

**UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ**

**Colegio de Música**

**Reflejos**

**Daniel Alexander Hernández Bonilla**

**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, 09 de mayo de 2022

# **UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ**

**Colegio de Música**

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

**Reflejos**

**Daniel Alexander Hernández Bonilla**

**Nombre del profesor, Título académico**

**María Teresa Brauer Pinto, MA**

Quito, 09 de mayo de 2022

## © 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: Daniel Alexander Hernández Bonilla

Código: 00200640

Cédula de identidad: 1718073586

Lugar y fecha: Quito, 09 de mayo de 2022

## **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## **UNPUBLISHED DOCUMENT**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

Este trabajo desarrolla la producción musical de dos temas en estilo pop/alternativo de la compositora Brenda Román. El concepto a través del cual se ejecuta todo el proyecto, gira en torno a la creación de un ambiente musical y sonoro surrealista. La principal motivación del proyecto es generar impacto sobre los oyentes de este estilo de música y lanzar una producción profesional y de calidad artística que combine todos los elementos de la producción musical aprendidos durante la carrera universitaria. Junto con esta idea, el lector de este documento podrá apreciar que lo más destacable del proyecto se centra en el proceso a seguir para la correcta ejecución de dos obras con un carácter tan utópico. Proceso que, además, implica una fuerte estrategia de lanzamiento y promoción que permita destacar el producto final en el futuro.

**Palabras clave:** utopía, surreal, dualidad, pop/alternativo, instrumentación, efectos, estructura, lanzamiento, promoción.

## ABSTRACT

This work develops the process of musical production of two pop/alternative songs, created by the composer Brenda Román. The concept through which the entire project is executed revolves around the creation of a surreal musical and sound environment. The main motivation of the project is to generate an impact on the listeners of this style of music and to launch a professional production that combines all the important elements of musical production learned during the university career. Along with this idea, the reader of this document will be able to appreciate that the most remarkable aspect of the project focuses on the process to be followed for the correct execution of two singles with such a utopian character. This process that also implies a strong promotion strategy that allows the final product to stand out in the future.

**Key words:** utopia, surreal, duality, pop/alternative, instrumentation, effects, structure, release, promotion.

## TABLA DE CONTENIDO

Introducción .....	8
Desarrollo del Tema .....	9
Propuesta del concepto.....	9
Propuesta de equipo de trabajo técnico.....	9
Propuesta de arreglos e instrumentación.....	10
Propuesta de distribución de horas de estudio.....	12
Propuesta de estrategia de lanzamiento y promoción.....	12
Propuesta de diseño.....	15
Portada.....	16
Contraportada .....	17
Conclusiones .....	18
Referencias bibliográficas .....	19
Anexo A: Propuesta de diseño #1 .....	20
Anexo B: Propuesta de diseño #2 .....	21
Anexo C: Propuesta de diseño #3 .....	22
Anexo D: Propuesta de diseño final.....	23

## INTRODUCCIÓN

El proyecto “Reflejos” nace de un análisis personal sobre cómo la naturaleza humana hace que las personas afronten situaciones emocionales fuertes; como una ruptura, un reto o un abandono, amparándose en el imaginario de su consciente. Esta acción involucra vincular la parte más soñadora del individuo con su parte más realista y hasta incluso pesimista. Durante “Reflejos”, la música logra demostrar este concepto y causar una sensación de ensueño en el oyente. En Ecuador, este proyecto aporta con la construcción de nuevas imágenes sonoras en un género moderno como el pop/alternativo. A continuación, se explica el proceso que se llevó a cabo para desarrollar y finalizar este producto.

## **DESARROLLO DEL TEMA**

### **Propuesta de concepto**

El concepto de este proyecto es representar, mediante la producción musical, la atmósfera de una utopía surrealista. Dicha noción se traduce al estado de conciencia en el que entra un individuo cuando afronta una situación real con la parte más emocional de su mente. Es así como esta propuesta nace del ideal en el que cada persona necesita creer para combatir la desesperanza, el desamor, la angustia, la negligencia, la desesperación y demás sensaciones que surgen en distintos momentos de la vida. La necesidad de no perder inconscientemente la razón es lo que mantiene en equilibrio esta dualidad entre la realidad y la ficción y es lo que se demuestra en el disco.

