

**UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ**

**Colegio de Música**

**Somos Náufragos**

**Carlos Agustín Echeverría Arroyo**

**Producción Musical y Sonora**

Trabajo de fin de carrera presentado como requisito  
para la obtención del título de  
Licenciado en Producción Musical y Sonora

Quito, 21 de julio de 2021

**UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ**

**Colegio de Música**

**HOJA DE CALIFICACIÓN  
DE TRABAJO DE FIN DE CARRERA**

**Somos Náufragos**

**Carlos Agustín Echeverría Arroyo**

**Nombre del profesor, Título académico**

**Teresa Brauer, M.A.**

Quito, 21 de julio de 2021

## © DERECHOS DE AUTOR

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

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

Nombres y apellidos: Carlos Agustín Echeverría

Código: 00138754

Cédula de identidad: 172297696-4

Lugar y fecha: Quito, 21 de julio de 2021

## **ACLARACIÓN PARA PUBLICACIÓN**

**Nota:** El presente trabajo, en su totalidad o cualquiera de sus partes, no debe ser considerado como una publicación, incluso a pesar de estar disponible sin restricciones a través de un repositorio institucional. Esta declaración se alinea con las prácticas y recomendaciones presentadas por el Committee on Publication Ethics COPE descritas por Barbour et al. (2017) Discussion document on best practice for issues around theses publishing, disponible en <http://bit.ly/COPETHeses>.

## **UNPUBLISHED DOCUMENT**

**Note:** The following capstone project is available through Universidad San Francisco de Quito USFQ institutional repository. Nonetheless, this project – in whole or in part – should not be considered a publication. This statement follows the recommendations presented by the Committee on Publication Ethics COPE described by Barbour et al. (2017) Discussion document on best practice for issues around theses publishing available on <http://bit.ly/COPETHeses>.

## RESUMEN

El ser humano ha estado en un acelerado crecimiento tecnológico desde finales del siglo XIX. Así mismo en una búsqueda constante de superación. En este sentido, la música ha dado pasos importantes en dos aspectos: el registro de la misma y la utilización de instrumentos electrónicos. A partir de ello nació Elconx, un proyecto de música electrónica experimental que busca transmitir sensaciones de ambigüedad en un espacio etéreo. Así mismo, se desea lograr en quien escucha que se sitúe en la recreación de un sueño, cayendo en la desrealización. Precisamente, por esta razón la mezcla de instrumentos electrónicos y búsqueda de texturas combinado con instrumentos más tradicionales es primordial. Somos Náufragos es la cúspide de un proceso de búsqueda sonora y conceptual.

**Palabras clave:** desrealización, etéreo, ambigüedad, sueños, música electrónica, combinación.

## ABSTRACT

Human beings have been in an accelerated technological growth since the late 19th century. Likewise in a constant search for improvement. In this sense, music has taken important steps in two aspects: the recording of it and the use of electronic instruments. From this was born Elconx, an experimental electronic music project that seeks to transmit feelings of ambiguity in an ethereal space. Likewise, it is desired to achieve in the listener that he is placed in the recreation of a dream, falling into derealization. Precisely for this reason, the mixing of electronic instruments and search for textures combined with more traditional instruments is paramount. Somos Naufragos is the peak of a process of sound search and conceptual

**Key words:** derealization, ethereal, ambiguity, dreams, electronic music, combination.

## TABLA DE CONTENIDO

Introducción .....	9
Desarrollo del Tema .....	10
1. Concepto .....	10
2. Equipo Técnico .....	12
2.1 Somos Náufragos .....	12
2.2 Celdas .....	12
3. Arreglo e Instrumentación .....	13
3.1 Somos Náufragos .....	13
3.1.1 Arreglos .....	13
3.1.2 Instrumentación .....	13
3.2 Celdas .....	14
3.2.1 Arreglos .....	14
3.2.2 Instrumentación .....	14
4. Distribución de Horas de Estudio .....	14
5. Estrategia de Lanzamiento y Promoción .....	14
5.1 Lanzamiento .....	14
5.2 Promoción .....	16
6. Diseño .....	17
6.1 Portada y Contraportada .....	17
6.2 Disco Compacto .....	18
6.3 Afiches .....	23
Conclusiones .....	24
Referencias bibliográficas .....	25

