

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO

Colegio de Música

**Trabajo de Titulación: Producción Musical y Sonido
Lion Herris**

Ismael Alejandro Herrera Zapata

Teresa Brauer, M.A., Directora de Trabajo

Trabajo de Titulación presentado como requisito
para la obtención del título de licenciado en Producción Musical y Sonido

Quito, mayo de 2015

**Universidad San Francisco de Quito
Colegio de Música**

HOJA DE APROBACION DE TRABAJO

Lion Herris

Ismael Alejandro Herrera Zapata

Teresa Brauer , M.A.
Directora de Trabajo de Titulación

Gabriel Montufar, M.A.
Miembro del Comité de Trabajo de Titulación

Jorge Balladares, M.Mus.Tec.
Miembro del Comité de Trabajo de Titulación

Gabriel Ferreyra, M.A.
Miembro del Comité de Trabajo de Titulación

Hazel Burns, M.A.
Miembro del Comité de Trabajo de Titulación

Esteban Molina, M.S.
Decano del Colegio de Música

Quito, mayo de 2015

© DERECHOS DE AUTOR

Por medio del presente documento certifico que he leído la Política de Propiedad Intelectual de la Universidad San Francisco de Quito y estoy de acuerdo con su contenido, por lo que los derechos de propiedad intelectual del presente trabajo de investigación quedan sujetos a lo dispuesto en la Política.

Asimismo, autorizo a la USFQ para que realice la digitalización y publicación de este trabajo de investigación en el repositorio virtual, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Firma:

Nombre: Ismael Alejandro Herrera Zapata

C. I.: 171783949-0

Fecha: Quito, mayo de 2015

Agradecimientos

Agradezco a toda mi familia, en especial a mis padres que me apoyaron desde el primer día en que entre a la universidad. Gracias por haberme inculcado al camino hacia el éxito y satisfacción personal.

Agradezco a todos los profesores que guiaron cada uno de mis pasos en mi carrera universitaria. Gracias por enseñar con profesionalismo y verdadera vocación este magnifico y precioso arte llamado música.

Tabla de contenidos

Documento de aprobación – Trabajo de titulación	10
Propuesta de concepto	10
Propuesta de equipo de trabajo y proceso musical	11
Propuesta de repertorio	11
Propuesta de arreglos e instrumentación	11
Propuesta de equipo técnico	12
Propuesta de rider técnico	12
Propuesta de distribución de horas de estudio	13
Propuesta de estrategia de lanzamiento y promoción.....	14
Propuesta de diseño	15
Firmas del comité de aprobación	16
Documento de descripción del proceso de producción	18
Summertime- Ismael Herrera	18
Ruteo de señal	21
Objetivo	22
Setup técnico	23
Proceso de mezcla	34
Masterización	37
Conclusión	38
Summertime	40

Documento de descripción del proceso de producción # 2	63
The sun never goes - Ismael Herrera	63
Ruteo de señal	66
Objetivo	67
Setup técnico	68
Proceso de mezcla	75
Conclusión	76
The sun never goes	77

Lista de figuras

Figura 1: Ubicación de la sesión de grabación de piano	18
Figura 2: Ubicación de la guitarra acústica en la sesión de grabación	19
Figura 3: Ubicación del amplificador de guitarra en la sesión de grabación	19
Figura 4: Ubicación de la caja en la sesión de grabación	20
Figura 5: Ubicación de micrófonos en la guitarra acústica	24
Figura 6: Ubicación de micrófonos en el amplificador de guitarra	25
Figura 7: Ubicación de micrófonos superior en el piano de cola	26
Figura 8: Ubicación de micrófonos inferior en el piano de cola	27
Figura 9: Ubicación de micrófonos del redoblante superior	28
Figura 10: Ubicación de micrófonos del redoblante inferior	28
Figura 11: Diseño del sintetizador Sylenth 1. Preset Lead Pike Rvb	30
Figura 12: Diseño del sintetizador Sylenth 1. Preset Bass Square Up	31
Figura 13: Preset por defecto del programa Sylenth 1. Preset Woodblock	31

Figura 14: Preset por defecto del programa Nexus. Preset Dyk Pikes	32
Figura 15: Preset por defecto del plug-in Nexus. Preset Attack Lead 3	32
Figura 16: Plug-in EXS/24II sampler	33
Figura 17: Preset Nice & Tight del plug-in Kickstart	36
Figura 18: Preset Subbass Chain del plug-in Kickstart	36
Figura 19: Preset Plug-in Dblue Glitch2	37
Figura 20: Ubicación de la sesión de grabación de piano	63
Figura 21: Ubicación de la guitarra acústica en la sesión de grabación	64
Figura 22: Ubicación del amplificador de guitarra en la sesión de grabación	64
Figura 23: Ubicación de la caja en la sesión de grabación	65
Figura 24: Ubicación de las maracas en la sesión de grabación	65
Figura 25: Ubicación de micrófonos en la guitarra acústica	69
Figura 26: Ubicación de micrófonos en el amplificador de guitarra	69
Figura 27: Ubicación de micrófonos del redoblante superior	70
Figura 28: Ubicación de micrófonos del redoblante inferior	70
Figura 29: Ubicación de micrófonos superior en el piano de cola	71
Figura 30: Ubicación de micrófono de las maracas	72
Figura 31: Preset German Trumpet del plug-in Nexus	72
Figura 32: Preset Trancebass 1 del plug-in Nexus	73
Figura 33: Preset ARP Andromeda del plug-in Sylenth 1	73
Figura 34: Preset Sunburst Electric del plug-in EXS/24II	74
Figura 36: Preset Pluckin Synth 2 del plug-in Nexus	75
Figura 37: Preset Trancers Warp plug-in Nexus	75
Figura 38: Preset Nice & Tight del plug-in Kickstart	77

Lista de tablas

Tabla 1: Ruteo de señal de instrumentos acústicos	21
Tabla 2: Ruteo de señal de instrumentos digitales	22
Tabla 3: Ruteo de señal de instrumentos acústicos	67
Tabla 4: Ruteo de señal de instrumentos digitales	67

Documento de aprobación – Trabajo de titulación**Colegio de Música Contemporánea****Universidad San Francisco de Quito****Ismael Alejandro Herrera Zapata****Quito, mayo de 2015****00101713****0993885866 / (02) 2-269241****herrbrozstudios@gmail.com****Propuesta del concepto**

Se realizará la producción de dos sencillos a “Lion Herris”, es el nombre artístico del productor. Los sencillos pertenecen al subgénero electro house pertenecientes al género de la música electrónica. Este subgénero se caracteriza por incluir sonidos sintéticos, ritmos bien marcados y repetitivos. Es orientada principalmente al ritmo, la cual es participe al baile. Este tipo de electrónica cuenta con varios seguidores y con una aceptación global por parte de jóvenes. Para el productor el objetivo principal es la acogida de jóvenes de 14 a 22 años.

El productor lleva cinco meses en la pre-producción de los sencillos. Las composiciones cuentan con sintetizadores digitales, *samplers*, *plug-ins*, instrumentos acústicos y eléctricos. Por decisiones del productor los sencillos no llevan voz, serán instrumentales. Los dos sencillos tienen influencias de varios géneros musicales como

el pop, house, dance y electropop; así mismo, gracias a grandes productores musicales provenientes de Suecia, Francia, Holanda y Estados Unidos.

El productor plantea primeramente el lanzamiento a nivel local, después a nivel nacional. Si el éxito llega a incrementar, se optará la contratación de promotores en países vecinos para realizar lanzamientos internacionales, y así poder exportar dicha música. El productor a decidido mantener la producción de música electrónica fusionando instrumentos acústicos y eléctricos, para poder contrastar matices del genero.

Propuesta de equipo de trabajo y proceso musical

- Compositor: Ismael Herrera.
- Arreglista: Ismael Herrera.

Propuesta de repertorio

1. Summertime (Ismael Herrera, electro-house, 3:30 min).
2. The sun never goes (Ismael Herrera, electro-house, 3:50 min).

Propuesta de arreglos e instrumentación

La propuesta de arreglos es basada en contrapunto libre en varias voces repetitivas logrando tapar vacíos en este estilo. La utilización de sintetizadores digitales con varios efectos realizan un buen contraste con instrumentos de cuerda.

Lista de instrumentos:

- Piano: Ismael Herrera
- Guitarra acústica: Francisco Enríquez

- Guitarra eléctrica: Francisco Enríquez
- Sintetizadores digitales: Ismael Herrera
- *Samplers*: Ismael Herrera

Propuesta de equipo técnico

- Ingeniero de grabación: Ismael Herrera.
- Asistente de grabación 1: Ricardo Morejón.
- Asistente de grabación 2: Álvaro Jácome.
- Asistente de grabación 3: Carlos Almeida.
- Ingeniero de mezcla: Ismael Herrera.

Propuesta de rider técnico

Lista de instrumentos:

- Piano de cola (Yamaha).
- Guitarra Gibson SG Standard.
- Guitarra Epiphone Hummingbird Pro.
- Guitarra Jay Turser JTA 454.

Lista de instrumentos digitales:

- Sylenth 1.
- Nexus.
- Massive.
- Kontakt 5.
- Arturia Synths.

- Lin Plug Organ3.
- EZ Keys.

Lista de equipos técnicos de grabación:

- Consola “API Legacy Plus”.
- Consola “ Avid ICON D-Control”.
- Cabezal Crate GT1200.
- Cabina Marshall MG120 4x12.
- Conectores DB25.
- Amplificadores de Audifonos Presonus HP4.
- Audífonos Sennheiser HD280 PRO
- Cables XLR (Male – Female).
- Pedestales de micrófono.
- Paneles acústicos.
- Micrófonos Neumann KM184 (Matched Pair).
- Micrófonos AKG C 414B.
- Micrófonos Rode M5 (Matched Pair).
- Micrófono Rode NT2-A.
- Micrófono Shure SM57.
- Pedal de efecto Delay Analogo BOSS DD3.

Propuesta de distribución de horas de estudio

La propuesta para la distribución de horas del proyecto se realizaría de la siguiente manera:

10 horas de grabación.

12 horas de mezcla.

8 horas de masterización.

Las horas no incluyen el proceso de producción, grabación y *sampling* de sintetizadores digitales.

Propuesta de estrategia de lanzamiento y promoción

Estrategia de lanzamiento. Por medios de investigación de mercado, los dos temas a producirse están enfocados para personas de 14 a 22 años, las cuales están cursando el colegio y el transcurso de la universidad. El objetivo es específicamente para jóvenes, que se encuentra en la generación del 2000. El lanzamiento será en una discoteca ubicada en la ciudad de Quito.

El día del lanzamiento se incluirá dos *DJ*'s locales que tocarán previamente al show del artista. El lanzamiento constará de un show en vivo con una duración de una hora, con el acompañamiento de baterista y dos guitarristas estudiantes del CoM . El artista aparte del lanzamiento tocara un set de 45 minutos de música electrónica en tornamesas.

Plan de promoción. La promoción de los dos sencillos, estarán publicados dos semanas antes, como "*Video Previews*" en la cuenta oficial de YouTube, que duraran 30 segundos. El día de lanzamiento se realizará la descarga gratuita del sencillo "Summertime", a través de la plataforma Facebook.

Para la difusión de imagen del proyecto se utilizará cuentas oficiales de redes sociales como: Facebook, YouTube, Twitter, Instagram.

Esperamos contar con la presencia de medios como prensa escrita, revistas, radio y televisión.

Previo al lanzamiento, se realizara una entrevista con la revista "Generacion 21", revista con mayor aceptación de jóvenes del Ecuador.

Se realizará la distribución de medios radiales de la ciudad de Quito en las siguientes radios frecuencia FM :

- Alfa Radio (98.5).
- JC Radio La Bruja (107.3).
- Los 40 Principales (97.7).
- EXA Radio (92.5).

Propuesta de diseño

Durante el proceso de la producción se realizará una clasificación de diseñadores gráficos estudiantes de la Universidad San Francisco, la cual el productor decidirá con los mejores diseños y aplicar al proyecto.

Las fotografías estarán a cargo de Ramiro Salazar y estará por decidir las locaciones en la ciudad de Quito.

El arte por decisión del productor, incluirá la foto de un león a blanco y negro con el nombre del artista. La imagen del león es representativa para el artista y productor.

