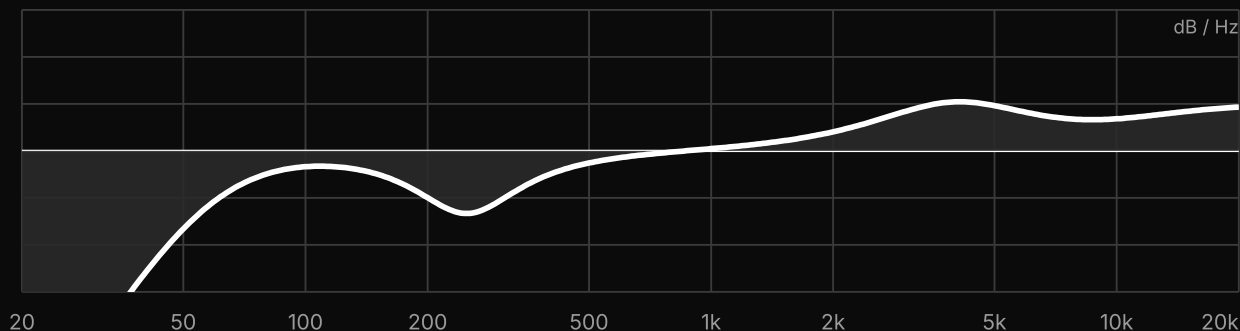




LA GUÍA DE EQ PARA MEZCLAS URBANAS

ECUALIZACIÓN SIN MISTERIOS

Voces claras y con presencia, un 808 que se siente hasta en el celular y un beat que deja espacio. Paso a paso, con valores de partida para reggaetón, perreo, dembow y trap.

IVÁN VEAS

Productor · Ingeniero de mezcla y máster

@ubeatsonthebeats

ubeatsonthebeats.com

ANTES DE PARTIR

HOLA, SOY IVÁN

Llevo más de 14 años produciendo, mezclando y masterizando música urbana latina. He trabajado con más de 200 artistas, entre ellos **Galante "El Emperador"**.

Me especializo en reggaetón, perreo old school, dembow y trap. Mezclo en Fender Studio (lo que antes era Studio One) y hago beats en FL Studio, pero todo lo que vas a leer aquí funciona en cualquier DAW y con cualquier EQ paramétrico.

Armé esta guía con las dudas que más se repiten cuando artistas y productores me mandan sus temas: **"mi voz no se entiende"**, **"la voz no pega con el beat"**, **"en el celular el bajo desaparece"**, **"suena plano"**, **"suena chillón"**.

CÓMO USAR ESTA GUÍA

- Léela una vez completa y después úsala como consulta con tu sesión abierta.
- Las páginas 18 y 19 (cheat sheet y checklist) están hechas para tenerlas al lado mientras mezclas.
- Prueba cada movimiento con bypass: activa y desactiva la EQ a **igual volumen**.

REGLA DE ORO

Escucha siempre: los números son un punto de partida. Cada voz, cada micrófono y cada beat es distinto. Los valores de esta guía te dicen dónde buscar, no dónde terminar.

CONTENIDO

01	QUÉ ES LA EQ Y TIPOS DE FILTRO	03
02	MAPA DE FRECUENCIAS	05
03	SUSTRACTIVA VS. ADITIVA	06
04	EQ DE VOZ PASO A PASO	07
05	DOBLES, COROS Y AD-LIBS	10
06	EQ EN EL BEAT URBANO	11
07	EQ DINÁMICA	14
08	EQ, COMPRESIÓN Y SATURACIÓN	15
09	TRADUCCIÓN: MONO Y CELULAR	16
10	10 ERRORES COMUNES	17
—	CHEAT SHEET DE FRECUENCIAS	18
—	CHECKLIST	19
—	DIAGNÓSTICO DE TU MEZCLA	20

CAPÍTULO 01

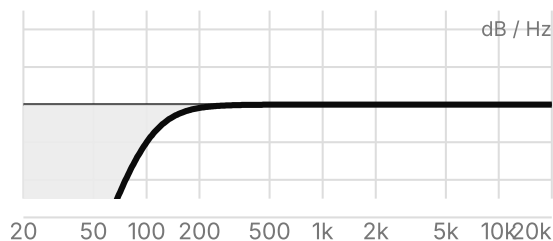
01 QUÉ ES LA EQ

Un ecualizador sube o baja el volumen de **una zona de frecuencias**, no de todo el sonido. Es como tener un fader para los graves, otro para el barro, otro para el brillo... y poder elegir exactamente dónde está cada uno.

Con la EQ haces dos cosas: **limpias** (sacas lo que estorba) y **das carácter** (resaltas lo que hace especial a un sonido). En una mezcla urbana, su trabajo más importante es que cada elemento tenga su lugar: que la voz se entienda, que el 808 y el kick no se peleen y que el beat respire.

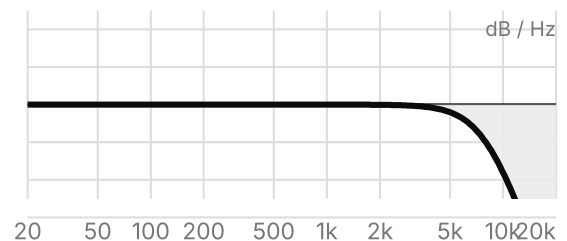
LOS TIPOS DE FILTRO

PASA ALTOS (HPF / LOW CUT)



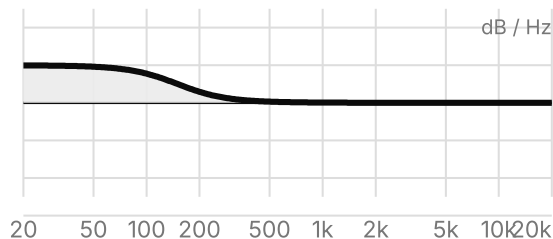
Deja pasar los agudos y corta los graves bajo la frecuencia que elijas. Tu herramienta de limpieza número uno.

PASA BAJOS (LPF / HIGH CUT)



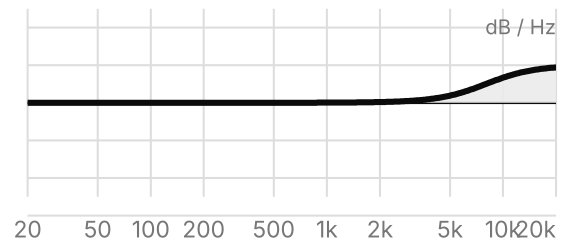
Lo contrario: corta los agudos. Sirve para mandar un sonido 'atrás' o sacarle soplido y brillo de más.

SHELF DE GRAVES (LOW SHELF)



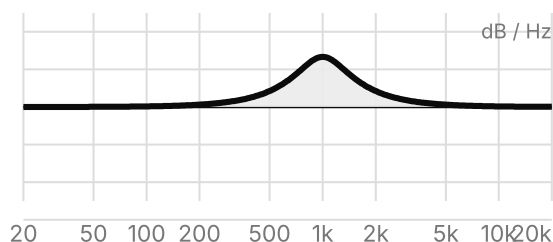
Sube o baja todo lo que está bajo un punto, como un escalón. Útil para dar o quitar cuerpo general.

