



Pontificia Universidad  
**JAVERIANA**  
Bogotá

TRABAJO DE GRADO  
PRODUCCIÓN FONOGRAFICA, “GREENLAND”

LUIS ALFONSO NARANJO VALENCIA

ASESOR:  
JUAN SEBASTIÁN MONSALVE

PONTIFICIA UNIVERSIDAD JAVERIANA  
FACULTAD DE ARTES  
DEPARTAMENTO DE MÚSICA  
COMPOSICIÓN DE MÚSICA COMERCIAL  
BOGOTÁ D.C  
2019

## **Tabla de Contenidos**

1. Resumen
2. Introducción
3. Objetivos
  - 3.1. Objetivo general
  - 3.2. Objetivos específicos
4. Justificación y planteamiento del problema
  - 4.1. Justificación
  - 4.2. Planteamiento del problema
5. Marco Teórico / Estado del Arte
6. Metodología
7. Análisis Musical-Sonoro de las canciones
8. Bibliografía

## 1. Resumen

Este trabajo consiste en la realización y producción de 12 Tracks musicales que entran en el espectro de la corriente del Pop comercial de la actualidad y que cuentan con una estética definida por los sonidos electrónicos provenientes de sintetizadores, samplers y múltiples efectos, logrados todos, desde un ambiente digital.

Características como las melodías, la textura, el contrapunto y la tímbrica, toman una gran relevancia en el desarrollo del álbum.

Las influencias más notorias en la sonoridad del trabajo pueden ser rastreadas desde artistas del *mainstream* internacional como Daft Punk, Madeon, Porter Robinson, Mr. Oizo, Post Malone, Phoenix, Zedd, J. Balvin, Bag Raiders, entre otros. Al unir las influencias directas con la musicalidad interna del compositor, se obtiene el resultado sonoro mostrado en este trabajo discográfico.

## 2. Introducción

El llamado *mainstream* de la música comercial se enfoca en difundir los sonidos más atrayentes, directos, concretos y efectivos para lograr ser digerida por una gran cantidad de personas y así poder obtener un mayor poder comercial, y por ende, mayores ganancias económicas.

En el mundo de hoy, es prácticamente inevitable no estar permeado de las sonoridades y tendencias que se escuchan día a día en los medios masivos de comunicación, por lo que toma mayor importancia que ésta música contenga riqueza musical y elementos que la hagan no solo consumible, si no también interesante.

Este trabajo fonográfico trata de obtener elementos de muchas influencias artísticas para así llevar a cabo una composición y producción que siga los estándares que exige la industria del *mainstream*, pero también, experimente con otro tipo de procesos y métodos para que los resultados tengan cierto grado de originalidad.

### **3. Objetivos**

#### **3.1. Objetivo General**

Realizar una producción sonora que conste de 10 composiciones originales (canciones con la voz como principal elemento). La estética se basará en los timbres, ritmos, melodías, armonía y fonética usados en algunos géneros y estilos de la Música Electrónica y el Pop contemporáneo.

#### **3.2. Objetivos Específicos**

- Analizar y comprender el estado del arte. En este caso, se tomará como material de análisis producciones de artistas Pop y de Música Electrónica con carácter comercial de la última década.
- Componer la música y letra de toda la producción sonora, aplicando lógicas y conocimientos adquiridos a lo largo de la carrera. Los textos de las canciones serán escritos en Inglés y español.
- Definir diferentes sonoridades y texturas a partir del uso de herramientas como Sintetizadores y Samplers. Éstos se mezclarán con instrumentos tradicionales no electrónicos, utilizando los conceptos de orquestación como guía.
- Generar fusiones sutiles de distintos estilos y géneros, tanto dentro de la Música Electrónica (House, Future Bass, Dubstep, Deep, Techno, etc), como del Pop en general y estilos propios de Colombia y el Caribe como la Cumbia, el Dancehall, la Soca y el Reggae.
- Realizar los arreglos para cada una de las canciones.
- Escribir y editar las partituras correspondientes a la obra.
- Capturar en formato digital las voces y otros elementos musicales.
- Llevar a cabo el proceso de Mezcla, como parte de la postproducción del álbum.
- Añadir piezas gráficas como arte visual. Se empleará a un diseñador gráfico para este fin.

## **4. Justificación y Planteamiento del Problema**

### **4.1. Justificación**

La música comercial en Occidente ha sufrido grandes cambios durante las últimas décadas, esto ha ocasionado que los productores y compositores que deseen mantenerse en la vanguardia de estas sonoridades, deban permanecer actualizados en cuanto a factores como el timbre, los arreglos, la mezcla y otros elementos que hacen parte de una producción musical, teniendo en cuenta que los cambios constantes en las tecnologías musicales, generan cambios en los resultados artísticos.