El soporte físico de audio será de material cartón, impreso en alta calidad y será fabricado en Ecuador con una calidad profesional.

Firmas del comité de aprobación

Teresa Brauer, coordinadora-producción musical y sonido. _____

Fecha ___/___/___ (FIRMA)

Jorge Luis Mora, profesor-departamento ejecución instrumental. _____

Fecha ___/___/___ (FIRMA)

Gabriel Montufar, profesor-producción musical y sonido. _____

Fecha ___/___/___ (FIRMA)

Hazel Burns, profesor-producción musical y sonido. _____

Fecha ___/___/___ (FIRMA)

Gabriel Ferreyra, profesor-producción musical y sonido. _____

Fecha ___/___/___ (FIRMA)

Documento de descripción del proceso de producción

Summertime – Ismael Herrera

Ismael Herrera – Piano y *sampling*

Francisco Enríquez – Guitarras acústicas y eléctricas

CD Track No. 1

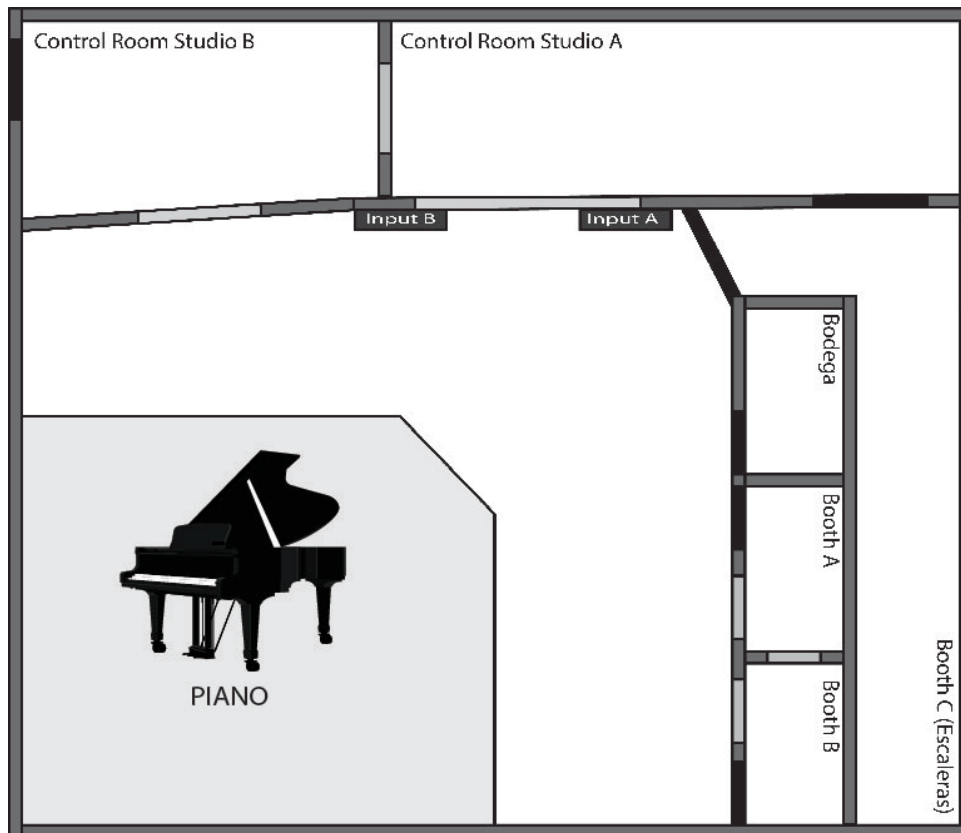


Figura 1. Ubicación de la sesión de grabación de piano. (Christian Flores)

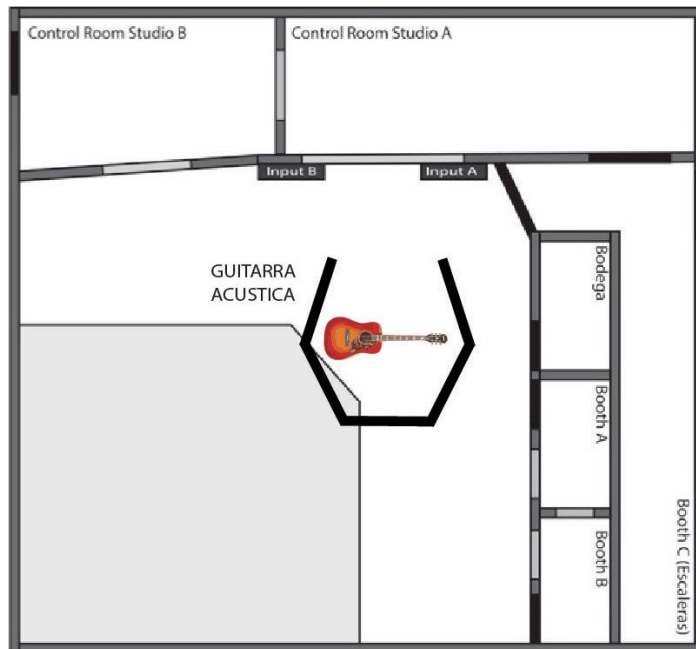


Figura 2. Ubicación de la guitarra acústica en la sesión de grabación (Ismael Herrera)

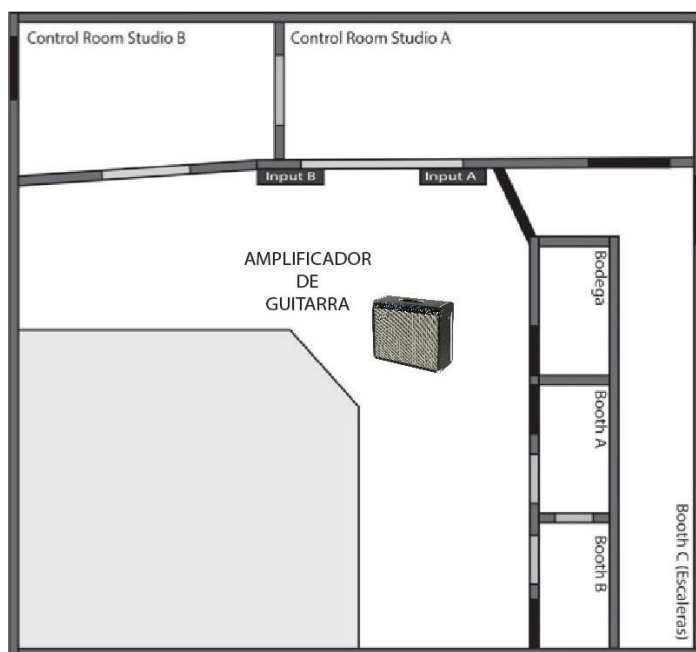


Figura 3. Ubicación del amplificador de guitarra en la sesión de grabación. (Ismael Herrera)

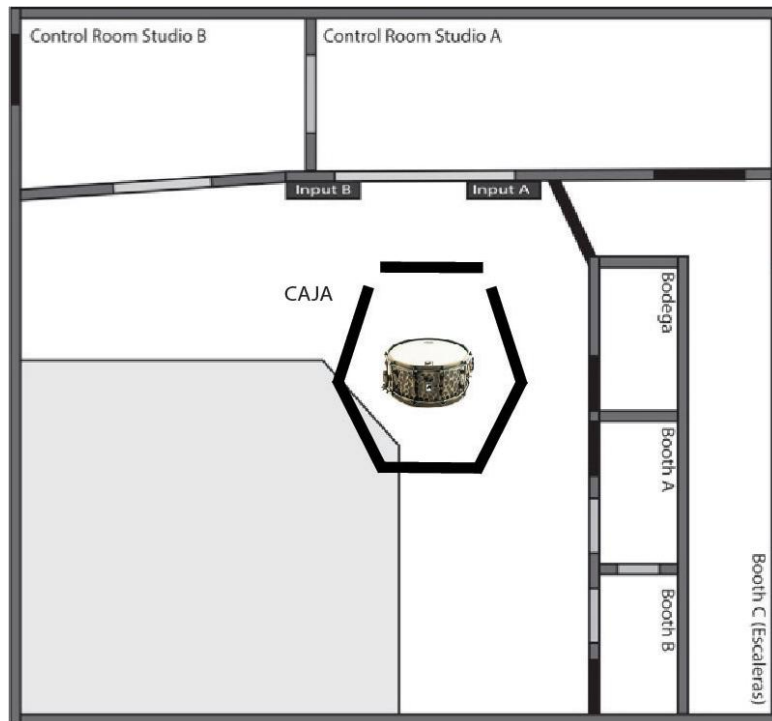


Figura 4. Ubicación de la caja en la sesión de grabación. (Ismael Herrera)

Fechas de grabación:

Guitarra acústica y eléctrica : 23 de marzo 2015.

Piano de cola : 28 de marzo 2015.

Redoblante : 11 de abril 2015.

Tipo de Sesión: Grabación de estudio

Asistente de grabación: Álvaro Jácome y David Navarrete

Interpretes: Ismael Herrera, Francisco Enríquez.

Título de la obra: Summertime

Compositor: Ismael Herrera

Instrumentos: Piano, redoblante, guitarra acústica y guitarra eléctrica.

Ubicación: Estudio A

Formato: Estéreo

Monitoreo: Altavoces Dynaudio BM5A mk II

Mezcla: “*In the box*”

Procesamiento: AVID PRE, AVID HD I/O , Pro Tools 10 HD Software, Waves Plug-ins, Lexicon LXP Native Hall, Logic Pro 9 Plug-ins, Kickstart, Sylenth 1, Nexus, EXS/24 II Sampler.

Ruteo de la señal:

Acústicos

Tabla 1

Ruteo de señal de instrumentos acústicos

Instrumento	Micrófono	Posición	Preamp	A/D D/A	Sample Rate/ Bit Depth	DAW	Nivel	Pan
Snare top	Shure SM57	Spot	Avid PRE	Avid HD I/O	44.1 kHz / 16 bit	Pro Tools 10 HD	-1.8	C
Snare side	Sennheiser MD-421	Spot	Avid PRE	Avid HD I/O	44.1 kHz / 16 bit	Pro Tools 10 HD	-16.4	C
Snare down	EV RE20	Spot	Avid PRE	Avid HD I/O	44.1 kHz / 16 bit	Pro Tools 10 HD	-18.8	C
Snare Over Head	Neumann KM184	Spot	Avid PRE	Avid HD I/O	44.1 kHz / 16 bit	Pro Tools 10 HD	--3.8	C
Piano Up	AKG C414B (x2)	A-B	Avid PRE	Avid HD I/O	44.1 kHz / 16 bit	Pro Tools 10 HD	-0.6 - 1.6	L-R
Piano down	EV RE20	Spot	Avid PRE	Avid HD I/O	44.1 kHz / 16 bit	Pro Tools 10 HD	-9.5	C
Acoustic Guitar	Neumann KM184	X-Y	Avid PRE	Avid HD I/O	44.1 kHz / 16 bit	Pro Tools 10 HD	-0.5	L-R
Electric Guitar 1	AKG C414B	Spot	Avid PRE	Avid HD I/O	44.1 kHz / 16 bit	Pro Tools 10 HD	-12.4	L 25%
Electric Guitar 2	Shure SM57	Spot	Avid PRE	Avid HD I/O	44.1 kHz / 16 bit	Pro Tools 10 HD	-3.2	R 25%

Digitales

Tabla 2

Ruteo de señal de instrumentos digitales

Instrumento	Micrófono	Posición	Preamp	A/D D/A	Sample Rate/ Bit Depth	DAW	Nive I	Pan
Sylenth – Lead pike rvb	Midi /M Audio Oxygen 61	N/A	N/A	N/A	44.1 kHz / 16 bit	Logic Pro 9	-7	C
Sylenth – Bass Square Up	Midi /M Audio Oxygen 61	N/A	N/A	N/A	44.1 kHz / 16 bit	Logic Pro 9	-1	C
Sylenth – Woodblock	Midi /M Audio Oxygen 61	N/A	N/A	N/A	44.1 kHz / 16 bit	Logic Pro 9	-4	C
Sylenth – White Noise	Midi /M Audio Oxygen 61	N/A	N/A	N/A	44.1 kHz / 16 bit	Logic Pro 9	-5	C
Sylenth – Pink Noise	Midi /M Audio Oxygen 61	N/A	N/A	N/A	44.1 kHz / 16 bit	Logic Pro 9	-5	C
Nexus – Dyk Pikes	Midi /M Audio Oxygen 61	N/A	N/A	N/A	44.1 kHz / 16 bit	Logic Pro 9	-1	R 22%
Nexus – Attack Lead 3	Midi /M Audio Oxygen 61	N/A	N/A	N/A	44.1 kHz / 16 bit	Logic Pro 9	-3	L 40%
Nexus – Pluckin Synth 3	Midi /M Audio Oxygen 61	N/A	N/A	N/A	44.1 kHz / 16 bit	Logic Pro 9	-12	R 23 %
EXS/24 II – Hard Lead	Midi /M Audio Oxygen 61	N/A	N/A	N/A	44.1 kHz / 16 bit	Logic Pro 9	-1	C

Objetivo

Desde el inicio de la preproducción de este tema, nació la idea de solo utilizar instrumentos virtuales y digitales como parte de la instrumentación final. En el transcurso de la producción, el productor musical decidió añadir instrumentos acústicos que formen parte de una fusión de elementos electrónicos con sonidos acústicos reales. En este caso se utilizaron los siguientes instrumentos: piano, guitarra acústica, guitarra eléctrica y por ultimo, mediante un proceso de *sampling* se realizó la grabación unitaria de cada instrumento de batería, específicamente se eligió la caja. En la grabación de los instrumentos de percusión está previsto el uso de varios procesadores digitales en los cuales se incluye edición, ecualización, procesamiento de efectos y por ultimo se lo utilizará como un *sample*.

