



ESCUELA DE MÚSICA

SHEERAN STYLE:  
PRODUCCIÓN DE DOS TEMAS INÉDITOS, EN BASE A UN ANÁLISIS DE  
PRODUCCIÓN DE DOS TEMAS DEL ÁLBUM NO. 6 COLLABORATIONS  
PROJECT DE ED SHEERAN

AUTOR

Johann Vinicio Durán Cisneros

AÑO

2021



ESCUELA DE MÚSICA

SHEERAN STYLE:

PRODUCCIÓN DE DOS TEMAS INÉDITOS, EN BASE A UN ANÁLISIS DE  
PRODUCCIÓN DE DOS TEMAS DEL ÁLBUM NO. 6 COLLABORATIONS  
PROJECT DE ED SHEERAN.

Trabajo de Titulación presentado en conformidad con los requisitos  
establecidos para optar por el título de Licenciada en Música con  
especialización en producción.

PROFESOR GUÍA

David Fernando Acosta López

AUTOR

Johann Vinicio Durán Cisneros

AÑO

2021

## DECLARACIÓN PROFESOR GUÍA

"Declaro haber dirigido el trabajo, **Producción de dos temas inéditos, en base a un análisis de producción de dos temas del álbum No. 6 collaborations project de Ed Sheeran**, a través de reuniones periódicas con el estudiante **Johann Vinicio Durán Cisneros**, en el semestre 2021-20, orientando sus conocimientos y competencias para un eficiente desarrollo del tema escogido y dando cumplimiento a todas las disposiciones vigentes que regulan los Trabajos de Titulación".



---

David Fernando Acosta López

1721644068

## DECLARACIÓN PROFESOR CORRECTOR

"Declaro haber revisado este trabajo, **Producción de dos temas inéditos, en base a un análisis de producción de dos temas del álbum No. 6 collaborations project de Ed Sheeran**, del estudiante **Johann Vinicio Durán Cisneros**, en el semestre 2021-20 dando cumplimiento a todas las disposiciones vigentes que regulan los Trabajos de Titulación".

A handwritten signature in blue ink, appearing to be 'D. Daniel Marín Pérez', written in a cursive style.

---

David Daniel Marín Pérez

1719951749

## DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL ESTUDIANTE

“Declaro que este trabajo es original, de mi autoría, que se han citado las fuentes correspondientes y que en su ejecución se respetaron las disposiciones legales que protegen los derechos de autor vigentes.”

A handwritten signature in blue ink, consisting of several fluid, overlapping strokes that form a stylized, cursive representation of the name Johann Vinicio Durán Cisneros.

---

Johann Vinicio Durán Cisneros  
172759205-5

## **AGRADECIMIENTOS**

Agradezco de todo corazón a las personas que formaron parte de mi proceso, a mis abuelitos y a mis padres por confiar siempre en mi y apoyarme durante toda la carrera, a los amigos que prácticamente se convirtieron en mi familia Erick, Pancho y Nicolás. A mi hermana y su familia por que nunca dejaron de creer en lo que yo hacía y confiaron siempre en mi trabajo dándome todo el apoyo necesario para continuar. Y a mi pareja Sammy que estuvo conmigo durante momentos buenos y malos de la carrera espero que siga estando durante más momentos de mi vida.

## **DEDICATORIA**

Quiero dedicar este trabajo de titulación a mi abuelito porque si no fuera por él, no estaría persiguiendo mis sueños, sus palabras siempre funcionaron como mi aliento y desde muy pequeño he recibido miles de lecciones valiosas de él, espero que este logro de mi vida le haga saber que sus palabras fueron escuchadas y llenarlo de orgullo de la manera más radiante y pura, así como su sabiduría ocupó un espacio en mi ser.

## **RESUMEN**

El proyecto se realizará para conocer el proceso de producción de dos temas completos desde la grabación hasta la masterización. Debido a que en los últimos años las producciones caseras han tenido un buen impacto dentro de la cultura musical, el proceso se llevará a cabo sin inversiones extremas de dinero como supondría la producción de temas de nivel comercial de empresas discográficas. Por medio de la experimentación y la investigación se recaudarán varios datos y técnicas que se aplicarán para el desarrollo de los temas inéditos que se busca componer y producir. Finalmente espero que este proceso aporte a la escena de músicos independientes que quieren sacar un gran producto con su propio trabajo y que, con esto, Ecuador se llene de artistas que logren poner en alto el nombre de su país.



## **ABSTRACT**

The project will be carried out to learn about the production process of two complete tracks from recording to mastering. Due to the fact that in the last years home productions have had a good impact within the musical culture, the process will be carried out without extreme investments of money as it would suppose the production of commercial level tracks from record companies. Through experimentation and research, various data and techniques will be collected and applied to the development of the unpublished songs that we seek to compose and produce. Finally, I hope that this process will contribute to the scene of independent musicians who want to produce a great product with their own work and that, with this, Ecuador will be filled with artists who manage to put the name of their country on a high level.

## ÍNDICE

Introducción.....	1
1 Marco teórico .....	2
1.1 Autor estudiado:.....	2
1.2 Fundamentos: .....	2
1.3 Producción: .....	5
2 Metodología .....	7
2.1 Objetivos .....	7
2.1.1 Objetivo General.....	7
2.1.2 Objetivos Específicos .....	7
2.2 Enfoque.....	7
2.3 Metodología .....	7
2.4 Estrategias metodológicas .....	8
2.5 Plan de Trabajo.....	8
3 Resultados .....	9
3.1 Contexto histórico .....	9
3.1.1 <i>Blow</i> .....	9
3.1.2 Artistas y estilo.....	9
3.1.3 Forma poética:.....	11
3.1.4 Imágenes memorables .....	11
3.1.5 Ganchos líricos .....	11
3.1.6 Vocal performance.....	11
3.2 Estilo/Fraseo .....	11
3.2.1 Interpretación/Actitud.....	12

3.2.2	Armonía Vocal .....	12
3.3	<i>I don't want your money</i> .....	12
3.3.1	Contexto histórico: .....	12
3.3.2	Artistas y estilo.....	12
3.3.3	Forma Lírica.....	13
3.3.4	Líneas memorables .....	13
3.3.5	Gancho lírico.....	14
3.3.6	Vocal performance.....	14
3.3.7	Estilo/Fraseo.....	14
3.3.8	Interpretación/Actitud.....	14
3.4	Efectos localizados en las mezclas.....	15
4	Resultados .....	18
	Sección rítmica “Suerte” .....	18
	Sintetizadores “Suerte” .....	19
	Arreglos “Suerte” .....	20
	Procesamiento de guitarras “Suerte” .....	22
	Procesamiento de la voz “Suerte” .....	23
5	Conclusiones.....	29
6	Recomendaciones .....	30
	Referencias .....	31
	ANEXOS .....	33

## Introducción

El trabajo que se realizará es debido al agrado de ámbito personal y la experiencia relacionada con la creación musical, después de todo, el instrumento no hace al músico ni los *plug-ins* al productor. La composición y organización de ideas para crear un *hit* no necesariamente conlleva la posesión de un gran estudio de grabación, últimamente las producciones caseras han revolucionado el mercado musical, ya que canciones que se crearon desde un cuarto con una interfaz y un par de micrófonos, lograron llegar bastante lejos en cuanto a popularidad.

El presente trabajo busca reconocer, entender y aplicar los métodos de composición y grabación de una propuesta musical realizada por Ed Sheeran y de los artistas que colaboraron con él, en el álbum de N°6 Collaboration Project. A partir de eso, proceder a crear dos temas inéditos aplicando las técnicas de producción analizadas, pero con una diferencia presupuestal inmensa, lo que básicamente va a demostrar que con pocos recursos puedes hacer mucho.

El trabajo se divide en diferentes campos donde se tomará de ejemplo los puntos específicos: El estilo, armonía, motivos melódicos y rítmicos, instrumentación, técnicas de producción que se hayan utilizado para lograr el producto final. Esto con el fin de recopilar la información necesaria de elementos técnicos y prácticos que se utilizarán en las composiciones inéditas posteriormente.

Finalmente, para realizar este trabajo se debe tomar en cuenta el contexto histórico en el que se produjeron. Ya que se trata de un álbum que toma como gancho principal la colaboración, se realizarán los dos temas inéditos bajo los mismos conceptos; con la ayuda de artistas cercanos que no necesariamente compartan los ideales musicales propios, pero que ayuden a entregar un producto innovador y rico en diversidad artística.

## 1 Marco teórico

### 1.1 Autor estudiado:

Ed Sheeran es un músico compositor que dejó la escuela a la edad de dieciséis años para dedicarse a su carrera como artista. Ya que venía de una familia católica, su contacto con la música fue a temprana edad cantando para el coro de la iglesia a los cuatro años, y a los once ya formaba parte de la musicalización desempeñando el papel de guitarrista. Esto fue lo que más le llamó la atención ya que empezó a componer sus propias canciones. En 2005 empezó a grabar su música de una forma aficionada siendo ese mismo año el lanzamiento de su EP llamado "*The Orange Room*". También tenía otras aficiones, quería ser actor, pero los rechazaron así que decidió enfocarse enteramente en la música.

El 12 de septiembre del año 2011 su álbum "+" se posicionó como número uno en las listas británicas y vendió más de cien mil copias. Sheeran ha logrado participar como coescritor y coproductor en trabajos inmensos tal como fue el tema "*Love Yourself*" del álbum "*Purpose*". El 23 de mayo de 2019 Sheeran dijo que había hecho un álbum de colaboración con diversos artistas y géneros.