No es un secreto que el mundo y la sociedad humana son controlados por las lógicas y pensamientos del sistema capitalista en el que nos encontramos y esto, por supuesto, se ve reflejado en las creaciones musicales que llevan consigo objetivos comerciales o de ventas. Éstas lógicas capitalistas han llevado a una posible banalización del producto musical y/o artístico, como lo expresa el escritor Peruano Mario Vargas Llosa en su libro “La Civilización del Espectáculo”, pero a su vez, también han llevado a la masificación de las creaciones artísticas, donde a diferencia del pasado, no solamente los grandes poderes económicos tienen la capacidad de crear e incluso, de difundir productos artísticos.

Dicho lo anterior, es casi una necesidad el intentar globalizar las actividades artísticas, sin importar las limitaciones geográficas o de otro tipo de contextos, con el fin de entrar a competir en un mercado global que ya tiene sus estructuras muy definidas.

### **4.2. Planteamiento del Problema**

- ¿Cómo ha sido la evolución del Pop y la Música electrónica comercial para obtener los resultados que escuchamos hoy en día?
- ¿Es conveniente realizar un álbum donde predomine la lengua Inglesa a pesar del contexto geográfico?
- ¿Cuáles son los factores que influyen para clasificar un producto artístico dentro de lo comercial?
- ¿Es posible realizar una producción sonora de alta factura utilizando instrumentos virtuales como mayor herramienta?

## 5. Marco Teórico / Estado del Arte

Los referentes a tomar en cuenta para el análisis y comprensión serán elegidos a partir de un criterio personal, es decir, gusto y empatía del autor por ciertas estéticas que han estado presentes en el Pop y la Música Electrónica más comercial de la última década.

Los Artistas son:

- Daft Punk
- Deadmau5
- Disclosure
- Mr. Oizo
- Zedd
- Phoenix
- Madeon
- Ariana Grande
- Porter Robinson
- Alesso
- Calvin Harris
- PYLOT
- Dua Lipa
- Major Lazer
- Tiësto
- Aquilo
- Skylar Spence
- Bomba Estéreo
- Bleepolar
- WRLD
- J. Balvin

Los anteriores Artistas tienen en común la sonoridad electrónica. El uso de Sintetizadores y Samplers es determinante en sus propuestas estéticas.

Están permeados de los distintos sonidos que se han desarrollado históricamente en ciudades como Londres, París, Berlín, Detroit y Chicago.

La gran mayoría de ellos realiza los textos en Inglés, a pesar de no ser necesariamente de países donde éste es su lengua materna, todo esto, con un fin comercial y de estandarización de las fonéticas en el plano principal de la música, la voz.

Al ser música pensada en muchos casos para la pista de baile, los anticipos armónicos de corchea son muy recurrentes en todos ellos y los bajos pueden darse de distintas maneras, incluyendo figuraciones por medio de arpegiadores automáticos.

Las voces y el Beat (Sección rítmica), son el primer plano y principales elementos de este tipo de música. Esto, con el fin de ser familiar y entendible para un gran número de personas y poseer la capacidad de generar experiencias desde la dimensión del baile.

Cada tipo de voz posee ciertas características que llevarán a definir la composición e interpretación de cada una de las canciones, por lo que cada obra será un universo diferente. Las melodías de la voz son generalmente sencillas, lo cual no quiere decir que sean inferiores, sino todo lo contrario, a veces en la sencillez hay una gran complejidad. Éstas realizan contrastes entre notas largas y cortas, desarrollan motivos cortos, cuentan con saltos característicos, realizan secuencias y por lo regular, son muy ricas en el factor rítmico.

En los últimos 2 a 3 años se ha visto una disminución del uso de los Sintetizadores más tradicionales y el Sampling ha ganado un gran terreno para ubicar elementos sonoros en estas músicas.

El ElectroPop y la música electrónica más comercial, o EDM, se han nutrido de diferentes vertientes de las músicas alrededor del mundo. Es así como los instrumentos musicales más tradicionales como la Guitarra Eléctrica, el Bajo Eléctrico o el Saxofón son fuentes sonoras para definir su estética. A su vez, instrumentos de ciertas zonas geográficas del planeta, como el Alegre de la Cumbia o el Gong de Indonesia y las Islas de Java, también hacen presencia en sus texturas.

La Mezcla y Masterización son parte fundamental para este tipo de música, ya que los ambientes que se generan deben ser claros y ocupar un espacio exclusivo dentro del panorama sonoro.

Los referentes son, en su mayoría, artistas del llamado Top 40, cuyo objetivo no se queda en lo netamente artístico, sino también en promover la gran industria que se mueve alrededor de la música, es decir, en marketing y ventas.

#### **Instrumentos virtuales y FX utilizados:**

- **Sylenth1**
- **VPS Avenger**
- **UVI Falcon**
- **Spire**
- **Wavetable**
- **Operator**
- **Pigments**
- **Serum**
- **Arcade**
- **Simpler**

- **Movement**
- **Arturia V Collection**
- **FM8**
- **Portal (Efectos granulares)**

## **6. Metodología**

La metodología se dio esencialmente a través de la investigación de campo y búsquedas experimentales.

