

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ

Colegio de Música

Seres

Marco David Khipo

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, 16 de diciembre de 2020

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ

Colegio de Música

HOJA DE CALIFICACIÓN DE TRABAJO DE FIN DE CARRERA

Seres

Marco David Khipo

Nombre del profesor, Título académico

Teresa Brauer, MA

Quito, 16 de diciembre de 2020

© 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: Marco David Khipo

Código: 00134496

Cédula de identidad: 1726447558

Lugar y fecha: Quito, 16 de diciembre de 2020

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UNPUBLISHED DOCUMENT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 trabajo que se presenta a continuación resume el desarrollo de la producción musical del proyecto “Seres”. En este proyecto se presentan dos temas compuestos por la artista Rafaela Valarezo, dos canciones con temática y ambientes similares, pero cada una contada desde una perspectiva diferente. Se detallará: el concepto musical, el equipo de trabajo técnico para todo el proceso de producción, grabación y mezcla, así como la parte creativa que involucran la composición, arreglos e instrumentación. De igual forma, estrategias de lanzamiento y promoción así como el diseño gráfico del proyecto. “Seres” pretende abordar, mediante sus letras, la temática de la visceralidad de la naturaleza, algo que a simple vista puede parecer algo normal, pero cobra otro sentido al ver esta realidad desde diferentes perspectivas.

Palabras clave: producción musical, composición, grabación, naturaleza, visceral, perspectivas

ABSTRACT

The following describes the musical production of the record “Seres”. This Project presents two compositions of the artista Rafaela Valarezo, two songs with similar topic and ambience, but each told from different perspectives. It details: the musical concept, the technic teamwork for all the process of production, record and mixing, as well as the creative side which involves the composition, arrangements and instrumentation. Also, release and promotion strategies, as well as the graphic dressing of the project. “Seres”, through the lyrics, pretends to talk about the nature viscosity, something that seems to be normal at first look, but it takes another meaning by seeing this reality from different perspectives.

Key words: musical production, composition, record, nature, viscosity, perspectives.

TABLA DE CONTENIDO

Introducción	8
Desarrollo del Tema.....	9
Propuesta de concepto.....	9
Propuesta de equipo de trabajo	10
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.....	14
Conclusiones	16

INTRODUCCIÓN

Los seres humanos han logrado construir una compleja artificialidad mediante el avance tecnológico, símbolo de la modernidad. Hoy en día, la mayoría de la humanidad vive en un entorno artificial en donde la mayor parte del tiempo están reclusos a espacios y normas definidas por las autoridades. Se han dejado de adaptar al medio y empezaron a adaptar su medio no solo a sus necesidades, sino también a sus gustos y caprichos. Las gigantescas construcciones de hoy en día son las muestras de este gran avance tecnológico que ha sobrepasado por completo al avance evolutivo.

La música también ha sido parte de este gran avance, en los últimos 100 años se han creado una gran cantidad de innovaciones que revolucionaron por completo la industria, desde la aparición de los tocadiscos, vinilos, cassettes, CDs hasta llegar a los servicios digitales de hoy en día. Todas estas herramientas se han tenido que adaptar a la forma de crear música y es en este punto donde la figura del productor musical se vuelve relevante. El productor musical ha sido una de las partes más importantes en un equipo de trabajo hasta el día de hoy y, pese a las diferentes habilidades que se requieren para este trabajo, hay algo que se ha mantenido a lo largo de los años: la importancia de tener clara la motivación, la esencia y los objetivos del artista con el que se trabaja.

Este proyecto fue realizado completamente desde casa debido a la emergencia sanitaria por la que atraviesa el país y el mundo a causa del Covid-19. Todo el proceso que incluye la preproducción, producción, grabación y mezcla del proyecto tuvieron que ser adaptados a las circunstancias que suponen el trabajar remotamente, obteniendo como resultado dos canciones originales producidas con la mejor calidad posible.

DESARROLLO DEL TEMA

Propuesta de concepto

El proyecto “Seres” pretende abordar la visceralidad de la naturaleza que a simple vista parece algo normal, pero cobra otro sentido al ver esta realidad desde perspectivas diferentes. Este proyecto presenta 2 temas compuestos por la artista Rafaela Valarezo. Son dos canciones con temática y ambientes similares, pero cada una contada desde un punto de vista distinto.

El primer tema, titulado “Animal”, propone la representación de la mente de un depredador que escapa de su hábitat en busca de compañía, en esta aventura se encuentra con un mundo totalmente distinto a su hogar al llegar a la ciudad, en donde, después de varios intentos por adaptarse a este nuevo entorno, termina haciendo caso a su instinto y lastimando gravemente a otro animal con el que solo quería jugar, lo cual le termina generándole cierta incertidumbre sobre lo que acaba de hacer. Toda esta narrativa se ve reflejada en el uso de samples y foley cuyo objetivo es brindar un contexto hacia esta historia mediante sonidos que mezclan el hábitat del animal con ruidos comunes de la ciudad, abriendo paso a la historia que se quiere contar a través de la letra de la canción.