SHELF DE AGUDOS (HIGH SHELF)



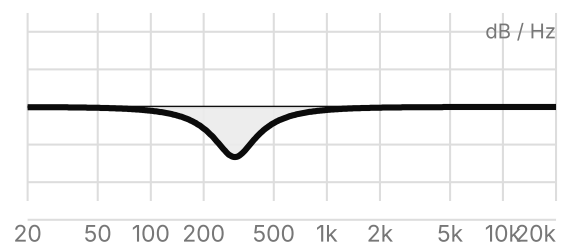
Sube o baja todo lo que está sobre un punto. El clásico para dar 'aire' a la voz.

CAMPANA (BELL / PEAK) SUBIENDO



Sube una zona con forma de campana. Lo ancho de la campana lo define la Q.

CAMPANA BAJANDO



Baja una zona puntual: barro, resonancias, nasalidad. La usarás más que la que sube.

CAPÍTULO 01 · CONTINUACIÓN

LOS 3 CONTROLES QUE IMPORTAN

FRECUENCIA (Hz)

Dónde actúas. Graves abajo (20 Hz), agudos arriba (20 kHz). 1 kHz = 1.000 Hz.

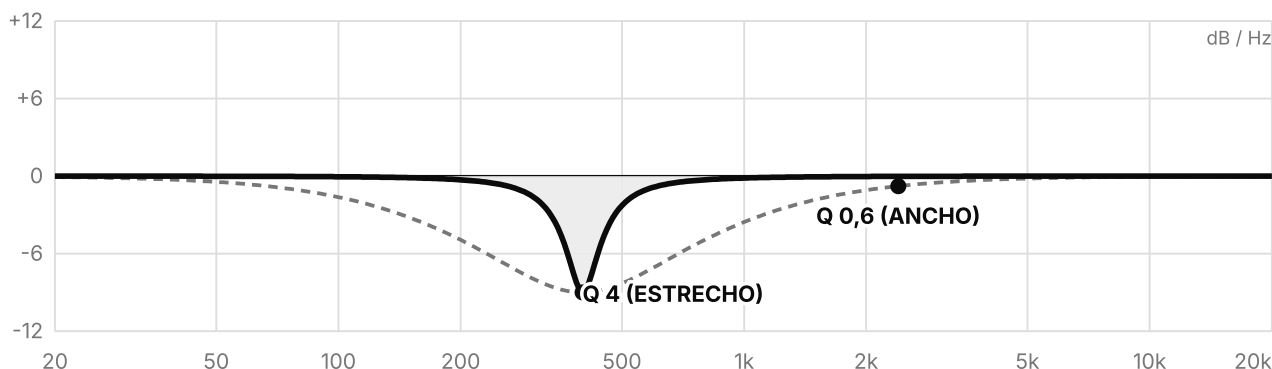
GANANCIA (dB)

Cuánto subes o bajas. +3 dB ya es un cambio notorio; ±1 dB es sutil pero se siente en el total.

Q (ANCHO)

Qué tan ancha es la campana. **Q alta = estrecha** y quirúrgica. **Q baja = ancha** y musical.

LA Q EXPLICADA SIMPLE

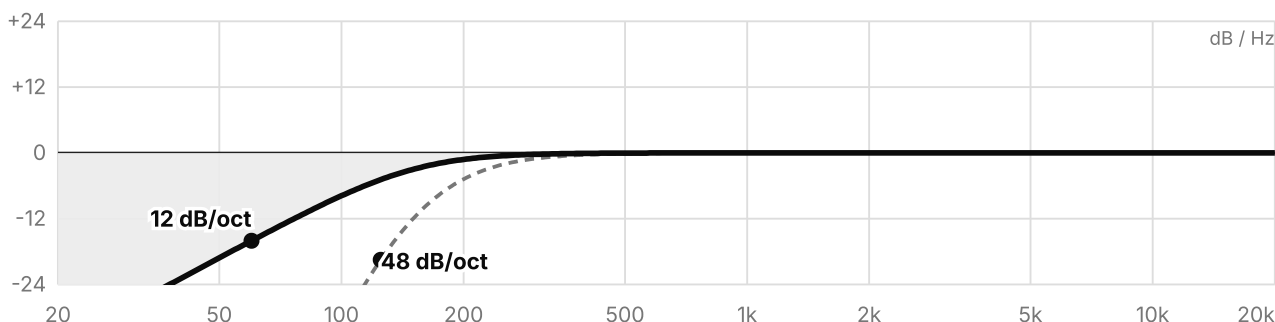


Mismo corte de -9 dB en 400 Hz. Línea sólida: Q 4, toca casi solo esa zona. Línea punteada: Q 0,6, afecta medio espectro.

Para cortar problemas puntuales (un pito, una resonancia de la sala, un tono que retumba) usa Q más estrecha: **Q 3-8**

Para dar color o subir algo usa Q ancha y poca ganancia. Las subidas estrechas suenan artificiales: **Q 0,5-1,5**

LA PENDIENTE DE LOS FILTROS (DB/OCT)



HPF en 150 Hz. Sólida: 12 dB/oct, suave. Punteada: 48 dB/oct, corte casi de muralla.

Los filtros HPF y LPF no tienen Q como la campana: tienen **pendiente**. Una pendiente suave (12 dB/oct) suena natural y es la típica para voces. Una pronunciada (24-48 dB/oct) es útil cuando necesitas limpiar fuerte sin tocar lo que está justo encima, por ejemplo bajo un 808.