**ÍNDICE DE FIGURAS**

Figura 1 Portada .....	18
Figura 2 Contraportada .....	18
Figura 3 Ejemplo Caja .....	19
Figura 4 Ejemplo Folleto .....	20
Figura 5 Ejemplo Folleto Posterior .....	20
Figura 6 Tarjeta 1 .....	21
Figura 7 Tarjeta 2 .....	21
Figura 8 Tarjeta 3 .....	21
Figura 9 Tarjeta 4 .....	22
Figura 10 Tarjeta 5 .....	22
Figura 11 Ejemplo Disco Compacto .....	22
Figura 12 Afiche 1 .....	23
Figura 13 Afiche 3 .....	23

## INTRODUCCIÓN

Somos Náufragos es un proyecto nacido de la propuesta sonora de Elconx, un proyecto personal que busca sonidos de ambiente a partir de la mezcla de sintetizadores, el diseño sonoro e instrumentos más tradicionales como la guitarra, la batería y el bajo. Gracias a esta base sonora tan específica y situaciones de la vida moderna y del actual acontecimiento mundial, que es la pandemia, se desarrolla un concepto a partir de una sensación muy particular llamada desrealización, esto se da cuando el sueño es muy intenso y al despertarse existe una sensación de seguir en el sueño y se da una disociación de la realidad.

## DESARROLLO DEL TEMA

### 1. Concepto

En primer lugar se debe hablar sobre la propuesta sonora. Elconx nació desde la experimentación de sonidos de sintetizador, el diseño sonoro con samples y el punk. Más adelante se consolidó un sonido electrónico de ambiente con matices de otros estilos, adaptando características rítmicas del rock, por ejemplo métrica como el cuatro cuartos con acentuaciones en el tiempo dos y cuatro. También se adoptó la armonía de jazz, así pasando de “power chords” del punk a armonía con séptimas, agregando tensiones en ciertos acordes, para crear disonancia y en busca de más colores con intercambio modal. Todo esto sin perder el estilo electrónico, donde se busca sonidos de textura, sonidos pedales, sonidos de ambiente y en busca de timbres que no se encuentra en instrumentos acústicos. El resultado de esta sonoridad es un sonido ambiguo, que da una sensación etérea. Si bien esta parte pertenece a la instrumentación y de arreglo, es importante conocer la base sonora del proyecto para entender mejor el concepto principal.

También Elconx es un personaje que se refleja en esta ambigüedad sonora y se crea un cara andrógina con una expresión muy parcial. Es una figura simbólica que trata de dar lugar a las cosas y personas que a veces se salen de lo cotidiano y no tienen un espacio concreto.

Ahora que se conoce la sonoridad y la idea principal del proyecto se lo puede comparar y llevar en una sensación: la desrealización. Este concepto es un trastorno psicológico que a veces se presenta como síntoma de otras patologías, sin embargo este trabajo no se centra en este campo y se va a tomar prestado para explicar la sensación que se quiere dar con la música y el arte visual.

Desrealización es cuando hay la sensación de verse a si mismo por fuera o sentir que las cosas que pasan y las cosas que nos rodean no son reales. Una vez dicho esto se va a centrar

en tres aspectos importantes que van a dar esta sensación: Sueños intensos, la pandemia de Covid 19 y una vida paralela que se vive en el internet y la tecnología. (Restrepo. 2010)

1. Sueños intensos: En ocasiones cuando se tiene un sueño profundo que da proyecciones de imágenes y sensaciones que son muy convincentes e intensas para la persona en este estado, puede haber la posibilidad que al despertarse se le dificulte salir de la idealización e impresión que tenía dentro del sueño y puede durar todo el lapso de tiempo que sigue despierto hasta volverse a dormir o que al volver a dormir y despertar siga con este bucle hasta que se corta con otra sensación más real y cotidiana.
2. La pandemia de Covid 19: Al entrar a esta pandemia se tuvo que adaptar rápidamente a costumbres y hábitos muy contrastantes comparados a las que se tenía meses y días antes del inicio de este hito. Además se vivieron y se viven realidades que son muy impactantes que la mayoría solo se podían imaginar en una película, en un sueño o en un apocalipsis. Gracias esto se generó un pánico colectivo que hizo caer en la desrealización.
3. Una segunda vida paralela (Internet y Tecnología): En la actualidad es común ver a las personas convivir y construir una vida dentro de un mundo virtual. La tecnología dió la posibilidad de estar al alcance de las cosas cotidianas como socializar, de la burocracia, del trabajo y de estudio sin trasladarse a un espacio físico. Pero aún somos, por así decirlo, jóvenes en manejar esta vida y diferenciarla de la vida física. Tampoco podemos entender la capacidad y las posibilidades que podemos llegar a tener con el buen uso de esta herramienta. Y aún no podemos ver los riesgos que conlleva el uso de esta herramienta. Todo esto nos puede llevar a dissociarnos de lo que nos hace bien y lo que no y nos puede llevar al camino de una desrealización.