En el segundo tema, titulado “Gorrión”, se puede apreciar el otro punto de vista de esta historia, el del animal que acaba de ser lastimado y que ahora se encuentra frente a una muerte inminente. El título de la canción nos revela que este animal mal herido se trata de un gorrión, el cual, a través de la letra, expresa sus sentimientos al enfrentarse a la muerte a la vez que dialoga con su victimario. Toda esta narrativa pretende generar un tono melancólico que se refleja tanto en las texturas como en los arreglos y sonidos usados para esta obra.

Ambas canciones tienen como objetivo retratar de una forma distinta esta realidad que se vive día a día en la naturaleza de una forma distinta, mediante la humanización de lo que puede ocurrir en las mentes de los animales en su lucha diaria por la supervivencia.

Propuesta de equipo de trabajo

- **Productor:** Marco Khipo
- **Ingeniero de mezcla:** Marco Khipo
- **Ingenieros de grabación:** Rafaela Valarezo, Marco Khipo, Sara Guacho, Juliana Jiménez

Propuesta de arreglos e instrumentación

Tema 1: Animal

Autor: Rafaela Valarezo

Arreglos:

Los arreglos de este tema se basan principalmente en el uso de sonidos de foley y samples en 2 ambientes, la ciudad y la naturaleza. Mediante el uso de estos sonidos se pretende brindar un contexto que sirve como introducción al tema y que, al final, lo enlaza con el siguiente mediante el uso de la lluvia como un recurso que brinda continuidad y una relación entre ambos temas. También se suma el uso de cuerdas y una guitarra para darnos un contraste acústico. Si bien todos estos sonidos contextualizan la historia, la voz es el instrumento protagonista, ya que mediante la letra se va hilando esta narrativa hasta unirla con la siguiente.

Instrumentistas:

- **Guitarra:** Rafaela Valarezo
- **Voces:** Rafaela Valarezo

- **Bajo:** Marco Khipo
- **Samples:** Marco Khipo, Rafaela Valarezo
- **Violín:** Sara Guacho
- **Viola:** Juliana Jiménez

Tema 2: Gorrión

Autor: Rafaela Valarezo

Arreglos:

Para esta composición, se busca usar menos el recurso de los samples y el foley para enfocarse más en el sentimiento y el carácter que se quiere generar. Es un tema melancólico que busca retratar de alguna forma la experiencia de un deceso hacia algo desconocido. Por esta razón, la instrumentación acústica se ve reducida y entran más en juego los sonidos creados artificialmente tanto en la percusión como en los sintetizadores y pads que se utilizan. La guitarra y la voz son los elementos remanentes del anterior tema, de los cuales sigue siendo protagonista la voz.

Instrumentistas:

- **Guitarra:** Rafaela Valarezo
- **Voces:** Rafaela Valarezo
- **Bajo:** Marco Khipo
- **Samples:** Marco Khipo, Rafaela Valarezo
- **Sintetizadores:** Marco Khipo

Propuesta de distribución de horas de estudio

Todo este proyecto fue realizado en casa. El tiempo se distribuyó de la siguiente forma:

- **Basics:** 8 horas
- **Overdubs:** 10 horas
- **Mezcla:** 12 horas

Propuesta de estrategia de lanzamiento y promoción

a. Estrategia de lanzamiento

El proyecto no tiene un target específico ya que está más enfocado en la experimentación. Sin embargo, al tratarse de letras lúdicas y algo abstractas en cuanto a las temáticas se podría decir que este proyecto está dirigido hacia un público adolescente y adulto en busca de un momento de introspección y reflexión.

Se ha pensado en un primer lanzamiento más exclusivo para compositores, productores, músicos, etc..., quienes podrán darnos un feedback sobre el proyecto para después realizar uno más abierto al público en general. En este evento se planea brindar una muestra tanto del show, como de los temas producidos. Esta presentación se realizará en un lugar privado y acogedor ubicado en la casa de la artista, con el objetivo de generar confianza al público invitado al encontrarse en un ambiente más íntimo.

También se planea un concierto de lanzamiento en vivo en la “Casa Mitómana”, evento que también será retransmitido en línea. Este lugar será adecuado de la mejor forma posible para brindar un show de calidad y a la vez cumplir con las regulaciones que exigen la actual coyuntura. Como se mencionó anteriormente, este evento estará enfocado en el público en general y contará con la presencia de artistas invitados y colaboraciones con estos artistas.