El análisis y comprensión de las producciones musicales de los referentes se tomó como la piedra angular para la realización del proyecto.

Los elementos tenidos en cuenta para las composiciones son:

- Melodía
- Fonética
- Ritmo y contrapunto
- Orquestación (Tímblica)
- Armonía
- Forma

Para la composición se tomó como base los elementos encontrados tras el análisis, no para hacer copias de lo ya existente, sino más bien, para obtener las estéticas deseadas y aportar así al proceso creativo.

La grabación o captura de las voces se realizó con diferentes cantantes de la escena Pop Bogotana y de otros países como Los Estados Unidos para obtener una amplia gama de sonoridades, teniendo en cuenta que la voz es el primer plano en este tipo de música y define gran parte de la estética.

Los timbres fueron creados, en su mayoría, de manera original, pero a su vez, estarán basados en los paradigmas estéticos planteados y comprendidos durante el análisis.

La dirección en grabación para los cantantes será fundamental para obtener el resultado deseado.

El proceso de mezcla fue minucioso y detallado, con el fin de encontrar un panorama sonoro inteligible y agradable al oído. Mientras que en la Masterización se buscó un punto medio entre los extremos de contar con un gran rango dinámico y la sobrecompresión/extralimitación.

## 7. Análisis Estilístico y Musical

Éste análisis se centrará en los aspectos musicales y de producción más relevantes de cada una de las canciones, a consideración del autor.

Se describirán algunas de las técnicas utilizadas para la composición, arreglos, orquestación y post-producción del álbum.

### GREENLAND

#### TRIPPY (Feat. Palmer)

- Esta canción, la cual abre el álbum, está basada en las lógicas usadas en las músicas electrónicas del Hip-Hop y del Trap moderno, donde se intentó explotar el uso de la fonética, ya que mezcla frases en español con palabras provenientes del inglés.
- Las melodías fueron creadas detalladamente. El coro consiste en un motivo, el cual se desarrolla al agregar un antecedente a lo ya utilizado y cuando el material ya ha sido repetido, se hace un cambio en las alturas del motivo para generar un nuevo interés sónico. La segunda sección del coro es una respuesta a la primera sección.
- Los elementos atresillados, son fundamentales para la concepción de la canción. Los tresillos en el Hi-Hat son característicos y estilísticos en la música Trap y fueron llevados a las voces en el primer plano para unir los conceptos y dar cohesión. A su vez, esto genera un ambiente que puede pensarse dentro de las músicas Latinoamericanas y del Caribe, donde los tresillos, o la misma métrica de 6/8, tiene gran relevancia. Las voces principales toman estas lógicas y las utilizan a su favor. En el Hi-Hat, también se generan texturas que sugieren *Glitches* a modo de “errores” tímbricos, análogo al momento en que un computador tiene problemas en la lectura de alguna de sus memorias, esto también es muy característico de la música Trap.
- Las secciones de la canción intentan generar contrastes entre texturas más densas y texturas un poco más “vacías”, no solo añadiendo y quitando planos, si no también, modificando los acordes que cumplen función armónica. La armonía es simple: IV - I durante toda la canción, pero estos bloques armónicos son diferenciados al quitar o añadir notas clave para la sonoridad. Las 3ras y las 6tas fueron puestas y sacadas sistemáticamente para lograr este fin, al igual que la adición de 9nas y suspensiones de 4ta.

- La influencia de la lógica de la música puntillista es evidente en la manera en que se dan las articulaciones formales por medio de ruidos y efectos de barrido, ya que su disposición sugiere puntos específicos, donde pueden ser sucedidos por otros puntos dispuestos en otros lugares del espectro de frecuencias.
- La síntesis electrónica fue trabajada detalladamente usando sintetizadores FM y de síntesis aditiva y sustractiva. El manejo de los parámetros modulantes como envolventes y LFO's es esencial para darle vida y movimiento a estos sonidos. El plano armónico es realizado por un sintetizador sustractivo con una envolvente con mucho tiempo de ataque y sin release, para generar la sensación de estar en reversa, ya que nuestro oído lo toma como una inversión de la envolvente de un instrumento o sonido del mundo real.

## MIRAGES

- Esta composición y producción fusiona elementos de la música Synthwave de los años 80's con ritmos y melodías características de la música Indie Rock e Indie House.
- La fonética es esencial para el ambiente creado, ya que al estar escrita en lengua Inglesa, realiza articulaciones diferentes a lo que sucedería en el español. Cabe resaltar que la fonética, al ser una característica intrínseca de la voz humana, y al hacer parte del primer plano de la música en sí, va a ser clave en la sonoridad final.
- Para la producción, todos los instrumentos fueron obtenidos con sintetizadores y samplers, únicamente la voz fue grabada acústicamente.
- La estructura formal de la canción sugiere lógicas de la música House y Techno, donde existe una sección climática instrumental, o *Drop* el cual sigue los lineamientos del coro Pop, donde la melodía debe ser *cantabile* y recordable a través de motivos, saltos y utilización de los fenómenos rítmicos como el contrapunto y las hemíolas.
- La sonoridad pentatónica, y en algunos casos la evasión del segundo grado de la escala, generan la sonoridad armónica global, de cierto modo, podría pensarse desde la lógica modal, donde se evaden ciertas notas específicas de la escala para permitir sentir, por ejemplo, un modo jónico y lograr diferenciarlo de la escala mayor.

