

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ

Colegio de Música

Electronic dreams

Edison Xavier Morocho Obando

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, 19 de mayo de 2021

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ

Colegio de Música

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

Electronic dreams

Edison Xavier Morocho Obando

Nombre del profesor, Título académico

Teresa Brauer, MA

Quito, 19 de mayo 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: Edison Xavier Morocho Obando

Código: 00129406

Cédula de identidad: 1721523411

Lugar y fecha: Quito, 19 de mayo 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UNPUBLISHED DOCUMENT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

La música electrónica es una buena vía para poder interpretar ideas futurísticas, entonces estas dos canciones son una idea de cómo los avances tecnológicos nos han llevado a desarrollar nuevos géneros musicales en donde el componente electrónico primario, la tecnología va integrándose en nuestras vidas haciéndose esencial en casi todo lo que hacemos, y ahora también usamos la tecnología para crear música algo muy humano que siempre se ha creado materiales a disposición en diferentes épocas, ahora la tecnología como una herramienta importante no es ajeno que se quisiera usarla para algo tan humano como la música.

Palabras clave: Música, tecnología, Música electrónica, humano, géneros musicales

ABSTRACT

Electronic music is a good way to interpret futuristic ideas, so these two songs are an idea of how technological advances have led us to develop new musical genres where the primary electronic component, technology is being integrated into our lives, becoming essential in almost everything we do, and now we also use technology to create something very human music that has always created materials available at different times, now technology as an important tool is no stranger to wanting to use it for something as human as music.

Key words: Music, technology, electronic music, human, musical genres

TABLA DE CONTENIDO

Introducción.....	8
Desarrollo del Tema.....	9
Conclusiones.....	17
Referencias bibliográficas.....	18

INTRODUCCIÓN

Este en este trabajo de titulación se busca realizar dos composiciones completas de música electrónica. La música electrónica aparece como el producto de la aplicación musical del desarrollo tecnológico, los elementos utilizados para la obtención de sonidos electrónicos van desde instrumentos electromecánicos como sintetizadores, hasta instrumentos virtuales que utilizan el procesamiento de un ordenador para la creación de sonidos electrónicos (Eimert, 1973) y estos a su vez puedan ser integrados en una producción musical, entonces a partir de estos instrumentos han ido apareciendo géneros y subgéneros de música meramente electrónica además de integrar estos sonidos en géneros ya existentes.

DESARROLLO DEL TEMA

Propuesta de concepto

En este proyecto se busca ofrecer un concepto bailable de música electrónica usando sonidos análogos y virtuales mezclada con interpretaciones vocales en ambas canciones. El nombre del proyecto *Electronic dreams* nace de la mezcla de sonidos dóciles creados por sintetizadores y ritmos que invitan a bailar adornados con una voz que los acompaña en esta unión entre lo bailable y lo sereno.

Algunos sonidos usados en las composiciones además están inspirados en lo que comúnmente se escucha dentro de un despacho obviamente procesados para que puedan ser usados en una composición musical, además de una fuerte influencia del subgénero de ciencia ficción *cyberpunk* que consiste en una visión futurística distopía en donde el caos de la vida humana se mezcla con tecnología avanzada (Stableford, 2004).

Propuesta de equipo de trabajo técnico

Productor: Edison Morocho

Ingeniero de grabación: Edison Morocho

Edición: Edison Morocho

Ingeniero de mezcla: Edison Morocho

Propuesta de arreglos e instrumentación

Tema 1: *Never run away.*

Autor: Edison Morocho

Propuestas de arreglos

Never run away tiene una forma de *Intro-Brake-A-A'-Brake- A-A'-Final*. La instrumentación de esta canción consta con drum machine, sintetizadores, voces, efectos de sonido y *samples* percusivos. En cada parte de la canción existen variaciones causadas por efectos para que se noten las transiciones entre ellas, al tener un elementoailable se busca un bombo grande que marque todo el *track* y una melodía y armonía fácil de seguir, en cuanto a las voces se busca que no varíe mucho para no desviar la atención de la base rítmica pero a la vez que brinde ese elemento humano dentro del *track*, en la canción existen sonidos de ambiente que fueron grabados y manipulados de tal manera que puedan ser usados musicalmente en este caso una alarma y un ruido de aire acondicionado.

