

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ

Colegio de Música

Dreams

Martin Idrovo Guarderas

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, 12 de Mayo de 2021

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ

Colegio de Música

HOJA DE CALIFICACIÓN DE TRABAJO DE FIN DE CARRERA

Dreams

Martin Idrovo Guarderas

Nombre del profesor, Título académico

Teresa Brauer, MA

Quito, 12 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: Martin Idrovo Guarderas

Código: 00200072

Cédula de identidad: 1754356184

Lugar y fecha: Quito, 12 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UNPUBLISHED DOCUMENT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

El siguiente proyecto de titulación es una composición y producción de una obra musical. El proyecto nace debido al interés de entender las grandes producciones del género “pop”. El diseño sonoro de instrumentos digitales y el gran énfasis en la mezcla de los ritmos funk, disco y pop, son la base de las canciones. Los temas nacen con la intención de contar sentimientos e historias a través de colores. Este ensayo cuenta el concepto y el proceso que existe detrás de estas dos obras musicales.

Palabras clave: Productor musical, compositor, arreglos, pop, funk, diseño sonoro.

ABSTRACT

The following totling Project is a composition and a production of a musical piece. The Project comes to life because of the interest to understand big productions of the pop genre. The sound design of digital instruments and a great emphasis in the mix of funk, disco and pop rithms are the base of the songs. The songs born with the intention of telling feelings and stories through colors. This essay tells the concept and the process behind these two musical pieces.

Key Words: Musical Producer, composer, arrangements, pop, funk, sound design.

TABLA DE CONTENIDO

Introducción.....	8
Desarrollo del Tema.....	9
Agradecimientos	19
Conclusiones	20
Anexo A: Voces para dreams	21
Anexo B: Bateria para lets live the party	21
Anexo C: Maqueta de voces para let's live the party	22

INTRODUCCIÓN

Ansiedad es la primera palabra que aparece en mi mente al pensar lo que hemos vivido después de un año de pandemia. Pensar en todas las libertades que teníamos, todo pequeño momento de risa y de aventura que teníamos antes del COVID da nostalgia y nos pone a pensar que pudo ser en un año normal. La música durante todo este tiempo se convirtió en la forma de distraerse de toda esta realidad, escuchar y principalmente producirla se convirtió en la única forma no enloquecer. Tratar de componer música con amigos al inicio fue duro, acostumbrarse a trabajar a distancia con ellos, tratar de expresar y compartir ideas para poder plasmarlos en las canciones se convirtieron en el reto más grande. Poco a poco estos retos se fueron solucionando pero lo más importante de todo fue lo que se aprendió.

Este proyecto nace así, con toda la experiencia y enseñanzas recolectadas en este año de pandemia, cambiar el enfoque de trabajar con amigos y de asumir un solo rol. Minimizando el contacto con la gente que nos rodea al momento de producir un tema y tratar de llegar a la misma calidad trabajando solo. Inspirándose en las producciones de “pop” actuales donde solo es necesario de una computadora y algo de creatividad para poder crear canciones que resuenen en todo el mundo y que lleguen a convertirse en “hits”.

Este proyecto surge de todo este estilo de vida pandémica, donde uno tiene que usar con creatividad todas y cada una de las herramientas que se tiene en casa. Aquí la composición y producción estarán a cargos de la misma persona, por ende, comprender y escuchar lo que la música pide es imprescindible. Entender como las diferentes texturas y colores interactúan entre si para formar una canción.

“Dreams” es esta nostalgia a la normalidad.

DESARROLLO DEL TEMA

1.1 Propuesta de concepto

La música es una forma de relajarse, sentir tranquilidad o incluso conectar con el mundo que te rodea, es una forma de alegrarse, distraerse, sentir y vincularse con las personas. La gran variedad de géneros musicales genera este abanico de sentimientos y emociones, temáticas y tradiciones.