- El círculo armónico principal de la canción es buscado sistemáticamente a través del movimiento de las voces, es decir, al iniciar la pieza, el bajo realiza un pedal sobre la misma nota (tónica), a pesar de que el plano armónico ya tiene toda la coloración que guardará el resto de la canción. Luego este pedal se transforma en una progresión típica *I - IV - V* para confirmar la tonalidad, pero posteriormente, cuando se ha confirmado esta tonalidad mayor, modula a su relativa menor a través de acorde común, usando el *IV* como pivote, el cual se convertirá en el *VI* de la nueva tonalidad menor, todo esto con un acorde *V7* entre ellos, coloreando y sorprendiendo al oído, según lo que ya se había escuchado. Esta progresión alcanzada (*VI - V7 - i - iv - v*) se mantiene durante toda la canción, dando variaciones usando la orquestación de los sintetizadores como elemento cambiante para no tener pérdida del interés en la audición. También, el contraste generado al usar acorde de dominante “*V7*” y luego su acorde paralelo “*v*”, permite percibir la idea de la cadencia rota al final del recorrido armónico, tras haber hecho una cadencia *V7 - I* en la mitad del círculo armónico, esto genera un poco de estabilidad en los puntos de articulación, ya que la inestabilidad fue creada anteriormente.
- El plano armónico posee un ritmo que sugiere un *tumbao* de la música Afrolatina, este sintetizador, con estética de música de *16 Bits*, fue creado desde los parámetros rítmicos encontrados en los pianos y tres cubanos de la Salsa, lo cual lleva de inmediato a una sonoridad que se aleja un poco de los estándares del Indie Rock y el House. Este plano está compuesto por una armonía a 5 voces, donde se hacen imitaciones entre voces como sucedía en los motetes del Siglo XVI, al tratarse del plano netamente armónico, estas imitaciones no son del todo perceptibles, pero se encuentra subliminalmente en la textura.
- La línea melódica del bajo está basada en las subdivisiones rítmicas encontradas en muchos bajos del Rock, con pedales melódicos por acorde. El timbre de este instrumento está cargado de contenido armónico, basado en sonoridad de ondas *diente de sierra* para obtener las frecuencias necesarias y poder tenerlo al frente en la mezcla.
- Se utilizaron algunos *samples* para obtener las melodías del coro instrumental o *drop*. El arreglo fue pensado a modo de contrapunto (no imitativo) con la lógica que se encuentra en los mambos de la Salsa, separados por registro. Entre los dos planos, generan una textura dinámica para el primer plano global.
- La orquestación y el diseño sonoro de las distintas texturas se trabajó pensando en las cualidades tímbricas y de registro de cada uno de los sintetizadores. Se evidencia en el Pre-Coro, cuando un sintetizador FM en un registro alto, complementa un sintetizador con sonoridad *diente de sierra*, el cual lleva el bloque armónico. El sintetizador FM

cumple una función de coloración armónica, mientras el de diente de sierra, realiza la triada base con 7mas.

- En la sección C de la canción se realiza una textura distinta y única en la pieza al unir el plano base armónico a un arpegiador, usando lógicas similares a las que desarrolló Richard Wagner en sus obras, donde por ejemplo, las maderas podían realizar arpegios muy rápidos y con dinámicas suaves, mientras los otros planos realizaban funciones melódicas o rítmicas.
- La canción cuenta con un *Solo* de sintetizador, pensado y grabado sobre los estilos usados por artistas como Daft Punk, donde un sonido logrado con ondas diente de sierra, puede tornarse interesante a través del juego rítmico y de modulaciones de Pitch haciendo uso de LFO's.
- Los cambios de registro en los planos melódicos se realizan para dar movimiento a una misma melodía, es decir, se realizan las mismas melodías pero a diferentes octavas, como sucede en el sintetizador con distorsión tipo *foldback* que hace presencia al inicio y también al final de la canción.
- El cierre de la canción se logra a través de la desaparición de todos los planos, a excepción de 2 sintetizadores que estuvieron presentes todo el tiempo de manera subliminal, estos sintetizadores pasan al primer plano en el momento en que toda la orquestación se da por finalizada.