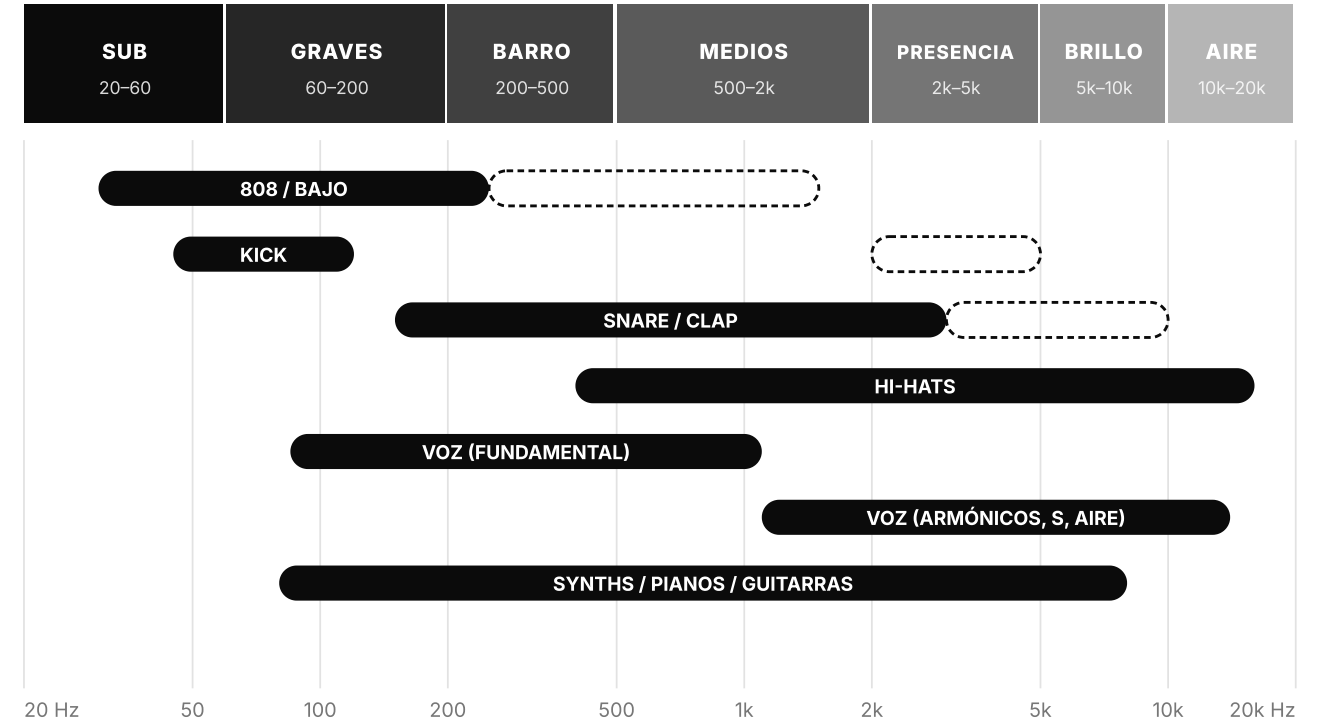
OJO

Algunos EQ muestran la Q como "ancho de banda" en octavas, o con una perilla sin números. La idea es la misma: estrecho para arreglar, ancho para colorear.

CAPÍTULO 02

02 MAPA DE FRECUENCIAS

Memorizar este mapa te ahorra horas. Cuando algo suena mal, primero piensa "¿en qué zona está el problema?" y después busca con la EQ.



Zonas aproximadas. Punteado: armónicos del 808 (lo que se escucha en parlantes chicos) y click del kick / brillo del snare.

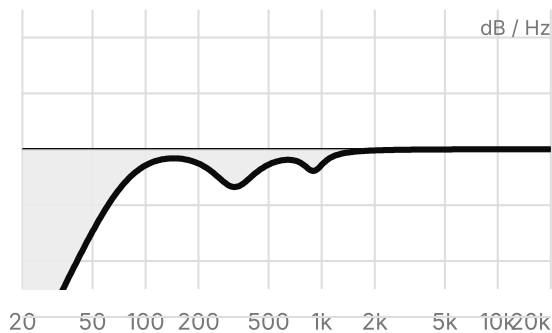
ZONA	RANGO	CÓMO SUENA	SI HAY MUCHO / POCO
SUB	20-60 Hz	Se siente más de lo que se oye. El cuerpo del 808 y el golpe profundo del kick.	Mucho: mezcla que retumba y se come el headroom. Poco: sin peso en el club.
GRAVES	60-200 Hz	Golpe, calidez, el cuerpo del bajo y del kick. El pecho de una voz grave.	Mucho: pesado y lento. Poco: delgado, sin fuerza.
BARRO	200-500 Hz	Cuerpo de casi todo. Aquí se acumula el "barro" cuando muchos elementos se suman.	Mucho: embarrado, apagado, "suena a caja". Poco: frío y flaco.
MEDIOS	500 Hz-2 kHz	El corazón del sonido. Lo que más escuchan los parlantes chicos.	Mucho: nasal, a teléfono, "a lata". Poco: hueco, lejano.
PRESENCIA	2-5 kHz	Inteligibilidad, ataque, cercanía. El oído es muy sensible aquí.	Mucho: chillón, cansa los oídos. Poco: la voz no se entiende.
BRILLO	5-10 kHz	Definición, consonantes, sibilancia (las "S"), hi-hats.	Mucho: sibilante y filudo. Poco: opaco, como con una frazada encima.
AIRE	10-20 kHz	Apertura, brillo caro, respiración.	Mucho: soplido, ruido. Poco: plano y seco.

CAPÍTULO 03

03 SUSTRACTIVA VS. ADITIVA

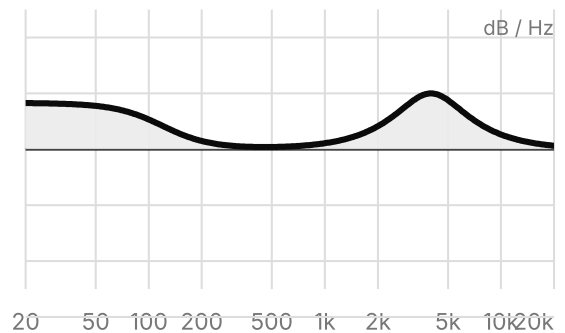
La pregunta no es "¿qué le subo?", es "**¿qué le sobra?**". Casi siempre una mezcla mejora más sacando que agregando.

EQ SUSTRACTIVA (CORTAR)



Quitás lo que estorba: rumble, barro, nasalidad, resonancias. Suena natural, libera headroom y deja espacio para los demás elementos.

EQ ADITIVA (SUBIR)



Resaltas lo bueno: presencia, aire, golpe. Funciona, pero cada subida también sube el volumen general y puede generar dureza.

EL ORDEN QUE TE RECOMIENDO

1

LIMPIA

Filtros HPF/LPF donde no hay nada útil.

2

CORRIGE

Cortes con campana en lo que molesta (barro, nasal, resonancias).

3

DALE CARÁCTER

Subidas suaves y anchas al final, solo si todavía hacen falta.

CÓMO ENCONTRAR UNA FRECUENCIA MOLESTA

La técnica del **barrido**: sube una campana estrecha (+8 a +10 dB, Q 4–6), recórrela lento por el espectro y detente donde el problema se vuelve evidente. Ahí, **invierte** la ganancia y córtala de a poco hasta que deje de molestar (muchas veces bastan -2 a -4 dB). Después abre un poco la Q.

CUIDADO CON EL BARRIDO

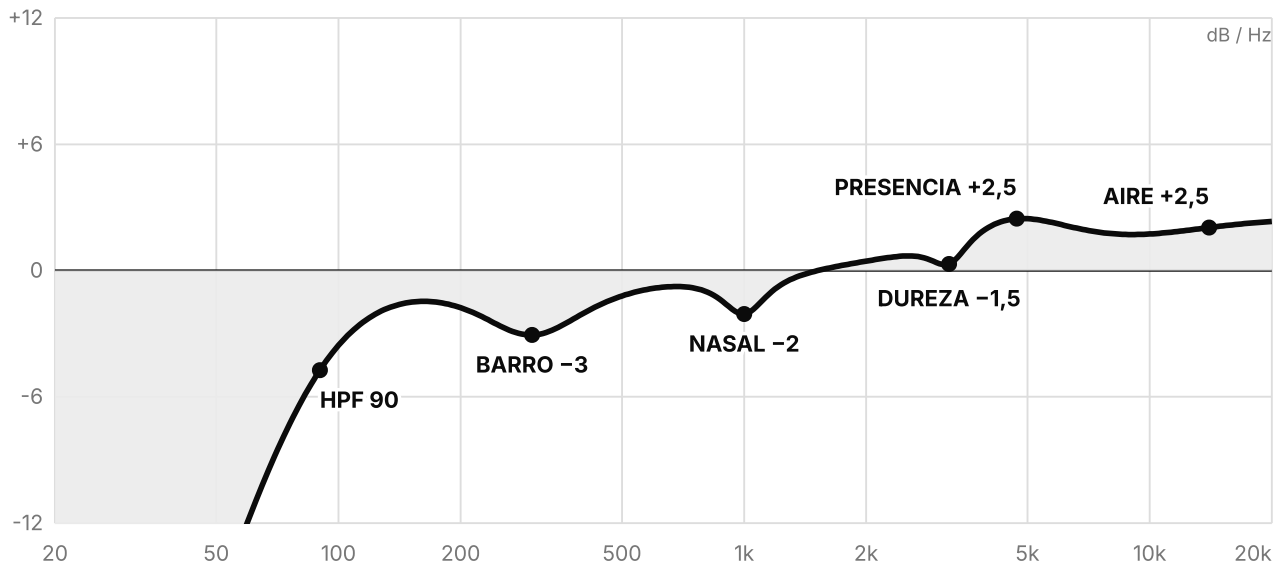
Con +10 dB, *todo* suena feo. Corta solo lo que de verdad molestaba al escuchar normal. Si cortas cinco "problemas" que no existían, vas a terminar con una voz flaca. Y baja el volumen antes de barrer agudos.