En una entrevista con el artista Khalid, Sheeran habló sobre el proyecto N°6 y expresaba que tomó como inspiración su situación sentimental tomando su depresión como motor y buscaba generar nuevos sonidos, también dijo que quería probar algo nuevo así que varios proyectos que salen en el álbum tienen varias sesiones de improvisación. H.B. (2018, 14 junio).

### 1.2 Fundamentos:

En producción musical, la base fundamental de todo es lograr capturar el sonido para poder reproducirlo después. Este proceso ha sufrido un cambio drástico con el pasar del tiempo, antes una banda tenía que lograr generar un público con presentaciones en vivo para después ser reconocidos por una disquera y poder conseguir aumentar la producción de sus canciones a un nivel comercial. Hoy en día un músico puede realizar este proceso de grabación desde la comodidad de su hogar, con los implementos adecuados y la actitud

necesaria puede conseguir un producto muy bueno y él mismo puede comercializarlo. Los elementos necesarios para grabar en este caso particular son:

**Instrumentos musicales:** son aparatos adaptados para que puedan generar sonidos que puedan ser reconocidos como música, en las eras primitivas se utilizaban estos instrumentos para hacer rituales de celebración o ceremonias religiosas, lo que quiere decir que este tipo de utensilios están conectados a las emociones. (PromocionMusical.es, 2020)

**MIDI:** por sus siglas (*Musical Instrument Digital Interface*) básicamente es un protocolo serial de comunicación que brinda la posibilidad a los sistemas involucrados compartir información para que el sonido pueda generarse. Sin embargo, los dispositivos MIDI no transmiten señales de audio si no datos de eventos en lenguaje binario que un procesador interpreta como valores numéricos (0-127) y en base a ello genera el sonido requerido.

El primer ejemplar de MIDI apareció a principios de la década de los 80, pero por ciertas limitaciones de tecnología, tuvo bastantes problemas de compatibilidad.

Estos se dividen en tres categorías:

- **Controladores:** generan la señal MIDI y por lo general tiene una forma de teclado o asemejada al piano, puede ser utilizado para componer o interpretar.
- **Unidades generadoras de sonido:** se conocen en la escena musical como módulos de sonido y se encargan de recibir la señal MIDI para posteriormente transformarlas en ondas sonoras
- **Secuenciadores:** son simplemente artefactos utilizados para grabar reproducir o editar los mensajes MIDI y pueden ser controlados tanto análoga como virtualmente. (Historia, 2010)

**Interfaz:** una interfaz de sonido es un artefacto *hardware* que se conecta a una computadora para poder dirigir manualmente la entrada, salida y procesamiento del audio. Existen dos tipos fundamentales de interfaces: tarjetas PCI (*Peripheral Component Interconnect*) y las cajas *hardware*. Las

tejetas PCI vienen integradas al procesamiento interno del computador, mientras que las cajas *hardware* se conectan a un puerto USB.

En 1989 apareció la primera tarjeta de sonido comercial, se llamaba *Turtle Beach Multisound*, contaba con un chip DSP (*Digital Signal Processor*) de la marca Motorola y fue la primera interface que lograba realizar una grabación de audio en 16 bits

A partir de ese momento las interfaces fueron evolucionando más y más. Se lanzó la famosa *Gravis Ultrasound* (GUS), esta no solo tenía la ventaja de realizar audio a 16 bits, si no que fue una de las primeras con mayor cantidad de memoria y permitía guardar grabaciones de instrumentos reales. (Dios, 2014).

**DAW:** (*Digital Audio Workstation*) por su traducción al español, estación de trabajo de audio digital, es un programa que posibilita grabar, editar y procesar audio, también se lo conoce por otros nombres como “secuenciador”

El primer DAW apareció a finales de los años 80 y surgiría como una innovación para la forma de grabar en esos tiempos con las famosas cintas DAT (*Digital Audio Tape*) que eran un mecanismo de grabación y reproducción de audio lanzado por la empresa SONY en 1980, utilizaba una cinta magnética que venía protegida por una carcasa.

Literalmente los DAW sirven para poder “visualizar” el sonido, lo que facilitó la edición para que se pueda realizar de una forma mucho más precisa.

En tiempos más recientes surge la herramienta Ableton Live, específicamente en 2001 en la ciudad de Berlín. Este DAW surgió de la unión de Gerhard Behles y Robert Henke que a mediados de los 90 y con una gran influencia del género techno, tuvieron la visión de generar la posibilidad de hacer que el computador pasara de ser un lugar de procesamiento y edición a convertirse en un instrumento musical más. Los mismos creadores afirman que su propio desempeño y presentaciones usando el DAW lograron hacer que este tuviera tanta popularidad y fuera usado posteriormente por la escena. (Night Mx, 2016).

**Plug-ins:** un *plug-in* se puede definir como una funcionalidad adicional que añade características nuevas al software que se esté utilizando. El origen de

los *plug-ins* tiene lugar en la década de los 70, el *Q10 Paragraphic ecualizer* fue uno de los primeros *plug-ins* de audio y apareció en 1992 desarrollado por la empresa *Waves LTD*. El plugin era tan eficaz y útil que prácticamente eliminaba la necesidad de que el usuario tenga una formación en ingeniería en proceso de señales digitales, simplificando y automatizando los cálculos de los coeficientes de filtro y todo esto sin alterar la calidad del sonido. (Sobre *Waves LTD*., 2021)

**VST:** por sus siglas en inglés *Virtual Studio Technology*, son una clase de plugin que simulan el sonido de un instrumento real de manera virtual, con los que puedes agregar instrumentos a un proyecto sin la necesidad de tener el equipo físicamente. En muchos casos facilitan la creación de música, esto se debe a que el presupuesto que requiere es muy bajo o nulo. El termino VST se definió en 1996 cuando Steinberg lanzó el DAW Cubase 3 y el programa ya incluía herramientas extra que simulaban el sonido de varios instrumentos.

Hoy en día casi toda la música incluye VST sobre todo la música electrónica, existen dos tipos de *plug-ins* VST:

**Efectos VST:** son los efectos que no están dirigidos a la simulación de instrumentos, sino que se aplican a los audios directamente de manera que el proceso se genera de manera virtual.

**Instrumentos VST:** estos efectos sí se dirigen a la simulación de artefactos físicos de tipo musical por ejemplo guitarras, baterías, bajos o cualquier otro instrumento sin necesidad de tenerlo físicamente. (D'Urso, 2021)

### 1.3 Producción:

Lo que nosotros llamamos producción musical, es básicamente la edición de los sonidos que se han logrado grabar y transferir al DAW, este proceso define como suena la mezcla de todos los elementos. El proceso de mezcla tiene varias etapas que van desde la conceptualización de la idea hasta la etapa de masterización del producto final.

**Conceptualización:** el primer paso para lograr producir una canción es la conceptualización de la idea, este será uno de los puntos más importantes en el proceso de desarrollo musical, en este punto.



**Composición:** el segundo paso es la composición, luego de haber pensado rigurosamente que se quiere exponer empieza la fase de creación primeriza, aquí se estructura la obra tanto en ámbito musical como en lógico aplicando de manera correcta las herramientas sobre lenguaje musical que se puedan destinar para que el producto no se sobrecargue ni le falten elementos.

**Grabación:** el proceso actual de grabación se ha simplificado de una manera interesante para que pueda ser cumplido por un número reducido de personas. Lo primero es familiarizarse con un DAW, que permitirá grabar y editar música. Hay una situación primordial que debe cumplirse y es que las intenciones de los músicos deben ser interpretadas y captadas de manera correcta para que la canción tenga distintos colores y matices.

**Mezcla:** una vez finalizado el proceso de grabación y se tenga una estructura fija de lo que será la canción debe procederse al proceso de mezcla, en este punto se debe retomar un fundamento visto previamente que es la conceptualización, tal y como el compositor debe tener una idea clara de la forma de la canción, el productor debe tener muy presente la conformación de cómo realizará la mezcla y visualizar el espacio sonoro que ocupará cada elemento para lograr un equilibrio sonoro.

**Masterización:** la última etapa es donde el producto es “pulido”, muchos definían a la masterización como un proceso casi artesanal que debe ser ejecutada por una persona experimentada, pero la tecnología ha avanzado tanto que hoy existen varios *plug-ins* que automatizan estos procesos, claro que, perdiendo un poco de toque humano al hacerlo, pero se asemejan a lo que uno podría conseguir con años de estudio de producción. En este paso deben ejecutarse varios procesos de calibración específicamente dirigidas hacia la apertura sonora, se utilizan herramientas que permiten acentuar frecuencias. (*Bassman, 2020*)

## 2 Metodología

### 2.1 Objetivos

#### 2.1.1 Objetivo General

- Producir dos temas inéditos en base a un análisis de producción de dos temas del álbum No. 6 Collaborations Project de Ed Sheeran

#### 2.1.2 Objetivos Específicos

- Establecer una referencia teórica de la producción realizada por Ed Sheeran, así como de las características de un análisis de producción, a través de la investigación documental.
- Analizar los temas "*I Don't Want Your Money*" y "*BLOW*" en base a las características establecidas anteriormente.
- Aplicar los elementos identificados en el análisis a la producción de dos temas inéditos.

### 2.2 Enfoque

Esta investigación tiene un enfoque cualitativo porque, a través de la experimentación, se realizará una compilación de información recaudada de cada registro de sesión realizada.

El trabajo busca recopilar también datos a través de la visualización y escucha de elementos audibles y videos de los compositores de las canciones que son analizadas en este trabajo.