Estos aspectos son los que dan el nombre al proyecto: Somos Náufragos. Este título hace referencia a las personas que están perdidas en lo que es real y lo que no es. Perdidas en qué es lo correcto para sentirse bien y hacer sentir bien a los demás. Perdidas en la ambigüedad e incertidumbre de la situación mundial. Perdidas entre la vida virtual y el físico natural. Pero,

esto no significa que están echadas a perder u olvidadas; naufragar es que la embarcación se hunde en un río o en el mar, pero la persona puede sobrevivir. De esta manera, el sistema en constante fracaso es el barco que naufraga y depende de las personas y la sociedad sobrevivir y ayudar a sobrevivir.

De la misma manera los dos temas del proyecto hacen referencia a los aspectos anteriormente hablados. Somos Náufragos hace referencia a esta situación de desrealización y de ambigüedad y se hablará más adelante de la relación con la composición, arreglo e instrumentación. Por otro lado está “Celdas”, el segundo tema que hace referencia a darse cuenta que se está sumergido en la ambigüedad y la desrealización y que tenemos las herramientas para salir de ahí pero no queremos por miedo a lo desconocido, también haciendo referencia a las herramientas que tenemos con el internet y la tecnología.

## **2. Equipo Técnico**

### **2.1 Somos Náufragos**

Productor: Carlos Agustin Echeverria

Ingenieros de Grabación:

- Batería, Guitarras, Violin, Samples y Sintetizadores: Carlos Agustin Echeverria
- Viola: Juliana Jiménez
- Cello: Pedro Ramírez

Ingeniero de Mezcla:

- Martin Echeverría
- Carlos Agustin Echeverría

### **2.2 Celdas**

Productor: Carlos Agustín Echeverría

Ingenieros de Grabación:

- Batería y Sintetizadores: Carlos Agustín Echeverría
- Bajo: Martín Echeverría

- Órgano: Simón Martínez
- Voz: Maria Fernanda Zavala

### **3. Arreglos e Instrumentación**

#### **3.1 Somos Náufragos**

Autor: Carlos Agustin Echeverria como Elconx

Arreglos: Carlos Agustin Echeverria

##### **3.1.1 Arreglos**

Este tema es una composición instrumental, que tiene una forma intro, ABCA, outro. La idea principal de este tema es crear una sensación de etéreo, por esta razón la secciones empiezan disueltas llegan a una especie de clímax y se vuelven a disolver. El Intro tiene una armonía estática y lo importante es desarrollar en cuento a instrumentación y arreglos. Entra la sección A y tiene una armonía con más matices y colores, completo de intercambio modales y tonificación, con una melodía principal. Después entra la sección B con la misma armonía de el intro pero esta vez se desarrolla con instrumentos de cuerdas frotadas , la idea principal de esta sección es tener la misma idea principal pero hacer que se desarrolle hasta un clímax. A continuación tenemos la parte C que es una especie de interludio o puente entre secciones para llegar nuevamente a la parte A. Finalmente tenemos el outro que es un recuento con un dinámica piano de todas las secciones.

A cuento a instrumentación tenemos batería, guitarras, efectos con samples y sintetizadores, violin, viola y cello.

##### **3.1.2 Instrumentación**

Músicos:

Batería, Sintetizadores y Samples: Carlos Agustin Echeverria

Guitarra: Martín Echeverría

Violines: Saulo Cuesta

Violas: Juliana Jiménez

Cellos: Pedro Ramírez

### **3.2 Celdas**

Autor: Carlos Agustin Echeverria como Elconx

#### **3.2.1 Arreglos**

Esta es una canción que tiene una forma ABABCA. La idea principal de esta composición es crear un contraste en cuanto a sensación, esta canción tiene una sensación más aterrizada. Primeramente la sección A empieza desde una dinámica piano y crece hasta llegar a una dinámica mezzo forte para entrar a la sección B. Esta sección siguiente mantiene la misma dinámica pero entra con una melodía con letra principal. La parte C es una sección para solo. Por último la armonía en esta canción es una progresión relativamente diatónica a Fa mayor que se mantiene todo el tiempo hasta la sección C que cambia un poco.