CAPÍTULO 04 · LA SECCIÓN MÁS IMPORTANTE

04 EQ DE VOZ

PASO A PASO

La voz es lo primero que escucha la gente y lo que más me preguntan: claridad, presencia, que se entienda encima del beat. Esta es la ruta que sigo, en orden.



Ejemplo de curva para una voz principal de reggaetón. Es una referencia: tu voz puede necesitar solo dos de estos movimientos.

ANTES DE TOCAR LA EQ

Escucha la voz **con el beat sonando**. Una voz en solo casi siempre suena bien; el problema aparece cuando compite. Usa el solo para encontrar frecuencias, pero decide con todo sonando.

1 FILTRO PASA ALTOS (HPF)

Elimina el rumble del pedestal, del aire acondicionado, golpes al micrófono y el exceso de graves por efecto de proximidad (cuando cantas muy pegado al micro). Libera espacio para el 808 y el kick.

Voz grave: 70–100 Hz

Voz aguda: 100–150 Hz

Pendiente 12–18 dB/oct

Sube el filtro hasta que notes que la voz pierde cuerpo, y bájalo un poco. Si la voz queda delgada, te pasaste.

TRES PREGUNTAS ANTES DE CADA MOVIMIENTO

- **¿Qué le sobra?** Retumbe, barro, nasalidad, dureza, S que pinchan.
- **¿Qué le falta?** Claridad, cercanía, aire.
- **¿Es la EQ la herramienta?** Si el problema es que la voz sube y baja de volumen, es compresión o automatización. Si es la sala, a veces conviene regrabar.

CAPÍTULO 04 · EQ DE VOZ

2

SACA EL BARRO (200–400 HZ)

Si la voz suena apagada, "dentro de una caja" o como grabada en una pieza chica, aquí está el culpable. Es muy común en grabaciones caseras porque la habitación refuerza estas frecuencias.

Corte -2 a -4 dB

Q 1-1,5

No lo vacíes: en esta zona también vive la calidez. Si al cortar la voz queda fría y lejana, devuelve un poco.

3

CONTROLA LO NASAL (~800 HZ–1,2 KHZ)

Si suena a teléfono, a "nariz tapada" o a lata, busca alrededor de 1 kHz. Es un corte más puntual.

Corte -1 a -3 dB

Q 2-4

No todas las voces lo necesitan. Si no lo escuchas, no lo cortes: los medios son lo que hace que la voz se escuche en el celular.

4

PRESENCIA (3–5 KHZ)

Esta es la zona de la **claridad y la inteligibilidad**: que se entienda cada palabra encima del beat. Una subida suave y ancha acerca la voz al oyente.

Subida +1 a +3 dB

Q 0,7-1

Si ya subiste presencia y la voz todavía no se entiende, el problema probablemente está en el beat (ver página 13) o en el balance de volumen, no en más EQ.

5

QUITA LA DUREZA (2–4 KHZ)

Presencia y dureza viven pegadas. La dureza es esa sensación filuda, chillona, que cansa a los pocos minutos, sobre todo en notas altas o gritos. Suele ser una resonancia estrecha que aparece solo en algunas palabras.

Corte -1 a -3 dB

Q 3-5

Ideal: EQ dinámica

Si la dureza aparece solo en ciertas partes, un corte fijo te deja la voz opaca el resto del tema. Para eso existe la EQ dinámica (página 14).

PRESENCIA VS. DUREZA: CÓMO DISTINGUIRLAS

Sube el volumen general. Si la voz se siente más cerca y clara, es presencia. Si te dan ganas de bajarle o te molesta en los oídos, es dureza. Puedes tener ambas: subir ancho en 4–5 kHz y cortar estrecho en 3 kHz al mismo tiempo.

SI GRABASTE EN CASA

Las piezas chicas y sin tratamiento suelen sumar barro (200–500 Hz) y reflexiones que hacen sonar la voz lejana. La EQ ayuda, pero lo que más mejora el resultado es grabar más cerca del micro (con antipop), lejos de paredes y con cosas blandas alrededor: cortinas, ropa, un colchón.

CAPÍTULO 04 · EQ DE VOZ

6

SIBILANCIA (5–9 KHZ)

Las "S", "Z" y "CH" que pinchan. No las arregles con una EQ fija: le quitarías brillo a toda la voz. Usa un **de-esser** (o una EQ dinámica) que actúe solo cuando aparecen.

Buscar entre 5 y 9 kHz

Reducción de 2–6 dB en la S

Si te pasas, la voz queda con ceceo. La S tiene que seguir existiendo, solo que sin pinchar.

7

AIRE (10 KHZ EN ADELANTE)

El brillo "caro" de las voces comerciales. Un shelf de agudos suave abre la voz y le saca lo plano y seco. Haz este paso **después** de controlar la sibilancia: el aire también sube las S.

High shelf +1 a +3 dB

Desde 10–12 kHz

Opcional: si hay soplado o ruido arriba, un LPF suave en 16–18 kHz limpia sin que se note.

VOZ VS. BEAT: EL BALANCE

Muchas veces "la voz no se entiende" no es un problema de EQ sino de **volumen y espacio**. Antes de seguir subiendo presencia, revisa:

- **Volumen real:** baja el beat 1–2 dB en vez de subir más la voz.
- **Competencia en 2–5 kHz:** si el piano, el synth lead o la guitarra viven en la misma zona, haz un "bolsillo" en ellos (página 13).
- **Constancia:** si la voz sube y baja mucho de volumen, en las partes suaves se pierde. Eso lo resuelve la compresión y la automatización, no la EQ.
- **Referencias:** compara con un tema comercial del mismo estilo a igual volumen. ¿Tu voz está más brillante, más oscura, más adelante o más atrás?