### 2.3 Metodología

La metodología utilizada en este trabajo es de carácter experimental y tecnológica, pues el objetivo del proyecto es crear dos canciones inéditas con un nivel de producción que se equipare al de dos canciones grabadas en un ambiente con muchas más posibilidades. Debido a que la experimentación es el procedimiento con el que se llevará a cabo la realización del proyecto hay que ser muy cautelosos, ya que las pruebas traen consigo fracasos. Para ello, el uso de un registro de procedimiento es lo más adecuado.

## 2.4 Estrategias metodológicas

El registro de procedimiento se almacenará en un cuaderno de campo, ya que es la mejor estrategia para guardar los resultados de las pruebas que se vayan realizando y sin perder el hilo conductor que ayudará a lograr lo que se considera el resultado final tanto de producción como de postproducción.

## 2.5 Plan de Trabajo

Para la siguiente parte se realizará un análisis de los temas: "*I Don't Want Your Money*" y "*BLOW*" estableciendo como puntos específicos: El estilo, armonía, motivos melódicos y rítmicos, instrumentación, técnicas de producción que se haya utilizado para lograr el producto final. Esto con el fin de recopilar la información necesaria de elementos técnicos y prácticos que se utilizarán en las composiciones inéditas posteriormente.

Siguiente a esto, se comenzará la etapa de composición donde se realizará el tema inédito. Se llevará un registro de los avances, experiencias y percepciones del compositor durante todo este proceso.

Después se procederá a el proceso de producción de los temas, se grabarán y editarán maquetas que servirán como referencia, luego se adaptarán dichas maquetas con instrumentos reales para la versión final.

Para concluir con el trabajo se realizarán la mezcla y máster de ambos temas tomando en cuenta observaciones anotadas en el registro de anteriores procesos.

### Primera fase

Se procederá a hacer la escucha exhaustiva de ambos temas modelo para enfocarse en los parámetros necesarios que se van a analizar. Anotar toda la información valiosa que se pueda rescatar en un borrador para desglosar la estructura, forma y elementos que llevan ambas canciones.

### Segunda fase

Una vez recolectada la información se pretenderá empezar el proceso de composición de los temas inéditos, la letra y temática no tendrán que ver con los temas modelos en este caso, solo se tomarán referencias sonoras y no líricas.

### **Tercera fase**

Se iniciará la grabación de ambos temas con diferentes sesiones (*Basics*, *Overdubs*, *Edit*) se contemplarán los *Input list* y *Floor plans* para la organización de estas.

Una vez terminado el proceso de grabación se procederá a editar los temas añadiendo arreglos y realizando el proceso de mezcla y masterización de ambos temas.

## **3 Resultados**

### Análisis de Producción

#### **3.1 Contexto histórico**

##### **3.1.1 Blow**

Blow fue compuesta por Bard McNamee, Brody Brown, Frank Rogers, Greg McKee, J.T. Cure, Bruno Mars, Chris Stapleton & Ed Sheeran. En esta canción, lanzada en el 2019, es una propuesta liberal ya que tiene un tinte bastante sexy, se habla de una mujer magnética o “sobrenatural” a través de muchas figuras literarias/retóricas que aluden al erotismo de un encuentro sexual muy apasionado. A pesar de eso, esta canción no entra en la categoría de Explicit como otras canciones de su mismo disco gracias a los recursos de metáforas y metonimia.

##### **3.1.2 Artistas y estilo**

Ed Sheeran, Chris Stapleton y Bruno Mars

##### **Chris Stapleton:**

Chris Stapleton es un cantante, compositor y guitarrista, empezó su vida musical con la banda *The Jompson Brothers* en el 2001, banda que no tuvo buena acogida en el escenario pero que sí le permitió desarrollarse como compositor, por muchos años escribió para varios otros artistas que alcanzaron el reconocimiento con sus canciones, en 2013 lanza su primer disco y en 2015 con Traveller alcanza el reconocimiento que estaba buscando, y logró la fama con *Never Wanted Nothing More* la que fue top 1 durante 5 semanas. (Chris Stapleton, 2021).

### **Bruno Mars:**

Peter Gene Hernández, cantante, productor musical, y bailarín estadounidense. Su contacto con la música fue muy cercano desde joven, a los 5 años ya había sido presentado como el pequeño Elvis en el New York times, Debutó con el álbum *Doo-Wops & Hooligans*, en octubre del 2010, cuyo primer sencillo llegó al puesto 1 en el Hot 100 de *Billboard* en 2012 firma con BMG Chrysalis US y estrena el video en su sencillo *Gorilla* en 2013, en 2015 se suma a la lista de artistas que se presentaron en el Super Bowl. (Jeffries, 2021)

### **Tempo (BPM & alegre, andante)**

#### **90 BPM – Andante**

**Dinámicas** (intro: m<f, Verso1: m, interlude: mf, Verso2: m, Coro f, Verso 3: m, Coro f, solo f, Coro ff>p)

**Mensaje lírico:** El mensaje de la canción se enfoca en un encuentro sexual, describiendo en primera persona la experiencia del interprete y sus sensaciones y la descripción de quien fuera su musa al momento de la composición y a quien le canta la canción. Existen muchas metáforas que refieren al erotismo, pequeñas frases que dicen que el intérprete tiene mucho dinero, y que es visto por todos, una especie de “vida Rockstar”

### 3.1.3 Forma poética:

El esquema poético es irregular, Rima E1: ABABCDEF o E2: ABCBDEFG  
Coro: ABCABC E3: ABABCDEF, es imposible establecer un orden en la métrica de los versos dado que varía entre pentasílabos y decasílabos que no siempre coinciden entre estrofas.

### 3.1.4 Imágenes memorables

**Líneas:**

*“Well, jump back, talk to me woman, You make me want to make a baby”*

*“Oh I want to call you Fever, baby”*

*“Pull my trigger, let me blow your mind”*

### 3.1.5 Ganchos líricos

El *hook* lírico de la canción es el Coro ya que tiene frases más rítmicas y que habla más del encuentro, mientras que el resto de la canción se centra en detalles de los protagonistas

### 3.1.6 Vocal performance

**Voz líder**

En este caso los 3 son lead en algún punto de la canción porque cada uno hace un verso y un coro como lead

## 3.2 Estilo/Fraseo

Primero está Ed Sheeran que canta el primer verso, tiene un timbre suave, el que tiene menos fuerza de los tres, ideal para empezar la canción y hacer que esta vaya subiendo en intensidad. Él también hace el último coro, después del solo, donde la canción está más arriba y logra mantener la intención por medio del *Raspy Voice*. Luego Chris Stapleton, tiene un timbre que va muy bien con el country y tiene un efecto interesante para la segunda estrofa, un timbre más ligero al empezar y lo vuelve pesado mientras avanza la estrofa hasta que al llegar al coro es bastante pesada y enérgica. Al final Bruno Mars, en este caso su característica pérdida de aire al terminar las frases es muy contrastante, y

también es quien tiene el timbre más brillante ideal para el momento más explosivo de la canción agregando frases como es su costumbre.

### **3.2.1 Interpretación/Actitud**

Su usual sonido romántico en este caso se ve más agresivo, de acuerdo con el estilo gracias al *Raspy* que no suele usar en sus interpretaciones de otras canciones. Chris hace la intervención más rockera de los tres gracias a su timbre y estilo en general, pero agrega un melisma pop en la parte final del coro intentando hacer un poco más Pop su interpretación. Bruno Mars por su parte está explotando las dinámicas de su voz para llevar la canción a su clímax.

### **3.2.2 Armonía Vocal**

La melodía vocal está basada sobre las notas de los acordes, con muy escasa presencia de notas extrañas, para poder cumplir con las exigencias del estilo musical, bastante comercial. Es decir, se busca crear una armonía y melodía sencillas que puedan ser fácilmente reproducidas por el consumidor y que así pueda permanecer por más tiempo en su memoria. Sean Paul además hace gran uso de las notas repetidas y el camino gradual en la melodía por el carácter poético de su sección.

## **3.3 *I don't want your money***

### **3.3.1 Contexto histórico:**

Este tema es una composición de género pop, lanzada en el 2019, que habla sobre las dificultades de Sheeran al ser padre primerizo e irse de gira por su éxito con sus anteriores álbumes, esto ocasiona problemas con su pareja. Fue escrito por la artista HER y por Sheeran con frecuentes guías del *songwriter* Joe Reeves.

### **3.3.2 Artistas y estilo**

Ed sheeran & H.E.R

**Tempo (BPM & allegro, andante)**

**93 BPM - Andante**

### 3.3.3 Forma Lírica

#### Mensaje Lírico

El mensaje de la canción es sobre una dificultad muy común de la vida del adulto moderno, la falta de tiempo. Ed nos habla sobre lo inconforma que está su pareja debido al poco tiempo que le dedica a s hogar, cuando él cree que es lo mejor que podría hacer por su familia. H.E.R reafirma el punto de vista de la esposa de Ed diciendo que no le importa el dinero, si no el tiempo.

#### Forma poética, Esquema rítmico

Las rimas de este tema están ordenadas en forma de triplete AAA BBB en los versos y ABAB en el coro, pero no tiene una métrica muy clara, son frases largas que varían entre decasílabos a tridecasílabos de acuerdo a lo que el texto lo requiera.

### 3.3.4 Líneas memorables

*Now, I'm not saying that I want another guy*

*But I need you here for the good times and the bad times*

*I used to be around more, but I was strapped for cash*

*And that's not attractive, working my ass*

*I'm tryna make a success outta myself I guess*

*I can't be building a family life here on my own*

*Baby, I'm doin' it for us, so why take that tone?*



### 3.3.5 Gancho lírico

El “hook” lírico es el coro, donde está la petición explícita de la pareja de Ed, todo lo demás es el contexto de la situación, y las razones que los llevaron a ese punto que podría expresar lo que muchas figuras públicas con familias sufren.