Ambientado en un mundo donde la protagonista trata de expresar sus sentimientos hacia alguien más, surge la manifestación de este entorno surrealista peculiar, que lucha por convertirse en algo más tangible, aunque muy por dentro se sabe que nunca podrá salir a la luz. Durante estas canciones se juega con la dualidad antes mencionada, ya que la protagonista parece expresarse sin miedo y con mucha seguridad, pero en la realidad siente algo completamente distinto.

### **Propuesta de equipo de trabajo técnico**

Productor: Daniel Hernández

Ingeniero de grabación: Rodrigo Zambrano

Ingeniero de mezcla: Rodrigo Zambrano

Asistente de grabación 1: Doménica Aroca

Asistente de grabación 2: Erick Moreno

## Propuesta de arreglos e instrumentación

### Tema 1: Re

Autora: Brenda Román

Arreglos: Mara Villavicencio

### Descripción de arreglos

“Re” es una canción de estilo pop/alternativo que, como dice su nombre, está en re mayor. Además, su métrica es de 4/4 y su tempo de 100 BPM. En cuanto a la estructura, “Re” cuenta con una *intro* sencilla, en donde la guitarra toca un *riff* muy reconocible, que funciona como el patrón de “gancho” de la canción. A medida que la canción continua, la percusión se suma con sonidos que vuelven más sólida a la estructura. Una vez que se llega al coro, se empieza a construir el ambiente surrealista característico del proyecto gracias al uso de otras voces y efectos creados por sintetizadores. Durante este desarrollo de la obra, se emplean *stop times*, elementos que sirven para dar mayor suspenso e importancia a cada parte de la letra. Al final, un solo de guitarra toma protagonismo para ir una última vez al coro en donde se retoma el *riff* motivico de la guitarra.

### Instrumentación:

Voz: Daniela Castillo

Guitarra: Daniel Hernández

Piano y sintetizadores: Jordy Núñez

Bajo: Gabriel Romero

Batería: Esteban Núñez

**Tema 2: Stars**

Autora: Brenda Román

Arreglos: Mara Villavicencio

**Descripción de arreglos**

“Stars” es una canción de estilo pop/alternativo, en la tonalidad de fa mayor, con un ritmo en 4/4 y 105 BPM. En lo que se refiere a su estructura, “Stars” empieza con una *intro* en donde el bajo y la batería son los que abren el telón a la historia. Así, los dos instrumentos juegan con las rítmicas para que exista variedad y a la vez se comuniquen y se apoyen entre ellos. A la par, el sintetizador tiene la melodía principal que está rondando alrededor de la canción, más o menos como si fueran estrellas en el horizonte, es decir, están presentes, pero en un segundo plano. Una vez que llega el coro, la melodía del sintetizador empieza a tomar fuerza y se une con el resto de los instrumentos para darle carácter al tema. En esta canción, es el piano el que tiene un espacio de protagonismo con un solo que va acompañado por el resto de la banda. Además, hacia el final tiene dos compases de rítmica que le dan más presencia hasta al cerrar en un *fade out*.

**Instrumentación:**

Voz: Daniela Castillo

Guitarra: Daniel Hernández

Piano y sintetizadores: Jordy Núñez

Bajo: Gabriel Romero

Batería: Esteban Núñez

### Propuesta de distribución de horas de estudio

La distribución de horas para este proyecto es la siguiente:

<b><i>Basics</i></b>	10 horas
<b><i>Overdubs</i></b>	10 horas
<b>Mezcla</b>	10 horas
<b>Total</b>	30 horas

### Propuesta de estrategia de lanzamiento y promoción

#### Target

Estas canciones van dirigidas a un público general que sienta afinidad por el estilo pop/alternativo. Sin embargo, al tratarse de un género moderno, se hace énfasis, de preferencia, al sector juvenil – adulto entre 15 y 35 años. Según Laura Bascón, autora de la revista de marketing digital *Wild Wind Marketing*, “los más jóvenes se inclinan sin duda por usar el móvil. Casi el 70% de las personas (tiene) entre 18 y 34 años” (párr.5). Bascón también menciona que al grupo de dicho rango de edad le atraen los videos y fotos (párr.13). Es así que la estrategia de lanzamiento y de promoción se dirigirá al público dando especial atención a los hábitos del target principal.

