

Por eso, promocionar no es fácil. Es fácil decir que hay que hacerlo, pero no es fácil promocionar porque la promoción suele costar o dinero o tiempo. O las dos.

La verdad es que con mucho dinero (o con mucho tiempo) puedes hacer que hasta lo más malo lo escuchen miles de personas.



Si tienes mucho verde, no hace falta que leas esta guía

Pero por desgracia creo que no tenemos el dinero ni todo el tiempo del mundo para promocionar.

Por eso, **cómo la promoción no es gratis, tenemos que ser conscientes de que debemos sacar algo tan bueno que se promocione por si solo lo máximo posible.**

Es decir, un tema que ayude a promocionarse por si sólo en vez de un tema que haya que ir empujando.

En resumen, la idea es sacar uno de esos buenos productos que la gente recomienda en cuanto lo prueba, o lo escuche si se trata de música.

Así serán nuestros oyentes también quien nos promocionen sin costarnos nada.

Y eso nos lleva a esta conclusión:

Si queremos que la promoción tenga buenos resultados, debemos crear música tan buena que se comparta por si sola. Osea, música que realmente guste a nuestro público.

 **carpo719** 9 months ago
I found these guys on pandora, during my listening to my Ratatat station. I fell in love with "we swarm" instantly, and knew this would be one of my new favorite techno-style bands. Great stuff.
Reply • 18  
[View all 5 replies](#) ▾

Esto es promo gratis

Por eso es MUY importante asegurarnos de que lo que saquemos sea bueno. No bueno para todos (eso es imposible), pero si para nuestro público.

Y con bueno no me refiero a que técnicamente sea perfecto, cosa que veremos en el siguiente capítulo.

Lo que hay que saber es que si no sacas algo bueno corres el riesgo de perder tiempo y dinero, y lo que es peor, motivación. Este es el mayor error que hemos visto en algunos productores que han dejado de serlo.

Puedes pensar cómo si fuera una fórmula:

El coste de promoción es inverso a la calidad del producto

Producto malo = necesita mucha promoción (menos posibilidades éxito)

Producto bueno = necesita menos promoción (más posibilidades éxito)

En la próxima sección te contaré cómo es posible hacer mejor música haciendo lo que ya haces.

Pero por ahora quedémonos con estas dos claves.

Clave 1: Si queremos vivir de la música tenemos que ser conscientes de que la música se tiene promocionar. Por si sola es difícil que alguien la escuche por toda la competición que existe.

Clave 2: Si queremos que la promoción tenga buenos resultados sin costar mucho, debemos crear música buena que se promocione por si sola lo máximo posible. O sea, que la promocionen nuestros fans.

Vamos a la siguiente sección.

Jueces de la música

En el capítulo anterior te decía que hacer música es fácil, muy fácil.

Y eso es algo bueno.

Lo que no es bueno es que no es fácil vivir de nuestra música por toda la

competición que existe y lo buena que es.

Además cómo hay cada vez más gente haciendo música el coste de promocionar para que nuestra música se oiga cada vez es mayor. Una causa de ello es que cada día la publicidad en sitios cómo Facebook o Youtube es más cara.

Y además la inversión en promoción no es siempre rentable.

Así que para tener posibilidades de éxito debemos promocionar algo bueno.

Algo que se quede en la gente cuando lo escuche.

Ahora viene la pregunta...

¿Qué es un tema bueno?

Si vas preguntando por ahí cada persona te dará una respuesta: que si tiene que estar bien técnicamente, que si tiene que sonar en la radio, que si lo tiene que pinchar x, Para opiniones colores.

Nosotros pensamos que algo bueno es algo que guste a un grupo de gente y que le provoque alguna **reacción positiva**, por ejemplo:

- Ganas de volver a escuchar el tema
- O de bailarlo,
- O de compartirlo con amigos,
- De ponerlo a todo volumen....
- De que lo escuchen varios días...
- De que quieran saber si tienes más temas publicados...
- De que lo descarguen y lo pongan en su ipod, movil, listas de reproducción...
- ...