A cuanto instrumentación tenemos batería, bajo, órgano eléctrico, sintetizadores y voz.

#### **3.2.2 Instrumentación**

Músicos:

Batería, sintetizadores y Samples: Carlos Agustin Echeverria

Bajo: Martín Echeverría

Órgano: Simón Martínez

Voz: Maria Fernanda Zavala

### **4. Distribución de Horas de Estudio**

Se dividió en 3 partes:

Basics: 14 horas

Overdubs: 10 horas.

Mezcla: 10 horas.

También se contemplo un total de 14 horas en edición y preparaciones.

## **5. Estrategia de Lanzamiento y Promoción**

### **5.1 Lanzamiento**

El lanzamiento oficial se hará de dos formas distintas explicadas a continuación.

#### **a. Disco Compacto**

Este es un soporte físico que se compone por tres elementos: disco compacto con la música, folleto, tarjeta con diseño y estuche o caja. Este lanzamiento es dedicado para los coleccionistas de disco compacto. El concepto principal de este lanzamiento es realizar una cantidad limitada de copias dónde todas las copias van a tener un diseño global igual, pero en cuanto a detalles se van a diferenciar una de la otra. Por ejemplo, el material para la impresión de folleto va a cambiar; otro ejemplo es que en una copia va a venir integrada una tarjeta con un diseño y en otra copia con otro diseño diferente, etc. Cabe recalcar que es una visión general del diseño y se hablará a detalle en la sección de diseño.

El propósito de este lanzamiento es incentivar a consumir mercadería que representa un aporte económico importante para el artista, ya que en la realidad de la industria de hoy en día, hablando de las plataformas de streaming, los artistas se pueden ver muy afectados. También cabe recalcar que a pesar de ser una cantidad limitada de copias, si esta mercadería representa un ingreso importante se realizará más copias.

Este mecanismo funcionará de la siguiente manera: Se imprimirá una cantidad de 100 copias con distintivo como preventa y se avisará al público que es una cantidad limitada, si se llega a vender el 80% de las copias se avisará mediante un comunicado en redes sociales que se volverá a imprimir más copias pero que no se va integrar el distintivo de las primeras 100. Si se llega a este punto el segundo lote se imprimirá una cantidad de 200 copias, si se llega a terminar el stock se vuelve a imprimir una cantidad de 500 copias y así consecutivamente.

El precio de las primeras 100 copias tendrá un valor de 20 dólares americanos y las copias siguientes un valor de 10 dólares americanos. Se venderá a travez de la plataforma Bandacamp y página oficial web.

## **b. Tiendas Digitales de Música**

Para este lanzamiento se utilizará el servicio en línea de la plataforma Ditto. La función de esta plataforma es repartir el lanzamiento a plataformas digitales, el precio estándar que ya viene integrado en esta plataforma, es de 0.99\$ por single, de 4,95\$ por EP y de 8.99\$ por álbum y tiene una inversión de 9,99\$ anuales y se integra a las siguientes plataformas: Itunes, Amazon, y Napster. (Ditto, 2021)

También se integrará a la plataforma Bandcamp, con los mismos precios que se mencionaron anteriormente, pero al contrario de las otras tiendas, en esta es un precio sugerido y el público si así lo desea puede contribuir con más. (Bandcamp, 2021)

## **5.2 Promoción**

### **a. Medios Tradicionales**

Para la promoción en medios tradicionales se tiene contemplado tres espacios que se hará la promoción. El primero es colocar afiches, con el arte de la portada y otra información, en carteleras de espacios culturales como teatros, universidades y centros comerciales. Para la ejecución de este plan es imprimir una cantidad de 100 afiches y pegar en un día todos los afiches haciendo un recorrido de la ciudad de sur a norte y valles. El segundo espacio es hacer una gira de medios por radios de la ciudad y radios online contando de que se trata el proyecto y haciendo publicidad de cuando sale y que se puede comprar preventas tanto digitalmente como físicas. El tercer espacio es revistas y periódicos, donde se hará la publicidad mediante el mismo arte impreso, se elegirá tres revistas y tres periódicos para esta sección.