En el transcurso de la producción, el productor ha llevado el proceso de edición y creación del diseño de sonido, en esto incluye los módulos, efectos y sintetizadores digitales. Con el fin de tener un sonido híbrido entre los dos tipos de sonido análogo y digital.

Setup técnico

Mediante el proceso de producción, el tema contaba con una base armónica y melódica gracias a los módulos de sintetizadores digitales trabajados anteriormente en el DAW Logic Pro 9. En la primera sesión de grabación, se realizó la grabación de la guitarra eléctrica y guitarra acústica. Para la grabación de la guitarra acústica se utilizó la guitarra Ephiphone modelo Hummibird con cuerdas de metal. La grabación de la guitarra acústica empezó con los micrófonos Neumann U87 y Neumann KM184 , aplicando la técnica par espaciado, en el transcurso de las primeras tomas; al ingeniero de grabación no le agradó el sonido de dichos micrófonos. Esta fue la solución del problema suscitado: el ingeniero de grabación decidió cambiar a la técnica X-Y con los dos micrófonos Neumann KM184 para poder tener un campo amplio en la imagen estéreo, y en cuestiones de mezcla la compatibilidad mono es amigable.



- 1.- Neumann KM184 (0.32m)
- 2.- Neumann KM184 (0.32m)

Figura 5. Ubicación de micrófonos en la guitarra acústica. (Christian Flores)

Para la grabación de la guitarra eléctrica se utilizó la guitarra Music Man modelo John Petrucci Signature. En el mismo día de sesión de grabación se grabó las líneas melódicas y armónicas de guitarra eléctrica, se decidió utilizar el amplificador Fender Twin Reverb, en este caso se utilizó dos micrófonos diferentes, un condensador AKG C 414B y un dinámico Shure SM57. Se decidió utilizar este amplificador puesto que es un modelo *vintage* con funcionamiento a tubos que da otro timbre al tema. Las posiciones de los dos micrófonos fueron en el centro de cada uno de los dos conos. En la mezcla

de estos dos micrófonos se buscará un balance entre medios a medios-altos.



- 1.- Shure Sm57 (0.06m)
- 2.- AKG C 414B (0.15m)

Figura 6. Ubicación de micrófonos en el amplificador de guitarra. (Christian Flores)

Para la grabación del piano acústico se utilizó el piano de cola Yamaha ubicado en el *live room* del estudio, y se utilizó dos tipos de micrófonos; dos de condensador y un dinámico. Se abrió la tapa de la caja acústica y se realizó la técnica del par espaciado con los micrófonos AKG C 414B , en el lado izquierdo se ubicó a 24 centímetros y en el lado derecho a 21 centímetros apuntando a las cuerdas del piano. El siguiente micrófono fue un ElectroVoice RE20 ubicado en la parte inferior de la caja de resonancia del piano , apuntando hacia arriba a una distancia de 50 centímetros para obtener el sonido del cuerpo del piano.



- 1.- AKG C 414B (0.24m)
- 2.- AKG C 414B (0.21m)

Figura 7. Ubicación de micrófonos superior en el piano de cola. (Christian Flores)



1.- ElectroVoice RE20 (0.50m)

Figura 8. Ubicación de micrófonos inferior en el piano de cola. (Christian Flores)

La grabación del *sample* de caja, se realizó con cuatro micrófonos ; el primero es de condensador Neumann KM184 que está ubicado como *overhead*, este micrófono está a una altura de un metro; apuntando hacia el centro de la caja. El segundo micrófono es dinámico, un Shure SM57 que está direccionado hacia el centro de la caja. El tercer micrófono es dinámico, un Sennheiser MD421, que está direccionado hacia el hueco de respiración de la caja, este micrófono se encarga de recibir un sonido metálico natural del cuerpo de la caja. Por ultimo, el cuarto micrófono es dinámico, un Electro-Voice RE20 que está ubicado en la parte inferior de la caja, apuntando hacia las mallas, obteniendo un sonido claro y directo de la vibración de las mismas; claramente este sonido esta asociado con el timbre metálico directo de la fuente sonora.



- 1.- Neumann KM184 (1.10m)
- 2.- Shure SM57 (0.06m)
- 3.- Sennheiser MD421 (0.07m)

Figura 9. Ubicación de micrófonos del redoblante superior. (Ismael Herrera)



- 1.- ElectroVoice RE20 (0.10m)

Figura 10. Ubicación de micrófonos del redoblante inferior. (Ismael Herrera)

En el mes de enero inició el proceso de producción global del tema. Posteriormente el productor inició el proceso de diseño de sonido, esto incluye módulos, sintetizadores, diseño de instrumentos digitales y realización de *samples*. Este proceso incluye *plug-ins* digitales como Sylenth 1, es un sintetizador análogo virtual; la utilización de este sintetizador específicamente para la creación de sub bajos y bajos con efectos como distorsión, arpegiadores, reverberación, *delays* y ecualización. El siguiente es Nexus, de igual manera es un sintetizador digital que específicamente funcionó para el contrapunto de las melodías, utilizando ciertos *synth leads*, *plucked leads* y *single layer leads* mediante procesos que modifiquen el timbre de cada sonido mencionado. El siguiente módulo es Sculpture es un modulo-sintetizador que procesa la señal de una entrada de un instrumento y lo adapta como sintetizador, es utilizado para la guitarras reales y sonidos de guitarras moldeadas con este procesador, mediante este procesador se utiliza la automatización de ciertos parámetros para equilibrar sonidos como *detune*, *pitch bend* y *modulation*. El siguiente *plug-in* es EXS24 Sampler, es una maquina virtual de *sampling*, la cual se encarga de procesar el *sample* grabado y mezclar junto a otros *samples*, dando un resultado final procesado de los *samples*. El siguiente *plug-in* es Dblue Glitch, es un secuenciador digital basado en ciertos patrones personalizados alterando y destruyendo el sonido entrante, esto quiere decir que altera la onda de sonido mediante efectos, en este tema se utilizaron efectos simultáneos como *tape stop*, *retrigger*, *reverse* , *gater* y *delays*.

Las siguientes imágenes presentan el diseño y mezcla de los *plug-ins* de sintetizadores digitales que se han utilizado para el diseño de sonido. Ciertos

synetizadores han sido diseñados y algunos fueron utilizados con los *presets* por defecto de fabrica; modificando con efectos internos del modulo y externos.

Este sintetizador se ocupa del *layering* repetitivo de melodía del Synthesizer 6 de la partitura.



Figura 11. Diseño del sintetizador Sylenth 1. *Preset Lead Pike Rvb*. Tomado de Logic

Pro 9

Este sintetizador se ocupa del bajo del tema.



Figura 12. Diseño del sintetizador Sylenth 1. Preset Bass Square Up. Tomado de Logic Pro 9

Este sintetizador se ocupa para los *build-ups* y *rise-up effects*. Utilizado en el Synthesizer 2 de la partitura.



Figura 13. Preset por defecto del programa Sylenth 1. Preset Woodblock. Tomado de Logic Pro 9

Este sintetizador se ocupa de los *upriser* melódicos que están constantes, procesados con automatización del *plug-in* AU Pitch de Logic Pro 9. Utilizado en el Synththesizer 7 de la partitura.



Figura 14. Preset por defecto del programa Nexus. Preset Dyk Pikes. Tomado de Logic Pro 9

Este sintetizador suena solo en la melodía del puente primario. Utilizado en el Synththesizer 4 de la partitura.



Figura 15. Preset por defecto del *plug-in* Nexus. Preset Attack Lead 3. Tomado de Logic Pro 9

Este *sampler* se encarga de reproducir el diseño de tres sintetizadores como combinación. Utilizado para el doblaje de Electric Guitar 1 y Synthesizer 8 de la partitura.



Figura 16. Plug-in EXS/24II sampler. Tomado de Logic Pro 9

Los sintetizadores mencionados anteriormente menos el bajo, fueron enviados a un *bus* master con previa mezcla en balance de volúmenes y paneos. En este master se utilizó el *plug-in* Kickstart, un compresor *sidechain* de $\frac{1}{4}$ de procesamiento. En el bajo se realizó una diferente compresión, la onda de la compresión tenía que ser con un *gate* bastante agresivo.

Proceso de mezcla

Este tema musical contiene muchos elementos, de los cuales la mayoría tiene procesos que alteran los tiempos, entradas y salidas de señales. Para lo cual la edición de cada canal está establecido para que se pueda entender cada fragmento sonoro que está siendo reproducido. En el tema se realizó la mezcla en formato estéreo, tomando en cuenta la gran cantidad de elementos. La mezcla se pudo abrir en el panorama de ciento ochenta grados, para así equilibrar cada instrumento acústico y virtual. Cada canal de la sesión tiene una automatización en volumen, *pan*, *mute*; y efectos como *hi filter*, *low filter*, *reverb* y *delays*.

En la grabación final del piano acústico, se obtuvo un timbre muy acústico que no funciona para el estilo de música, por lo tanto el productor decidió procesar la grabación. Las tres pistas de la grabación se exportaron a una nueva sesión, en esta sesión se realizó una pre mezcla con balances de los tres micrófonos, mediante un envío se mandó las tres señales hacia un auxiliar donde se insertó el *plug-in* Lexicon LXP Native Hall, para la reverberación de (3.0040 segundos). Después de tener una imagen estéreo se empieza hacer el procesamiento mediante el canal master. En el master se realizó una ecualización con el *plug-in* API 560 Equalizer, eliminando las frecuencias graves - medias graves y aumentando los agudos, con el fin de sobresaltar los brillos del mismo. La compresión se realizó con el *plug-in* API 2500 Compressor, gracias a la compresión el tono y el timbre cambió. Se utilizó un *threshold* +10 db, con un *attack* de 1 m/seg, el *ratio* 4:1 y un *release* de 0.50 seg.

En las guitarras acústicas, que mantienen el ritmo permanente se realizó fue una ecualización global de todos los canales, se utilizó el *plug-in* Channel EQ del programa Logic 9 Pro , y se cortó todas las frecuencias bajas y medias bajas, por lo cual se tuvo un sonido muy brillante. Ayudó mucho que las cuerdas de la guitarra acústica sean de metal.

En el *sampling* de la caja, se realizó una mezcla parcial sin procesamiento de los cuatro micrófonos, esta mezcla incluye los balances y timbres de cada micrófono. El balance fue un tono alto y metálico, característico de la caja Mapex Black Panther Sledgehammer. Después de escoger el *sample* definitivo se procedió aumentar dos tipos de ruido, *white* y *pink noise*. Estos ruidos ayudan al ataque de la caja, este tipo de *sampling* se utiliza mucho para este género. El *sample* final fue ecualizado con el *plug-in* Channel EQ del programa Logic 9 Pro que eliminó todas las frecuencias bajas, quedando en resultado, una caja brillante y de timbre metálico. La caja suena a un ataque sintético por la modificación, pero dentro del *decay* se puede apreciar la resonancia natural del mismo.