El pop siendo uno de los géneros que mayor alcance tiene en el mundo puede lograr esto a mayor escala. En este proyecto transmitir emociones y contar historias de una manera colorida es la razón de estas canciones. Comunicar sentimientos dolorosos o anécdotas hirientes que a través de la música se conviertan en una forma de escape que permita bailar, alegrarse y sentirse identificados. Los dos temas que se tratarán en esta producción seguirán esta idea. Ritmos animados, eléctricos, simples, llenos de color y texturas que puedan transmitir energía al público. Esta idea de nostalgia de todas las salidas con amigos, las fiestas y en si los pequeños momentos divertidos que alegraban la vida al estar con las personas que se veía diariamente.

1.2 Propuesta de equipo de trabajo técnico

En ambos temas el equipo técnico será el mismo.

Producción: Martin Idrovo

Ingenieros de grabación:

Nicholas Betancourt: Batería

Martín Echeverría Cadena: Voz

Martín Echeverría Maggio: Bajo

José Gualotuña: Batería

Martin Idrovo: Guitarras, teclados y voz

Ingeniero de mezcla: Martin Idrovo

Asistente de mezcla: Mateo Garay

1.3 Propuesta de arreglos e instrumentación

Tema 1: Dreams

Autor: Martin Idrovo

Arreglos vocales: Martin Idrovo, Martín Echeverría Cadena, Samantha Muñoz

Arreglos Dreams

Dreams tendrá una estructura de introducción, coro instrumental, verso 1 y 2, precoro, coro, verso 3 y 4, precoro, coro final y outro.

El tema tendrá una base con varias capas de sintetizadores con el fin de formar un colchón durante toda la canción. Los sonidos eléctricos de estos lograrán dar la sensación ochentera que se busca transmitir. Primero, la introducción estará conformada de varias capas de sintetizadores ambientales con sonidos oscuros. El objetivo de esto es dar un contraste al tema para luego entrar a un coro instrumental que se aleje de esta temática oscura. Esta sección será llevada por una melodía pegajosa, varias capas de sintetizadores que cumplan con el rol armónico y una sección rítmica que estará conformada principalmente de una batería creada en *midi* y una capa de una batería grabada. El patrón de esta se mantendrá con un ritmo simple de 4/4 acentuando los tiempos uno y tres con el bombo y los tiempos 2 y 4 con la caja. Durante los coros el *hihat* hará ritmos rápidos en semicorcheas para agregar energía. Además, el bajo contará con un sonido grabado y un layer de sintetizador para crear un poco de distorsión

En los versos toda la sección rítmica se mantendrá más simplificado para dar descansos y dejar que el tema respire. Para evitar que la canción se quede monótona se usarán arpeggios y

melodías secundarias para marcar cambios de sección, principalmente entre cada verso y en las secciones de los precoros se quitarán la mayoría de los elementos sonoros para lograr que los coros exploten con mayor fuerza. Las guitarras se encontrarán realizando frases simples que tengan una función más rítmica con un estilo funk, estas solo se encontrarán a partir del verso tres y tendrán mayor protagonismo en el coro final y el outro. La melodía principal será llevada por la voz que estará presente durante los versos y los dos coros del tema. En el outro la melodía será guiada por varias capas de sintetizadores, exactamente igual que el coro instrumental.

Instrumentación Dreams

Voz: Martín Echeverría Cadena

Bajo: Martín Echeverría Maggio

Teclados: Martín Idrovo

Guitarras: Martín Idrovo

Batería: José Gualotuña

Tema 2: Lets live the party

Autor: Martín Idrovo

Arreglos vocales: Martín Idrovo, Martín Echeverría Cadena, Samantha Muñoz

Arreglos Lets live the party

Lets live the party tendrá una estructura de introducción, verso 1 y 2, precoro, coro 1, verso 3 y 4, precoro, coro 2, puente y outro.