## ESPIRAL

- Esta canción se trata de una fusión que une las sonoridades del Bambuco más tradicional, con la sonoridad de la música electrónica y cuenta con influencias del Rock en español (Fito Páez, Gustavo Cerati, Enrique Bunbury) en sus líneas melódicas y letras.
- Este Beat, particularmente, fue creado con sonidos provenientes de la *drum machine* Roland T909, la cual tiene sonidos muy característicos, y es usada en la actualidad para géneros como el Nu-Disco. Este Beat se rige por una lógica minimalista, estilística de la música house y su desarrollo se da a través de la apertura de los timbres con filtros.
- La sección rítmica cuenta con un plano realizado en BeatBox, los shakers fueron grabados y sampleados a partir de una voz.
- Es la única canción del LP que cuenta con instrumentos grabados acústicamente. Contiene un trío de cuerdas andinas (Guitarra, Tiple y Bandola), realizando funciones

idénticas a las de un bambuco tradicional, donde la Bandola genera melodías y el Tiple y la Guitarra planos armónicos.

- Los melotipos clásicos del Bambuco están presentes y mezclados con otro tipo de melodías, lo que genera un sonido especial apegado a lo tradicional, pero con tintes de transculturación e internacionalización. Es así como se encuentran los acentos agógicos estilísticos de éste género.
- La forma de la canción consta de:  
*Intro Instrumental - A - A' - Coro (B) - C - Transición modulante - B - B'*  
La transición modulante es un concepto que vemos regularmente en la forma Sonata del Clasicismo.
- A pesar de que la línea melódica en el primer plano está influenciada por otros géneros, se encuentran guiños directos a las escuchadas en los Bambucos tradicionales, como sucede en la segunda parte de la sección C de la forma. La frase “Años para olvidar” sugiere elementos presentes en el estilo original, como lo es el acento agógico en la última corchea del segundo compás de cada frase, con métrica de 6/8.
- El uso de sonidos de sintetizadores modernos aporta una sonoridad actual, como en el caso del sintetizador del primer plano que responde a la voz en el coro luego de la frase “Viendo el tiempo escapar”, el cual es una voz sampleada y procesada por medio de técnicas de síntesis granular.  
Se utilizaron *samplers* para algunos arreglos vocales, los cuales, fueron modificados con saturación y filtros especiales. Al igual que con los arreglos vocales, también fue sampleado un tiple para producir una suerte de *Arpegiador* con su timbre, el cual se puede apreciar sobre el coro final, posterior a la transición modulante. Éste arpegiador tiene un carácter de hemiola, donde las notas del arpegio se agrupan en un número diferente al esperado en métrica de 6/8.
- La armonía es simple pero coloreada con sonoridades de *b9* y *9nas* diatónicas. Se basa en una progresión *i - ii7(b5) - V7(b9) - i*, modulando a la relativa mayor de Mi menor y haciendo un recorrido por varias resoluciones de *V7 - I*, hasta alcanzar el Sol mayor de nuevo. También, las interpolaciones armónicas que convierten un *ii7* en *V7*, son parte de la sonoridad fundamental de la canción.
- El bajo, sintetizador con tintes de Contrabajo tocado con *Pizzicato*, realiza el trabajo que cumplen los bajos de la guitarra en los estilos tradicionales del Bambuco.

- La mayoría de los arreglos en la canción, están basados en las lógicas de contrapunto y *riffs*.
- La mezcla trata de ubicar a la voz en el primerísimo plano y sin mayores modificaciones, para obtener un sonido natural, los *backvocals* tienen grandes cortes con ecualización al rededor de los 4-5KHz y en el rango de los medios altos, para enviarlos al plano posterior.

### **PERVERSAS MANERAS (Feat. 36 Rojo)**

- El 4to track del álbum se trata de una canción del género *Reggaeton*, donde se encuentran influencias musicales directas de géneros caribeños como el *Reggae*, el *Dancehall* y la *Soca*, dentro de un contexto electrónico. La canción fue pensada como un trabajo serio del fenómeno del Reggaeton a nivel mundial, con una lírica moderna y muy estilística de las corrientes del *mainstream*.
- Los acentos generados en los tiempos débiles del compás de 4/4, en este caso solamente el 2do tiempo del compás, proviene de la lógica del Reggae, donde Babilonia (representado por el hombre blanco) era evitado, este concepto fue asimilado como el cambio de los acentos fuertes (1ro y 3er tiempo del compás) por acentuaciones en el 2do y 4to tiempo. Esta idea es utilizada en esta canción para dar la sonoridad requerida y la función es cumplida por un sintetizador sustractivo y aditivo con ataque corto y sin sustain en la envolvente de amplitud, para dar un timbre de “cuerda pulsada” o *pluck*.
- El interés general se encuentra en la estética de la voz principal, la cual está grabada y orquestada por la misma persona cantando a distancia de 8va, aplicando una compresión extrema y haciendo uso del muy conocido efecto de *Autotune* con un *retune* al máximo y así lograr la sonoridad.
- El kick (bombo) y el bajo fueron tratados como un solo instrumento, donde los acentos agógicos del bajo, seguidos de inmediato de un golpe de kick, genera la sensación de que el kick tiene una altura a la vez, parece cambiar su *sustain* de envolvente. Esto es clave en estos estilos, ya que es en el *low-end* donde se genera la base rítmica y también contiene los elementos que lo convierte en un género bailable.
- Las articulaciones formales se dan con cambios rítmicos en el low-end.