En las siguientes imágenes se presenta los *presets* de *plug-ins* utilizados para la compresión y el modulo Glitch2 creado y personalizado por el productor.

Esta compresión está solamente dedicada para todos los sintetizadores en un 75% de mix y para el piano acústico en 50% de mix.



Figura 17. Preset Nice & Tight del plug-in Kickstart. Tomado de Logic Pro 9

Esta compresión es para el bajo, con la afinidad de tener un bajo con compresión agresiva a $\frac{1}{4}$



Figura 18. Preset Subbass Chain del plug-in Kickstart. Tomado de Logic Pro 9

Al sampler EXS/24II se insertó el *plug-in* Dblue Glitch2, alterando la fuente sonora con diferentes efectos simultáneos como *tape stop*, *retrigger*, *reverser*, *gater* y *delay*.

Este modulo es utilizado para Electric Guitar 1 y Synthesizer 8 de la partitura.



Figura 19. Preset del *plug-in* Dblue Glitch2, personalizado y procesado por el productor.

Tomado de Logic Pro 9

Masterización:

Con la mezcla bien definida y bien procesada el *mastering* de Summertime requiere solo ecualización. Mediante el analizador de frecuencias el *plug-in* PAZ Analyzer ayudó a observar todas las frecuencias suscitadas en la mezcla. Analizando la mezcla en general se optó por ecualizar con el *plug-in* API 560 Equalizer esto aumentó los bajos y los altos no se manipularon. El proceso de *mastering* es de poco trabajo, debido a que se trabajó bastante en la mezcla.

Conclusión

Se llega a la conclusión que en este género de música rige mucho la perfección debido a que todo se lleva a cabo por medio de computadoras que no crean ningún margen de error. En la utilización de instrumentos acústicos mezclados con instrumentos digitales se crean un panorama totalmente híbrido, cuyo principal objetivo es atraer a los oyentes; las armonías y melodías repetitivas son participes y específicas del subgénero *electro-house*.

El aspecto musical se desarrolló como estaba establecido en las partituras compuestas por Ismael Herrera. En el proceso de producción, el productor decidió cambiar el diseño de sonido, estaba previsto utilizar los mismos elementos que se trabajaron durante el proceso de preproducción; por lo cual se realizaron cambios en el procesamiento de señal digital. En el transcurso de las grabaciones se optó por cambiar la guitarra acústica de cuerdas de *nylon* a cuerdas metálicas, por esta razón se cambio de guitarra para obtener un sonido más brillante.

Las grabaciones fueron un éxito, se ha grabado con calidad profesional gracias a la experiencia del ingeniero de grabación en manejo de equipos situados en el estudio A. El timbre de cada instrumento ha sido examinado en cada lugar del *live room* para obtener una fuente sonora con la que el ingeniero estaba previsto grabar, la acústica del cuarto influye mucho en el sonido de cada instrumento, por lo tanto se escogió el mejor lugar para cada instrumento.

Gracias a la tecnología de la industria musical, se ha logrado realizar este tema. Con el profesionalismo del manejo de hardware y software de producción de audio, el productor ha llevado este proyecto un nivel avanzado de edición, diseño de sonido, grabación y mezcla en cada elemento realizado. Se ha utilizado dos *softwares* diferentes, Pro Tools 10 HD para la grabación y masterización y Logic Pro 9 para la edición y mezcla.

Summertime

Compositor: Ismael Herrera

Arreglista: Ismael Herrera

Productor: Ismael Herrera

Año de composición: 2014

Estilo: Música electrónica – Electro house

Tempo: 128 bpm.

Summertime

Score

Ismael Herrera (2014)

Ismael Herrera

Intro Electronic ♩ = 128

Nexus-Adagio

Synthesizer 1

Electric Guitar 1

Electric Guitar 2

Electric Guitar 3

Electric Guitar 4

Electric Guitar 5

Electric Guitar 6

Acoustic Guitar 1

Acoustic Guitar 2

Acoustic Guitar 3

Acoustic Guitar 4

Synthesizer 2 Sylenth - Woodblock

Synthesizer 3 Nexus - Ld pluckin

Synthesizer 4 *ppp* Nexus-Single Layer Id 3v

Synthesizer 5 Sylenth- Asian sun

Synthesizer 6 Sylenth - LD Aktive

Synthesizer 7 Nexus - Pykes

Synthesizer 8 Nexus- Atk Lead

Piano 1

Piano 2 A^bMaj C min B^bMaj A^bMaj E^bMaj B^bS us 4

Bass

Drum Set

7 2 3 4

2

Summertime

Synth 3

Pno. 2

D. S.

A^bMaj C min B^bS us 4 A^bMaj E^bMaj B^bS us 4

Ride

5 6 7 8

pp *f*

Ac.Gtr. 1

Ac.Gtr. 4

Synth 3

Synth 6

Synth 7

Pno. 1

Pno. 2

Bass

D. S.

ff

mf

f

f

f

mf

A^bMaj C min B^bMaj A^bMaj E^bMaj B^bSus4(add10)

9 10 11 12

mf

Summertime

3

Ac.Gtr. 1

Ac.Gtr. 4

Synth 3

Synth 6

Synth 7

Pno. 1

Pno. 2

Bass

D. S.

13 14 15 16

A^bMaj C min B^bMaj A^bMaj E^bMaj B^bsus4(add10)

Detailed description: This is a musical score for the piece 'Summertime'. It consists of eight staves. The top two staves are for Acoustic Guitar (Ac.Gtr. 1 and Ac.Gtr. 4). The next three staves are for Synthesizers (Synth 3, Synth 6, and Synth 7). The fourth and fifth staves are for Piano (Pno. 1 and Pno. 2). The sixth staff is for Bass. The seventh staff is for Drums (D. S.). The score is in 3/4 time and the key signature has three flats (B-flat major). The piece is 16 measures long. The bass line includes chord symbols: A^bMaj, C min, B^bMaj, A^bMaj, E^bMaj, and B^bsus4(add10). The drum staff shows a simple pattern of eighth notes and rests.

4

Summertime

E.Gtr. 6
mf

Ac.Gtr. 1
mf

Ac.Gtr. 2
mp

Ac.Gtr. 3
f

Ac.Gtr. 4
f

Synth 3

Synth 6

Synth 7

Pno. 1
mp

Pno. 2
mf

Bass

D. S.

17 18 19 20

A^bMaj *C min* *B^bMaj* *A^bMaj* *E^bMaj* *B^bsus4(add10)*

Detailed description: This is a page of a musical score for the piece 'Summertime'. It features ten staves of music. The top four staves are for acoustic guitars (E.Gtr. 6, Ac.Gtr. 1, Ac.Gtr. 2, Ac.Gtr. 3, Ac.Gtr. 4) with various dynamics like *mf* and *f*. The next three staves are for Synths (Synth 3, Synth 6, Synth 7). The piano part (Pno. 1 and Pno. 2) includes a bass line with specific chord markings: *A^bMaj*, *C min*, *B^bMaj*, *A^bMaj*, *E^bMaj*, and *B^bsus4(add10)*. The bottom staff is for Drums (D. S.). The page is numbered 17, 18, 19, and 20 at the bottom.

Summertime

5

The musical score is arranged for the following instruments:

- E.Gtr. 6
- Ac.Gtr. 1
- Ac.Gtr. 2
- Ac.Gtr. 3
- Ac.Gtr. 4
- Synth 3
- Synth 6
- Synth 7
- Pno. 1
- Pno. 2
- Bass
- D. S.

The score is in the key of A-flat major (three flats) and 4/4 time. It consists of four measures, numbered 21 to 24. The bass line includes the following chord diagrams:

- Measure 21: A^bMaj
- Measure 22: C min
- Measure 23: B^bS us 4
- Measure 24: A^bMaj

Measure 24 also includes the chord diagram: E^bMaj B^bsus4(add10)

6

Summertime

A

Synth 1
ff

E.Gtr. 3
mf

E.Gtr. 4
mf

E.Gtr. 5
mf

E.Gtr. 6
mf

Ac.Gtr. 4

Synth 3

Synth 5

Synth 6

Synth 7
f

Synth 8
f

Pno. 1
mf

Pno. 2
f

Bass
mf

D. S.
f

25 26 27 28

A^bMaj C min B^bsus4 A^bMaj E^bMaj B^bsus4(add10)

Summertime

7

Synth 1

E.Gtr. 3

E.Gtr. 4

E.Gtr. 5

E.Gtr. 6

Ac.Gtr. 4

Synth 3

Synth 5

Synth 6

Synth 7

Synth 8

Pno. 1

Pno. 2

Bass

D. S.

29 30 31 32

A^bMaj C min B^bsus4 A^bMaj E^bMaj B^bsus4(add10)

Detailed description: This is a page of a musical score for the piece 'Summertime'. The score is arranged for a large ensemble of instruments. At the top, there are five staves for different types of guitars: Synth 1, E.Gtr. 3, E.Gtr. 4, E.Gtr. 5, and E.Gtr. 6. Below these are an Acoustic Guitar (Ac.Gtr. 4), three more Synth parts (Synth 3, Synth 5, Synth 6, Synth 7, Synth 8), and two Piano parts (Pno. 1 and Pno. 2). At the bottom, there are staves for Bass and Drums (D. S.). The key signature is three flats (B-flat major/C minor), and the time signature is 4/4. The page contains measures 29 through 32. Chord symbols are provided for the Bass line: A^bMaj, C min, B^bsus4, A^bMaj, E^bMaj, and B^bsus4(add10). The notation includes various musical symbols such as notes, rests, accidentals, and articulation marks like accents and slurs.

8

Summertime

Synth 1

E.Gtr. 3

E.Gtr. 4

E.Gtr. 5

E.Gtr. 6

Synth 2

Synth 3

Synth 5

Synth 6

Synth 7

Synth 8

Pno. 1

Pno. 2

Bass

D. S.

33 34 35 36

f

A^bMaj C min B^bsus4 A^bMaj E^bMaj B^bsus4(add10)

Detailed description: This page of a musical score for 'Summertime' covers measures 33 to 36. The score is arranged for a large ensemble of instruments. Synth 1 plays a melodic line with some grace notes. Electric Guitars 3, 4, 5, and 6 provide various textures, including chords and rhythmic patterns. Synth 2 plays a steady eighth-note accompaniment. Synth 3, 5, and 6 play sustained notes, with Synth 5 marked with a forte (*f*) dynamic. Synth 7 plays a rhythmic eighth-note pattern. Synth 8 plays a block-chord accompaniment. Piano 1 and 2 play complementary parts, with Piano 2 including chord diagrams. The Bass line provides a simple harmonic foundation. The Drum set (D.S.) plays a consistent eighth-note pattern. Chord changes are indicated below the Bass line: A^bMaj at measure 33, C min at measure 34, B^bsus4 at measure 35, A^bMaj at measure 36, E^bMaj at measure 37, and B^bsus4(add10) at measure 38.

Summertime

9

Synth 1

E.Gtr. 3

E.Gtr. 4

E.Gtr. 5

E.Gtr. 6

Synth 2

Synth 3

Synth 5

Synth 6

Synth 7

Synth 8

Pno. 1

Pno. 2

Bass

D. S.

37 38 39 40

f *fff* *fff*

A^bMaj C min B^bsus4 A^bMaj E^bMaj B^bsus4(add10)

B

E.Gtr. 1 *ffff*

E.Gtr. 2

E.Gtr. 4 *mf*

E.Gtr. 5

E.Gtr. 6 *f*

Bass *f*
A♭Maj C min B♭Maj A♭Maj E♭Maj B♭sus4(add10)

D. S. Crash

41 42 43 44

ffff

E.Gtr. 1 *f*

E.Gtr. 2

E.Gtr. 4

E.Gtr. 5

E.Gtr. 6 *f*

Bass *f*
A♭Maj C min B♭Maj A♭Maj E♭Maj B♭sus4(add10)

D. S. Ride

45 46 47 48

Summertime

11

First system of musical notation for 'Summertime', measures 49-52. The score includes staves for E.Gtr. 1, E.Gtr. 2, E.Gtr. 4, E.Gtr. 5, E.Gtr. 6, Bass, and D. S. The key signature is three flats (B-flat major/C minor). The bass line shows the following chord progression: A^bMaj, C min, B^bMaj, A^bMaj, E^bMaj, B^bsus4(add10). The D. S. staff shows a consistent rhythmic pattern of eighth notes.