DIAGNÓSTICO RÁPIDO DE VOZ

SI TU VOZ SUENA...	BUSCA EN	PRUEBA
Retumbante, con golpes	Bajo 100–150 Hz	HPF más alto, con cuidado
Apagada, "en una caja"	200–400 Hz	Corte -2/-4 dB, Q 1–1,5
Nasal, a teléfono	800 Hz–1,2 kHz	Corte -1/-3 dB, Q 2–4
No se entiende	3–5 kHz	Subida suave + bolsillo en el beat
Chillona, cansa	2–4 kHz	Corte estrecho o EQ dinámica
Con S que pinchan	5–9 kHz	De-esser
Plana, seca	10 kHz +	High shelf +1/+3 dB

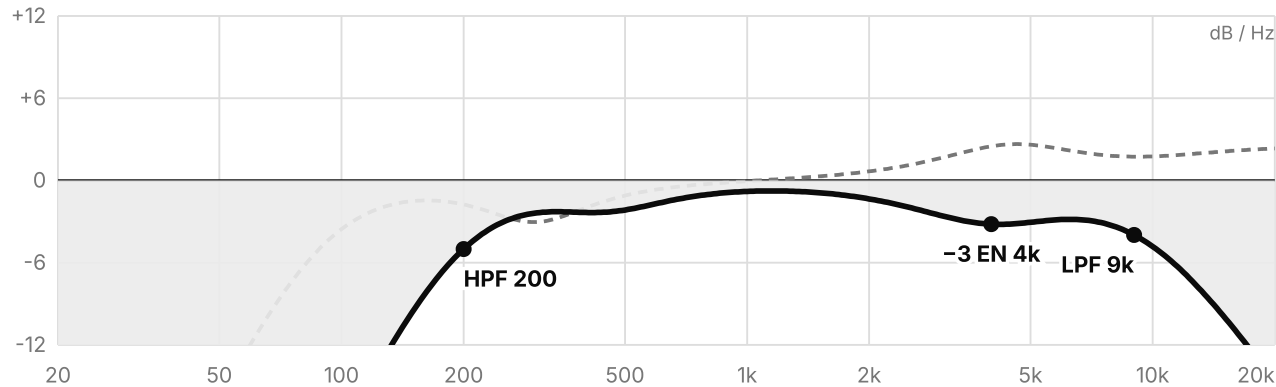
RESUMEN VOZ PRINCIPAL

HPF 70–150 Hz · barro -2/-4 en 200–400 Hz · nasal -1/-3 en ~1 kHz si hace falta · presencia +1/+3 en 3–5 kHz · dureza -1/-3 en 2–4 kHz (dinámica) · de-esser en 5–9 kHz · aire +1/+3 desde 10 kHz. **Escucha siempre: los números son un punto de partida.**

CAPÍTULO 05

05 DOBLES, COROS Y AD-LIBS

Error clásico: copiar la misma EQ de la voz principal en todos los canales. Si los dobles y coros tienen el mismo brillo y presencia que la lead, compiten con ella y la tapan.



Sólida: EQ de un doble. Punteada: EQ de la voz principal (página 7). El doble queda con menos graves, menos presencia y menos aire, para quedar detrás.

PISTA	OBJETIVO	PUNTO DE PARTIDA
Dobles	Engrosar la lead sin taparla.	HPF 150–250 Hz · -2/-4 dB en 3–5 kHz · LPF 8–12 kHz · de-esser más agresivo que en la lead
Coros / armonías	Ambiente y ancho detrás de la lead.	HPF 150–300 Hz · cortar barro 300–500 Hz · menos presencia que la lead · aire solo si se pierden
Ad-libs	Que se escuchen sin pelear con la lead.	HPF 200–400 Hz · más medios, menos aire · o filtro tipo "teléfono" (aprox. 300 Hz–3 kHz) como efecto
Respuestas / hooks grupales	Energía en el coro.	HPF 150–200 Hz · leve subida ancha en 1–2 kHz para que corten · ojo con las S sumadas

LAS S SE SUMAN

Cuatro dobles diciendo "esto" son cuatro S al mismo tiempo, y casi nunca caen exactas. Por eso en dobles y coros se usa más de-esser, o directamente se editan las S y se deja que la lead las cante.

DELANTE Y DETRÁS

Lo brillante y con presencia suena **cerca**. Lo más oscuro y filtrado suena **lejos**. Usa eso a propósito: la lead adelante, el resto un paso atrás.

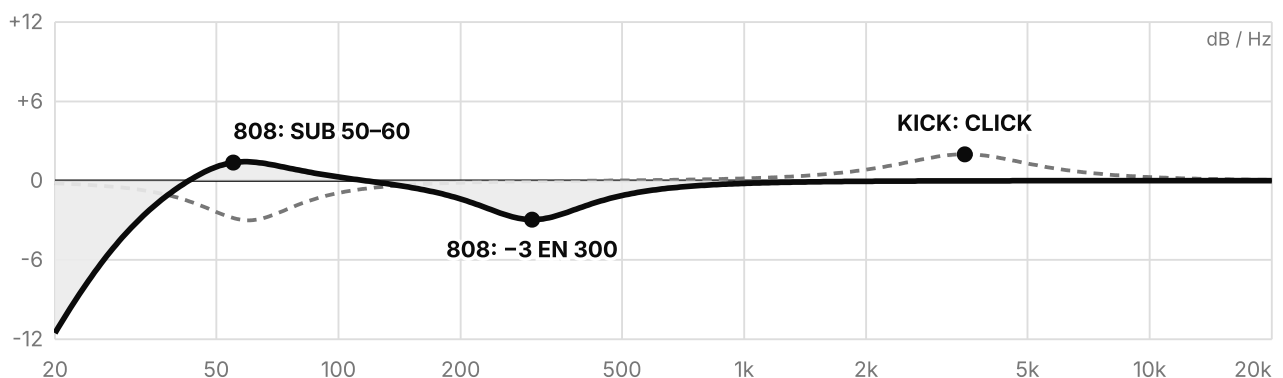
CAPÍTULO 06 · EQ EN EL BEAT URBANO

06 808 Y KICK: QUE NO SE PELEEN

En reggaetón y trap el low end lo es todo. Si el 808 y el kick ocupan exactamente la misma zona al mismo tiempo, el resultado es un bajo que retumba, sin golpe, que se come el headroom del máster.

PASO 1: DECIDE QUIÉN MANDA EN EL SUB

En la mayoría de los beats urbanos modernos el **808 manda en el sub** (aprox. 40–60 Hz) y el **kick manda en el golpe** (aprox. 60–100 Hz) y en el click (2–5 kHz). En perreo old school y algunos dembow, con kicks más grandes y bajos más cortos, puede ser al revés. Lo importante es elegir.



Sólida: 808. Punteada: kick con un corte en la zona donde manda el 808 y un realce en el click.

EQ DEL 808 / BAJO

- HPF en 25–35 Hz, pendiente fuerte: saca energía que casi nadie reproduce y libera headroom.
- Si suena "a caja" o con barro: -2/-4 dB en 200–400 Hz.
- Para que se escuche en el celular, no subas 50 Hz: agrega **armónicos** con saturación (página 15).
- Revisa que la nota del 808 esté afinada con el tema: un 808 desafinado no se arregla con EQ.

EQ DEL KICK

- Golpe: 60–100 Hz. Si el 808 manda abajo, corta un poco el sub del kick.
- "Cartón" o caja: -2/-4 dB en 250–500 Hz.
- Click y ataque: +1/+3 dB en 2–5 kHz para que se sienta en parlantes chicos.
- Elige un kick que ya funcione con el 808 antes de corregir.