- Los sintetizadores con sonoridad mezclada entre onda diente de sierra y onda cuadrada modulados con secuenciadores por pasos, son parte de la sonoridad esencial de la canción.
- La lógica del *Dembow* fue usada para lograr el beat y la base rítmica.
- Un aspecto relevante de la melodía en el coro de la canción, es la secuencia melódica que se realiza siguiendo la armonía, lógica usada en la música desde hace ya varios siglos. J.S Bach las usaba mucho en los desarrollos de sus invenciones y fugas.
- A pesar de ser una música minimalista, es importante que la base rítmica o el beat realice cambios notables cada 4 u 8 compases, para mantener el interés en la audición.

### **HASTA LA MAÑANA (Feat. Laura Cortés & Palmer)**

- Esta canción podría entrar en la denominación Neo-Soul, Hip-Hop y Trap. Una de sus características principales es la mezcla de los mundos fonéticos del inglés y el español, ya que inicia con un texto en inglés y a partir del coro, toma el español y sus articulaciones idiomáticas.
- Es una canción con tintes provenientes del Jazz, gracias a los colores añadidos en la armonía, donde se utilizan extensiones de *b9*, *9*, *#9*, *11*, *b13* y *13* para lograr aquella coloración.  
El círculo armónico es estilístico de la música Gospel y ritual de Afrodescendientes bautistas en EEUU, el uso de las dominantes secundarias es común en estas músicas.
- Su progresión armónica es:  
*DMaj7 add 9,13 (VI) - C#7 add #9, b13(V7) - F#m7 add 11(i) - Fm7 add 11 (Sub5) - Em7 add 11 (v/III) - A7 add b9, 11 (III)*.
- Éste plano armónico es bastante minimalista, se le añade movimiento cambiando los valores de orquestación, abriendo y cerrando filtros *Low-Pass*; cambiando el timbre de un sintetizador con modulación de envolvente para su filtro y usando otra tímbrica por medio de un piano modificado electrónicamente.
- El beat cuenta con una textura polirrítmica de varios planos en las frecuencias altas, mientras la base o low-end, está basada en ritmos no muy complejos extraídos de Soul y Hip-Hop del East Coast estadounidense.

- El Hi-Hat, cuenta con un estilo de la música Trap, es decir, generalmente subdivide el tiempo a 4 y realiza cambios atresillados y pasajes tan rápidos que pueden llegar a parecer efectos de *Glitch*. Este plano se encuentra en las secciones más climáticas de la estructura formal.
- La melodía del coro está conformada por 2 secciones. Donde la primera maneja una lógica de antecedente-consecuente y la segunda está conformada por una secuencia melódica descendente. Se podría pensar en esto como una forma sintetizada de lo que hacía J.S Bach en sus invenciones, donde usaba las secuencias para desestabilizar un poco la tonalidad y al mismo tiempo, tensionar.
- Los filtros y la distorsión, ayudan a darle una curva dramática especial al iniciar la canción, éstos se van dirigiendo y preparando hacia el primer coro.
- El plano de la guitarra eléctrica cumple una función rítmica muy importante. Realiza notas orquestadas a la octava, donde, con un estilo muy propio del Funk, añade movimiento al plano armónico.
- En las voces, se buscó un color característico del Soul o Neo-Soul, tanto en la tímbrica, como en la orquestación o producción de éstas. La voz principal se orquesta a la octava, realizando un doblaje lo más exacto posible para que se mezclen y generen la sensación de ser una sola voz. Este efecto se reforzó con la ayuda de procesos de tiempo como *chorus* y *delay*.
- Los arreglos en las voces fueron pensados principalmente para que fuesen un plano distinto a la voz principal. Éstos suenan como una voz más natural, sin mucho proceso, lo que genera un gran contraste con la voz principal, orquestada a la octava y con efectos.
- La canción cuenta con un final muy estilístico del Jazz, con un *Scat* en la voz principal, lo que le añade tinte de Soul e incluso de *swing* de los años 20's.

## TÓXICO (Feat. R O R I)

- Canción influenciada por el estilo y la onda del *Synthwave* de los años 80's, fusionada con algunos sonidos y timbres más propios de la actualidad.
- Sus 2 círculos armónicos principales son:  
A: *FMaj7 - Dm7b5 add9 - Em7 - (Gm7b5/Bb - A7b9)*  
B: *Dm7 - Am7 - Dm7 - (Gm7b5 - C7 b9) | (E7 b9)*

