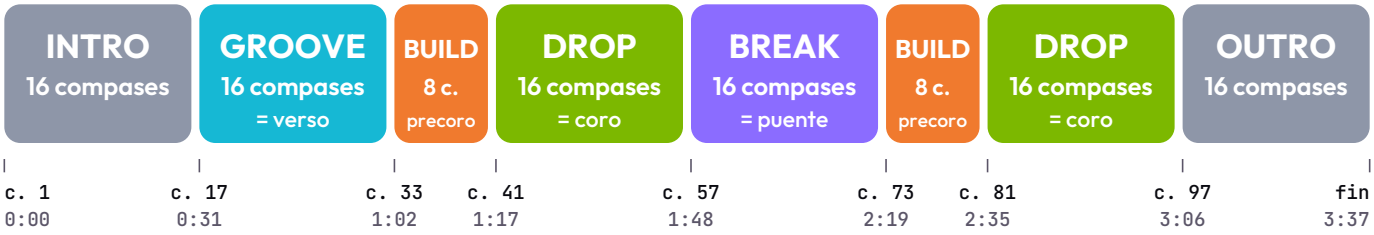
Así se arma un track de house

Intro, groove, build, drop… y su equivalente en una canción. Son 112 compases: a 124 BPM, unos 3:37 minutos.

1 El mapa completo



2 Qué suena en cada parte

Sección	Compases	En una canción	Kick	Percusión	Bajo	Melodía	Para qué sirve
INTRO	16 c. 1-16	—	●	●	○	○	Kick y percusión, sin bajo: aquí el DJ te mezcla.
GROOVE	16 c. 17-32	verso	●	●	●	○	Entra el bajo y el track empieza a caminar.
BUILD	8 c. 33-40	precoro	○	●	○	●	Quitas el kick y subes la tensión.
DROP	16 c. 41-56	coro	●	●	●	●	Entra todo junto. Aquí vive tu gancho.
BREAK	16 c. 57-72	puente	○	●	○	●	Sin kick: un respiro antes de la segunda vuelta.
BUILD	8 c. 73-80	precoro	○	●	○	●	Vuelve la tensión antes del último drop.
DROP	16 c. 81-96	coro	●	●	●	●	Regresa el drop; cambia algo para que no suene igual.
OUTRO	16 c. 97-112	—	●	●	○	○	Kick y percusión otra vez: el siguiente DJ entra limpio.

● suena ○ no suena

Tiempos a 124 BPM. Si tu track va a otro tempo, los compases son los mismos.

Tip del Profe Isaac: cuenta en bloques de 8 compases. Cada 8, cambia algo: que entre o salga un elemento, o que se abra un filtro. Así el track nunca se estanca.

3 Márcalo en tu DAW

1. Pon el tempo de tu proyecto (por ejemplo, 124 BPM) y trabaja en la vista de arreglo.
2. Marca el inicio de cada sección; en Ableton, con un localizador: compases 1, 17, 33, 41, 57, 73, 81 y 97.
3. Ponle nombre a cada marca (INTRO, GROOVE, BUILD, DROP…) y llena el mapa con tu loop: duplica, quita y cambia algo cada 8 compases.

4 Planea tu track

Escribe tus secciones antes de producir. No tienes que copiar el mapa: cambia compases o agrega secciones, pero que cada parte tenga un trabajo.

Sección	Desde el compás	Compases	Qué entra	Qué sale