MÁS ALLÁ DE LA EQ

Cuando el kick y el 808 suenan juntos, un **sidechain** (compresor o EQ dinámica en el 808, activado por el kick) baja el 808 solo durante el golpe. Así ambos tienen el mismo espacio, pero en momentos distintos.

CAPÍTULO 06 · EQ EN EL BEAT URBANO

DRUMS DE DEMBOW Y REGGAETÓN

El patrón dembow vive del **snare/clap y las percusiones**: es lo que da el swing y el perreo. La idea es que se sientan con golpe y definición sin volverse chillones, porque se repiten todo el tema y cansan rápido.

ELEMENTO	LIMPIAR	CORREGIR	REALZAR
Snare / clap	HPF 100–200 Hz	–2/–3 dB en 400–800 Hz si suena a caja o a cartón	Cuerpo 150–250 Hz · crack 1–3 kHz · brillo 5–8 kHz
Hi-hats	HPF 300–600 Hz (o más)	Corte estrecho en 6–10 kHz si suenan filudos	Aire con shelf desde 10 kHz, con cuidado
Rim / percs / timbal	HPF 150–400 Hz	Busca resonancias puntuales con barrido	Ataque 2–5 kHz
Shakers / güiro	HPF 400–800 Hz	Bajar 5–8 kHz si compiten con las S de la voz	Rara vez hace falta
Crash / FX / risers	HPF 300–500 Hz	Bajar si tapan la voz en las entradas	Automatiza el filtro para las subidas

HI-HATS Y HARSHNESS

Los hats son una fuente típica de dureza y fatiga. Si la mezcla "suena chillona", antes de tocar la voz silencia los hats y escucha. Muchas veces el problema está ahí.

LOS HATS Y LAS S

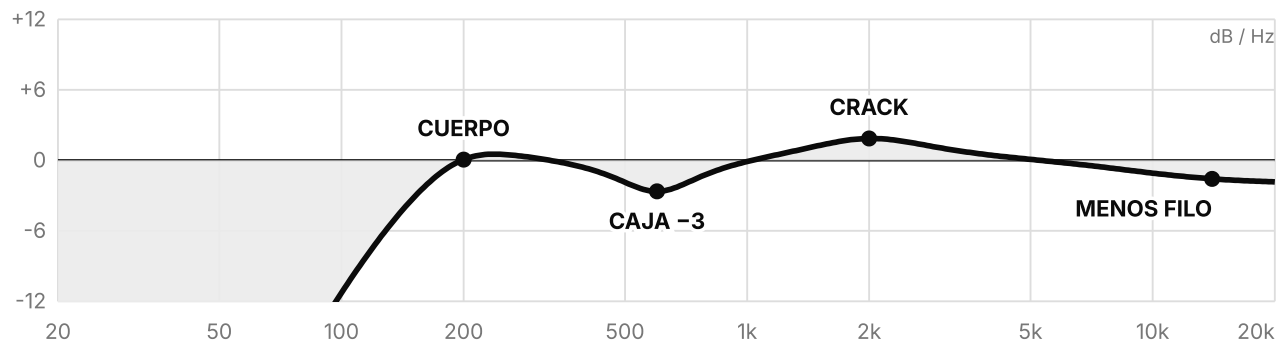
Hats, shakers y la sibilancia de la voz viven en 5–10 kHz. Si todo suena "chsss", baja un poco esa zona en los hats o en las percs antes de apagar la voz con un de-esser exagerado.

SNARE CON GOLPE

El golpe del snare en reggaetón suele estar en 150–250 Hz, y el "crack" que corta en 1–3 kHz. Si tienes que subir mucho cualquiera de las dos, prueba otro sample.

BUS DE DRUMS

En el grupo de batería, movimientos chicos: ±1–2 dB con Q ancha. Si necesitas más, corrige el elemento individual.



Ejemplo de EQ para un clap o snare de reggaetón: limpiar abajo, cuerpo, menos caja, crack y un poco menos de filo arriba.

ELEGIR BIEN AHORRA EQ

Con samples de drums, el 80% del sonido es la elección. Si para que un clap funcione tienes que meterle cinco bandas de EQ, cámbialo.

CAPÍTULO 06 · EQ EN EL BEAT URBANO

SYNTHS, PIANOS, GUITARRAS Y ESPACIO PARA LA VOZ

Los elementos melódicos son los que más pelean con la voz, porque viven en los mismos medios. Si la voz no se entiende, aquí suele estar la mitad de la solución.

SYNTHS / PADS

HPF 150–300 Hz si no son el bajo. Los pads suelen acumular barro en 200–500 Hz: córtalo sin miedo. Si el lead synth va con la voz, dale un bolsillo.

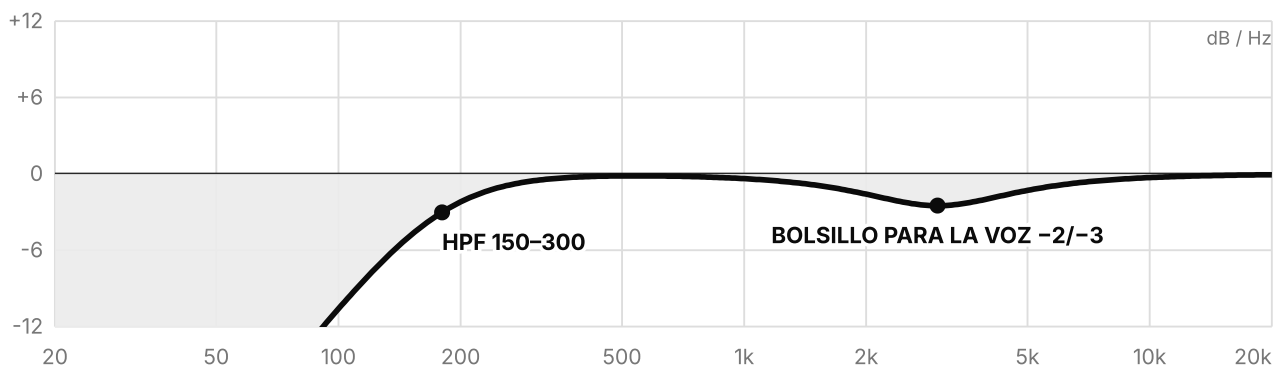
PIANOS / KEYS

HPF 100–200 Hz. La mano izquierda del piano compite con el 808: límpiala. Corta 300–500 Hz si suena turbio.

GUITARRAS

HPF 100–200 Hz. Las acústicas y nylon (muy usadas en reggaetón romántico) tienen mucho 2–5 kHz: bájalo un poco cuando canta la voz.

CÓMO TALLAR EL BOLSILLO PARA LA VOZ



EQ en un synth o piano: HPF para dejarle los graves al 808 y un corte ancho y suave donde la voz necesita presencia.