#### Estrategia de lanzamiento

- Venta del disco al público: el disco se podrá adquirir a través de compras por celular, en las tiendas de Google y Apple. Adicionalmente, el disco completo, con su portada, contraportada y créditos, se venderá de manera física mediante los pedidos que se recibirán en la página web del proyecto.
- Concierto de lanzamiento: para dar más impacto al disco se organizará un concierto privado en Buenaventura durante los primeros días de diciembre,

que es una época en la que hay mucho movimiento cultural debido a las Fiestas de Quito.

- Tour: con el fin de que estas canciones expandan su frontera de oyentes, se planificará un tour a nivel nacional en el que se visitarán las ciudades de Quito, Guayaquil, Cuenca, Riobamba, Loja y Ambato. En cada ciudad se escogerá un espacio acorde al estilo, en el que las personas puedan asistir a escuchar el proyecto, pasar un buen momento y comprar merchandising.
- Merchandising: los productos que acompañarán las canciones serán camisetas, bolsos, mascarillas, pulseras y pines. Los ítems de merchandising estarán listos para el primer concierto, que se realizará a inicios de Fiestas de Quito. El mismo se venderá también durante el tour nacional.

## **Plan de promoción**

### **Paso 1: Difusión inicial**

Para la difusión del EP, se subirán los dos temas a Spotify, YouTube, Deezer y SoundCloud, para que puedan ser escuchados por más personas, y que también puedan cantarla junto con la letra que estará subida en las mismas plataformas. El objetivo de esta difusión de forma gratuita es que se desarrolle más interacción con los usuarios y que estos tengan la facilidad de compartir la música en sus redes sociales para que otras personas puedan escuchar.

### **Paso 2: Mapeo de medios digitales y tradicionales**

El plan de promoción empezará con un mapeo de medios, que permitirá aclarar el panorama en relación con la selección de los medios indicados para promocionar las canciones. Para definir los límites iniciales de medios, el mapeo

se establecerá en las principales ciudades del país: Quito, Guayaquil, Cuenca, Riobamba, Loja y Ambato.

Al ser un proyecto versátil, el mapeo se dirigirá a medios digitales y tradicionales. En cuanto a la primera categoría, se almacenará toda la información de contacto en una base de datos. Mientras que, para la segunda, se hará un acercamiento de forma presencial en el que se dejará a los medios un pequeño *brochure* donde se explique el concepto del disco, junto con un código QR a escanear para acceder al enlace del EP.

### **Paso 3: Gira de medios**

Una vez creado el primer vínculo con los medios digitales y tradicionales, se pondrá en marcha una gira de medios que incluirá presencia en redes sociales, blogs, emisoras de radio y programas de televisión. Para esta gira es esencial que participen la compositora y el productor con el objetivo de dar a conocer el proyecto de la mejor manera y que el público se sienta motivado a escucharlo. Además, al final de cada entrevista se dará una muestra de los temas a los oyentes.

### **Paso 4: Estrategias post-lanzamiento**

Para evitar que una vez lanzado el proyecto las personas lo olviden, se planificarán varias estrategias para redes sociales. Para plataformas como YouTube, Facebook, Twitter, Instagram, Tik Tok y WhatsApp, se crearán posts y *reels* sobre el proceso de creación de los temas. Este material se podrá compartir en la sección de historias y en las publicaciones del *feed* de cada red social.

En segunda instancia, se hará contenido a modo de pequeños spots publicitarios en los que la artista cante un pedazo de las canciones en un ambiente

más cotidiano (una casa, un bar, un parque, etc.) sin necesidad del estudio de grabación. En la misma línea de videos, se harán cápsulas en las que la compositora, el productor y los músicos hablen de datos curiosos o *fun facts* sobre la producción de los temas.

Por último, se va a crear el #REChallenge y el #StarsChallenge, en donde se podrá interactuar por medio de Instagram Live y Tik Tok Live con el productor. Durante estas interacciones, el productor pedirá a la audiencia que sean parte del reto cantando una parte de la canción que elijan. Con las personas que participen se realizará un concurso para sortear diferentes premios. Entre estos se incluirá: conocer a la compositora, recibir merchandising del EP, tener un pequeño concierto privado con la artista y, finalmente, grabar un dúo junto a ella.