### **b. Medios Digitales**

Para la promoción en medios digitales se tiene contemplado tres espacios:

- Redes sociales: Para este espacio se tiene contemplado cuatro redes sociales que son: Facebook, Instagram, Tik Tok y Twitter. Para las redes que se pueden publicar fotos se va a realizar una publicación al día con el mismo arte y afiches que ya se mencionó en la parte de medios tradicionales y que se mostrará más adelante en la sección de diseño. Así mismo

en las redes que se puedan hacer historias de 24 horas se hará un mínimo de 6 historias diarias mostrando el proceso y elementos más cotidianos del proceso de producción del disco. También se hará videos en vivo cada semana haciendo una sección de preguntas y respuestas con el público. Así mismo se hará videos tipo teaser que contengan información sobre el lanzamiento y de las preventas del proyecto. Todo lo anteriormente explicado se hará antes del lanzamiento. El día del lanzamiento se hará un video en vivo con un anfitrión que dirigirá una fiesta de escucha, entrevista al artista y una sección de preguntas y respuestas.

- Plataformas de Streaming Audiovisuales: Para este espacio se tiene contemplado dos partes. La primera es publicar videos tipo teaser que ya se mencionó anteriormente y que van a ser los mismos. La segunda parte es hacer un video musical de animación tipo visuales de concierto y será publicado una semana después del lanzamiento.

- Plataformas de Streaming de Música: Este espacio se hará a travez de la plataforma Ditto que ayudará a publicar en las siguientes plataformas de streaming: Apple Music, Spotify, Tidal, Dezeer, Amazon Music, Youtube Music y Claro Música. (Ditto, 2021)

## **6. Diseño**

### **6.1 Portada y Contraportada**

Es muy importante entender el concepto del proyecto para hablar sobre el diseño de portada. Como se habló anteriormente se quiere crear una sensación de ambigüedad, además de esto a la vez se quiere sentir cotidiano y normal. Por esta razón el concepto principal de la portada es mezclar técnicas y materiales para crear esta sensación. Para la portada y parte de la contra portada se escogió dos fotografías de un elemento que los quiteños están muy acostumbrados a ver, el volcán Ruco Pichincha. A la vez también es un elemento que no es muy común en ciudades grandes y que también representa un riesgo grande. Por otro lado se escogió el arte digital para combinar, se creó ciertos colores y texturas en varios elementos de

la fotografía para crear algo que no es parte de la normal pero hacerlo ver normal en la fotografía. Adhiriendo a esto se puso el título del proyecto y el artista.

Por otra parte la contraportada se escogió otra fotografías del mismo elemento y se hizo lo mismo, se hizo un marco con diferente figuras geométricas para delimitar lo que sería las canciones, las fotografías y los derechos de autor. Este arte fue creado y realizado por Carlos Agustín Echeverría

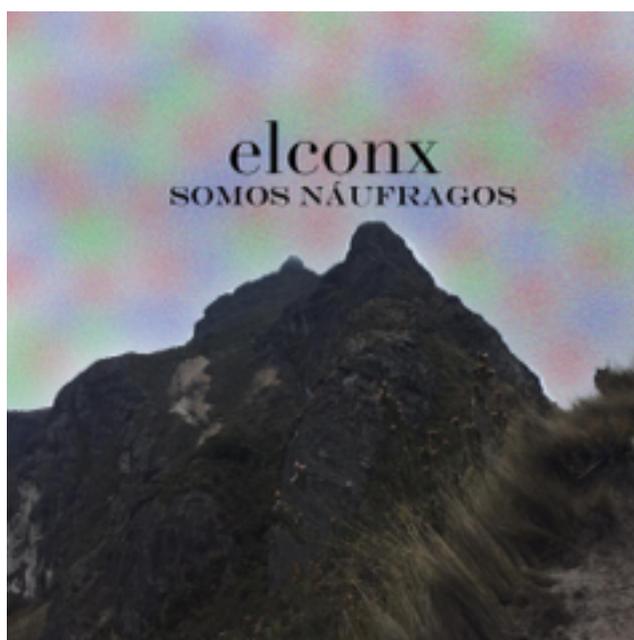


Figura 1: Portada



Figura 2: Contraportada

## 6.2 Disco Compacto

Este diseño esta compuesto por cuatro elementos explicados a continuación.

- Caja o Estuche: El diseño de esta parte es el mismo de la portada y contraportada del proyecto, impreso en una caja tipo sobre de 13.5 cm de ancho por 13.5 cm de alto.