Instrumentación:

Sintetizador 1: Edison Morocho

Sintetizador 2: Edison Morocho

Sintetizador 3: Edison Morocho

Drum machine: Edison Morocho

Sample tambor: Edison Morocho

Sample bombo: Edison Morocho

Sample lata: Edison Morocho

Sample madera: Edison Morocho

Sample colchón de cama: Edison Morocho

Voz: Camila Rodríguez

Tema 2: *Fragments of life*.

Autor: Edison Morocho

Propuesta de arreglos

Fragments of life tiene una forma *Intro-Brake-A-Brake-A'-Final*, en esta canción el componente bailable va de la mano con el cantado ya que ambos tienen el protagonismo, aquí podemos notar una base rítmica fácil de seguir y bailable acompañada de melodías que cumplen la función de ambientalizar la canción tanto la melodía como la armonía son producidas por sintetizadores la base rítmica aparte del bajo están compuestas por *samples* ejecutadas en una *drum machine*, el sonido de ambiente encontrada en esta canción fue captada del sonido de un ordenador y una impresora ambas procesadas para que puedan dar profundidad a la canción.

Instrumentación:

Sintetizador 1: Edison Morocho

Sintetizador 2: Edison Morocho

Sintetizador 3: Edison Morocho

Drum machine: Edison Morocho

Sample tambor ecualizado diferente: Edison Morocho

Sample campana: Edison Morocho

Sample bombo ecualizado diferente: Edison Morocho

Sample maracas: Edison Morocho

Sample metal: Edison Morocho

Voz: Camila Rodriguez

Propuesta de distribución de horas de estudio

Basics: 10 Horas.

Overdubs: 4 Horas.

Edición: 30 Horas.

Mezcla: 30 Horas.

Propuesta de estrategia de lanzamiento y promoción

Estrategia de lanzamiento:

Ambos temas al ser de un género musical en constante crecimiento y gran interés por parte de la comunidad musical se pueden usar junto a diferentes propuestas del mismo estilo producidas por estudiantes dentro de la comunidad estudiantil de la universidad San Francisco de Quito, y así fomentar un el crecimiento de una comunidad de estudiantes dedicados a producir este estilo de música.

Por otra parte, los temas producidos en *Electronic dreams*, la estrategia usada para el lanzamiento viene acompañado de conciertos en vivo, así como la distribución de *track* a otros *dj's* para que puedan usar los *tracks* en sus presentaciones, el proceso de los conciertos en vivo se llevaría a cabo en la ciudad de Quito y el proceso de tener los *tracks* a disposición de otros *dj's* no tendría restricciones geográficas.

Para este proyecto la idea es lanzar copias digitales en las diferentes plataformas de *streaming* como *Apple music*, *Amazon music*, *BandCamp*, *Spotify*, etc., todo esto a través de

una distribuidora como *Cdbaby*. Se sorteará códigos de descarga a través de Bandcamp a los que hagan una publicación en Instagram etiquetando las redes sociales del proyecto.

Plan de promoción:

Para el plan de promoción las redes sociales serán las principales vías en las cuales se tendrá contacto con la comunidad, para esto se invertirá en los diferentes medios electrónicos como Facebook, Instagram, etc., siendo Facebook la principal red para mantener contacto, también en las plataformas que presten servicios de márketing digital para *streaming* como Show.co. aunque también se tratara de tener presencia en radios como Alfa radio que principalmente difunde contenido de música electrónica.

Al ser un género un tanto comercial se podrá enviar a emisoras como Alfa radio que en general se dedica a la difusión de música electrónica para lo cual se enviara un *press kit* con la información del proyecto y un código para que puedan descargar la música y puedan difundir en su emisora, también se enviara la música a curadores de *playlists* para obtener más *streaming* en plataformas digitales.