La introducción será simple, consistirá en una cama de sintetizadores con *riffs* de guitarras simples con estilo funk. Después de esto entrará el verso, estas secciones serán llevados principalmente por el bajo que hará ritmos rápidos y jugará bastante con octavas, un patrón de 4/4 en la batería donde el *kick* acentue todos los tiempos, el snare acentuará tiempos

pares, un *hihat* en corcheas y finalmente la voz estará presente en los versos y coros. Para dar variedad al tema, sintetizadores y pianos entrarán en cada nuevo verso para la canción interesante. En los coros una guitarra con estilo funk dará mayor energía en estas secciones. Para lograr dar un efecto disco, el último puente de la canción tendrá un crescendo de violines *midi* hasta el outro, donde el tema reventará y se sumarán así todos los elementos sonoros que se presentaron hasta el momento. En esta última sección pequeñas frases cantadas estarán presentes y estarán bastante manipuladas con efectos para dar un estilo psicodelico al tema. El tema no tendrá gran cantidad de instrumentos, el objetivo es generar bastantes capas de texturas que den esta sensación de grandesa y fuerza.

Instrumentación Lets live the party

Voz: María Daniela Castillo

Bajo: Martín Echeverría Maggio

Guitarras: Martín Idrovo

Teclados: Martín Idrovo

Batería: Nicholas Betancourt

1.4 Propuesta de distribución de horas de estudio

- Basics: 28 horas
- Overdubs: 20 horas
- Mezcla: 16 horas

Las horas por temas se distribuyeron de la siguiente manera:

Tema 1: Dreams

- Basics: 16 horas

Se grabó batería, bajo, sintetizadores, teclados y guitarras.

- Overdubs: 8 horas

Se grabó más capas de sintetizadores, voces, coros y efectos sonoros.

- Mezcla: 8 horas

Tema 2: Lets live the party

- Basics: 12 horas

Se grabó batería, bajo, guitarra y teclados.

- Overdubs: 12 horas

Se grabó sintetizadores, voces, coros, guitarras y efectos sonoros.

- Mezcla: 8 horas

Debido a la situación actual de pandemia la mayor parte de los elementos sonoros serán digitales, con excepción de las guitarras, voces, bajo y baterías. La composición, producción y grabación de los temas se llevarán en conjunto. Lo que más tiempo se va a demorar es la parte de diseño sonoro, en este proceso la elección de sonidos será crucial por lo que el tiempo entre los dos temas se espera que llegue a unas 30 horas.

Para el demo 1 el tiempo entre componer y producir se estima que alcance las 24 horas y para grabar los instrumentos acústicos el tiempo será de unas 4 horas. Para el demo 2 el tiempo entre componer y producir durará unas 20 horas, el proceso de grabar los instrumentos acústicos demorará 8 horas.

Una vez concluido los temas se pasará a la etapa de mezcla, donde se realizarán tres sesiones de dos horas por tema. En la primera sesión se intentará acabar la mezcla en su totalidad, estas primeras mezclas pasarán al asistente de mezcla para que de opiniones y recomendaciones. Durante la segunda sesión se harán correcciones tomando en cuenta las opiniones del asistente. La tercera sesión consistirá en realizar pequeños ajustes para que el tema este lo más cercano al producto deseado. Entre cada sesión se tomará un día de descanso con el fin de que los oídos estén frescos y bien descansados.

1.5 Propuesta de estrategia de lanzamiento y promoción

a. Estrategia de lanzamiento

Al momento de lanzar el proyecto se debe tomar en cuenta para que público va dirigido, para esto es necesario entender a que audiencia le interesa este tipo de música. El concepto de las canciones será el despertar una alta energía a través de los ritmos y sonidos logrados en los mismos, por lo que el enfoque será una audiencia de adolescentes y adultos jóvenes de entre 18 a 25 años.

Una vez terminado el disco *Dreams* se fijará Noviembre 12 del 2021 como fecha de lanzamiento. Ya que ese día es un viernes se espera que haya más circulación de personas a todo tipo de eventos, además para esta fecha se espera que la mayoría de personas en Ecuador se encuentren vacunadas contra el COVID-19 por lo que habrá menor restricción de distanciamiento y se podrá realizar un concierto de lanzamiento con mayor libertad.