### 3.3.6 Vocal performance

#### *Lead Vocal*

El “lead voice” es Ed Sheeran que en tono narrativo expresa lo que le dice su pareja al respecto del tiempo que le dedica a su trabajo y el que no le dedica a su familia, contando una historia. Por eso sus frases son largas utilizando el “she said” antes de cada frase aumenta sílabas a los versos por eso es importante el contraste de H.E.R quien representa a la pareja que dice en primera persona y con frases cortas lo que Ed venía explicando en el verso

### 3.3.7 Estilo/Fraseo

El timbre ligero de Ed se adapta muy bien al fraseo rápido de la canción, es casi como un rap bastante melódico, se nota mucho la influencia de los ritmos urbanos especialmente en su fraseo y además en la musicalización.

### 3.3.8 Interpretación/Actitud

La interpretación es en modo narrativa, mantener las frases largas por toda la canción con una melodía tan repetitiva hace que la intervención de H.E.R no solo sea importante, si no que necesaria para romper con la monotonía de la canción, esta misma interpretación es muy oportuna porque el tono narrativo cambia a una petición en primera persona, convirtiendo la canción en un diálogo con dos opiniones muy distintas, pone al oyente a pensar a favor de quién estar.

### 3.4 Efectos localizados en las mezclas.

En la primera canción BLOW, el mapa de efectos localizados son los siguientes:

- **Paneo:** se usa mucho para las respuestas vocales, y también para la imagen estéreo de la localización de la batería, con una herramienta como el paneo, se manejan no solo la sensación de localización direccional (izquierda/derecha), si no también las superposiciones de instrumentos (arriba/debajo) de esta manera la imagen se completa sin dejar sensaciones de vacío o huecos sonoros.
- **Distorsión:** usada principalmente en las guitarras, su función es elevar los armónicos producidos por el sonido natural de un instrumento con la finalidad de alterar su composición sonora y dar un color rasposo que detona en una sensación ruda para toda la composición congeniando perfectamente con el modo estilístico que usan las voces de Sheeran y Stapleton.
- **Reverb:** el *reverb* simula el rebote del sonido sobre una superficie y esto hace que la canción reciba profundidad, se aplica esencialmente en la mezcla final una vez que los volúmenes están regulados para empastar la sensación de composición.
- **Delay:** llenar vacíos a veces es un arte y gracias al uso perfecto de este complemento se puede apreciar un equilibrio entre sonido y silencio en la canción, no solamente fue aplicado a la voz, pero es un elemento que se vuelve memorable y logra un desarrollo muy apegado al género. También es un benefactor para la imagen estéreo.
- **Frequency Shifter:** la modulación que amplifica el volumen es muy útil para cuando se necesita tratar el sonido metálico o disonante, esto se usó bastante en la canción ya que posee elementos como platillos estruendosos o guitarras eléctricas con mucha distorsión.

El espectro de la canción realizado en el master se puede apreciar en la figura 1 donde se localizan las frecuencias que están resaltadas y niveladas:

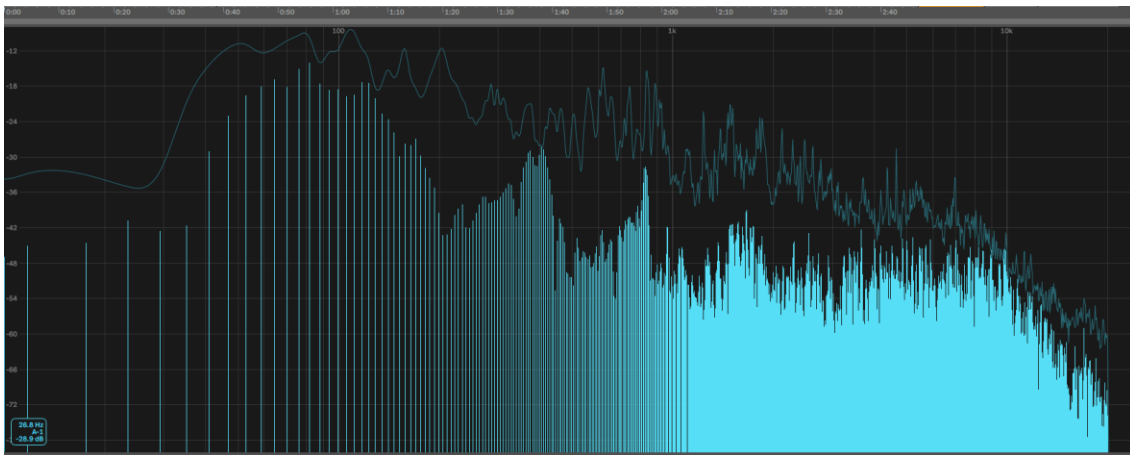


Figura 1. Espectro de *BLOW*.

En la segunda canción *I Don't Want Your Money*, el mapa de los efectos localizados es el siguiente:

- **Sustain:** la duración de una nota se ve reflejada en el tiempo en el que el músico ejecute el instrumento, pero ya que en la canción los instrumentos son virtuales, la duración se añadió virtualmente gracias al parámetro que llamamos *sustain*, el cual mediante segmentos programa la duración de la envolvente y la extiende o la acorta según lo beneficioso para el compositor.
- **Delay:** en este caso, no se usó como en el anterior ejemplo, esta vez se usó el *delay* para comunicar otra atmosfera, es decir el *delay* no se usa como respuesta para una pregunta si no para dar otro tono y color a la canción.
- **Reverb:** con la misma intención que en la anterior canción, el *reverb* fue utilizado para una imagen estéreo más completa y para brindar una profundidad importante a la composición, un elemento que no puede faltar en ninguna mezcla de alta calidad.

- **Distorsión:** con mucha menos intensidad que en el primer tema sigue siendo presente la distorsión en las guitarras y también en los vientos ya que era muy necesaria la elevación de armónicos en estas dos secciones con la finalidad de resaltar las frecuencias medias y altas.
- **Pitch modulator:** la voz principal de la sección de la vocalista femenina recibe una modulación de afinación no necesariamente para arreglar un error, si no con la intención de añadir un arreglo pequeño pero importante que regule la atención del oyente.

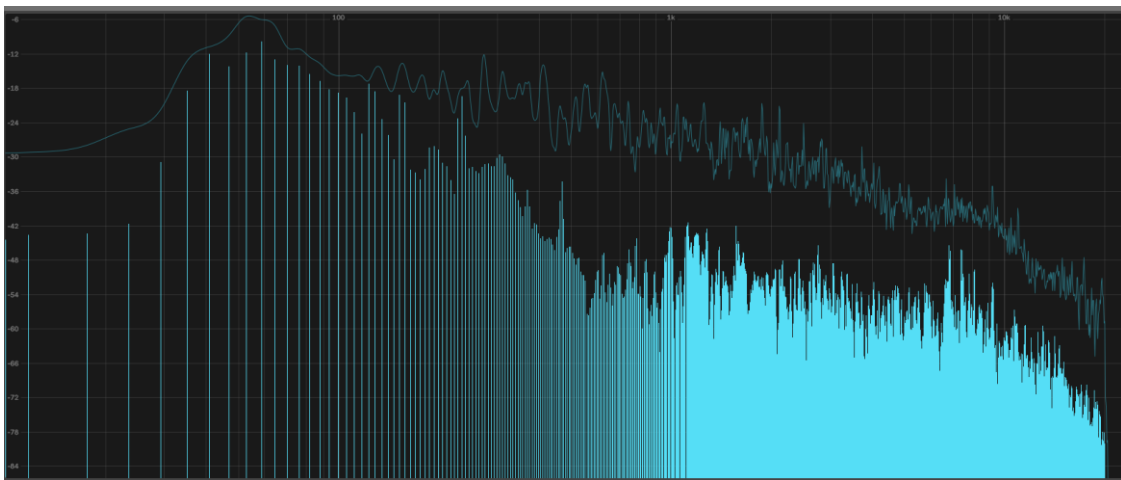


Figura 2. Espectro de *I Don't Need Your Money*.

## 4 Resultados

### Sección rítmica “Suerte”

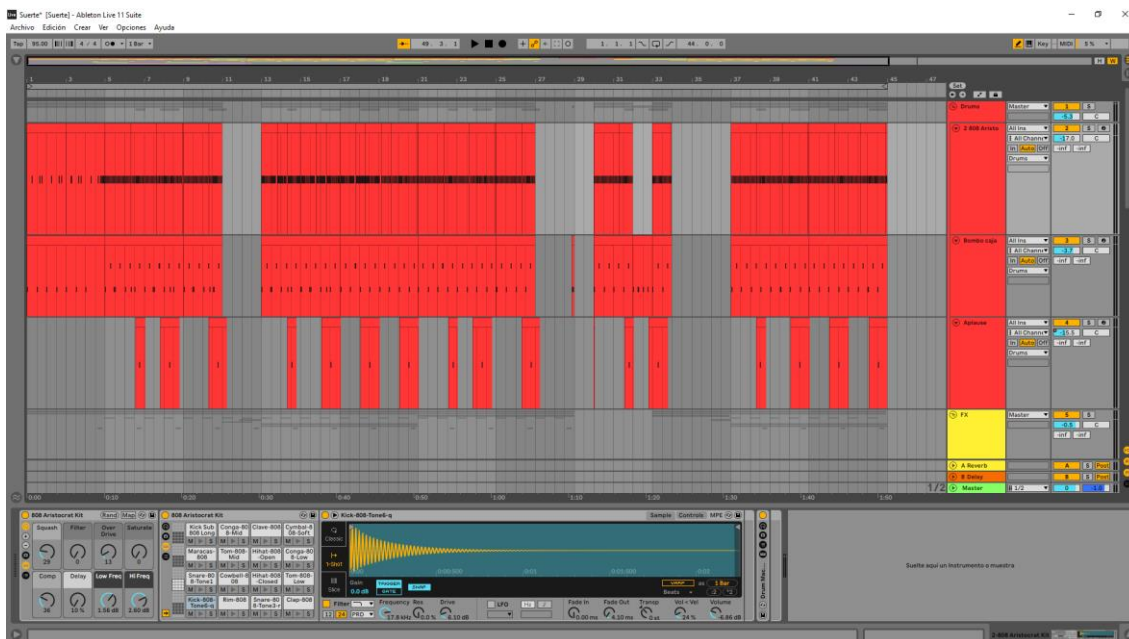


Figura 3. Elementos rítmicos

El proceso compositivo de la primera canción comenzó por el ritmo, se añadieron las pistas de batería que se asemejaran a la rítmica de la canción / *Don't Want Your Money*. Se usó un *pre-se* de batería del DAW Ableton Live 11 editado para que los sonidos tengan congruencia tanto con el género como con el concepto estilístico del ejemplo. Se añadieron unos aplausos que son el elemento con más automatizaciones tales como: Modificación de volumen, paneo, *delay* y *reverb*.

