

**UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ**

**Colegio de Música**

**LA CAZADORA**

**José Javier Castro Vega**

**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, 14 día de diciembre de 2021

# **UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ**

**Colegio de Música**

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

**LA CAZADORA**

**José Javier Castro Vega**

**Nombre del profesor, Título académico**

**Teresa Brauer, M.A.**

Quito, 14 día de diciembre 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 el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Nombre y apellido:	José Javier Castro Vega
Código:	00139042
Cédula de identidad:	1722957766
Lugar y fecha:	Quito, 14 diciembre 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## **UNPUBLISHED DOCUMENT**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 ser humano y el arte siempre han estado juntos desde el inicio de la especie. Es así que según evolucionó la humanidad, el arte ha ido avanzando a la par llegando a ser el mejor reflejo de la misma. En esta ocasión la música es el punto de partida del ser humano para comenzar en esa búsqueda del arte que lo “fleche” y lo vuelva esa “cazadora”, la cual logra ver lo que muchos quieren, pero pocos pueden encontrar. De esta idea nace “La cazadora” un proyecto artístico que se enfoca en el más primitivo instinto del arte, que es encontrar aquello que logre cautivar y permita sentir todo lo que no se puede expresar.

**Palabras clave:** Flecha, cazadora, arte, música, humanidad, llamativo.

## ABSTRACT

Human beings and art have always been together since the beginning of the species. Thus, as mankind has evolved, art has advanced along with it, becoming the best reflection of it. On this occasion, music is the starting point for the human being to begin the search for art that "fleches" him and turns him into that "hunter", which manages to see what many want, but few can find. From this idea was born "The hunter" an artistic project that focuses on the most primitive instinct of art, which is to find that which manages to captivate and allows to feel everything that cannot be expressed.

**Key words:** Arrow, hunter, art, music, humanity, striking.

**TABLA DE CONTENIDO**

Introducción .....	8
Desarrollo de tema .....	9
Conclusiones .....	20
Referencias bibliográficas.....	21

## INTRODUCCIÓN

La cazadora es un proyecto artístico, que une el diseño digital con la música por medio de temas musicales que pertenecen a diferentes compositores. El cual busca cautivar al público mediante su música y al mismo tiempo motivarlo a crear más arte de cualquier manera (danza, pintura, escultura, entre otros.). La cazadora utiliza una mezcla de temas completamente diferentes que quieren causar esa primera impresión que genere un flechazo al oyente para que este no pueda sacarse las canciones de su cabeza. Así mismo, que sea la chispa de inspiración para que otras personas exploren su lado creativo, creando más arte y generando un ciclo artístico donde una obra sea la inspiración de la otra y motivando a todos a cazar el arte que los rodea.



## DESARROLLO DEL TEMA

### 1. Concepto

El concepto de este proyecto aparece de la unión de dos pensamientos abstractos, el primero es la apreciación al arte y el otro un “flechazo”. Los dos pensamientos son muy amplios y ambiguos, pero se relacionan desde un punto en particular. Por una parte, existe la apreciación al arte, la cual es una respuesta completamente humana al mundo que les rodea y que les invita a poder disfrutar, expresar y crear cosas nuevas que nuestras algo no visto de las personas. Por otro lado, se encuentra el “flechazo” que no es más que forma romántica de decir que algo les a encantado y cautivado sin saber el porqué de lo mismo. Simplemente algo les llama a poder verlo y no sacarlo de la mente.

Partiendo de estas dos ideas nace “La cazadora” que es una representación mucho más literal y concreta de algo completamente abstracto y subjetivo. Este proyecto toma la imagen clásica de La Diana Cazadora y lo utiliza como símbolo de algo completamente distinto de la original, ya que esta es una representación de cada una de las personas que están buscando encontrar arte en el mundo que los rodean y poder ser encantados o encantar por el mismo. A su vez, la intención de este proyecto es generar un movimiento artístico donde el punto es crear un ciclo de arte usando como punto de partida la música, pero con la intención de llegar a todos los tipos de artes.