- La progresión armónica se reinicia por medio de una resolución de tercera diatónica descendente (*A7b9 - FMaj7*). Al terminar la sección B, la resolución hacia el coro de la canción se da por medio de una cadencia rota (*E7b9 - FMaj7*).
- La sonoridad producida por los colores armónicos de los acordes menores con séptima menor y quinta bemol, son característicos del ambiente de la canción. Las disonancias armónicas generan un ambiente oscuro, el cual está relacionado directamente con la narrativa de la letra o texto.
- La estructura formal que maneja la canción no muy convencional en el Pop. Contiene una curva dramática que dirige de a poco hacia el coro, y al terminar éste, se dá el cierre de la canción. Cuenta con una estructura ABA', la cual se puede relacionar con la forma de los minuetos y tríos en el Clasicismo.
- La batería o beat, tiende al minimalismo total, donde su célula rítmica principal no sufre cambios a lo largo de la canción. Solo es acompañado por los toms con fines de articulación de la forma.
- Otro de los elementos característicos en el ambiente de la canción, es el uso de la reverberación activada a través de *Side Chain* conectado a un gate o compuerta que permite el paso de la señal *wet* por un tiempo determinado por una envolvente simple de ataque y release. Este efecto era muy utilizado en la década de los 80's.

## INTERLUDIO

- Este interludio se trata de una pieza netamente instrumental y electrónica, donde las texturas son las protagonistas. Los samples orquestales de conjunto de violines, cellos y cornos franceses le añaden un color característico, y al ser mezclados con sintetizadores, generan cohesión y una tímbrica que une los mundos de la música electrónica con la música clásica.
- El ruido es fundamental en esta pieza. Ruidos análogos provenientes de discos duros magnéticos y ruido blanco filtrado son usados para crear parte de las texturas.
- Armónicamente, la pieza está dividida en 2 partes, la primera con un pedal sobre el mismo acorde, la segunda realiza la progresión que antecede el siguiente track, a manera de preparación, ya que este Interludio y la canción "Wait for You" están unidas, a pesar de tratarse de tracks distintos.

- Los filtros y efectos de tiempo son usados para añadir profundidad y dar la posibilidad de hacer orquestación por capas, lo cual se podría pensar tiene sus bases en la música espectral, desarrollada desde las décadas de los 60's y 70's con músicos como P. Boulez y Gerard Grisey.

### **WAIT FOR YOU (Feat. Michael Mayo)**

- Esta canción está basada en algunas sonoridades y ritmos del Drum & Bass y Dubstep, Estilos de la música electrónica moderna. Mezcla los mundos del Synthwave con los beats o ritmos de estas músicas, añadiendo sonoridades del Rap y Hip-Hop donde se complementan para dar las texturas buscadas.
- Su armonía es: *CMaj7 - Am7 - Em7 - Bm7/D | (Eb dim7)*  
Ésta proviene del interludio que precede a la canción.
- El hihat cumple una función muy importante en este track, ya que los retrasos del tiempo fuerte, lo cuales tienen un carácter atresillado, hacen que toda la base rítmica se sienta frenada de cierta manera.
- La canción cuenta con una sección climática instrumental (o drop), que continúa el flujo del coro principal, lo cual fue basado en la lógica de los drops de músicas electrónicas como el house y el techno.

### **COME WITH ME (Feat. Maria Alejandra Montes)**

- Esta fusión de House y Funk bajo el techo de la corriente denominada *EDM*, se enfoca en los 2 planos principales, Beat + Voz y se acompañan de una serie de diferentes planos texturales realizados con sintetizadores de distinta índole.
- Su armonía funcional es en general sencilla y repetitiva, exceptuando la sección C en la forma, donde realiza la siguiente progresión armónica:  
*BbMaj7 (VI) - Bbm7 (ii7/Sub5) - Eb7 (Sub5) - Dm9 (I) - GMaj7 (IV)*  
En la anterior progresión se puede apreciar un énfasis a la tónica, Re menor, el cual que se da a través de una llegada por su sustituto tritonal, precedido por una preparación de *ii7*. También cierra el ciclo armónico con un préstamo modal proveniente de su tonalidad paralela, lo que genera un contraste armónico con respecto al resto de la canción y le añade un carácter más colorido.

- La canción cuenta con una sección climática tras terminar la sección C, donde encontramos un solo de sintetizador y posteriormente una homorritmia entre el sintetizador que realizó el solo y un nuevo timbre que genera mayor concepción del espacio sonoro.
- La sonoridad de #11, o de la *escala blues* se encuentra presente a lo largo de toda la canción, incluyendo un gesto realizado en la voz principal del coro, al cantar la frase “We’ve earned to run away” donde la altura en la palabra “run”, colorea de manera inmediata el pasaje musical.
- Otro elemento que aporta a nivel de la orquestación para el color global, son las guitarras eléctricas. Durante el coro de la canción se distorsionan con un *Overdrive* y un poco de *Fuzz*, y realizan un contrapunto con la voz principal. Durante el resto de la canción se encuentran realizando octavas, dándole un carácter Funk.
- El uso de samples vocales también genera una atmósfera a nivel de orquestación. Estos samples fueron modificados con filtros y efectos de tiempo para darle una sonoridad moderna.