Eso serían señales de que has producido algo que gusta, y que por tanto, es bueno para ellos.

Está claro que no a todo el mundo le va a hacer reaccionar (eso es imposible), pero

tiene que haber un número de personas que lo hagan.

A lo mejor quizás un 10% de la gente... quien sabe. **Pero, si nadie reacciona... está claro que tenemos algo que no vale la pena ni promocionar**, algo en lo que no debemos perder tiempo y que nos ahorrará mucho sufrimiento.

Así que más o menos está claro quien decide si algo es bueno, ¿no?

Está claro que NOSOTROS NO podemos decidirlo!



Cada uno piensa lo que quiere

En verdad nosotros somos nuestros peores jueces.

Unos porque no valorarán el tema lo bastante (por falta de autoestima, vergüenza o lo que sea) y otros porque lo valorarán muy por encima de lo que realmente es.

Y es que es difícil valorar nuestro propio tema porque tenemos muchos prejuicios, sobretodo porque somos los creadores del tema y escuchamos ese tema cientos de veces. Eso hace que lo amemos o lo odiamos. Y ninguna de esas reacciones es buena, ni tampoco real.

Si te pones a pensar te darás cuenta de que nuestro público no llegará a escuchar el tema cientos de veces cómo nosotros.

Así que no pueden experimentar lo que nosotros. Y por lo tanto nosotros no podemos decidir si es bueno o no. Imposible.

De hecho a veces pasa algo muy curioso.

Muchos artistas comentan que hay veces que temas suyos que creían que iban a triunfar al final no lo hicieron. Y otros temas que creían que no pegarían, triunfaron a lo grande.

Todavía peor. Algunos artistas estuvieron a punto de no sacar temas por no gustarles a ellos y otros rechazaron temas y se los dieron a otros artistas que si que lo convirtieron en un hit.

Cómo **estos** o **estos otros**.

Así que si gente que maneja mucho dinero y está en la industria muchos años casi no acierta a saber si un tema puede ser popular o no... nosotros no creo que podamos.

En resumen: tu no puedes valorar si tu tema es bueno o no, porque estás totalmente contaminado y así no es como lo va a escuchar tu público.

¿Entonces, a quien podemos preguntar?

Básicamente tenemos 3 tipos de grupos a quien preguntar.

- 1. Amigos y familia.
- 2. Amigos de amigos.
- 3. Resto del mundo.

Al primero podemos llegar fácilmente, pero seguramente no sea la mejor opinión.

Seguramente no quieren herir nuestros sentimientos. O a lo mejor todo lo contrario, a lo mejor quieren que dejemos la música y por eso nos van a decir que no les gusta. También están “contaminados” en ese aspecto.

Al segundo grupo podemos llegar pidiendo a amigos que compartan el tema. Cuesta un poco, porque hay que pedir favores y tal, pero bueno, algo se puede hacer. Eso sí, no debemos “quemar” a la gente.

Y al tercer grupo, el resto del mundo, se llega con la promoción.

Una forma de promocionar es invirtiendo un poco en publicidad a ver que pasa y qué reacciones hay.

Otra es por ejemplo es pidiendo favores a gente que tiene muchos seguidores. O enviando el tema a radios... hay muchas formas en verdad, pero no son fáciles de conseguir.

Así que en un primer momento, sobretodo si no tenemos pasta, tenemos que ir a los dos primeros grupos.

Ahora tenemos que conseguir una opinión realista, y no una contaminada por ser amigos.