Desde el aspecto sonoro “La cazadora” no intenta tener un género o estilo definido sino ser un colectivo de distintos tipos de música que generen una inspiración a los oyentes. Es así que La cazadora no se va a quedar solo con los dos primeros temas, sino que la idea es seguir aumentando sus temas y sacando diferentes volúmenes recopilatorios de los mismos.

## **2. Equipo técnico**

### **2.1. Al tiempo**

Productor: José J. Castro Vega

Ingeniero de grabación: José J. Castro Vega, Martin Echeverría, Nicolás Betancourt

Grabación guitarra eléctrica 1, Guitarra eléctrica 2 y Bajo: Martin Echeverría

Grabación batería: Nicolás Betancourt

Grabación voz: José J. Castro

Ingeniero de mezcla: Diego López

### **2.2.Llévame**

Productor: José J. Castro Vega

Ingeniero de grabación: José J. Castro Vega

Ingeniero de mezcla: Diego López

## **3. Arreglos e Instrumentación**

### **3.1. Al tiempo**

Autor: Diego Cuesta

Arreglista: Andrés Gavilánez

#### **3.1.1. Arreglo**

Este tema es una composición de rock alternativo/pop, que tiene dentro de esta una forma intro, ABACB y outro. Armónicamente el tema realiza un juego entre dos diferentes tonalidades que son D menor y C menor, pero con la particularidad de siempre usar C sostenido como un preludio antes de cada modulación. La idea principal de este tema es la ilusión del cantante por lograr salir con su persona ideal, por la cual está dispuesto a pasar por cualquier cosa con tal de estar con ella. La introducción del tema comienza con batería y bajo que rítmicamente marcan con claridad el estilo de todo el tema y ya al final se incorpora la guitarra

electrica<sup>1</sup>, posteriormente se incluye la guitarra con pequeño *riff*. Al entrar a la sección A se comienza con una repetición de la misma armonía que la intro pero con la incorporación paulatina de la voz y la guitarra eléctrica 2. Al llegar a la sección B aparece el coro del tema que da paso a la modulación entre las tonalidades que fueron mencionados anteriormente, así como un desarrollo diferente, pero con la misma intensidad armónica. Una vez pasado esta sección se percibe la sección C que es un puente que intenta refrescar la sonoridad del tema introduciendo por única vez una guitarra clásica que solo aparece en esta sección y que acompañada de una armonía que realiza pequeños intercambios modales logra su cometido. Después se tiene una vez más la parte B que se repite durante dos veces para por fin llegar al outro del tema que una vez más este marcado por la sección rítmica (batería y bajo), los cuales despiden el tema sin poner fin a la historia que el cantante narro a sus oyentes.

En cuanto la instrumentación existe: batería, bajo, guitarras y voz.

### **3.1.2. Instrumentación**

Músicos:

- Batería: Nicolás Betancourt
- Bajo: Martin Echeverría
- Guitarra 1: David Vallejo
- Guitarra 2: David Vallejo
- Guitarra Clásica: Instrumento virtual
- Voz: Diego Cuesta

### **3.2. Llévame**

Autor: David Vallejo

Arreglista: Andrés Gavilánez y José J. Castro

### 3.2.1. Arreglo

Originalmente el tema era una composición con un género y estilo rock pop pero que para este proyecto a sido cambiado por completo por un género *trap*/balada. La forma perteneciente a este tema es intro, ABCAB y outro. El tema está en una tonalidad de A menor que modula en a C sostenido menor. La idea principal del tema es la fusión del *trap* con la balada que va de a poco desarrollándose por capas hasta tener un tema sumamente sólido. En la intro existe un momento donde solo se escucha uno de los sintetizadores que de a poco comienza a llenarse con otros instrumentos como lo son un sintetizador *pad* y el *beat*. Ya en la sección A se percibe el primer intercambio modal, al cual se le suma de a poco otros instrumentos y colores con la aparición de la voz y la guitarra acústica. Ya en la sección B (Coro) se vuelve a modular a la tonalidad principal y se continua con el desarrollo tanto melódico como armónico. Posteriormente, en la sección C (puente) aparece el cello, la cual realiza una melodía que refresca al tema. Después de este aparece una vez más las secciones A y B hasta llegar a un outro que despide con la misma armonía que la intro pero con unos cuantos compases para que su final sea más natural.