Este proceso de automatización de ritmo se efectuó basándose en el desarrollo rítmico de la canción mencionada y se asemejaron las automatizaciones de para que la forma tuviera sentido contextual. En el minuto final de la canción se procuró romper un poco el concepto para darle otro contorno a la canción y se eliminaron los elementos que sonaban demasiado virtuales, agregando instrumentos reales y suprimiendo la voz.



Figura 4. Elementos realistas.

## Sintetizadores “Suerte”

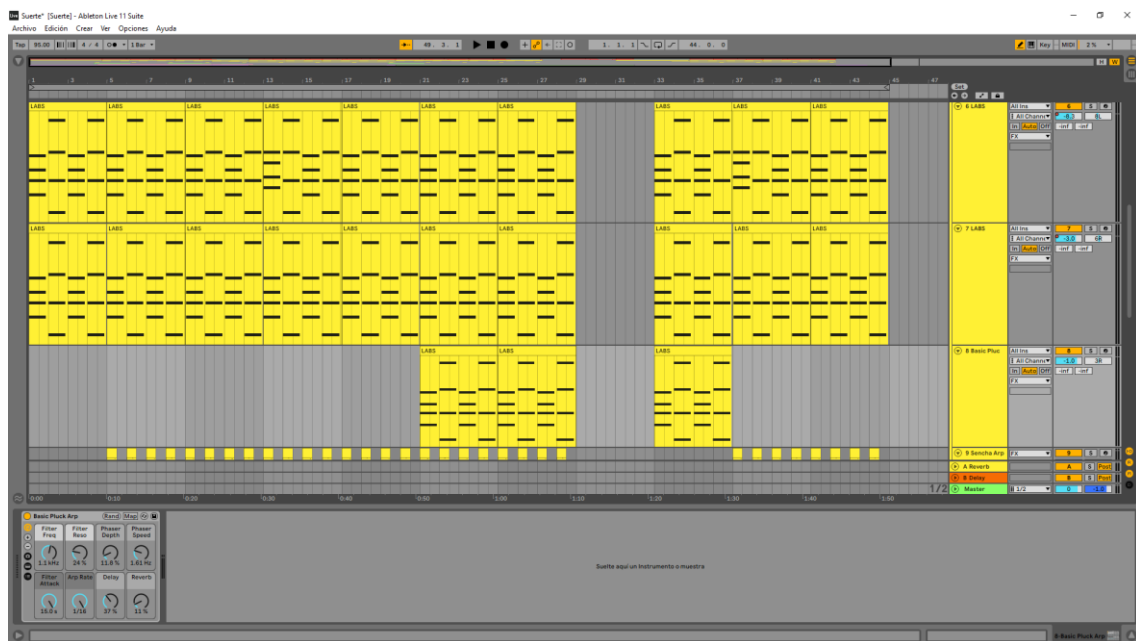


Figura 5. Sintetizadores variados.

Luego se procedió a realizar la armonía que sostiene a la canción, este fue un trabajo de diseño sonoro aplicando la herramienta gratis de Spitfire Audio, el *plug-in* llamado LABS. Con una armonía simple de tan solo dos acordes Dmaj7 y Bm7 se manejan la primera y segunda estrofa de la canción. Para el coro aparece un tercer acorde que crea una relajación armónica y le agrega un nuevo color.

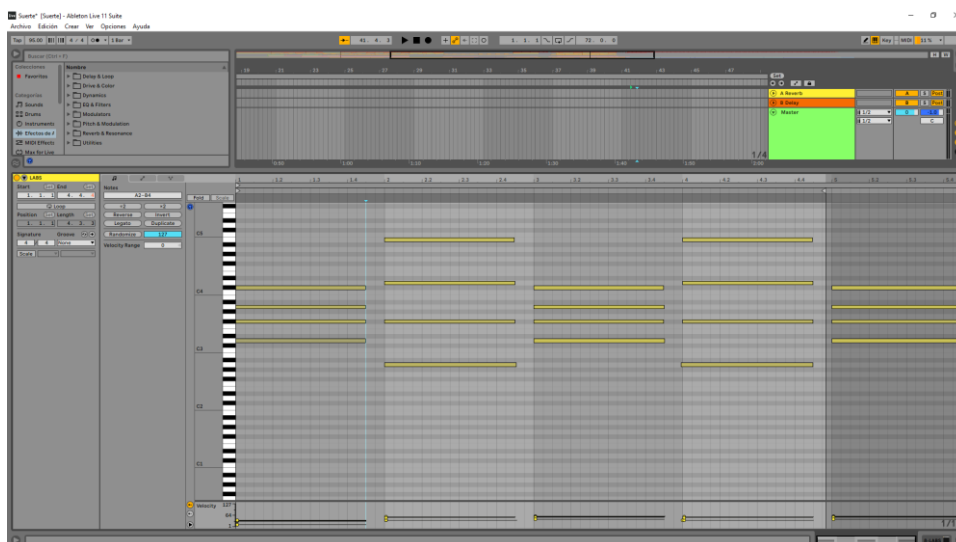


Figura 6. Armonía de sintetizadores.

Para la parte final, los sintetizadores se reemplazaron con la presencia de una guitarra *Funky* que avivara el ritmo de la canción convirtiéndola de una canción electrónica en una mezcla electro-orgánica.

## Arreglos “Suerte”

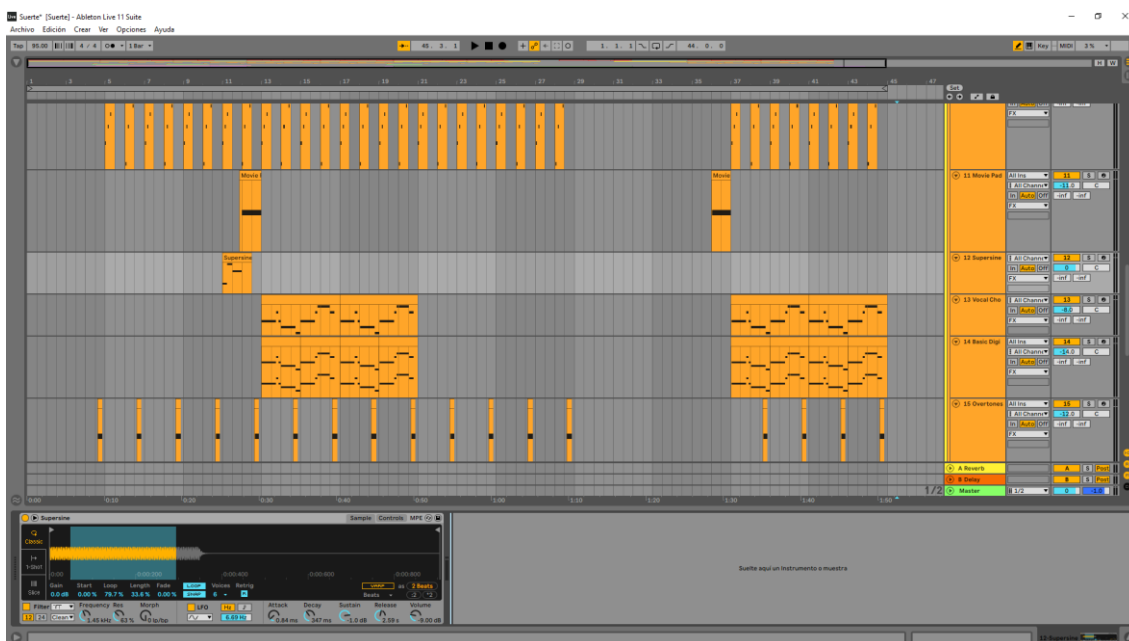


Figura 7. Arreglos sintetizados

El trabajo de arreglos fue ejecutado usando los mismos sonidos que brinda Ableton Live, cada muestra fue escogido metódicamente para que aporte color sin distorsionar el humor que se le quería asignar a la canción, también se incluyeron *momentums* mediante estas herramientas añadiendo *drops* que son sonidos con la función de crear alivio después de una tensión y silencios que evitan la monotonía de la canción.

También se añadió un saxofón real grabado con la técnica *Off Axis* (Es una técnica que consiste en poner el micrófono fuera del eje central de donde proviene el sonido del instrumento) es (Off-Axis, 2021)



Figura 8. Microfonía de saxofón.