Second system of musical notation for 'Summertime', measures 53-56. The score includes staves for E.Gtr. 1, E.Gtr. 2, E.Gtr. 4, E.Gtr. 5, E.Gtr. 6, Bass, and D. S. The key signature is three flats (B-flat major/C minor). The bass line shows the following chord progression: A^bMaj, C min, B^bMaj, A^bMaj, E^bMaj, B^bsus4(add10). The D. S. staff shows a consistent rhythmic pattern of eighth notes.

12

Summertime

Puente

Puente Primario

Synth 3

Synth 4

Pno. 2

Bass

D. S.

Crash

mf

mf

mf

mf

mf

mf

57 58 59 60

A^bMaj C min B^bsus4

Synth 3

Synth 4

Pno. 2

Bass

A^bMaj E^bMaj B^bsus4(add10) A^bMaj C min B^bsus4

61 62 63 64

Summertime

13

A

The musical score is arranged in a multi-staff format. The instruments and their parts are as follows:

- Synth 1:** Treble clef, starts with a whole note chord at measure 67, marked *f*.
- E.Gtr. 3:** Treble clef, plays a rhythmic pattern of eighth notes with chords, marked *mf*.
- E.Gtr. 4:** Treble clef, plays a rhythmic pattern of eighth notes with chords, marked *mf*.
- E.Gtr. 5:** Treble clef, plays a rhythmic pattern of eighth notes with chords, marked *mp*.
- E.Gtr. 6:** Treble clef, plays a rhythmic pattern of eighth notes with chords, marked *mf*.
- Synth 3:** Treble clef, plays a sustained chord across measures 65-68.
- Synth 4:** Treble clef, plays a melodic line of eighth notes, marked *p*.
- Synth 6:** Treble clef, plays a melodic line of eighth notes, marked *f*.
- Synth 7:** Treble clef, plays a melodic line of eighth notes, marked *f*.
- Synth 8:** Treble clef, plays a rhythmic pattern of eighth notes with chords, marked *f*.
- Pno. 1:** Grand staff (treble and bass clefs), plays a rhythmic pattern of eighth notes with chords, marked *mf*.
- Pno. 2:** Grand staff, plays a rhythmic pattern of eighth notes with chords, marked *f*.
- Bass:** Bass clef, plays a melodic line of eighth notes, marked *f*. Chord symbols are provided below the staff: A^bMaj, E^bMaj, B^bsus4(add10), A^bMaj, C min, B^bsus4.
- D. S.:** Drum set, plays a rhythmic pattern of eighth notes, marked *f*. The pattern is labeled "Ride".

Measure numbers 65, 66, 67, and 68 are indicated at the bottom of the score.

Synth 1

E.Gtr. 3

E.Gtr. 4

E.Gtr. 5

E.Gtr. 6

Synth 3

Synth 4

Synth 6

Synth 7

Synth 8

Pno. 1

Pno. 2

Bass

D. S.

69 70 71 72

A^bMaj E^bMaj B^bsus4(add10) A^bMaj C min B^bsus4

Detailed description: This page of a musical score for 'Summertime' contains staves 69 through 72. The score is for a multi-instrument ensemble. Synth 1 plays a melodic line with some grace notes. E.Gtr. 3-6 provide harmonic support with various textures, including chords and arpeggios. Synth 3-8 play sustained chords and rhythmic patterns. Pno. 1 and Pno. 2 play accompaniment, with Pno. 2 including chord diagrams. The Bass line provides a steady accompaniment, and the D.S. (Drum Set) part shows a consistent rhythmic pattern. The key signature is three flats (B-flat major/C minor), and the time signature is 4/4. Measure numbers 69, 70, 71, and 72 are indicated at the bottom of the page.

Summertime

15

Synth 1

E.Gtr. 3

E.Gtr. 4

E.Gtr. 5

E.Gtr. 6

Synth 3

Synth 4

Synth 5

Synth 6

Synth 7

Synth 8

Pno. 1

Pno. 2

Bass

D. S.

73 74 75 76

A^bMaj E^bMaj B^bsus4(add10) A^bMaj C min B^bsus4

Detailed description: This page of a musical score for 'Summertime' contains staves 73 through 76. The score is arranged for a multi-instrument ensemble. Synth 1 plays a melodic line with eighth and sixteenth notes. E.Gtr. 3, 4, 5, and 6 provide harmonic support with various textures, including chords and arpeggios. Synth 3 and 5 play sustained chords, while Synth 4, 6, 7, and 8 play rhythmic patterns. Pno. 1 and 2 play accompaniment with chords and moving lines. The Bass line provides a steady accompaniment, and the D.S. (Drum Set) part shows a consistent rhythmic pattern. Chord changes are indicated below the Bass staff: A^bMaj, E^bMaj, B^bsus4(add10), A^bMaj, C min, and B^bsus4.

This musical score is for the piece 'Summertime' and covers measures 77 to 80. The score is arranged for a multi-instrument ensemble. The instruments and their parts are as follows:

- Synth 1:** Melodic line with eighth and sixteenth notes.
- E. Gtr. 3, 4, 5, 6:** Electric guitar parts. E. Gtr. 3 and 4 play chords and arpeggios. E. Gtr. 5 plays a steady eighth-note accompaniment. E. Gtr. 6 plays a more complex rhythmic pattern.
- Synth 3, 5:** Synth parts playing sustained chords.
- Synth 4, 6, 7, 8:** Synth parts playing various rhythmic and melodic patterns.
- Pno. 1, 2:** Piano parts. Pno. 1 plays a steady eighth-note accompaniment. Pno. 2 plays chords and melodic fragments.
- Bass:** Bass line with notes and rests.
- D. S.:** Drum set part with a steady eighth-note pattern.

Chord changes for the Bass line are indicated below the staff:

- Measure 77: A^bMaj
- Measure 78: E^bMaj
- Measure 79: B^bsus4(add10)
- Measure 80: A^bMaj
- Measure 81: C min
- Measure 82: B^bsus4

Measure numbers 77, 78, 79, and 80 are printed at the bottom of the score.

Summertime

17

Puente Primario

Musical score for 'Summertime' page 17, featuring multiple instruments including Synths, Electric Guitars, Piano, and Bass. The score is in the key of B-flat major (three flats) and 4/4 time. The section is labeled 'Puente Primario'.

81 82 83 84

ff

ff

p

A^bMaj E^bMaj B^bsus4(add10) A^bMaj C min B^bsus4

Synth 1

E.Gtr. 1

E.Gtr. 2

E.Gtr. 5

Synth 3

Synth 4

Synth 5

Synth 7

Pno. 1

Pno. 2

Bass

D. S.

85 86 87 88

A^bMaj E^bMaj B^bsus4(add10) A^bMaj C min B^bsus4

Detailed description: This page of a musical score for 'Summertime' contains staves 85 through 88. The score is arranged for a variety of instruments: Synth 1, E.Gtr. 1, E.Gtr. 2, E.Gtr. 5, Synth 3, Synth 4, Synth 5, Synth 7, Pno. 1, Pno. 2, Bass, and D. S. (Drum Set). The key signature is three flats (B-flat major/C minor). The time signature is 4/4. The score shows a progression of chords: A^bMaj, E^bMaj, B^bsus4(add10), A^bMaj, C min, and B^bsus4. The E.Gtr. 2 part features a complex, rhythmic chordal texture. The Pno. 1 part has a steady eighth-note accompaniment. The Bass part provides a simple harmonic foundation. The D. S. part shows a consistent drum pattern. The Synth parts provide atmospheric and melodic textures.

Summertime

19

B

The musical score is arranged in a multi-stem format. The instruments and their parts are as follows:

- Synth 1:** Features a continuous sixteenth-note pattern in the first two measures, followed by rests.
- E.Gtr. 1:** Plays a melodic line with accents in the first two measures, then continues with a similar pattern.
- E.Gtr. 2:** Provides a rhythmic accompaniment with chords and a *cresc.* marking in the first two measures.
- E.Gtr. 4:** Remains silent until measure 91, where it plays a series of chords.
- E.Gtr. 5:** Plays a rhythmic accompaniment with chords and a *mf* marking in measure 91.
- E.Gtr. 6:** Remains silent until measure 91, where it plays a series of chords with a *ff* marking.
- Synth 3:** Plays a long, sustained note with a *cresc.* marking.
- Synth 4:** Plays a melodic line with a *cresc.* marking.
- Synth 7:** Plays a melodic line with a *cresc.* marking.
- Pno. 1:** Provides a rhythmic accompaniment with chords and a *cresc.* marking.
- Pno. 2:** Provides a rhythmic accompaniment with chords.
- Bass:** Provides a bass line with chords: A^bMaj, E^bMaj, B^bsus4(add10), A^bMaj, C min, and B^bMaj.
- D. S. (Drum Set):** Features a continuous sixteenth-note pattern in the first two measures, followed by a *Crash* in measure 91 and a *ff* marking.

Measure numbers 89, 90, 91, and 92 are indicated at the bottom of the score.

First system of musical notation for 'Summertime'. It includes five electric guitar parts (E.Gtr. 1-6), a bass line, and a drum line (D.S.). The key signature is three flats (B-flat major/C minor). The bass line includes chord markings: A^bMaj, E^bMaj, B^bsus4(add10), A^bMaj, C min, and B^bMaj. The drum line includes a 'Ride' section starting at measure 95. Dynamic markings include *mf*.

Second system of musical notation for 'Summertime', continuing the five electric guitar parts, bass, and drums. The bass line includes chord markings: A^bMaj, E^bMaj, B^bsus4(add10), A^bMaj, C min, and B^bMaj. The drum line continues with a steady pattern. Dynamic markings include *mf*.

Summertime

21

Musical score for the first system, measures 101-104. The score includes staves for E.Gtr. 1, E.Gtr. 2, E.Gtr. 4, E.Gtr. 5, E.Gtr. 6, Bass, and D. S. The key signature is three flats (B-flat major/C minor). The bass line includes the following chord changes: A^bMaj, E^bMaj, B^bsus4(add10), A^bMaj, C min, and B^bMaj. The D. S. staff shows drum patterns with measure numbers 101, 102, 103, and 104. A double slash (//) is present below the D. S. staff at the end of measure 104.

Musical score for the second system, measures 105-107. The score includes staves for Synth 1, E.Gtr. 1, E.Gtr. 2, E.Gtr. 4, E.Gtr. 5, E.Gtr. 6, Bass, and D. S. The key signature remains three flats. The bass line includes the following chord changes: A^bMaj, E^bMaj, and B^bsus4(add10). A 'Crash' drum effect is indicated above the D. S. staff at the start of measure 107. The D. S. staff shows drum patterns with measure numbers 105, 106, and 107.