Aquí van unas pocas ideas sobre cómo conseguir una opinión real sobre un tema

- Si tienes coche y llevas a amigos que le gustan tu estilo de música pon tu música sin decir que es tuya. Mira a ver si dicen algo y cómo reaccionan. ¿Les gusta? O pasan del tema? O te dicen algo malo? ...
- Puedes pasárselo también a un amigo que le guste el estilo de música. Y le preguntas qué le parece...
- Si tienes la suerte de ponerlo en alguna fiesta, por ejemplo la de algún colega, increíble. Mira a ver qué pasa.
- Otra forma es colocarlo en algún foro de crítica musical para que la gente te de la opinión.
- Puedes también compartir un teaser anónimo en tus redes sociales. Con youtube por ejemplo puedes saber cuánto tiempo escucha la gente tu canción, con lo que podrías averiguar quizás que parte falla o aburre. Pero eso lo hablamos otro día
- ..

En cualquier caso pillas la idea, ¿no?

Se trata de saber si lo que tenemos entre manos es bueno. De forma real.

Por eso, en cuanto hagas la “audición”, mira la reacción a ver si es positiva o negativa.

- Si es en persona...¿hay buena cara? ¿Se anima? ¿Algún comentario sobre el tema? Si no, pregunta a ver, algo del estilo... de ... “que te parece este tema que encontré?”
- Y si es por internet... ¿hay buenos comentarios? ¿Likes? ¿Se comparte?

En los dos casos deben haber reacciones positivas y reales.

Si no son reales es peor, porque no tendremos la mejor opinión posible y así no sabemos si vale la pena promocionar.

Importante! No te agobies en las primeras pruebas. Idealmente lo tienes que intentar bastantes veces, no menos de unas 10 para que sea realista. Si lo hacemos menos veces, a lo mejor tenemos mala suerte y nos encontramos con gente que realmente es cerrada.

Cuándo hagas esta prueba muchas veces tendrás pistas sobre si algo es bueno, o no.

Si es bueno, estarás animado y podrás empezar a pensar en la promoción inicial, por ejemplo en crear visuales.

Si no hay reacciones buenas, lo mejor será rehacer el tema o pasar a otro tema y así te ahorrarás frustraciones y no perderás tiempo. En verdad lo ganarás, porque habrás aprendido, y tu próximo tema seguramente será mejor.



La panda evaluando tu música

Ah! y aunque veas que no está bien para promocionarlo, publicálo aunque no sea bueno: será una forma de tener opiniones y en el futuro podrás ver cómo has mejorado.

En cualquier caso este es un paso que nos acerca a crear música buena y a no perder el tiempo

En resumen:

- **Somos nuestros peores jueces. No podemos decidir si algo es bueno o no.**
- **Los jueces son los espectadores. Así que probemos si les gusta la canción de forma realista y veamos si hay reacciones positivas.**

En la siguiente sección bajaremos un escalón más y nos preguntaremos cómo llegar a temas buenos.

A temas que puedan tener más oportunidades.

Haciendo más música

¿Has pensando ya en hacer alguna audición con tu música?

En las dos secciones anteriores vimos porque la promoción es fundamental y cómo hacer que esa promoción cueste menos.

Luego vimos cómo averiguar si un tema es bueno para que cueste menos promocionar.

Y ahora vamos a ver cómo aumentamos las posibilidades de hacer mejor música. Música que guste más.

A lo mejor esperas un secreto, pero no, no lo hay. Es tan fácil como esto:

La clave para hacer mejor música, es hacer más música.

(y aprender con cada tema)

Y ese es el secreto.

Más claro, agua.

Hay que echarle muchas horas y sacar muchas ideas, porque resulta que la calidad sale de la cantidad. Es decir, la calidad sale de haberle echado muchas horas a la producción.

Lo más normal cuando alguien empieza es que haga cosas que no emocionen o que suenen mal. ¿Pero sabes qué? Es lo más normal del mundo, todos empezamos por ahí.

¿Sabes cuantos temas sacan algunos artistas para conseguir algo bueno?

Ójala lo supiéramos, porque siempre quitan los que no triunfan.

¿Por ejemplo, sabes **cuantos temas sacó Psy** antes de sacar su gangnam style?