- 1 Identifica dónde vive la voz.** Normalmente la presencia está en 2–5 kHz (revisa en qué zona subiste en la EQ de voz).
- 2 Corta esa misma zona en los instrumentos que compiten,** con Q ancha (0,7–1,2) y poca ganancia: **-1 a -3 dB**. Es un cambio que casi no notas en el beat solo, pero que abre la voz en la mezcla.
- 3 Mejor aún, que sea dinámico:** una EQ dinámica en el bus del beat, activada por la voz (sidechain), baja ese rango solo cuando hay voz. En los instrumentales y los drops, el beat recupera todo su brillo.

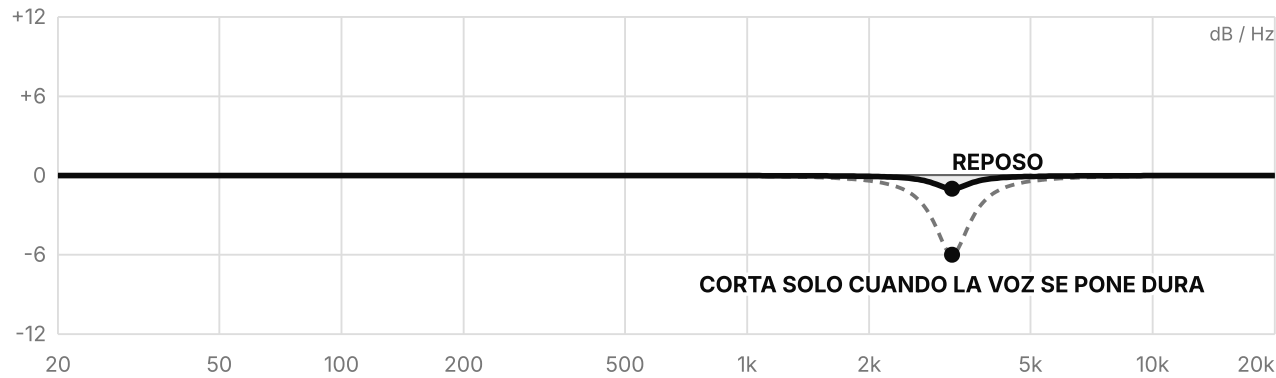
REGLA PRÁCTICA

Un buen balance se logra con muchos cortes pequeños repartidos (-1, -2 dB en varios elementos) más que con un gran boost en la voz.

CAPÍTULO 07

07 EQ DINÁMICA

Una EQ normal corta siempre lo mismo. Una EQ dinámica corta (o sube) **solo cuando una frecuencia pasa cierto nivel**. Es como una mezcla entre un EQ y un compresor que trabaja en una sola banda.



La banda descansa casi en 0 dB y baja hasta -6 dB solo en los momentos en que la voz se pone dura.

LOS CONTROLES

CONTROL	QUÉ HACE
Frecuencia y Q	Igual que en una campana normal: dónde y qué tan ancho.
Threshold (umbral)	Desde qué nivel empieza a actuar. Ajústalo para que solo trabaje en los momentos problemáticos.
Rango / ganancia máx.	Hasta cuánto puede cortar. Empieza con -3 a -6 dB.
Ratio	Qué tan fuerte reacciona (en los EQ que lo tienen).
Attack / release	Qué tan rápido entra y sale. Rápido para S y picos; más lento para barro o graves.
Sidechain externo	Que la banda reaccione a otra pista (por ejemplo, el beat reacciona a la voz).

CUÁNDO USARLA

DUREZA EN NOTAS ALTAS

Corte en 2-4 kHz solo cuando el artista empuja la voz.

BARRO VARIABLE

Cuando el artista se acerca al micro y crece el 200-300 Hz.

Muchos DAWs y plugins de terceros traen EQ dinámica o EQ multibanda con sidechain. El nombre cambia, la idea es la misma.

SIBILANCIA

Banda en 5-9 kHz, rápida. Es básicamente un de-esser.

808 VS. KICK Y BEAT VS. VOZ

Con sidechain: el 808 baja en el golpe del kick; el beat baja en 2-5 kHz cuando hay voz.

CAPÍTULO 08

08 EQ, COMPRESIÓN Y SATURACIÓN

El orden importa porque cada proceso reacciona a lo que recibe. No hay una sola cadena correcta, pero sí una lógica.

EQ ANTES DEL COMPRESOR

El compresor reacciona más a los graves y a los picos. Si le llega rumble, barro o un pico de dureza, va a comprimir por culpa de eso y la voz va a "bombear". Por eso la **EQ correctiva va antes**: HPF, barro, resonancias.

EQ DESPUÉS DEL COMPRESOR

Al comprimir, los detalles suaves suben y la tonalidad cambia: muchas veces aparece más brillo o más dureza. La **EQ de color va después**: presencia y aire, ajustados sobre la voz ya controlada. Si subes agudos antes del compresor, este los va a "aplastar".

EQ Y SATURACIÓN

La saturación agrega **armónicos**: frecuencias nuevas que no estaban. Eso es lo que hace que un 808 se escuche en el celular y que una voz suene más densa y adelante. Pero también puede sumar dureza o barro.

- **EQ antes de saturar**: decide qué se satura. Cortar graves antes deja una saturación más limpia; subir medios antes la hace más agresiva.
- **EQ después de saturar**: limpia lo que la saturación generó (por ejemplo, un poco de 2-4 kHz o de barro).

UNA CADENA TÍPICA DE VOZ



UNA CADENA TÍPICA DE 808



IMPORTANTE

Esto es un punto de partida, no una ley. Si cambias el orden, escucha qué pasa. Lo único que no cambia: **compara siempre a igual volumen**. Más fuerte siempre parece mejor y te engaña.

CAPÍTULO 09

09 TRADUCCIÓN: MONO Y CELULAR

Gran parte de tu público te va a escuchar en el parlante del celular, en audífonos baratos o en un parlante bluetooth. Si la mezcla solo funciona en tus monitores, no funciona.



Ilustración aproximada de lo que reproduce el parlante de un celular: muy poco bajo unos cientos de Hz. Varía según el modelo.

EL BAJO EN EL CELULAR

Un parlante chico casi no reproduce sub ni graves. El oído "reconstruye" el 808 a partir de sus **armónicos** en los medios. Por eso:

- Satura el 808 para generar armónicos en 100 Hz–1,5 kHz.
- No cortes de más los medios-bajos del 808: ahí está lo que se escucha en el teléfono.
- Dale click al kick (2–5 kHz) para que se sienta el golpe.
- Elige 808 con carácter: los que son casi una onda sinusoidal pura desaparecen en el celular.

LA VOZ EN MONO

Muchos parlantes bluetooth y celulares suenan en mono. Lo que está muy abierto en estéreo puede bajar de volumen o cambiar de sonido.

- Voz principal, 808, kick y snare: en el centro.
- Graves en mono (aprox. bajo 100–150 Hz). Nada de wideners en el 808.
- Si los dobles están muy abiertos o con efectos de ancho, revisa que no desaparezcan en mono.

RUTINA DE CHEQUEO (5 MINUTOS)

☐ Pasa el máster a mono: ¿la voz se sigue entendiendo?

☐ Escucha a volumen muy bajo: ¿se escucha la voz y el ritmo?

☐ Escucha en el celular: ¿se siente el 808 y el kick?

☐ Audífonos comunes y el auto: ¿retumba o falta bajo?

☐ Compara con una referencia comercial en cada lugar.