Figura 3: Ejemplo de caja

- Folleto: Para este elemento se hizo un afiche de 26cm de alto por 26cm de ancho dividido en 4 cuadrantes ordenados con una rotación de la manecillas del reloj, esto porque el folleto entra doblado en 4 en la caja. El primero cuadrante es un arte sintetizado de la portada, en el segundo cuadrante los créditos de la música, en el tercer cuadrante el título del tema Somos Náufragos conjunto a un símbolo que representa el tema y por último el cuarto cuadrante con la letra del canción Celdas. Como fue explicado anteriormente se va a cambiar los materiales de las primeras 100 impresiones, por esta razón se va a dividir la impresión en dos partes, la primera lo que esta anteriormente explicado en papel pergamino o calco. La segunda impresión en en papel craft con el mismo diseño anterior y por la parte posterior el personaje Elconx.



Figura 4: Ejemplo folleto



Figura 5: Ejemplo folleto posterior

- Tarjeta: A continuación tenemos la tarjeta, el concepto de este elemento es tener un pequeño recuerdo del disco que sea pueda separar de la caja y del disco compacto y sea fácil de cargar. Es una tarjeta de 5cm de alto por 10cm de ancho, hay cinco diseños diferentes y todos van a llevar una firma o dedicación escrita a mano. El material de este

elemento va a ser intercalado entre papel craft y papel pergamino y no se va a repetir con el material del folleto. Cabe recalcar que este elemento solo se va a incorporar en las primeras 100 copias.