## Procesamiento de guitarras “Suerte”

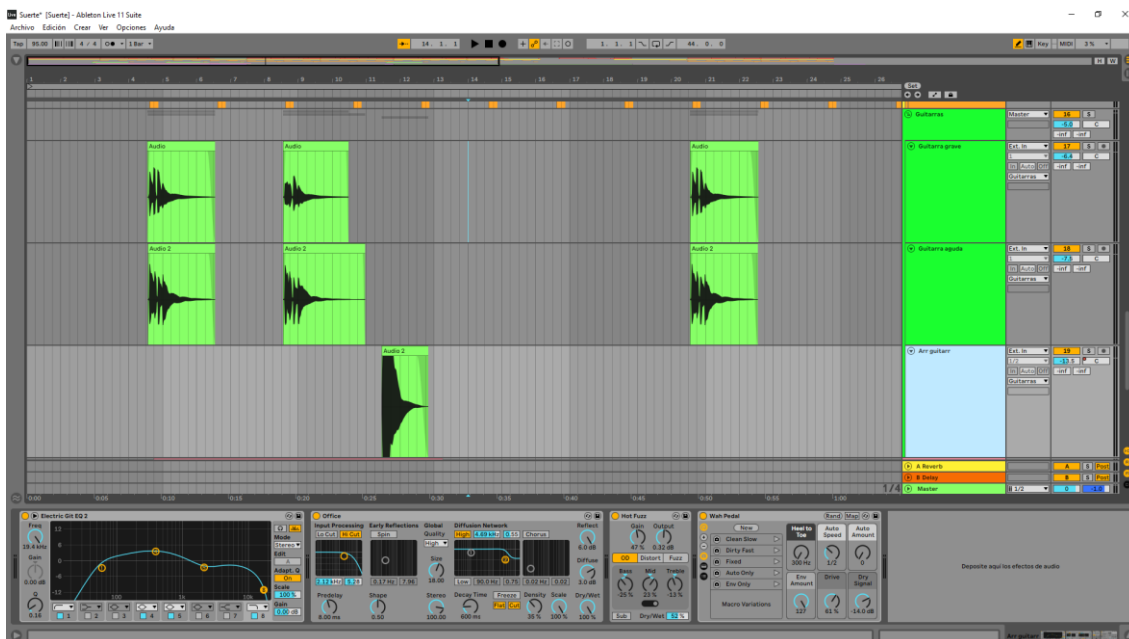


Figura 9. Guitarras grabadas.

Se añadieron guitarras eléctricas con una distorsión muy sutil, primero para empezar a añadir el sonido humano a la canción y segundo para delimitar ciertas secciones, se establecen entre la primera y segunda estrofa. También se localizan al final del coro. En la figura se puede visualizar una ecualización con un filtro de frecuencias bajas para que otros instrumentos puedan ocupar ese espacio como por ejemplo el bajo y el bombo.

## Procesamiento de la voz “Suerte”

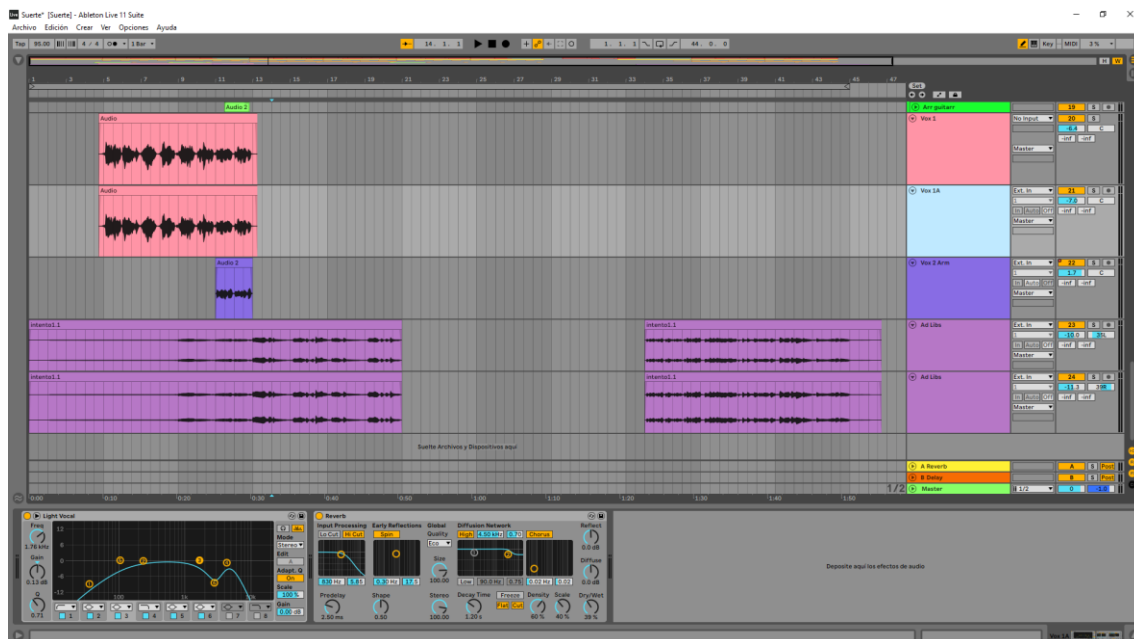


Figura 10. EQ y procesamiento de la voz.

Las voces por lo general se añaden casi al final del proceso creativo, se crearon dos canales con la misma señal de la voz principal para añadir presencia, como se puede observar en la figura 5 se aplicó un filtro de frecuencias altas para minorizar el ruido que producían algunas letras pronunciadas por la vocalista. Se realizaron *ad libs* con la finalidad de enriquecer la relación creativa entre los músicos y el proyecto. Los *ad libs* son sesiones de improvisación que se realizan dentro del tema generalmente los vocalistas para generar efectos vocales llamativos. (Enciclopedia Urbana on, 2019).

## Ritmo “Bucle”

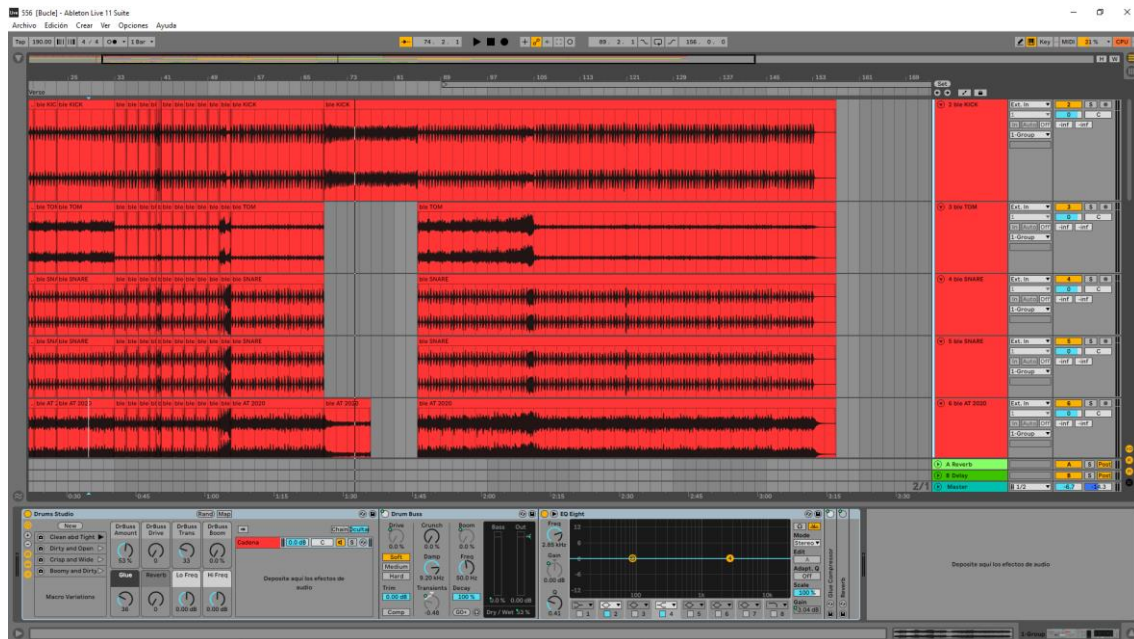


Figura 11. Batería real.

El factor humano siempre va a ser necesario para que la música tenga un sentido orgánico, en el caso de la segunda canción la batería es totalmente real y fue grabada con la técnica *Glynn Jones* enfocándose en colocar micrófonos en el *kick*, *snare top*, *overhead* y *side*, lo que genera una concentración poderosa de resonancia en los platillos que se traduce a un peso rítmico más contundente. Para recibir más impacto del *snare*, se duplicó y desfasó por milisegundos el canal donde venía grabado ese instrumento con la finalidad de darle realce a los golpes y actitud a la canción. (Lui Piluso de El Capitán estudio, 2019).