☐ Anota los problemas y corrígelos en la sesión, no en cada parlante.

CAPÍTULO 10

10 10 ERRORES COMUNES

01 Ecualizar todo en solo

Una voz o un 808 en solo pueden sonar increíbles y no funcionar en la mezcla. Decide con todo sonando.

02 Comparar a distinto volumen

Subir cualquier banda sube el volumen, y lo más fuerte parece mejor. Compensa la ganancia de salida antes de comparar.

03 Ecualizar con los ojos

Mirar el analizador está bien para encontrar cosas, pero si suena bien, está bien, aunque la curva se vea rara.

04 Subir en vez de cortar

Diez subidas de +3 dB terminan en una mezcla dura, sin headroom. Primero pregúntate qué sobra.

05 HPF demasiado alto en la voz

Limpiar está bien; dejar la voz sin pecho la hace sonar delgada y barata. Busca el punto donde empieza a perder cuerpo.

06 Subir presencia en todo

Si la voz, el piano, los hats y el synth tienen +3 dB en 3 kHz, todo compite y la mezcla se vuelve chillona.

07 Arreglar con EQ lo que es elección de sonido

Un sample malo, un 808 desafinado o una mala grabación no se arreglan con diez bandas. Cambia la fuente.

08 Usar la misma EQ en lead y coros

Los dobles y coros necesitan menos presencia y menos aire para quedar detrás de la voz principal.

09 Olvidarse del mono y el celular

Si nunca revisas en mono y en el teléfono, el 808 y los dobles pueden desaparecer donde más te escuchan.

10 Mezclar fuerte y por horas

El oído se cansa y pierde precisión, sobre todo en agudos. Mezcla a volumen moderado y descansa los oídos.

EL ERROR DETRÁS DE TODOS

Mezclar con los ojos y no con los oídos. Escucha siempre: los números son un punto de partida.

PARA TENER AL LADO MIENTRAS MEZCLAS

CHEAT SHEET

SUB 20-60	GRAVES 60-200	BARRO 200-500	MEDIOS 500-2k	PRESENCIA 2k-5k	BRILLO 5k-10k	AIRE 10k-20k
--------------	------------------	------------------	------------------	--------------------	------------------	-----------------

ELEMENTO	LIMPIAR	CORREGIR (CORTES)	REALIZAR (SUAVE)
VOZ PRINCIPAL	HPF 70-150 Hz	Barro -2/-4 en 200-400 Hz · nasal -1/-3 en ~1 kHz · dureza -1/-3 en 2-4 kHz	Presencia +1/+3 en 3-5 kHz · aire +1/+3 desde 10 kHz
DOBLES	HPF 150-250 Hz · LPF 8-12 kHz	-2/-4 en 3-5 kHz · de-esser fuerte	Rara vez
COROS	HPF 150-300 Hz	Barro 300-500 Hz · menos presencia que la lead	Aire solo si se pierden
AD-LIBS	HPF 200-400 Hz	Menos aire · opcional filtro 300 Hz-3 kHz	Medios 1-2 kHz
808 / BAJO	HPF 25-35 Hz	-2/-4 en 200-400 Hz si suena a caja	Armónicos con saturación
KICK	Según quién manda el sub	-2/-4 en 250-500 Hz	Golpe 60-100 Hz · click 2-5 kHz
SNARE / CLAP	HPF 100-200 Hz	-2/-3 en 400-800 Hz	Cuerpo 150-250 Hz · crack 1-3 kHz
HI-HATS	HPF 300-600 Hz+	Corte estrecho 6-10 kHz si filudos	Shelf desde 10 kHz, poco
PERCS / SHAKERS	HPF 150-800 Hz	Resonancias puntuales · 5-8 kHz vs. las S	Ataque 2-5 kHz
SYNTHS / PADS	HPF 150-300 Hz	Barro 200-500 Hz · bolsillo -1/-3 en 2-5 kHz	Según el arreglo
PIANOS / KEYS	HPF 100-200 Hz	300-500 Hz si turbio · bolsillo para la voz	Brillo suave 5-8 kHz
GUIARRAS	HPF 100-200 Hz	Bajar 2-5 kHz cuando canta la voz	Cuerpo 150-250 Hz (acústicas)
BUS / MÁSTER	Solo si hay rumble real	Movimientos de ±0,5 a 1 dB	Shelfs anchos y suaves

Q DE REFERENCIA

Cortes puntuales: Q 3-8 · Cortes de barro: Q 1-1,5 · Subidas de color: Q 0,5-1,5 · HPF voz: 12-18 dB/oct

RECUERDA

Escucha siempre: los números son un punto de partida. Si un valor no mejora el sonido en tu mezcla, no lo uses.

ANTES DE EXPORTAR

CHECKLIST DE EQ

Pasa por esta lista antes de mandar tu tema a máster o publicarlo.

- ☐ Comparé cada cambio de EQ con bypass y a igual volumen.
- ☐ Puse HPF en todo lo que no necesita graves (voces, hats, percs, synths, pianos, guitarras).
- ☐ Revisé el barro (200–500 Hz) en voz, pads y bus de beat.
- ☐ La voz se entiende en todas las partes del tema, no solo en el coro.
- ☐ Los dobles, coros y ad-libs tienen menos presencia y aire que la lead.
- ☐ La sibilancia está controlada con de-esser o EQ dinámica, sin ceceo.
- ☐ La mezcla no suena chillona a volumen alto (revisé voz y hi-hats en 2–10 kHz).
- ☐ Decidí quién manda en el sub: 808 o kick.
- ☐ El 808 y el kick no retumban juntos (EQ, afinación o sidechain).
- ☐ Hice un bolsillo en 2–5 kHz en los instrumentos que tapan la voz.
- ☐ El orden de procesos tiene lógica: EQ correctiva antes, color después.
- ☐ Los graves están en mono y la mezcla funciona en mono.
- ☐ Escuché en celular, audífonos, auto y a volumen bajo.
- ☐ Comparé con una referencia comercial del mismo estilo.
- ☐ Descansé los oídos y volví a escuchar con oídos frescos antes de cerrar.

SI MARCASTE TODO Y AÚN ALGO NO SUENA BIEN

Es normal. A veces el problema no es la EQ sino el arreglo, la grabación o la compresión. Para eso está la página siguiente.

NOTAS DE MI MEZCLA

SIGUIENTE PASO

MÁNDAME TU TEMA PARA UN DIAGNÓSTICO

Si después de esta guía tu voz todavía no se entiende, el 808 desaparece en el celular o la mezcla suena plana o chillona, escucho tu tema y te digo qué está pasando y qué haría yo.

CÓMO

Esribeme por Instagram a **@ubeatsonthebeats** con la palabra **DIAGNÓSTICO**, o entra a **ubeatsonthebeats.com**.

SERVICIOS

MEZCLA
MÁSTER
MEZCLA + MÁSTER

Reggaetón · perreo · dembow · trap

Para el diagnóstico, ten a mano tu mezcla en WAV o MP3 de buena calidad y, si puedes, un tema de referencia que te guste cómo suena.

IVÁN VEAS · UBEATS ON THE BEATS

14+ años · 200+ artistas · Productor e ingeniero de mezcla y máster

ubeatsonthebeats.com

@ubeatsonthebeats