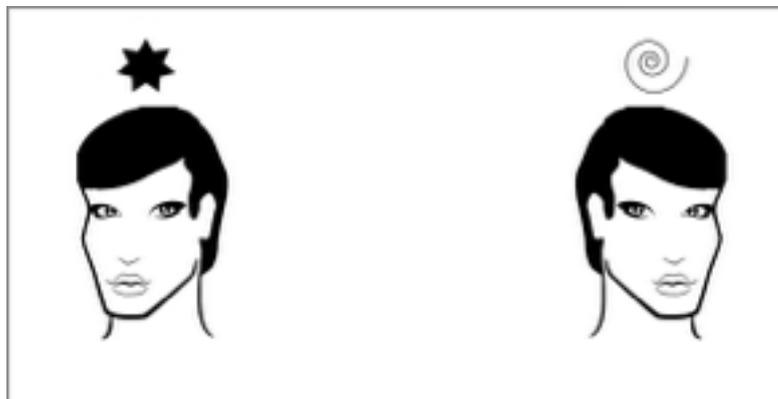


Figura 6: Tarjeta 1

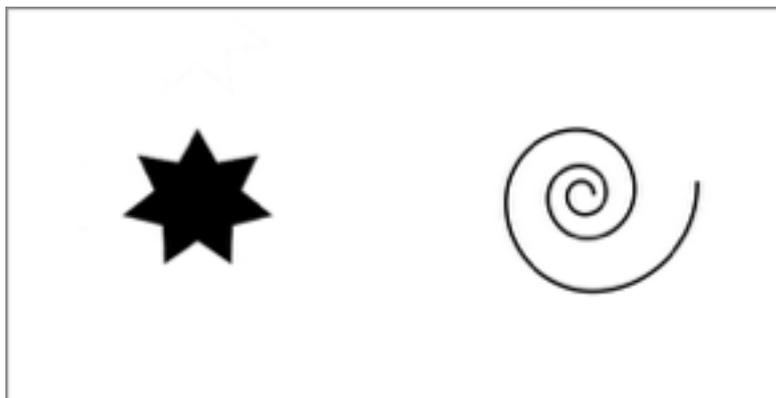


Figura 7: Tarjeta 2



Figura 8: Tarjeta 3

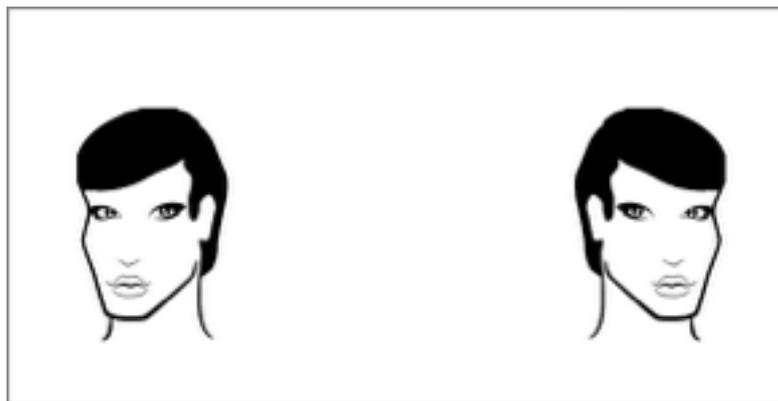


Figura 9: Tarjeta 4



Figura 10: Tarjeta 5

- Disco Compacto: Por último esta el diseño que lleva el disco compacto, este es bastante simple y es una referencia y síntesis de todos los diseños anteriores. Lleva la misma textura del cielo de la fotografía de la portada con el título del proyecto, el artista y por último lleva los dos símbolos que representan los dos temas musicales.



Figura 11: Ejemplo Disco Compacto

### 6.3 Afiches y Publicidad

En esta sección se realizó dos afiches que son tanto para medios tradicionales como para medios digitales. Los Afiches consisten principalmente para promocionar el prelanzamiento, por esta razón es el elemento que más se puede apreciar. Además de esto se incluyó la fecha del lanzamiento oficial y la portada del disco. Los afiches impresos son del tamaño internacional A3 eso quiere decir 29.7 cm de ancho y 42 cm de alto.

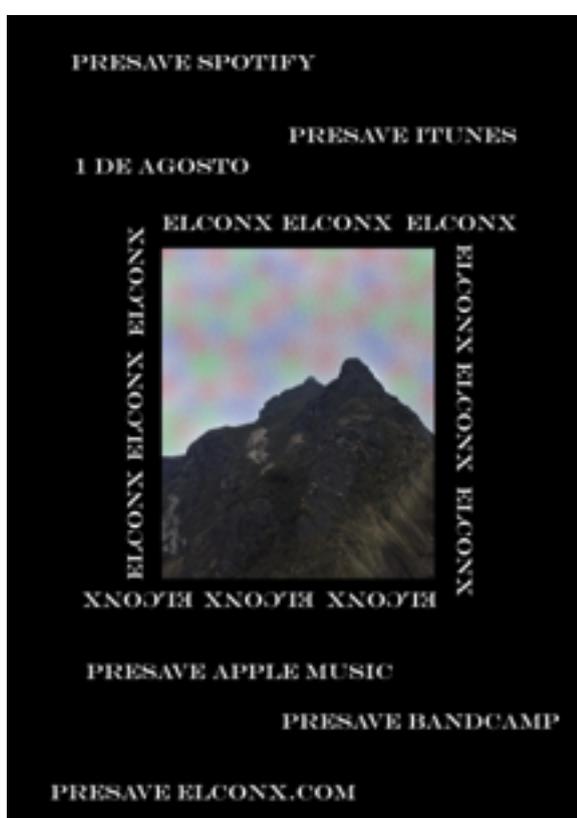


Figura 12: Afiche 1



Figura 13: Afiche 2

## CONCLUSIONES

Este trabajo es la síntesis y cúspide de un proceso de una propuesta conceptual y sonoridad que intenta llegar a una sensación bastante concreta. Elconx es un proyecto que ya venía construyendo un concepto desde hacia tiempo atrás. Las composiciones y arte plástico siempre tratan de ir hacia ese lugar. Por esta razón se dice que es la síntesis y cúspide de esta idea, porque se logró construir un proyecto sólido y un resultado que el autor viene esperando desde que se creó Elconx. Esto quiere decir que es el fin de este proceso de experimentación y búsqueda y el comienzo de un concepto y sonoridad más concreta.

Finalmente se quiere enfatizar que fue un proyecto grabado totalmente desde casa, sin equipos profesionales ni acondicionamiento acústico adecuado y fue un proceso tranquilo y sin complicaciones. Esto el día de hoy es posible y es una herramienta super importante e indispensable para el día a día de un músico, es muy importante aprender a producir desde cualquier lugar.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Bandcamp (2021). *General Help*. Obtenido el 22 de junio 2021 de <https://get.bandcamp.help/hc/en-us>

Ditto (2021). *Frequently asked Questions*. Obtenido el 22 de junio 2021 de <https://support.dittomusic.com/en/support/solutions/11000003622/>

Restrepo, J. (2010). *Despersonalización y desrealización: Una aproximación filosófica desde el análisis de Casos*. Universidad de Salamanca, España.