Documento de descripción del proceso de producción

The sun never goes – Ismael Herrera

Ismael Herrera – Piano, maracas y *sampling*

Francisco Enríquez – Guitarras acústicas y eléctricas

CD Track No. 2

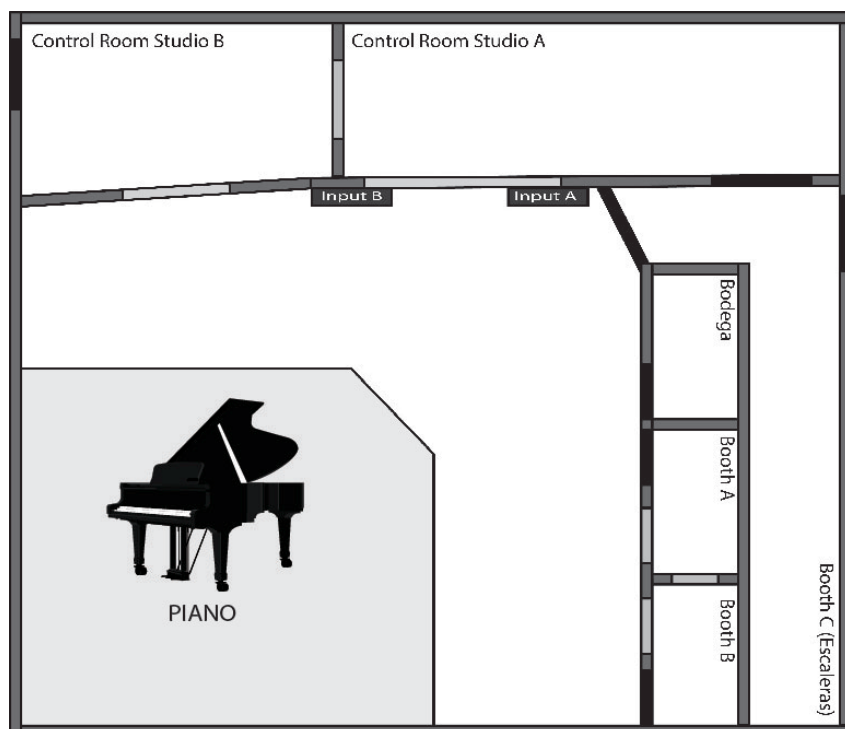


Figura 20. Ubicación de la sesión de grabación de piano. (Christian Flores)

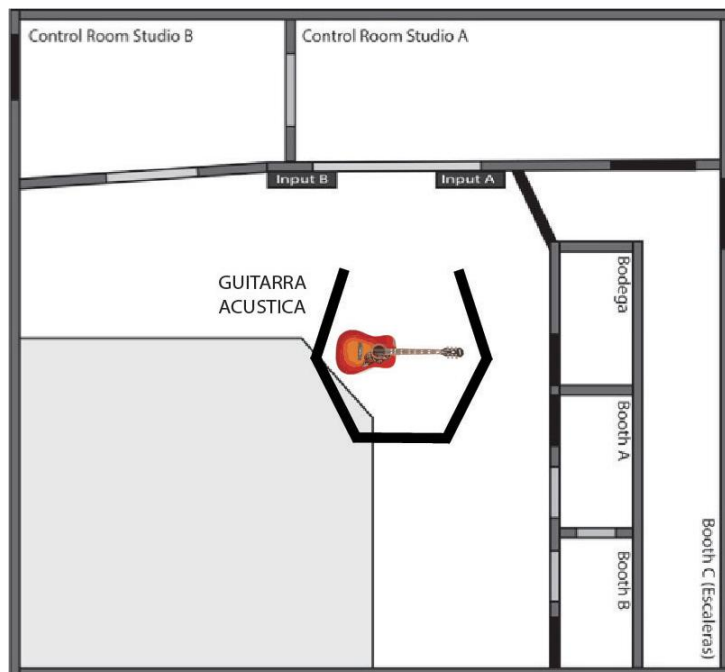


Figura 21. Ubicación de la guitarra acústica en la sesión de grabación. (Ismael Herrera)

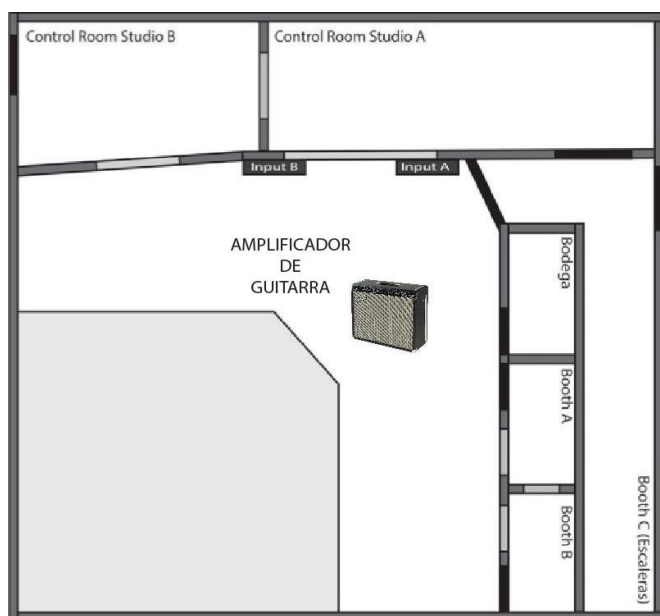


Figura 22. Ubicación del amplificador de guitarra en la sesión de grabación. (Ismael Herrera)

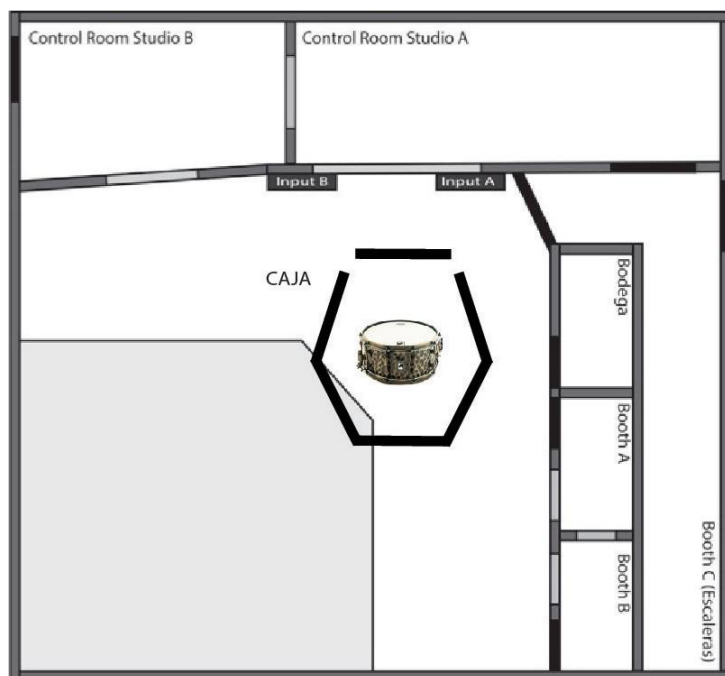


Figura 23. Ubicación de la caja en la sesión de grabación. (Ismael Herrera)

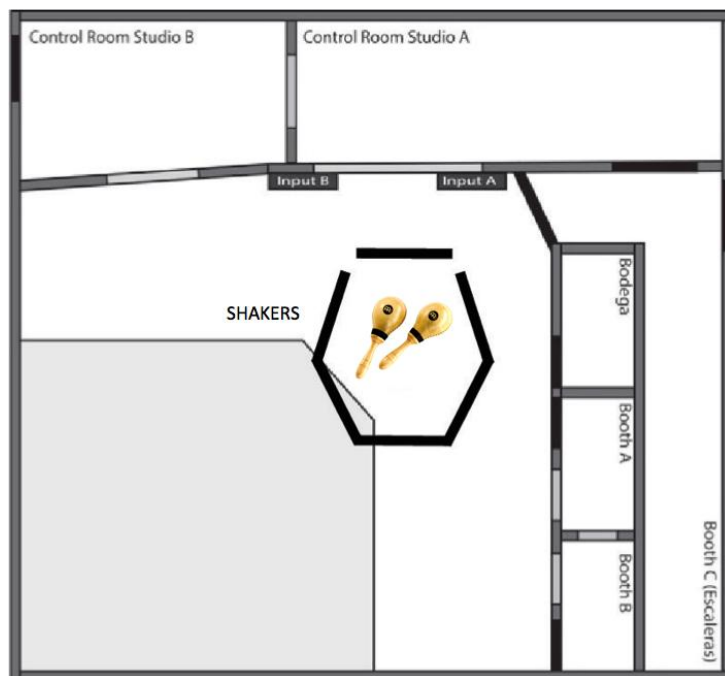


Figura 24. Ubicación de las maracas en la sesión de grabación. (Ismael Herrera)

Fechas de grabación:

Guitarra acústica y eléctrica : 23 de marzo de 2015

Piano de cola : 11 de abril de 2015

Redoblante y maracas : 11 de abril de 2015

Tipo de Sesión: Grabación de estudio

Asistente de grabación: Álvaro Jácome y David Navarrete

Interpretes: Ismael Herrera, Francisco Enríquez

Título de la obra: Summertime

Compositor: Ismael Herrera

Instrumentos: Piano, redoblante, guitarra acústica y guitarra eléctrica

Ubicación: Estudio A

Formato: Estéreo

Monitoreo: Altavoces Dynaudio BM6A mk II

Mezcla: *"In the box"*

Procesamiento: AVID PRE, AVID HD I/O , Pro Tools 10 HD Software, Waves Plug-ins, Lexicon LXP Native Hall, Logic Pro 9 Plug-ins, Kickstart. Sylenth 1, Nexus, EXS/24 II Sampler.

Ruteo de la señal:**Acústicos**

Tabla 3

Ruteo de señal de instrumentos acústicos

Instrumento	Micrófono	Posición	Preamp	A/D D/A	Sample Rate/ Bit Depth	DAW	Nivel	Pan
Snare top	Shure SM57	Spot	Avid PRE	Avid HD I/O	44.1 kHz / 16 bit	Pro Tools 10 HD	-1.8	C
Snare side	Sennheiser MD-421	Spot	Avid PRE	Avid HD I/O	44.1 kHz / 16 bit	Pro Tools 10 HD	-16.4	C
Snare down	EV RE20	Spot	Avid PRE	Avid HD I/O	44.1 kHz / 16 bit	Pro Tools 10 HD	-18.8	C
Snare Over Head	Neumann KM184	Spot	Avid PRE	Avid HD I/O	44.1 kHz / 16 bit	Pro Tools 10 HD	--3.8	C
Piano Up	AKG C414B (x2)	A-B	Avid PRE	Avid HD I/O	44.1 kHz / 16 bit	Pro Tools 10 HD	-0.6 - 1.6	L-R
Acoustic Guitar	Neumann KM184	X-Y	Avid PRE	Avid HD I/O	44.1 kHz / 16 bit	Pro Tools 10 HD	-2	L-R
Electric Guitar 1	AKG C414B	Spot	Avid PRE	Avid HD I/O	44.1 kHz / 16 bit	Pro Tools 10 HD	-4	L 25%
Electric Guitar 2	Shure SM57	Spot	Avid PRE	Avid HD I/O	44.1 kHz / 16 bit	Pro Tools 10 HD	-3.9	R 25%
Maracas	AKG	Spot	Avid PRE	Avid HD I/O	44.1 kHz / 16 bit	Pro Tools 10 HD	-6.2	C

Digitales

Tabla 4

Ruteo de señal de instrumentos digitales

Instrumento	Micrófono	Posición	Preamp	A/D D/A	Sample Rate/ Bit Depth	DAW	Nive I	Pan
Nexus – German Trumpet	Midi /M Audio oxygen 61	N/A	N/A	N/A	44.1 kHz / 16 bit	Logic pro 9	-2.1	C
Neus-Trancebass 1	Midi /M Audio oxygen 61	N/A	N/A	N/A	44.1 kHz / 16 bit	Logic pro 9	-1.2	C
Sylenth – Arp Andromeda	Midi /M Audio oxygen 61	N/A	N/A	N/A	44.1 kHz / 16 bit	Logic pro 9	-1.6	C
Sylenth – White Noise	Midi /M Audio oxygen 61	N/A	N/A	N/A	44.1 kHz / 16 bit	Logic pro 9	-5	C
EXS/24 II – Sunburst Electric	Midi /M Audio oxygen 61	N/A	N/A	N/A	44.1 kHz / 16 bit	Logic pro 9	-1.3	R 35%
Sylenth1 – Lead Diablo	Midi /M Audio oxygen 61	N/A	N/A	N/A	44.1 kHz / 16 bit	Logic pro 9	-1	R 22%
Nexus – Pluckin Synth 2	Midi /M Audio oxygen 61	N/A	N/A	N/A	44.1 kHz / 16 bit	Logic pro 9	-4.7	C
Nexus – Pluckin Synth 3	Midi /M Audio oxygen 61	N/A	N/A	N/A	44.1 kHz / 16 bit	Logic pro 9	-12	R 23%
Nexus – Trancers Warp	Midi /M Audio oxygen 61	N/A	N/A	N/A	44.1 kHz / 16 bit	Logic pro 9	-2	C

Objetivo

Desde que inició el proceso de producción del tema, se pensó en crear un nuevo diseño de sonido, esto implica en manejar los mismos módulos digitales pero con diferente procesamiento; el productor decidió mantener la misma idea e intención del tema anterior. Técnicamente se decidió manejar los mismos parámetros de grabación para mantener un mismo balance entre los dos temas. En este tema se utilizó el mismo *sample* de caja con diferentes procesos para la particularidad del timbre en el tema.