## **SIGNALS (Feat. David P.)**

- Esta canción tiene influencias directas de la música Pop producida por el productor y compositor sueco Max Martin. Cuenta con sonoridades ligeras que generan ambientes muy fáciles de digerir y también con texturas subliminales que dan peso a la orquestación.
- Su círculo armónico es simple durante la mayor parte de la canción, se usan resoluciones de cadencia rota, intercambios modales como el *bVII* y el *iv* estando en una tonalidad mayor y dominantes secundarias que se transforman en *ii7*. Cabe resaltar que la modulación que desemboca en la sección C o sección rockera, se da por medio de un acorde común con la nueva tonalidad, pero el acorde común es un préstamo modal, lo que permite modular a una tonalidad bastante lejana.
- Las texturas, como en las otras canciones del LP, son tratadas de manera sistemática a través del manejo de capas que cumplen diferentes funciones. La armonía se colorea bastante con el fin de dar profundidad.
- La canción cuenta con una tímbrica influenciada por los sonidos del Rock Pop, evidenciado en el uso de guitarras eléctricas clean y distorsionadas, como también el uso del timbre del legendario órgano *Hammond B3*.

## **AROUND MY FIELD**

- En esta canción, los juegos texturales juegan un papel determinante en la sonoridad final de la canción. En general, se trata de un beat con tintes rockeros y de música *Indie* pero con sonidos provenientes de las bases rítmicas del estilo de música electrónica *Future Bass*. Lo acompañan diferentes texturas melódicas y armónicas que se entrelazan en el espectro de frecuencias.
- Las guitarras eléctricas juegan un importante papel en esta canción, el uso del pedal de Wah, genera una sonoridad especial y no escuchada anteriormente en el presente LP.
- Aquí se encuentra una influencia directa de la Cumbia Colombiana. Los samples de voz utilizados para las melodías de la sección climática instrumental, fueron pensados para tratar de imitar un poco a una cantora de éstas músicas, donde la afinación no es exacta según el sistema temperado.

- Los arpegiadores con timbres provenientes de ondas diente de sierra son utilizados para generar texturas mayores. Podría ser pensado como un proceso análogo a lo que hacía Richard Wagner con las maderas en sus orquestaciones para dar la sensación de profundidad y movimiento. Al igual que los arpegiadores, la distorsión de *Overdrive* en las guitarras eléctricas es utilizada para generar mayor complejidad textural.
- La mezcla en esta canción no fue pensada totalmente con la lógica del primerísimo plano para la voz. Ésta queda un poco más escondida dentro de las distintas texturas y así crear una especie de “masa” sonora a lo largo del recorrido musical.

### **ARPEGGIATOR CODA**

- Esta canción se trata del cierre del LP, un track instrumental conformado únicamente por sintetizadores, arpegiadores, samples y voces muy procesadas, para así sintetizar un poco de lo que ha ocurrido a lo largo del álbum en cuanto a la tímbrica.
- La complejidad textural es la piedra angular de la sonoridad general de la pieza.
- Se encuentran contrapuntos imitativos sencillos al presentar el motivo principal.

## 7. Bibliografía/Discografía

- Harris, Calvin. Wiles, Adam. Breaux, Christopher. Cephus, Kiari. Ball, Kirsnick. Marshall, Quavious (2017). Slide [Single]. Sony Music.
- Robinson, Porter. Millan Amy (2014). Divinity [Worlds]. Universal Music Group.
- Swanson, A. Pentz, T. Wild Belle (2015). Be Together [Peace is the Mission]. Mad Decent.
- Redd, Veronika. WRLD (2015). Little Too Close [Chase It]. Monstercat.
- Leclercq, Hugo. Napier, James (2014). You're On [Adventure]. Columbia Records.
- Lindblad, Alessandro. Nicolay Sereba, Kahouly. Jaquesson, Ozzy. Dery, Vincent (2016). I Wanna Know [Single]. Universal Music Group.
- James, Chris. Zimmerman, Joel (2013). The Veldt [5 years of mau5]. Virgin Records.
- Spence, Skylar (2014). Fall Harder [Single]. Carpark Records.
- Phoenix (). 1901 [Wolfgang Amadeus Phoenix]. Glassnote.
- Patterson, Jack. ROMANS (2016). Tears [Single]. Atlantic Records UK.
- de Homem-Christo, Guy-Manuel. Casablancas, Julian. Bangalter, Thomas (2013). Instant Crush [RAM]. Columbia.
- Yelich-O'Connor, Ella Marija Lani. Lawrence, Guy. Lawrence, Howard. Napier, James (2015). Magnets [Caracal]. Universal Music.
- Ailin, Caroline. Warren, Emily. Kirkpatrick, Ian (2017). New Rules [Single]. Warner Bros.
- Naranjo Valencia, Louie. Hernández, Luis Felipe (2018). Planeta [Bleepolar]. Independiente.
- Ramírez, Alejandro. Ortiz, Felix. Pizarro, Gabriel. Nieves, Jesús. Osorio Balvin, José Álvaro. Masis, Marco (2017). No es Justo [Single]. UMLE-Latino.
- Vargas Llosa, Mario (2012). La Civilización del Espectáculo. Santillana Ediciones Generales.