En cuanto a la instrumentación: *beat*, bajo, sintetizadores, guitarra acústica, cello y voces.

### 3.2.2. Instrumentación

Músicos:

- *Beat*: Instrumento virtual
- Synth Bass: Instrumento virtual
- Sintetizador rítmico: Instrumento virtual
- Sintetizador *pad*: Instrumento virtual
- Guitarra acústica: José J. Castro
- Cello: Instrumento Virtual

- Voz 1: María Isabel Murgueitio

#### 4. Distribución de Horas de Estudio

Para este proyecto se divido las horas de la siguiente manera:

Estudio USFQ

Actividad	Horas	Estudio
<i>Basics</i>	4 horas	STA + live room
<i>Overdubs</i>	2 horas	STC
<i>Overdubs</i>	2 horas	STC
<b>Mezcla</b>	4 horas	STC
<b>Mezcla</b>	4 horas	STC
<b>Total de horas</b>	16 horas	

Desde Casa

Actividad	Horas	Estudio
<i>Basics</i>	4 horas	<i>Home Studio</i>
<i>Overdubs</i>	2 horas	<i>Home Studio</i>
<b>Mezcla</b>	4 horas	<i>Home Studio</i>
<b>Total de horas</b>	10 horas	

#### 5. Estrategia de Lanzamiento y Promoción

##### 5.1.Lanzamiento

El lanzamiento oficial se realizará en dos formatos

##### a. Material Físico

Este consta de un soporte físico en forma de un disco compacto que es para todos los amantes y coleccionista de este formato. Además, es el formato idóneo para iniciar el

movimiento artístico, pues este se presta a ser la unión perfecta entre arte visual y música que es el motivo de este proyecto, que el arte genere más arte.

En un principio se tiene previsto la impresión de un número limitado de copias (100) para comenzar con la distribución ya que la realidad actual en la industria ya no se enfoca en este formato, por el gran auge de las diferentes plataformas de *streaming* y que en este caso en particular difiere mucho de la intención principal proyecto que es lograr llamar la atención de los posibles oyentes.

En cuanto al mercado del mismo esta funcionará de la siguiente manera. Se iniciará con estas primeras 100 copias que serán colocadas a la venta en lugares estratégicos de la ciudad de Quito, así como cualquier tienda de este formato que aun este vigente en la misma. A su vez se anunciará al público los lugares de venta, así como la cantidad limitada de la misma. Sin embargo, si las ventas de este disco compacto llegan a más del 70% se dará paso a una segunda ola de impresiones que será comunicada de su existencia por las redes sociales del proyecto. Así mismo, al ser el inicio de un movimiento artístico este seguirá sumando diferentes temas y artes a lo largo que consumidores quieran ser parte de la misma y comenzando así una serie de olas, dependiendo tanto de las ventas como de la adquisición de más temas al proyecto. Es por esto que esta primera impresión es muy especial ya que da el punto de partida de un ciclo de arte.

En cuanto al costo de este disco compacto este tendrá un valor de 9,99 dólares americanos en estas primeras 100 impresiones, pero según se sigan sumando nuevos temas y artistas a la misma tendrá un aumento paulatino del precio hasta llegar al tope máximo de precio de venta por un valor de 20 dólares americanos. Esta venta se realizará por medio de diferentes medios como lo son la venta personal, tiendas físicas, plataformas digitales y por la página web oficial.