La producción se llevará a cabo en el programa Logic Pro 9. Se logrará un sonido profesional con programaciones y procesadores de señal digital. En este tema se pondrá mucho énfasis en la mezcla, debido a que esta incluye bastantes elementos y procesos. Se espera grabar un sonido nítido de cada instrumento acústico para lograr que la mezcla suene nítida en balances de cada *track* procesado.

Setup técnico

La forma en que se realizó la grabación fue idéntica a la del primer tema, esto implica la grabación de cada instrumento en el mismo día, con el mismo *seteo*. El ingeniero de grabación planteó cambiar algunas técnicas de posicionamiento de micrófonos, pero se llevó el mismo proceso de grabación que en el anterior tema; se deseaba obtener el mismo timbre de dichos instrumentos. El productor decidió aumentar un instrumento rítmico, por lo cual se aumentó una sección rítmica en las partes A y puente primario del tema.



- 1.- Neumann KM184 (0.32m)
- 2.- Neumann KM184 (0.32m)

Figura 25. Ubicación de micrófonos en la guitarra acústica. (Christian Flores)



- 1.- Shure Sm57 (0.06m)
- 2.- AKG C414B (0.15m)

Figura 26. Ubicación de micrófonos en el amplificador de guitarra. (Christian Flores)



- 1.- Neumann KM184 (1.10m)
- 2.- Shure SM57 (0.06m)
- 3.- Sennheiser MD421 (0.07m)

Figura 27. Ubicación de micrófonos del redoblante superior. (Ismael Herrera)



- 1.- ElectroVoice RE20 (0.10m)

Figura 28. Ubicación de micrófono del redoblante inferior. (Ismael Herrera)

En la grabación del piano se optó por eliminar la entrada del micrófono ElectroVoice RE20, este micrófono estaba situado debajo de la caja acústica de resonancia del piano, la particularidad de este micrófono es que recepta la señal del cuerpo del piano, por lo cual se retiró de la sesión y solo se utilizó la técnica par espaciado de los dos micrófonos AKG 414.



- 1.- AKG C414B (0.24m)
- 2.- AKG C414B (0.21m)

Figura 29. Ubicación de micrófonos superior en el piano de cola. (Christian Flores)

Para la grabación de maracas se utilizó el micrófono AKG C 414B con una distancia de 75 centímetros desde la fuente sonora. Se utilizó este micrófono de condensador para captar cada detalle del sonido de la maraca. Se logró un sonido bastante nítido y con un rango de frecuencias medios a medios altos.



1.- AKG C414B (0.75m)

Figura 30. Ubicación de micrófono de las maracas. (Ismael Herrera)

En las siguientes imágenes se presentan los sintetizadores utilizados en la sesión por el productor.

Este sintetizador es utilizado para el synthsizer 1 de la partitura.



Figura 31. Preset German Trumpet del plug-in Nexus. Tomado de Logic Pro 9

Este sintetizador es específicamente para el bajo.



Figura 32. Preset Trancebass 1 del *plug-in* Nexus. Tomado de Logic Pro 9

Este sintetizador es utilizado como arpegiador específicamente en la parte B del tema, utilizando la misma secuencia armónica del bajo.



Figura 33. Preset ARP Andromeda del *plug-in* Sylenth 1. Tomado de Logic Pro 9

Este sintetizador es utilizado para el synthesizer 5 y doblaje de *electric guitar* 1 de la partitura.



Figura 34. Preset Sunburst Electric del plug-in EXS/24II. Tomado de Logic Pro 9

Este sintetizador es utilizado para el synthesizer 3 de la partitura.



Figura 35. Preset Lead Diablo del plug-in Sylenth 1. Tomado de Logic Pro 9

Este sintetizador es utilizado para el *synthesizer 6* de la partitura.



Figura 36. Preset Pluckin Synth 2 del *plug-in* Nexus. Tomado de Logic Pro 9

Este sintetizador es utilizado para el *synthesizer 4* de la partitura.



Figura 37. Preset Trancers Warp *plug-in* Nexus. Tomado de Logic Pro 9

Proceso de mezcla

El plan de mezcla que se utilizó fue igual al proceso de mezcla del anterior tema en los instrumentos acústicos. El único cambio que se realizó fue la eliminación del micrófono ElectroVoice RE20 que se encontraba debajo de la caja de resonancia del piano acústico. Los balances entre los dos micrófonos AKG 414 que estaban en la parte superior del piano, fueron utilizados para la mezcla final del dicho instrumento. Para las líneas armónicas de la guitarra eléctrica se hizo un doblaje de octavas, para la octava de abajo se paneó a lado izquierdo en un 32% y la octava de arriba a lado derecho con 27%, con esta técnica se abre el campo estéreo y se detalla cada línea armónica de la guitarra eléctrica.

El procesamiento de cada sintetizador digital utilizado se ve reflejado por la característica del mismo, por ejemplo en los doblajes *leads synths* se utilizó un canal master para la ecualización de todos los sintetizadores juntos. La ecualización de este master resaltó medios y altos, y cortó todas las frecuencias de 200Hz para abajo. Dentro del canal se insertó el *plug-in* Kickstart que es el compresor *sidechain* con una respuesta de $\frac{1}{4}$ de *gate*. Para el sintetizador que reproduce el bajo se tuvo que duplicar la señal, y cada señal tuvo una ecualización diferente, en el primer bajo se realizó el corte de frecuencias desde 250Hz hasta 20K, haciendo que este bajo se enfoque como *sub bass*; añadiéndole compresión con el *plug-in* Kickstart con un *gate* súper agresivo, este *sub bass* da la sensación mas rítmica comparada con el bajo normal. En el otro canal de bajo se realizó al modo inverso de la ecualización del anterior canal, se limpió y se cortó de modo leve frecuencias que oscilan entre 3K a 5K; añadiendo el compresor Kickstart con efecto *sidechain* leve en la composición. En cada parte B del tema, se

automatizó para que el *sidechain* sea más agresivo, cuando regresa a otra parte del tema se nivela mediante automatización al nivel de *sidechain* establecido previamente.

A continuación la compresión para los sintetizadores y *sub bass*.

Esta compresión está solamente dedicada para el canal master de sintetizadores en un 65% de mix.



Figura 38. Preset Nice & Tight del plug-in Kickstart. Tomado de Logic Pro 9

Esta compresión es para el *sub bass*, con la afinidad de tener un bajo con compresión agresiva a $\frac{1}{4}$, mix 100%.



Figura 39. Preset Subbass Chain del *plug-in* Kickstart. Tomado de Logic Pro 9

Masterización

Para el proceso de masterización de este tema se analizó algunos temas al azar del mismo género para tener referencias en campos de espectro de frecuencias. Para este proceso se analizó con el *plug-in* PAZ Analyzer. Con este analizador de frecuencias el tema tenía demasiadas frecuencias altas. Para solucionar este problema se utilizó el ecualizador gráfico API 560 Equalizer, y se redujo todas las frecuencias altas que molestan, y realmente este tipo de frecuencias causan fatiga al oyente. El tema no contaba con una ganancia perfecta para el estilo, se le dio mas ganancia al master. La masterización se logro con éxito, se realizó pruebas en audífonos, equipos de sonidos caseros y en parlantes de auto, resultó siendo una calidad profesional y nítida.

Conclusión

Se puede concluir que por el esmero y trabajo de cada integrante, este proyecto pudo ser finalizado con éxito en todo ámbito. La organización es una de las virtudes mas importantes, que debe estar presente en la actitud del productor. Para las grabaciones de los dos temas se investigó bastante el sonido del piano de cola en cada posición de la sala del *live room*, se trató de buscar un timbre bastante natural, sin pensar en los procesos que se vendrían después en el trabajo de mezcla.

En el aspecto musical se añadió maracas a las secciones A y puente primario de la composición, este instrumento funcionó como un simple acompañamiento rítmico que contrasta entre la función armónica, melódica y rítmica. Se acopló bastante bien al tema, la idea de añadir este instrumento fue en las grabaciones de piano; cuando el productor decidió aumentar un instrumento mas que no estaba en las partituras

Técnicamente, la realización del plan de producción de este tema fue todo un éxito. La organización, logística, desenvolvimiento y el uso de la tecnología fueron primordiales para demostrar que la realización de este proyecto requiere bastante tiempo de producción.

Esta producción necesitó mucho tiempo de trabajo en el diseño de sonido y mezcla, logrando que cada elemento suene nítido y que no produzca fatiga al oyente. En la elaboración de este material esta previsto la aceptación de los oyentes.

The sun never goes

Compositor: Ismael Herrera

Arreglista: Ismael Herrera

Productor: Ismael Herrera

Año de composición: 2014

Estilo: Música electrónica – Electro house

Tempo: 128 bpm.

The sun never goes

Score

Ismael Herrera (2014)

Ismael Herrera

Electronic ♩ = 128

Intro

Synthesizer 1
Nexus - King of buzz 7

Electric Guitar 1
ff

Electric Guitar 2

Acoustic Guitar

Synthesizer 2
Sylenth - Take me away (Pluck)

Synthesizer 3
Sylenth- Dance Pizz LD

Synthesizer 4
Nexus - Trance Warp Dance Lead

Synthesizer 5
pp

Synthesizer 6
Nexus- Plucks Delay Dance Dykes

Synthesizer 7
Noise

Piano
ff
E♭Maj Cut off (120 - 0) B♭S us 4

Bass

Drum Set

1 2 3 4

The sun never goes

The musical score is divided into two systems. The first system (measures 5-8) features E.Gtr. 1 with a melodic line of eighth notes, Synth 5 with a similar eighth-note pattern, Synth 7 with a sustained chord, and Pno. with a sustained chord. The second system (measures 9-12) includes E.Gtr. 2 with a melodic line, Ac. Gtr. with chords, Synth 5 with eighth notes, Synth 6 with a dense chordal texture, Synth 7 with a sustained chord, Bass with a sustained chord, and D. S. with a rhythmic pattern. The third system (measures 13-16) features E.Gtr. 2 with a melodic line, Ac. Gtr. with chords, Synth 5 with eighth notes, Synth 6 with a dense chordal texture, Synth 7 with a sustained chord, Bass with a sustained chord, and D. S. with a rhythmic pattern. Chord changes are indicated by 'C min' and 'A^bMaj' in the Synth 7 and Bass staves. Performance instructions include 'Cut off (0 - 110)' and 'Reverse Fx'.

System 1 (Measures 5-8):

- E.Gtr. 1: Melodic line with accents.
- Synth 5: Eighth-note pattern.
- Synth 7: Sustained chord. Chords: C min, A^bMaj. Instruction: Cut off (0 - 110).
- Pno.: Sustained chord. Measure numbers: 5, 6, 7, 8.

System 2 (Measures 9-12):

- E.Gtr. 2: Melodic line with accents.
- Ac. Gtr.: Chords. Dynamics: *f*, *mf*.
- Synth 5: Eighth-note pattern.
- Synth 6: Dense chordal texture. Instruction: Reverse Fx.
- Synth 7: Sustained chord. Instruction: Cut off (0 - 110).
- Bass: Sustained chord. Chord: E^bMaj.
- D. S.: Rhythmic pattern. Measure numbers: 9, 10, 11, 12.

System 3 (Measures 13-16):

- E.Gtr. 2: Melodic line with accents.
- Ac. Gtr.: Chords.
- Synth 5: Eighth-note pattern.
- Synth 6: Dense chordal texture.
- Synth 7: Sustained chord. Instruction: Cut off (0 - 110).
- Bass: Sustained chord. Chords: C min, A^bMaj. Instruction: Cut off (0 - 110).
- D. S.: Rhythmic pattern. Measure numbers: 13, 14, 15, 16.

The sun never goes

Puente Transicional **A**

Measures 17-20: *mf*, *f*, *p*, *mf*, *ff*, *f*, *mf*, *ff*. *Cut off (0 - 110)*, *E♭Maj*.

Measures 21-24: *mf*, *ff*, *ff*, *ff*. *Cut off (0 - 110)*, *C min*.