En cuanto al contenido que se publicará en las diferentes redes sociales y en campañas de publicidad será visual como imágenes y videos, en algunos casos vendrán acompañados de extractos musicales. Las publicaciones en redes sociales serán fotos de conciertos, *gifts* en los cuales se muestran momentos en la producción de nuevos o diferentes temas, así como fechas de conciertos, y colaboraciones de otros artistas y artes relacionados al proyecto musical.

Facebook: Se publicará información acerca de próximos eventos, así como links de compra de entradas para los mismo. Aquí se mantendrá el contacto con las personas que escriban pidiendo cualquier tipo de información relacionado al proyecto. También se ara

publicaciones de imágenes de conciertos y artes relacionados al proyecto, así como videos cortos de las presentaciones en vivo. También se incluirá links que redirijan a las diferentes tiendas virtuales y de servicio de *streaming*.

Instagram: En esta red social que se basa sobre todo en material audiovisual se publicara todo el material publicado en Facebook. Se mostrará un lado más íntimo donde se publicará momentos relacionados con la producción de nuevos temas, así como el uso de *stories* para dar a conocer el mundo dentro del proyecto, así como *repost* en los cuales se mencione al proyecto. También se incluirá links que redirijan a las diferentes tiendas virtuales y de servicio de *streaming*.

El lanzamiento del producto se realizará en paralelo en todas las plataformas de *streaming* como *Apple music*, *Amazon music*, *BandCamp*, *Spotify*, etc., así como también en tiendas digitales como la de *Apple*, *Amazon*, *Bandcamp*, etc. La promoción para las plataformas de *streaming* y de tiendas virtuales será hecha a través de Show.co un servicio de campañas publicitarias en los servicios de *streaming* como Spotify.

Propuesta de diseño

La portada y la contraportada están inspirados en apilamiento de acetatos ya que estos estuvieron y están presentes en la música electrónica, se tomaron colores de tonalidades oscuras por el concepto *underground* del proyecto, la tipografía se escogió un diseño que hace referencia a la ciencia ficción. La portada y contraportada fue una colaboración entre Edison Morocho y Daniel Santiana.

Portada



Contraportada

ELECTRONIC DREAMS

Never run away

Autor: Edison Morocho
Productor: Edison Morocho
Ingeniero de grabación: Edison Morocho
Edición: Edison Morocho
Ingeniero de mezcla: Edison Morocho
Voz: Camila Rodríguez
Secuencias: Edison Morocho
Sintetizadores: Edison Morocho

Fragments of life

Autor: Edison Morocho
Productor: Edison Morocho
Ingeniero de grabación: Edison Morocho
Edición: Edison Morocho
Ingeniero de mezcla: Edison Morocho
Voz: Camila Rodríguez
Secuencias: Edison Morocho
Sintetizadores: Edison Morocho

Agradecimientos: Quiero agradecer a todas las personas que hicieron esto posible en especial a Nala.



CONCLUSIONES

En conclusión, trabajar con el desarrollo de *samples* me pareció interesante, primero tener una grabación clara del elemento a *samplearse* en se tuvo que usar de alguna manera la creatividad para poder conseguir una grabación lo mas limpia posible desde el origen, luego en el procesamiento de tal grabación conseguir un *sample* optimo y claro para que del color necesario y buscado para que quede con el resto de la pista.

En cuanto la grabación de la voz fue un poco complicada, pero creo que al final se consiguió unas grabaciones decentes de mi compañera, creo que la inclusión de la voz en los *tracks* les dio un *punch* necesario para que tenga un componente más orgánico dentro de todo que la música electrónica comprende

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Eimert. (1973). *¿Qué es la Música Electrónica?* Buenos Aires: Ediciones nueva vision.
- Stableford, B. (2004). *Historical Dictionary of Science Fiction Literature*. Lanham: Scarecrow Press.