## Bajo “Bucle”

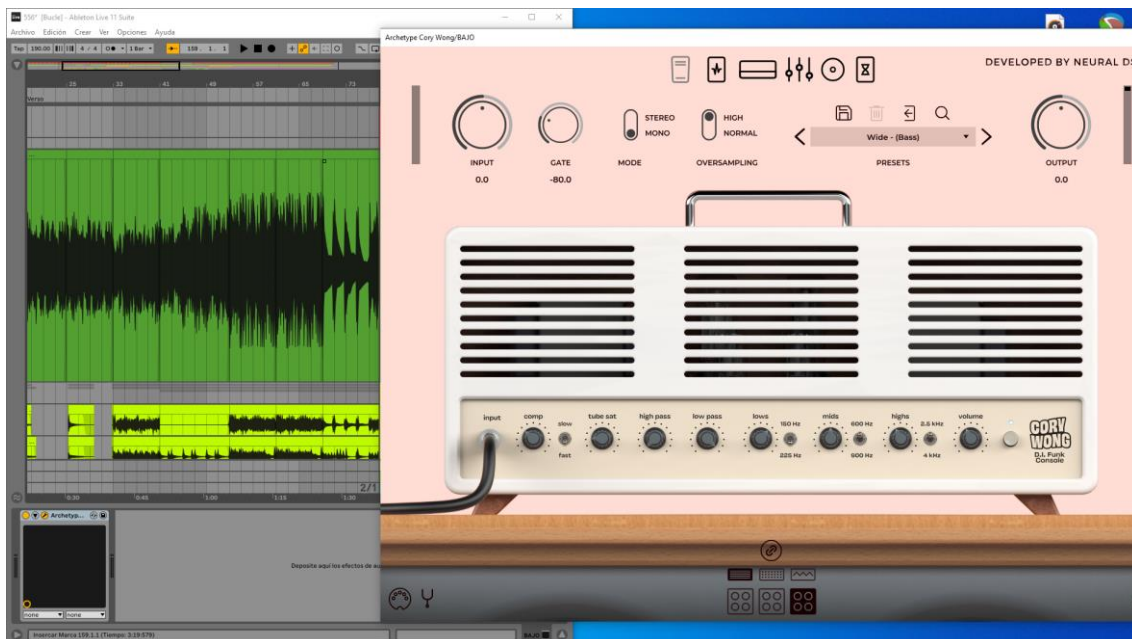


Figura 12. Bajo y amplificador virtual

El bajo, a pesar de que también se grabó con un instrumento real, tuvo un procesamiento en un amplificador virtual, esto debido a que la ventaja de los *pre-sets* ahorra un proceso de ecualización y sólo se retocó el volumen al momento de nivelar la mezcla y los paneos respectivos para la imagen estéreo.

## Guitarras “Bucle”

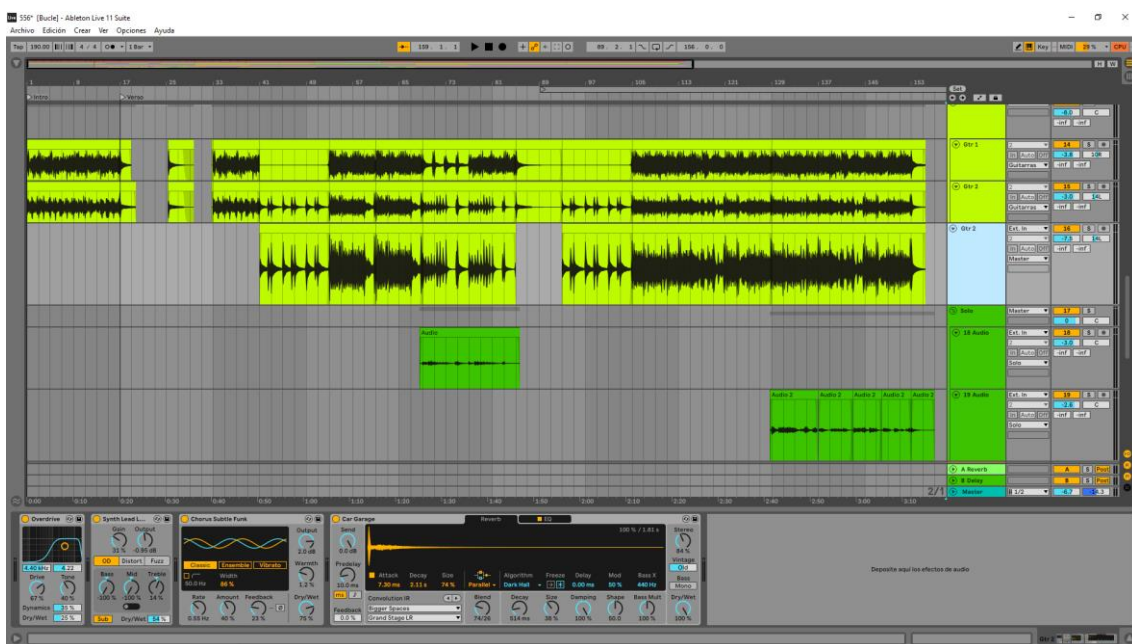


Figura 13. Guitarras

Las guitarras se dividieron en rítmicas y líderes, para las guitarras rítmicas se utilizó distorsión suave para no saturar tanto con ruido la mezcla general, con esto se logró que el acompañamiento llene de manera orgánica los espacios que hubieran sido ocupados por los sintetizadores en la canción del anterior ejemplo.

### Arreglos “Bucle”

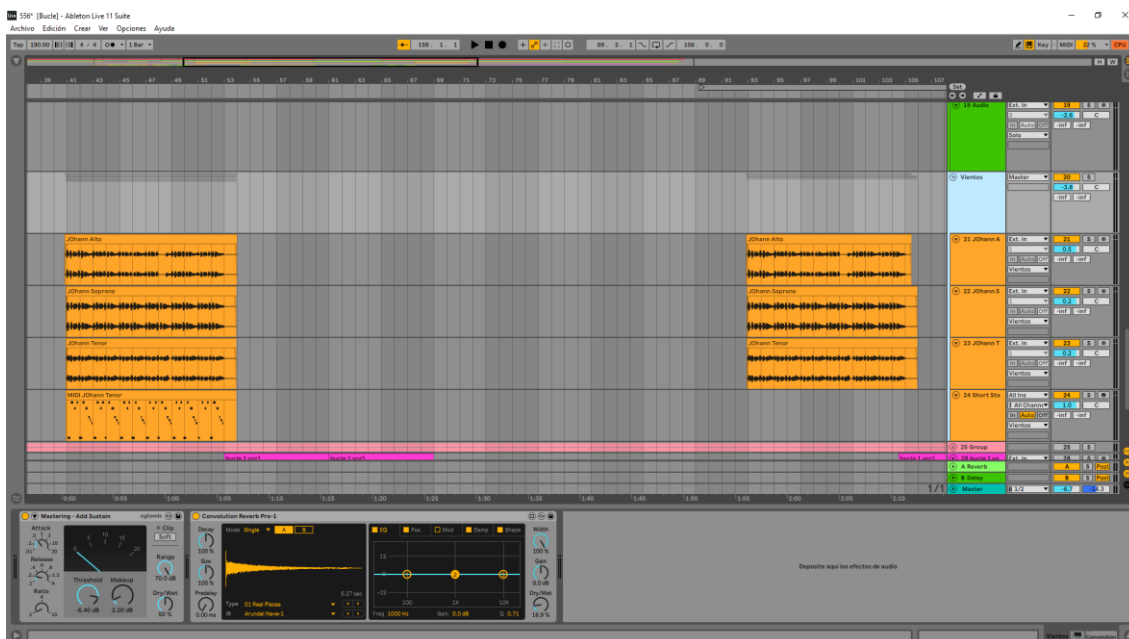


Figura 14. Saxofones arreglos

Para los arreglos se utilizaron saxofones reales, grabados con la misma técnica *Off Axis*, y todos doblando la misma nota por diferentes octavas, se proporcionó un soporte de un instrumento virtual simulando el timbre de una trompeta para compensar el rango de los tres saxofones.

## Voz "Bucle"

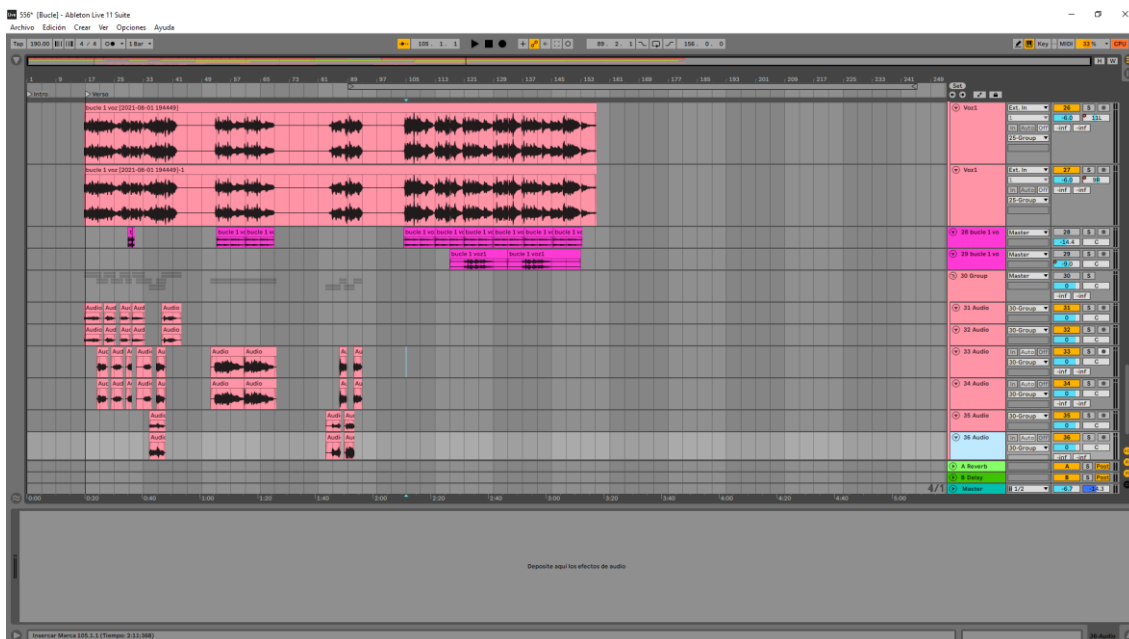
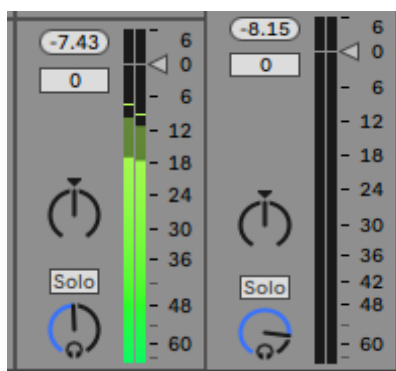