The sun never goes

The musical score for 'The sun never goes' consists of ten staves. The key signature is two flats (B-flat and E-flat), and the time signature is 4/4. The instruments and their parts are as follows:

- Synth 1:** Plays a melodic line with a long note in the first measure, followed by a sequence of notes in the second, third, and fourth measures.
- E.Gtr. 1:** Remains silent in the first two measures, then plays a rhythmic pattern of eighth notes with accents in the third and fourth measures.
- E.Gtr. 2:** Plays a rhythmic pattern of eighth notes with accents throughout all four measures.
- Ac.Gtr.:** Provides harmonic support with chords and a *v* (vibrato) marking in the second measure.
- Synth 3:** Plays a steady eighth-note accompaniment.
- Synth 4:** Plays a steady eighth-note accompaniment.
- Synth 5:** Plays a sustained chord with a tremolo effect.
- Synth 6:** Plays a dense block of chords with a tremolo effect.
- Synth 7:** Plays a sustained chord, with *A^bMaj* in the first measure and *E^bMaj* in the third measure.
- Bass:** Plays a sustained chord, with *A^bMaj* in the first measure and *E^bMaj* in the third measure.
- D. S. (Drum Set):** Features a *fff* (fortissimo) dynamic marking at the start, followed by a *Ride* cymbal pattern in the third and fourth measures.

The sun never goes

The musical score for page 5 of 'The sun never goes' features the following instruments and parts:

- Synth 1:** Treble clef, playing a melodic line with slurs and accents.
- E.Gtr. 1:** Treble clef, playing a rhythmic pattern of eighth notes with accents.
- E.Gtr. 2:** Treble clef, playing a complex rhythmic pattern with slurs and accents.
- Ac.Gtr.:** Treble clef, playing sustained chords with slurs.
- Synth 3:** Treble clef, playing a rhythmic pattern of eighth notes.
- Synth 4:** Treble clef, playing a simple melodic line.
- Synth 5:** Treble clef, playing sustained chords with slurs.
- Synth 6:** Treble clef, playing a dense chordal texture with a 'C min' label.
- Bass:** Bass clef, playing a simple melodic line with slurs.
- D.S.:** Drum set part with a pattern of quarter notes and rests, marked with measure numbers 29, 30, 31, and 32.

The sun never goes

Puente Primario

The musical score consists of the following parts and markings:

- Synth 1:** Treble clef, B-flat major key signature. Features a long note with a slur and a dynamic marking of *ff*.
- E.Gtr. 1:** Treble clef, B-flat major key signature. Features a melodic line with accents and a dynamic marking of *mp*.
- E.Gtr. 2:** Treble clef, B-flat major key signature. Features a melodic line with accents.
- Ac.Gtr.:** Treble clef, B-flat major key signature. Features a chordal accompaniment.
- Synth 2:** Treble clef, B-flat major key signature. Features a melodic line with a dynamic marking of *ff*.
- Synth 3:** Treble clef, B-flat major key signature. Features a melodic line with a dynamic marking of *ff*.
- Synth 4:** Treble clef, B-flat major key signature. Features a melodic line with a dynamic marking of *f*.
- Synth 5:** Treble clef, B-flat major key signature. Features a melodic line with a dynamic marking of *f*.
- Synth 6:** Treble clef, B-flat major key signature. Features a rhythmic accompaniment of chords.
- Synth 7:** Treble clef, B-flat major key signature. Features a melodic line.
- Bass:** Bass clef, B-flat major key signature. Features a melodic line with dynamic markings *A♭Maj* and *E♭Maj*, and effects *Cut off (0 - 110)* and *Cut off (120 - 0)*.
- D. S.:** Drum set part with dynamic markings *Ride*, *Crash*, and *Ride*.

Measure numbers 33, 34, 35, and 36 are indicated at the bottom of the score.

The sun never goes

The musical score consists of eight staves. Synth 1, Synth 2, and Synth 5 play a melodic line with eighth notes and rests. E.Gtr. 1 plays a rhythmic pattern of eighth notes with accents. Synth 3 plays a simple harmonic line with quarter notes. Synth 4 plays sustained chords with long notes. Synth 6 plays a dense texture of chords, with a 'C min' label appearing at measure 39. The Bass line plays a simple harmonic line with quarter notes. The D.S. (Drum Set) track shows a rhythmic pattern of eighth notes with 'x' marks above them, and measure numbers 37, 38, 39, and 40 are indicated at the bottom.

The sun never goes

B

This musical score is for the piece "The sun never goes" (Section B). It features a multi-layered arrangement with the following parts and instructions:

- Synth 1:** Features a melodic line with a **fff** dynamic. Includes performance instructions: **Cutoff -31** and **Cutoff 6**.
- E.Gtr. 1:** Features a melodic line with accents (**>**) and a **fff** dynamic.
- Ac. Gtr.:** Features a bass line with a **p** dynamic.
- Synth 2:** Features a melodic line with a **fff** dynamic.
- Synth 3:** Features a melodic line with a **ff** dynamic.
- Synth 4:** Features a melodic line with a **ff** dynamic.
- Synth 5:** Features a melodic line with a **fff** dynamic.
- Synth 6:** Features a chordal texture with a **ff** dynamic.
- Synth 7:** Features a melodic line with a **ff** dynamic.
- Pno.:** Features a chordal texture with a **f** dynamic. Includes the instruction **Cut off (0 - 110)**.
- Bass:** Features a bass line with a **f** dynamic. Includes the instruction **E^bMaj**.
- D. S.:** Features a drum line with a **f** dynamic. Includes the instruction **Crash**.

The score includes various performance markings such as **fff**, **ff**, **f**, and **p**, and dynamic changes like **f** and **fff** throughout the piece.

The sun never goes

Musical score for measures 45-48. The score includes parts for Synth 1, Ac. Gtr., Synth 4, Synth 5, Synth 6, Pno., Bass, and D. S. The key signature is B-flat major. The time signature is 4/4. The D. S. part shows a steady eighth-note pattern. The Pno. part features sustained chords with a 'C min' label. The Ac. Gtr. part has chords with accents and breath marks.

Musical score for measures 49-52. The score includes parts for Synth 1, Ac. Gtr., Synth 4, Synth 5, Synth 6, Synth 7, Pno., Bass, and D. S. The key signature is B-flat major. The time signature is 4/4. The D. S. part shows a steady eighth-note pattern. The Pno. part features sustained chords with a 'Cut off (0 - 110)' label. The Ac. Gtr. part has chords with accents and breath marks. The Bass part has a 'Crash Ride' label. The Synth 7 part is silent.

The sun never goes

Synth 1

Ac.Gtr.

Synth 4

Synth 5

Synth 6

Pno.

Bass

D. S.

53 54 55 56

C min

Synth 1

Ac.Gtr.

Synth 4

Synth 5

Synth 6

Synth 7

Pno.

Bass

D. S.

57 58 59 60

A^bMaj E^bMaj

Cut off (0 - 110)

mp

fff

The sun never goes

Musical score for measures 61-64. The score includes parts for Synth 1, Ac. Gtr., Synth 4, Synth 5, Synth 6, Pno., Bass, and D. S. (Drum Set). The key signature is B-flat major (two flats). Measure 61 starts with a 'Ride' drum pattern. Measure 62 features a 'C min' chord in the bass. Measure 63 has an 'A' accent mark above the first note of the Synth 1 part. Measure 64 continues the 'Ride' pattern. The score ends with a double bar line and a repeat sign.

Musical score for measures 65-68. The score includes parts for Synth 1, Ac. Gtr., Synth 4, Synth 5, Synth 6, Synth 7, Pno., Bass, and D. S. (Drum Set). The key signature is B-flat major (two flats). Measure 65 features an 'A^bMaj' chord in the bass. Measure 67 has a 'Crash' drum event. Measure 68 has a 'Punte' (Punt) event. The score ends with a double bar line and a repeat sign. Dynamics markings include *fff* at the beginning and end of the section.

The sun never goes

Puente Primario

E.Gtr. 1 *mf*

Synth 4 *mf*

Synth 5 *mp*
E^bMaj B^bMaj C min A^bMaj

Bass

D. S. *mf*
69 70 71 72

E.Gtr. 1

Synth 4

Synth 5
E^bMaj B^bMaj C min A^bMaj

Bass

D. S. *mf*
73 74 75 76 *fff*

Synth 1 *mf*

E.Gtr. 2 *f*

Ac. Gtr. *p*

Synth 3 *mf*

Synth 4

Synth 5 *ff*

Synth 6 *ff*

Synth 7 *ff*
E^bMaj Cut off (0 - 110)

Bass *f*

D. S. *ff*
77 78 79 80

The sun never goes

Synth 1

E.Gtr. 2

Ac. Gtr.

Synth 3

Synth 4

Synth 5

Synth 6

Bass

D. S.

81 82 83 84

C min A♭Maj

Synth 1

E.Gtr. 1

E.Gtr. 2

Ac. Gtr.

Synth 3

Synth 4

Synth 5

Synth 6

Synth 7

Bass

D. S.

85 86 87 88

f *p* *f* *f* *fff* *fff*

Crash Ride

E♭Maj

Cut off (0 - 110)

Musical score for measures 89-92. The score includes parts for Synth 1, E.Gtr. 1, E.Gtr. 2, Ac.Gtr., Synth 3, Synth 4, Synth 5, Synth 6, Bass, and D. S. (Drum Set). Synth 6 has chord markings: C min and A^bMaj. The D. S. part includes measure numbers 89, 90, 91, and 92.

Puente Primario

Musical score for measures 93-96, labeled 'Puente Primario'. The score includes parts for Synth 1, Synth 2, Synth 3, Synth 4, Synth 5, Synth 6, Synth 7, Bass, and D. S. (Drum Set). Synth 1 and 2 are marked *ff*. Synth 3 is marked *f*. Synth 4 and 5 are marked *f*. Synth 6 is marked *ppp*. Synth 7 is marked *f*. Bass is marked *f* with a note 'E^bMaj' and 'Cut off (120 - 0)'. The D. S. part includes measure numbers 93, 94, 95, and 96, and is marked *mf*. The D. S. part also includes 'Crash' and 'Ride' markings.

The sun never goes

Musical score for measures 97-100. The score includes parts for Synth 1, Synth 2, Synth 3, Synth 4, Synth 5, Synth 6, Bass, and D. S. (Drum Set). Synth 2 and Synth 3 have a *ff* dynamic marking. Synth 4 and Synth 5 have a *ff* dynamic marking. Synth 6 has a *fff* dynamic marking. The Bass part has a *fff* dynamic marking. The D. S. part has a *fff* dynamic marking. The key signature is B-flat major. The time signature is 4/4. The score includes a **Cutoff -31** and **Cutoff 6** marking. The chord progression is C min and A^bMaj.

Musical score for measures 101-104. The score includes parts for Synth 1, Ac. Gtr. (Acoustic Guitar), Synth 4, Synth 5, Synth 6, Synth 7, Pno. (Piano), Bass, and D. S. (Drum Set). Synth 1 has a *fff* dynamic marking. Ac. Gtr. has a *p* dynamic marking. Synth 5 has a *fff* dynamic marking. Synth 6 has a *fff* dynamic marking. Synth 7 has a *fff* dynamic marking. The Pno. part has a *f* dynamic marking. The Bass part has a *fff* dynamic marking. The D. S. part has a *fff* dynamic marking. The key signature is B-flat major. The time signature is 4/4. The score includes a **Cut off (0 - 110)** marking. The chord progression is E^bMaj. The D. S. part includes a **Crash** marking.

Synth 1

Ac.Gtr.

Synth 4

Synth 5

Synth 6

Pno.

Bass

D. S.

105 106 107 108

C min A^bMaj

Synth 1

Ac.Gtr.

Synth 4

Synth 5

Synth 6

Synth 7

Pno.

Bass

D. S.

109 110 111 112

Cut off (0 - 110)

E^bMaj

Ride

The sun never goes

Synth 1

Ac.Gtr.

Synth 4

Synth 5

Synth 6

Pno.

Bass

D. S.

113 114 115 116

C min A^bMaj

Synth 1

Ac.Gtr.

Synth 4

Synth 5

Synth 6

Synth 7

Pno.

Bass

D. S.

117 118 119 120

mp

E^bMaj E^bMaj

Ride

fff

The sun never goes

Synth 1

Ac.Gtr.

Synth 4

Synth 5

Synth 6

Pno.

Bass

D. S.

121 122 123 124

fff *fff*

Synth 7

D. S.

125

Cut off (120 - 0)