Pues muchísimos, porque llevó años sacando temas. Obviamente no aspiramos a sacar un gangnam style. Pero cualquier tipo de éxito requiere tiempo...

¿**Sabes cuántos temas saca un rapper antes de hacer algo bueno?**

La mayoría hacen más de 100 para sacar algo que tenga feeling.

¿**O cuántos años estuvieron los beatles tocando y componiendo antes de conseguir su primer contrato discográfico?**

Unos 6 años.

Y esto se aplica a cualquier industria.

Por ejemplo, ¿Sabes cuántos juegos sacaron los de angry birds antes de hacer angry birds?

51.

¿**O cuantos cuadros pintó Van Gogh antes de ser famoso?**

Pues todos los que hizo en toda su vida, porque la fama le llegó después de muerto por desgracia para él (murió en la pobreza y hoy en día sólo un cuadro suyo vale varios millones).

Así que no es fácil ni rápido. Toma su tiempo.

Lo malo es que hoy vivimos en una sociedad que lo quiere todo YA, pero no es tan fácil.

La diferencia estará en la gente que le echa más y más horas.

La que tiene ganas de verdad.

Porque cada hora de estudio significa más oportunidades.

Y produciendo más sacaremos un montón de ideas.

Está claro que 9 de esas 10 ideas a lo mejor no son buenas, pero hay 1 que quizás puede darte alguna oportunidad.

Y a lo mejor NO sacarías esa idea sin haber creado las 9 anteriores.

Así que si esas 9 ideas te ayudan a aprender algo para llegar a la que hace 10, empieza ya.

Es lógico, ¿no?

Pues parece que no porque muchos nos agobiamos en que una idea tiene que salir pase lo que pase, y eso no es bueno...

Lo que debemos aprender es que si la idea no es buena de base, da igual que perfeccionemos el tema.

Recuerda que tienes que probar ideas con la gente. Lo puedes hacer lo que comentamos en el capítulo anterior.

Tienes que darte cuenta de que si empleas mucho tiempo en una idea que no es buena estás matando otras ideas que podrían darte más oportunidades.

El truco está en el balance.

- **Crear muchas ideas y desarrollarlas un poco.**
- **Probar a ver cuales funcionan y provocan emociones y reacciones.**
- **Quedarnos con las buenas. Descartar las que no (y que no te sepa mal).**
- **Perfeccionar los temas que salen de las buenas ideas. Y volverlos a probar.**

Es más fácil decirlo que hacerlo.

Y por eso todo el mundo no lo hace.

Y por eso no todo el mundo saca buenos temas.

Recuerda esto:

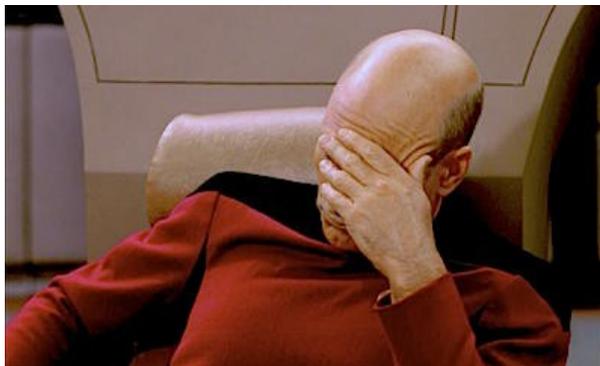
No debemos sacar un tema porque lo hayamos empezado o porque nos guste a nosotros.

Debemos sacar un tema porque pueda gustar y emocionar a nuestro público.

Es cómo una cuando ves una peli o lees un libro. Si lo empiezas y llevas ya un rato y no te gusta... mejor dejarlo y ver algo que si te guste.

La gente hace igual con tus canciones.

Si no les gusta tu canción... siguiente (y adiós). Así es la realidad.



Si ponen esta cara ... mala señal.