Para el lanzamiento del proyecto se organizará un concierto en el *Pub La Aldea*. Para acentuar el concepto del álbum el Pub estará decorado con luces neon de colores rojos y azules, el objetivo es lograr el ambiente retro ochentero. Se invitarán a más artistas reconocidos de la escena ecuatoriana que toquen géneros como rock alternativo y pop para lograr atraer más gente. Durante el evento se pondrá en venta copias físicas del *Ep Dreams* en formato *compact disc* y tendrá un costo de \$3.00 con el objetivo de que sea barato y accesible a toda persona que se encuentre en el concierto. Dos semana antes del lanzamiento se contratará a la distribuidora en línea CD Baby para que ponga el Ep en servicios de venta en línea, tal como lo es Itunes, Google Play y Amazon. Esto logrará que el disco pueda ser comprado en cualquier parte del mundo y se pondrá la fecha de venta el mismo día del concierto de lanzamiento. La versión digital tendrá un costo de \$1.99 en todas las plataformas.

Después del lanzamiento oficial, el disco se encontrará a la venta en tiendas de música a nivel nacional, en tiendas de ropa nacionales como *Cholo Machine*, en bares como el *Sabai Beer Garden*, *SoundGarden* y el Museo del Rock. Estos lugares son puntos de aglomeración de personas jóvenes entre 18 y 25, o sea la audiencia a la que se quiere enfocar el proyecto.

b. Plan de promoción

La promoción principal se basará en la canción *Dreams* que será el sencillo del Ep, que será acompañado de un video oficial y será lanzado en Youtube. Con el fin de atraer más vistas para el video se necesitará crear un espacio artístico atractivo en redes sociales para promover el proyecto. Se publicarán videos cortos un mes antes de la fecha de lanzamiento, de un making off del proceso de grabación de las voces; gráficos con colores del álbum y pequeños *previews* de la canción *Dreams*. Esto generará expectativa y atraerá mayor público. Todo el contenido que se suba mantendrá una temática de colores similar a la portada del EP y se crearán collages de fotos para Instagram que muestren escenas del video oficial del sencillo, además de fotos individuales del proceso de producción para publicar en Facebook y twitter. Cada foto tendrá una pequeña descripción de las fotos, y se hará una cuenta regresiva de los días que faltan una semana antes de la fecha de lanzamiento. Todas las redes contarán con un sistema de pago por publicidad con el fin de que la información llegue a más personas.

a. Las redes que se planean usar serán las siguientes:

- I.** Instagram
- II.** Facebook
- III.** Twitter
- IV.** TikTok.

Todas las redes manejarán la misma información excepto TikTok que buscará subir videos una vez a la semana del artista cantando o haciendo algo divertido para interactuar con el público. Se tratará de manejar un lenguaje informal para lograr conectar con la gente joven.

Se enviará un boletín de prensa a Radiococoa con la información del proyecto y para invitarlos al concierto de lanzamiento. Se contactará con emisoras de Radio para promover el Ep, las emisoras en las que se busca promover son: JC Radio La Bruja, Radio Alegría, Super FM (Cuenca), Super Laser FM (Loja), Radio FM Mundo (Quito) y Radio Disney.

Además *Dreams* va a sonar en plataformas de *streaming* como lo es Spotify, Amazon Music, Deezer, Youtube y Tidal. Se envirán solicitudes para que las canciones del *Ep* entren a playlists con alto número de seguidores como: Éxitos Ecuador, Novedades Viernes, Pop Hits 2021, Happy Pop y Pop Up, por lo que de esta manera se logrará hacer que las canciones lleguen a más gente rápidamente.

Después del lanzamiento del disco se harán *lives* en Instagram junto con el cantante del sencillo Martín Echeverría Cadena para hablar sobre experiencias de producción del disco, del concierto y dialogar con fans sobre las opiniones que tienen del disco. También para crear mayor interacción con los fans, se incentivará al público que compartan fotos de ellos escuchando el disco, fotos de ellos con su copia del disco y si tienen fotos de ellos del concierto que posteen en redes para repostearlas en la cuenta oficial de *Dreams*. A largo plazo se incentivará el *streaming* en canales como Spotify y Apple music, a través de Instagram, twitter y Facebook con pequeños recordatorios de las canciones.

c. Propuesta de diseño

La portada del disco a tener un arte simplista con colores neón para dar la sensación retro ochentera que se busca transmitir. Se utilizará el rostro del artista con un fondo negro y una iluminación ligera enfocada en su rostro con tonos rojos y azules, la idea es que tanto

la portada como la contraportada tengan el color negro como base con el fin de mantener una imagen limpia y clara.