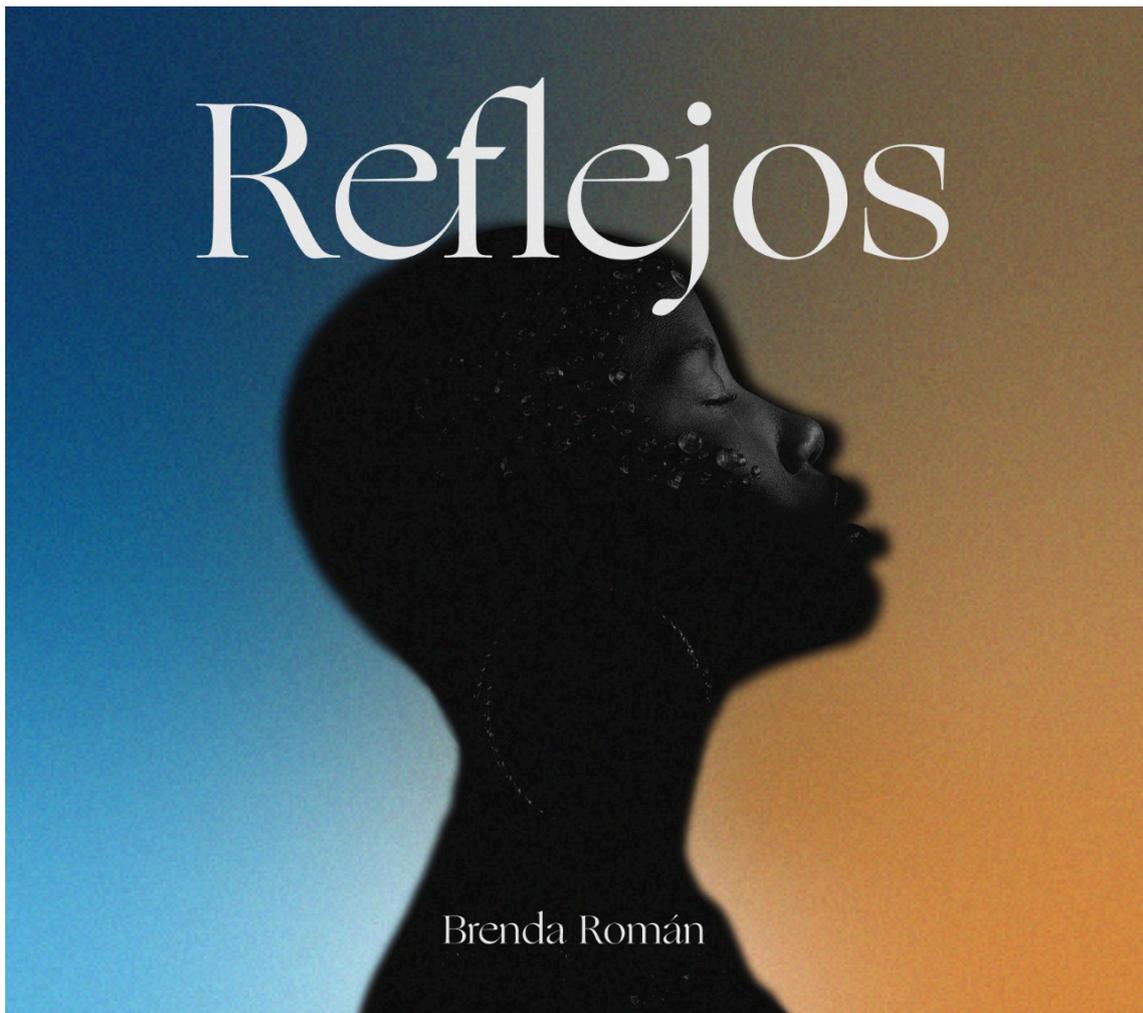
### **Propuesta de diseño**

Para el diseño de la portada, se busca tener un contraste entre este, la música, y la letra de las canciones. Al tratarse de la dualidad entre una utopía relacionada con una realidad ficticia es pertinente utilizar colores y texturas que den la sensación de ensueño, sin perder el misterio del surrealismo.

Por lo tanto, para la composición se creará una atmósfera cálida y agradable a la vista, pero que a la vez tenga un toque enigmático y triste. También se jugará con los colores, por lo que el primer color será de un tono cálido, mientras que el segundo será frío.

Por último, el elemento principal del diseño será una sombra en el centro que representará la dualidad mencionada entre lo real y lo irreal, el paraíso y el infierno, el sueño y el despertar.