Al tratarse de dos temas, estos se lanzarán en forma de singles. La promoción del lanzamiento se realizará principalmente en medios digitales, utilizando las redes sociales de Instagram y Facebook como principal recurso para comunicar toda la información referente al proyecto. Se organizará una campaña con el fin de crear curiosidad y expectativa sobre el proyecto a través de pequeños fragmentos en videos, subidos como “stories” y posts, que mostrarán cómo fue el proceso y a los involucrados en el proyecto contando su experiencia.

b. Plan de promoción

El plan de promoción comienza con el lanzamiento de los singles en las principales páginas de distribución de contenido como Youtube, Spotify, Bandcamp, Soundcloud, etc. Cada single será lanzado en una fecha por definir y cada tema irá acompañado por un video musical en las plataformas que así lo permitan. Este video se creará mediante ilustraciones y animaciones que soporten la narrativa de la historia que busca contar cada canción. Adicionalmente, ambos temas se compartirán en formato físico mediante un disco que podrá adquirirse tanto en el lugar del lanzamiento, las distintas presentaciones del proyecto y de igual forma en línea para quien así lo desee.

Se decidió promocionar el disco principalmente de manera digital ya que actualmente este es el medio más utilizado y con mayor alcance. Todo esto estará acompañado por una buena promoción en redes sociales, principalmente en Instagram y Facebook, donde se compartirá contenido que incluyen fotos y videos del proyecto comunicando en donde se puede adquirir, cómo ayudar al artista, información sobre los próximos eventos, así como el arte que acompaña a todo el proyecto. También se realizará una promoción a través de medios tradicionales, como la radio y revistas digitales, con el fin de tener un espacio para comunicar mejor el concepto y objetivos del proyecto. Se recurrirán a medios como: EXA FM, radio de la Casa de la Cultura Ecuatoriana, Radio Cocoa, La Escena Independiente y Buenaventura TV.

Además, como ya se mencionó antes, se realizarán dos conciertos de lanzamiento, uno exclusivo y otro abierto para todo público. De acuerdo a la respuesta que se dé en estos conciertos de lanzamiento, se buscarán más espacios para futuras presentaciones y la difusión de los temas. El repertorio estará compuesto por versiones acústicas de las canciones, así como otras composiciones originales que serán presentadas por primera vez al público y contarán con la participación de artistas invitados.

Propuesta de diseño

El concepto que se propone para el diseño incluye como imagen de portada y contraportada obras realizadas por la misma autora de los temas. Estas imágenes nos muestran abstracciones sobre cada canción con el fin de fortalecer la narrativa de las letras y las emociones que se quieren expresar con cada obra. Finalmente, en la contraportada se incluirán el nombre de las composiciones, así como los créditos que reflejan a todos los participantes de este proyecto.

Portada



Contraportada

<p>Animal Rafaela Valarezo</p> <p>Guitarra: Rafaela Valarezo</p> <p>Voces: Rafaela Valarezo</p> <p>Bajo: Marco Khipo</p> <p>Samples: Marco Khipo, Rafaela Valarezo</p> <p>Violín: Sara Guacho</p> <p>Viola: Juliana Jiménez</p>		<p>Gorrión Rafaela Valarezo</p> <p>Guitarra: Rafaela Valarezo</p> <p>Voces: Rafaela Valarezo</p> <p>Bajo: Marco Khipo</p> <p>Samples: Marco Khipo, Rafaela Valarezo</p> <p>Sintetizadores: Marco Khipo</p> <p>Producción: Marco Khipo</p> <p>Grabación: Marco Khipo Rafaela Valarezo</p> <p>Mezcla: Marco Khipo</p>
<p>© 2020 Todos los derechos reservados CoM-USFQ</p>		

CONCLUSIONES

Este proyecto se pudo realizar gracias a una colaboración constante entre la artista y el productor así como los músicos que ayudaron a grabar instrumentos específicos. La comunicación fue esencial para lograr un producto final con la mejor calidad posible bajo las circunstancias en que todo se realizó. Fue muy importante diseñar un “workflow” que se adaptara a los medios, tiempo y recursos que disponían cada una de las partes implicadas para sacar el proyecto adelante de la mejor forma posible.

Sin duda, realizar todo el trabajo desde casa ha representado un gran reto, tanto logístico como emocional. Se presentaron varios problemas que traen consigo el trabajar remotamente, sin embargo, a través de estos problemas se han adquirido varios aprendizajes en todas las áreas del proceso que supone la producción de dos temas desde cero. Estas lecciones son invaluableles al momento de involucrarse en el mercado laboral ya que, si bien las circunstancias actuales suponen estrictamente realizar este tipo de trabajos de forma remota, esto es algo que se ha venido haciendo incluso antes del contexto actual, por lo cual el vivir y adquirir esta experiencia se vuelve algo necesario en estos días.