La fotografía estuvo a cargo de Adrián Idrovo, la edición y postproducción de la misma se llevó a cabo por Gustavo Idrovo.

Portada



Contraportada

Dreams

1. Dreams (Autor: Martin Idrovo)
Martin Idrovo - guitarras, teclados
Martín Echeverría Cadena - voz
Martín Echeverría Maggio - bajo
José Gualotuña - batería
2. Let's live the party (Autor: Martin Idrovo)
Martin Idrovo - guitarras, teclados
María Daniela Castillo - voz
Martín Echeverría Maggio - bajo
Nicholas Betancourt - batería

Ingenieros de grabación: Martin Idrovo,
Nicholas Betancourt, Martín Echeverría Cadena,
Martín Echeverría Maggio, José Gualotuña

Ingeniero de mezcla: Martin Idrovo

Proyecto de Titulación para la Carrera de Producción Musical.
College of Music - Universidad San Francisco de Quito, 2021. Producido por Martin Idrovo Guarderas.
©Derechos reservados.

AGRADECIMIENTOS

Quiero agradecer a mis tutores, Teresa Brauer, Gabriel Montufar y Gabriel Ferreyra, quienes me han guiado con sus conocimientos en mi proceso de formación académica y han sido imprescindibles para la elaboración de este proyecto. No hubiese logrado alcanzar estos resultados sin su ayuda. También quiero mencionar a mis profesores del *College of Music* de la Universidad San Francisco de Quito, todos fueron necesarios y aportaron gran cantidad de conocimientos en mi vida.

A José Marquez, quien fue un mentor para mí durante un gran periodo de mi vida. Con apoyo y consejos me ayudó durante el proceso de producción en los temas para este proyecto. Su ayuda durante esta etapa fue decisiva para lograr alcanzar los resultados que buscaba.

Por último, pero no menos importante, quiero agradecer a todos mis amigos y familiares, por apoyarme siempre y sobretodo estar presentes en los momentos difíciles de mi vida. Quiero hacer una mención especial a mis padres, que me inculcaron el amor por la música desde temprana edad. También me apoyaron de toda manera posible para que pueda seguir mi sueño y me impulsaron a estudiar lo que me gusta. Gracias por confiar en mí.

CONCLUSIONES

El desafío mental después de un año de pandemia ha ayudado a buscar alternativas a nivel de creatividad. Tratar de buscar soluciones a problemas sonoros y aprender a lidiar con músicos a distancia se convirtieron en el principal reto al momento de realizar el proyecto a tiempo. Al haber tomado el papel de compositor, productor, ingeniero de mezcla y músico ejecutor tuve que desarrollar la habilidad de ver y escuchar la música desde un punto más crítico. Era necesario ser duro con uno mismo y aprender a escuchar realmente si algo funciona o no dentro de una canción, a veces es difícil aceptar que algo que uno compuso o una idea que al inicio parecía brillante no funciona dentro del tema.

Por mi parte, asumir el rol de un “todo” es complicado, entender una obra musical es complicado. Pero es necesario escuchar y estar abierto a los cambios inesperados que se presentan en la creación de una obra musical. Me parece que en este proyecto he transmitido todas mis vivencias y emociones, pero más importante aún todo lo que he aprendido con mis profesores y compañeros en este ciclo académico. Ahora puedo decir que me siento satisfecho de cerrar este capítulo de mi vida.

ANEXO A: VOCES PARA DREAMS**ANEXO B: BATERIA PARA LETS LIVE THE PARTY**

ANEXO C: MAQUETA DE VOCES PARA LET'S LIVE THE PARTY