Así que haz tu lo mismo con tus producciones. Si no emocionan, aprender y a por la siguiente.

Que no te sienta mal dejar un tema con el que la gente no tenga feeling.

Si no lo dejas a tiempo estarás desaprovechando el tiempo para crear algo mejor.

Resumiendo:

Crea mucha música para crear mejor música y música buena.

Ahora vamos a la parte de crear música

¿Cómo hacemos más música?

Con constancia, es decir, con un un horario.

Y sobretodo no perdiendo el tiempo en ese horario de producción

Constancia significa ponerte un horario y cumplirlo. Por ejemplo 1 hora cada día. O

4 a la semana o 8 al día... lo que puedas y tengas ganas.

Y "no perder el tiempo" significa que esas horas la pasemos produciendo y no haciendo otras cosas cómo buscando loops o samples en internet, o buscando ayuda o información, o hablando con alguien...

Esas tareas las tenemos que hacer antes con un buen apoyo:.

- Con Material bueno
- Con Formación
- Grupo de Ayuda y apoyo

En la siguiente sección te comentaremos más cómo sacar mejor provecho de nuestro tiempo, un tiempo que vale oro.

Haciendo mejor música

En la sección anterior vimos una estrategia para hacer mejor música, que no es más que hacer más música.

Pero está claro que haciendo SÓLO más música no es suficiente.

Tenemos que preocuparnos de mejorar con cada tema para así hacer mejor música. Y cuánto antes.

No es un secreto, todos sabemos que el hecho de que cuanto más estudias y más prácticas, más sabes.

Y para que sea efectivo tenemos que aprender y utilizar mejores técnicas, hacer las cosas más rápidas, aplicar nuevos efectos y conocimientos...

Cuanto más recursos y más técnicas tengas disponibles a la hora de crear un tema,

más probabilidades de hacer algo que suena mucho mejor.

Hay que aprender prácticamente cada día. No aprender TODO porque es imposible, pero si lo que más nos beneficie.

Y no menos importante, hay que disponer del material y las herramientas es decir tener acceso a equipación y material.

Por orden esto es lo que hay que tener (seguramente ya tienes la mayoría)

- Tener un equipo básico con tarjeta de sonido
- Tener y saber utilizar un secuenciador: como Ableton, Cubase, FL Studio, ...
- Contar con algunos plugins sintetizadores (vsti) y de efectos (vst)
- Tener conocimiento básico de manejo de wav y midi.
- Tener conocimiento sobre efectos y tratamiento de audio.
- Disciplina para sentarse a producir cada día.
- Ayuda para seguir aprendiendo.
- Tener un tipo de **mentalidad** y **características** adecuadas.
- Y disponer de material cómo librerías de sonidos y proyectos para adelantar mucho trabajo.

Además de todo lo anterior, el último punto es muy importante para sacar más provecho a nuestro tiempo.

¿Por qué?

Por que nos ayudará a ir más rápido y a probar más cosas en menos tiempo.

Podrás probar muchas ideas y experimentar, y por eso son geniales las librerías y los proyectos

Con ellos crearemos “prototipos” bastante rápidos.

En definitiva no dejan de ser atajos:

- Prototipar con librerías.
- Desmontar y remontar Proyectos
- Imitar sonidos y efectos
- Perseguir retos y aprender

Y es aquí donde entramos nosotros, pero más en el siguiente capítulo

Y ahora qué?

Lo primero, si esta guía te va a ayudar, ayuda tu también a tus amigos productores:

Comparte esta guía con ellos.

Cuánta mas gente la lea y a más gente ayude, más nos ayudará a seguir publicando.

Y ahora volvamos

Esta guía está llegando a su fin, pero lo que tu puedes conseguir no ha hecho más que empezar.

En estas líneas hemos visto unos cuantos temas interesantes que nos hacen ver que **vivir de la música es posible**. Nada fácil pero posible si le echamos las horas de forma eficiente.