Portada



**Contraportada**

i. Re por Brenda Román

ii. Stars por Brenda Román

Compositor: Brenda Román  
Arreglista: Mara Villavicencio  
Productor: Daniel Hernández  
Ingeniero de grabación:  
Rodrigo Zambrano  
Asistente 1: Doménica Aroca

Asistente 2: Erick Moreno  
Ingeniero de mezcla:  
Rodrigo Zambrano  
Diseñadora gráfica:  
Daniela Morales Guevara

Bajo: Gabriel Romero  
Voz: Daniela Castillo  
Guitarra: Daniel Hernández  
Sintetizadores: Jordy Núñez  
Batería: Esteban Nuñez

©2022 Daniel Hernández. Todos los derechos Reservados

## CONCLUSIONES

Gracias a la realización del trabajo presentado, se pudo aprender a fondo el proceso profesional de elaborar y lanzar dos temas musicales. También se acentuó el trabajo de edición y mezcla, ya que “Reflejos” cuenta con una carga importante de elementos que dan la sensación surrealista. En general, no hubo dificultades significativas, pero se puede mencionar el reto de grabar las voces, que es un instrumento que varía mucho de acuerdo a la cantante y a su tipo de voz. Igualmente, se prestó especial atención al sonido del sintetizador, porque es un elemento que construye parte de la atmósfera de las canciones. En conclusión, todos los desafíos, altos y bajos, fueron de gran ayuda para la mejora del proyecto hasta llegar a ser un producto final de calidad.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Bascón, L. (2018). *Generar contenidos de acuerdo a la edad de tu público objetivo*. Wild Wind Marketing, Málaga. Obtenido el 30 de marzo de 2022 de <https://wildwindmarketing.com/2018/06/21/generar-contenidos-de-acuerdo-a-la-edad-de-tu-publico-objetivo/>.

## ANEXO A: PROPUESTA DE DISEÑO #1

## StyleSheet n°1

## Moodboard



## Paleta de color



## Tipografía

# Prueba

Esta es una prueba de como se vería el texto en párrafo con esta tipografía.

## Descripción del diseño

Se puede emplear este efecto tipo neón psicodélico con colores que contrastan fuertemente y resultan ser muy vibrantes.

Se mezcla fotografía real con efectos tipo granulado o resplandor e ilustraciones vectoriales en mínima cantidad.

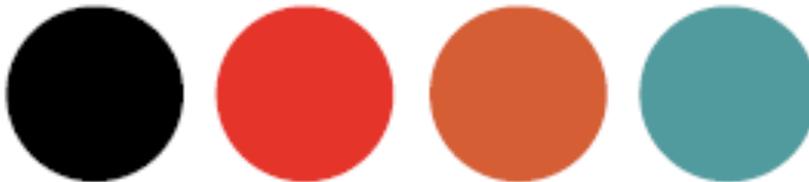
## ANEXO B: PROPUESTA DE DISEÑO #2

## StyleSheet n°2

## Moodboard



## Paleta de color



## Tipografía

# Prueba

Esta es una prueba de como se vería el texto en párrafo con esta tipografía.

## Descripción del diseño

El diseño se basará en un tipo collage que pueda representar muy bien esta dualidad mediante las gráficas que se seleccionarán.

Se puede editar los colores para volverlos más vibrantes y contrastantes.

Para dar más unidad si se desea se puede utilizar el efecto de granulado.

## ANEXO C: PROPUESTA DE DISEÑO #3

## StyleSheet n°3

## Moodboard



## Paleta de color



## Tipografía

# Prueba

Esta es una prueba de como se vería el texto en párrafo con esta tipografía.

## Descripción del diseño

Esta es una propuesta que juega mucho más con elementos ilustrados a manera de vector, en una manera sencilla y basada en contrastar patrones, colores, tamaños o formas.

También se puede jugar con la tipografía que se seleccione y realizar un diseño mucho más tipográfico.

## ANEXO D: PROPUESTA DE DISEÑO FINAL

## StyleSheet n°4

## Moodboard



## Paleta de color



## Tipografía

# Prueba

Esta es una prueba de como se vería el texto en párrafo con esta tipografía.

## Descripción del diseño

Esta cuarta propuesta se genera más con base en fotografía y el editarla para poder jugar con las sombras que se pueden generar y los colores de fondo como se visualiza en las referencias, especialmente contrastando tonos cálidos con fríos.