

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ

Colegio de Música

Afterlife

Josué Francisco Armendáriz Benavides

Producción Muscial y Sonora

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

Quito, 9 de mayo de 2023

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ

Colegio de Música

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

Afterlife

Josué Francisco Armendáriz Benavides

Nombre del profesor, Título académico

Gabriel Montúfar, M.Mus

Quito, 9 de mayo de 2023

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 el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Nombres y apellidos: Josué Francisco Armendáriz Benavides

Código: 00207200

Cédula de identidad: 1727031526

Lugar y fecha: Quito, mayo de 2023

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UNPUBLISHED DOCUMENT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

Afterlife es el nombre de este proyecto que explora la música desde la agresividad y psicodelia del dubstep, combinando con elementos EDM (Electronic Dance Music) y Pop. Esta combinación abre la posibilidad de experimentar con la música y los colores y texturas del sonido, abriendo paso a un mundo mas allá de las notas y progresiones musicales. El proyecto se titula Afterlife porque es una analogía a un mundo después de este, marcando el objetivo de transportar al oyente a un universo superior creado por su propia introspección al conectarse con el dramatismo de las obras, volviendo la experiencia musical mas sensorial.

Palabras clave: Dubstep, electrónica, texturas, colores, introspección, sensorial

ABSTRACT

Afterlife explores music through the aggression and psychedelia of dubstep, combined with elements of EDM (Electronic Dance Music) and Pop. This combination opens up the possibility to experiment with music and the colors and textures of sound, leading to a world beyond musical notes and progressions. The project is titled Afterlife because it is an analogy to a world beyond this one, aiming to transport the listener to a higher universe created through their own introspection by connecting with the dramatic nature of the works, making the musical experience more sensory.

Key words: Dubstep, electronic, textures, colors, introspection, sensory.

TABLA DE CONTENIDO

Introducción.....	8
Desarrollo del Tema	9
Conclusiones.....	11
Anexo A: Archivo Sonoro 1	12
Anexo B: Archivo Sonoro 2	12

INTRODUCCIÓN

Este proyecto propone dos temas que cuentan historias distintas pero conservando la agresividad y energía del dubstep. Presenta un gran reto para aplicar conocimientos de grabación, mezcla, diseño sonoro y dominio de múltiples herramientas y efectos. Para la producción se dividió el proceso en tres etapas: grabación y sampleo, diseño sonoro, y mezcla de audio. Para la fase de grabación fue importante conocer técnicas de sampleo de baterías y creatividad para combinar micrófonos, posiciones e incluso aprovechar el espacio físico (estudio) para tener distintos colores de cuartos. Posterior a esto se procedió a manipular estos “samples” para añadir coloraciones correspondientes a la intención de la canción, además en esta parte del proceso, se prepara elementos como sintetizadores (bass, lead, pads), risers y otros efectos sonoros creados a partir de sintetizadores virtuales (Vital y Serum). Finalmente entra la parte de mezcla priorizando el balance frecuencial, rango dinámico, entornos y ambientes.

DESARROLLO DEL TEMA

Propuesta de concepto:

Las obras presentadas son de mi autoría. Son dos obras en donde el oyente puede interpretar la historia y el dramatismo de la música en su propia introspección. El primer tema es instrumental, por lo que solo utilicé un baterista. El segundo tema tiene elementos mas EDM, a demás es cantado por dos distintas voces. Ambos temas pretenden presentar al público un entorno oscuro y misterioso, jugando con distintos momentos y emociones para convertir una canción en una historia completa.

Propuesta de equipo de trabajo

El equipo de trabajo de compondrá de la siguiente forma:

Productor musical: Josué Armendáriz

Ingeniero de grabación: Saeed Guerra

Ingeniero de mezcla: Josué Armendáriz

Asistentes: David Jiménez

Propuesto de instrumentación y músicos:**Tema 1 (Archivo Sonoro 1): Awakened****Compositor:** Josué Armendáriz**Instrumentación y músicos**

- Batería: Ulrich Maurer
- Guitarra: Josué Armendáriz

Tema 2 (Archivo Sonoro 2): Simulación**Compositor:** Josué Armendáriz**Instrumentación y músicos**

- Voz 1: Ulrich Maurer
- Voz 2: Nina Chuquimarca

CONCLUSIONES

La realización de este proyecto presentó muchos retos, no como obstáculos, si no como oportunidades para la exploración de nuevas herramientas y recursos para trabajar la musicalidad y dinamismo del sonido. Como productor, siento que es primordial experimentar; es lo que diferencia de cualquier otro en el mundo profesional. El mayor reto de este proyecto fue darle coherencia a todas las sonoridades para que se sientan que forman parte de una misma canción, una misma historia. Además, el trabajar con canciones instrumentales en donde el foco de atención no es la destreza del músico (como en estilos jazz) es importante que la instrumentación capte esta atención del público, por este lado, el dubstep abre paso a la creatividad sonora con el uso de sintetizadores. Con este proyecto me di la oportunidad de equivocarme y aprender estilos en los que nunca antes había trabajado, además de dominar nuevos recursos para crear mi propio sonido.

ANEXOS

ANEXO A: ARCHIVO SONORO 1

Se adjunta archivo sonoro digital.

ANEXO B: ARCHIVO SONORO 2

Se adjunta archivo sonoro digital.