Para tener oportunidades hace falta darse cuenta de cómo funciona el mundillo para crear un buen sistema para conseguir llegar a algún sitio..

Nosotros te hemos comentado un sistema que funciona a base de esfuerzo y trabajo, porque nadie dijo que fuera fácil.

En resumen esto es de lo que hemos estado hablando:

- Sin promoción es difícil hacer que nuestra música se escuche.
- La Promoción es cara, por eso debemos sacar buena música que se intente promocionar sólo.
- Por eso hay que saber si lo que hemos producido es bueno de verdad.
- Para hacer buena música hacer mucha música.
- Sobretudo hacer mucha música probando y aprendiendo.
- Y para eso debemos ser efectivos y aprender de forma constante y eficiente

Casi nada!!

Pero el saber esto puede hacer que nos lo tomemos de forma más seria.

La cuestión es crear un tema bueno que guste a fin de poder vivir de todo la fama que pueda crear.

Y para ello deberíamos hacer lo siguiente:

- Hay que hacer muchos temas y aprender.
- Luego hay que averiguar cuáles de esos temas son buenos.
- Luego hay que hacer que los escuchen los demás.
- Si de verdad eran buenos, tendremos una oportunidad de que lleguen a algún sitio.
- Si entramos en ese punto, hay que aprovecharlo y crear esa fama sobre la música.

Y cómo todo en la vida, se empieza en el primer punto: hacer muchos temas hasta crear ese primer tema que nos dé una buena oportunidad.

Ese primer tema que nos ayudará a tener más éxito, será un punto de inflexión en tu

carrera.

Y la que probablemente más costará por que la primera es la más difícil.

Antes de finalizar esta guía quería comentarte que podemos hacer nosotros por ti

(Creías que no te contaríamos nada sobre nosotros? ;))

Refraction: ayudando a productores y remixers desde 2012

Nosotros llevamos ya algún tiempo en esto de la música, no sólo haciéndola sino también estudiando, y estudiando a los mejores. Por eso te podemos contar lo que has leído en esta guía.

Y hace unos años empezamos a crear material y tutoriales para nuevos productores.

Hoy lo que queremos ofrecerte es acceso a nuestras librerías de sonidos, proyectos, materiales, tutoriales, cursos, y a una comunidad de gente a la que preguntar.

Ponemos todo nuestro material y ayuda a disposición tuya para crear esos temas.

Material como este:

**Tutoriales,
Cursos y
Mentoring**



Proyectos
Para
experimentar



Librerías
Para crear ideas más
rápido



O un pase VIP a todo



Todo esto y mucho más

Nuestro paquete VIP viene con ayuda para que produzcas sin parar.

Un acceso a todo lo que hemos producido ahora. Y no solo lo de ahora... si no también acceso a todo el material que produciremos para Refraction de por vida.

Casi nada!

Si quieres acelerar tu carrera y empezar a sacar mejores temas de forma más rápida, aprovecha todo el material que está a tu disposición

Y si quieres que te aconsejemos, [habla con nosotros](#).

Unas últimas palabras

El momento de hacer música que le guste a la gente es ahora.

Y no mañana.

Tu decides cuando recorrer ese camino.

Todo empieza cuando tu quieras. Puede ser hoy, ahora y aquí.

Si es hoy, mejor que mañana.

Y ahora si termina esta guía.

Esperamos que toda esta información te ayude en tu camino cómo productor.

Y si lo hace, cuéntanos tu historia. Nos emociona escuchar historias de gente ha conseguido algo gracias a su esfuerzo. Sobretudo porque inspiran.

Si te conviertes en inspiración queremos contar tu historia para que llegue a más gente.

Contacto

¿Quieres preguntarnos algo? ¿Contarnos tu historia? ¿Añadir algo a esta guía?

Envíanos un mensaje por [aquí](#). O escríbenos a contact@refractionproductions.com