Figura 15. Voces procesadas

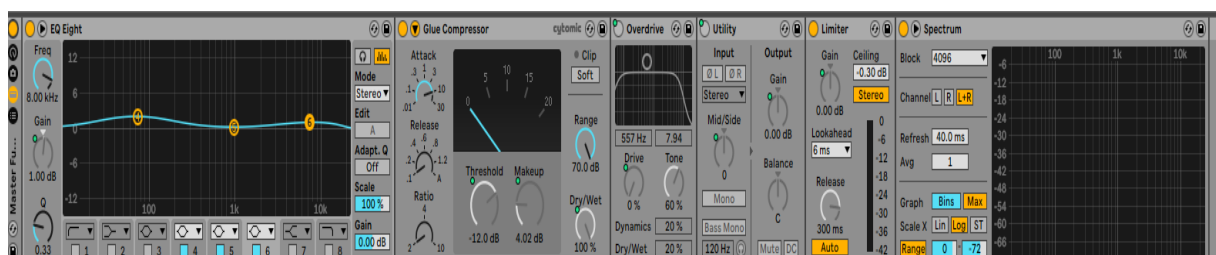
Se utilizó un proceso de capas para el producto final de la voz, esto añadiendo coros y respuestas vocales con la finalidad de imitar el efecto usado en las canciones analizadas sin tener que automatizar ningún proceso virtual a parte del volumen y el *reverb*.

### Mezcla y master

Para la mezcla de ambos temas se procuró no rebasar el límite sugerido de -6dB incluso cuando estaban añadidos algunos efectos automatizados dentro de los canales que iban directo al canal master.



Y para la parte final se añadió una cadena de master que contenía un ecualizador para control de frecuencias, un compresor que ayuda a empastar los volúmenes de las secciones y que el producto suene más compacto, un *overdrive* con automatización para que los arreglos resalten, un *limiter* que añada más potencia al volumen de la mezcla final y un espectro para controlar y comparar con los elementos sonoros analizados.



## 5 Conclusiones

El proyecto realizado tuvo algunos contratiempos, se debe tomar muy en cuenta que se siempre que se trabaja con una programación, las expectativas rebasan los límites sugeridos, siempre que se trabaje con un cronograma y sobre todo con personas que viven a una distancia moderada del lugar donde se desarrolla el trabajo se deben ajustar varios horarios para que funcione el proceso.

Mientras se realizaban las grabaciones y al no poseer un lugar donde sabemos que se tendrá una calma fidedigna, se localizaron bastantes dificultades debido a el manejo de equipos o las filtraciones de sonido que sucedían a veces fuera de nuestro control, para contrarrestarlo se volvieron a grabar las tomas arruinadas una y otra vez hasta lograr el producto ideal.

En cuanto a las canciones, desde el proceso creativo se debe tener muy clara la forma en la que uno quiere trabajar, fuera del gusto personal, si no le dedicas tiempo y paciencia a un trabajo por más que te guste hacerlo, no se efectuará de una manera adecuada.

Muchas veces el desarrollo de la composición de las canciones varía según el estado de ánimo, es bastante bueno componer cuando tus emociones y pensamientos se encuentran en un equilibrio.

Como productor es bastante satisfactorio ver el proceso de rendimiento día con día, gracias a la planificación y el trabajo del grupo se pudieron tener claras las direcciones de ambos temas en un buen tiempo y con una buena programación.

En conclusión, este proceso de producción que abarca todo lo que un músico debe pasar para obtener una canción fue muy aleccionador, requirió un arduo trabajo el cual viene registrado y evidenciado con los anexos, sin duda la producción musical es un arte, sobre todo porque siempre te enseña a que te desenvuelvas fuera de tus límites y requiere un nivel de comprensión, creatividad y dedicación que no cualquier persona posee.



## 6 Recomendaciones

- Tomar en cuenta que un proceso de titulación no es algo que se realice de la noche a la mañana, siempre procurar avanzar por lo menos un mínimo en cada día.
- Cuando surge un problema, no desesperar. Las dificultades siempre existen y se deben afrontar con opciones.
- Es esencial buscar un lugar y una rutina de trabajo amenos, las distracciones son el peor enemigo de un proceso largo, lograr encontrar estas dos cosas te convertirán en una persona más productiva.
- Un cronograma se convierte en una herramienta indispensable al momento de realizar proyectos, erradicar lo más que se pueda las actividades improvisadas a último minuto.
- Busca la inspiración en cada avance, hay días en los que uno no nota progreso alguno y esto puede caer en una presión emocional importante al tratarse de un trabajo tan importante como lo es una tesis.
- Descansar entre rutinas largas de trabajo, el descanso es una medicina para el cuerpo cuando gasta energía y recursos.

## Referencias

Bassman, L. (2020, 8 marzo). ¿Qué es la Producción Musical? Runner-Up Records. <https://www.runneruprecords.com/que-es-la-produccion-musical/>

Chris Stapleton. (2021, 27 mayo). GRAMMY.Com. <https://www.grammy.com/grammys/artists/chris-stapleton/15418>

D'Urso, B. (2021, 7 mayo). ¿Qué es VST? Plugins VST y su funcionamiento. MusicaPod. <https://musicapod.com/que-es-vst/>

Dios, M. J. (2014, 30 julio). ¿Qué es un interface de audio? Órbita Sónica. <https://www.orbitasonica.com/2010/12/que-es-un-interface-de-audio.html>

H.B. (2018, 14 junio). Ed Sheeran. Historia - Biografía. <https://historia-biografia.com/ed-sheeran/>

Historia. (2010, 15 diciembre). Tarjetas de Sonido. <https://miriancarvar.wordpress.com/historia/>

Jeffries, D. (2021). Bruno Mars | Biography & History. AllMusic. <https://www.allmusic.com/artist/bruno-mars-mn0001032082/biography?1624303712058>

Lui Piluso de El Capitán estudio. (2019, 10 enero). *Cómo grabar una batería con utilizando la técnica de Glynn Jones* –. El Capitan estudio. <https://elcapitanestudio.com/tag/como-grabar-una-bateria-con-utilizando-la-tecnica-de-glynn-jones/>

Night Mx, B. (2016, 27 diciembre). La historia jamás contada sobre “Ableton” el programa que revolucionó la música electrónica. Beat Night MX.

<https://beatnightmx.com/noticias/la-historia-jamas-contada-sobre-ableton-el-programa-que-revoluciono-la-musica-electronica>

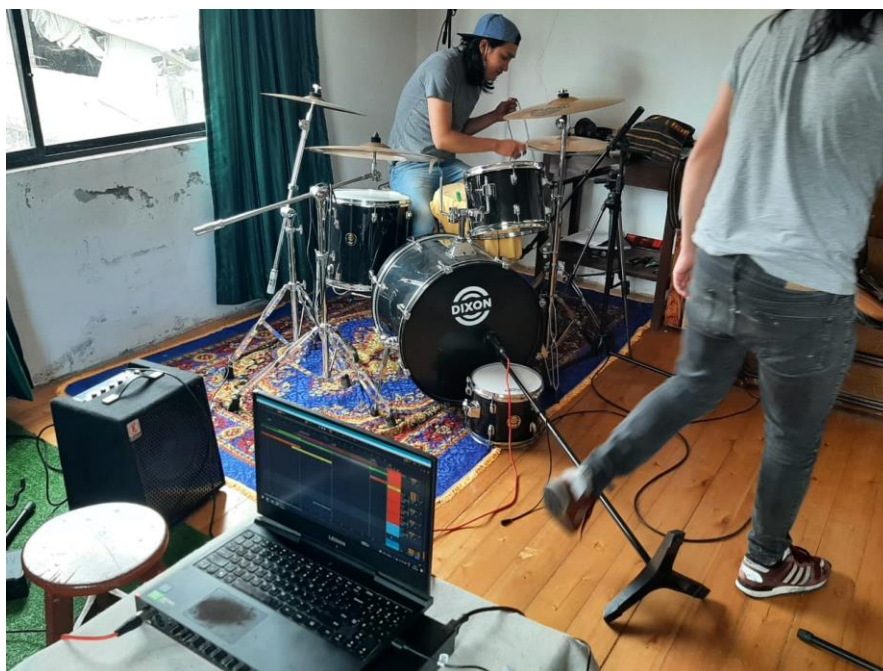
PromocionMusical.es. (2020, 26 octubre). Instrumentos Musicales.  
<https://promocionmusical.es/instrumentos-musicales-2/>

S. (1997, 12 agosto). *Off-Axis*. InSync.  
<https://www.sweetwater.com/insync/off-axis/>

Sobre Waves LTD. (2021). WavesLatinoAmerica.  
<https://www.waveslatinoamerica.com/pages/about-us>

## **ANEXOS**

## Anexo 1. Fotos

















## **Anexo 2. Audios finalizados**

[https://drive.google.com/drive/folders/1IVoU0pGZWKJXT1Jz\\_Tazcck1tT0DU2Z?usp=sharing](https://drive.google.com/drive/folders/1IVoU0pGZWKJXT1Jz_Tazcck1tT0DU2Z?usp=sharing)

## **Anexo 3. Canción elegida para concierto emblemático**

[https://www.youtube.com/watch?v=-9J8dig\\_axk&t=1161s](https://www.youtube.com/watch?v=-9J8dig_axk&t=1161s)