## **b. Material Digital**

Para esta parte del lanzamiento se utilizará al distribuidor digital Songtradr y Bandcamp. La función de las mismas es colocar y repartir el lanzamiento en todas las plataformas de digitales de manera simultaneas y sin inconvenientes tanto en tiendas digitales como en las diferentes plataformas de *streaming*, respectivamente. Es así que con una inversión de 19.99 anuales en cada una de las distribuidoras se podrá colocar en todos estos lugares los temas iniciales del proyecto, así como cualquier otro tema que se sume al mismo (Songtrads, 2014). En cuanto precio de venta estos tendrán un valor promedio de 0,99 dólares americanos por single, de 4,99 EP y de 9,99 por álbum, pero con la particularidad que por medio de Bandcamp estos valores son sugeridos mas no fijos por lo que las persona pueden aportar lo que deseen por los temas. (Bandcamp, s.f.)

## **5.2.Promoción**

### **5.2.1 Medios Tradicionales**

Para la promoción de medios tradicionales se han ideado cuatro diferentes métodos para la misma y estos son: publicidad impresa, gira de medios, concierto “de caza” y por último *merchandising*.

- a. **Publicidad Impresa:** Se planea colocar afiches escondidos por toda la ciudad de Quito, siendo esos pequeños folletos con un color brillante que contenga un código QR de un lado (la misma que los enviara a las redes sociales del proyecto) y del otro lado la imagen de la portada de este proyecto, esto con la idea de generar un flechazo para todos aquellos que logren encontrar a la presa en la jungla de asfalto.
- b. **Gira de Medios:** La promoción de este proyecto se dará por medio de diferentes entrevistas y notas para que el público pueda conocer su existencia. Al tener dos temas completamente diferentes en cuanto al género, se abre la oportunidad de poder hacer estas entrevistas tanto en radios que se central al rock/rock alternativo

como al trap y las baladas, entre las cuales se ha considerado a las siguientes: JC Radio “La bruja”, La Metro, Radio Cocoa, Eres, Exa FM, entre otras. Todo esto con el fin de dar a conocer todo lo relacionado al proyecto y las intenciones que este tiene, la cual es comenzar con el ciclo artístico de creación.

- c. **Concierto de Lanzamiento “de caza”:** El siguiente paso es la creación de pequeños conciertos a lo largo de Quito que no serán de pago, sino que tienen la intención de que estas sean "espontaneos" para poder cautivar a las personas que están cerca de estos. Es por eso que los conciertos se realizaran en espacios públicos como lo son bulevares y parques de la capital.
- d. **Merchandising:** Por último, se realizará la creación de diferentes mercancías relacionadas a la imagen del proyecto, que un inicio utilizara la imagen adaptada de la portada del proyecto a diferentes objetos como lo son: camisetas, sudaderas, vitelas, encendedores, entre otros. Todo esto para seguir motivando al público a sumarse al proyecto ya que según siga llegando arte al proyecto estos también serán considerados para ser parte de *merchandising*.

### 5.2.2 Medios Digitales

Para la promoción de medios digitales se han creado tres diferentes estrategias y estas son: redes sociales y pagina web, creación de hashtag #LaCazadora y la creación de contenido audiovisual.

- a. **Redes Sociales y Pagina Web:** Se creará redes sociales como: Instagram, tiktok, Facebook y twitter y una pagina web oficial del proyecto. En las cuales se compartirá el nuevo contenido creado a raíz del lanzamiento del proyecto y servirá para anunciar toda la información importante del mismo. Así mismo, en la página web existirá la opción de aplicar para ser parte de la siguiente ola de arte de este proyecto, en donde



todo tipo de arte (pintura, escultura, música, danza, fotografía, diseño digital, entre otros) es invitado a participar e incluirse en el mismo.

- b. **Hashtag #LaCazadora:** Como parte de las redes sociales se creará el hashtag #LaCazadora que en un inicio estará para promocionar los dos temas parte de este EP y que será una conexión entre el público y el proyecto para poder seguir añadiendo nuevo contenido al proyecto.
- c. **Contenido Audiovisual:** Por último, el proyecto contempla la realización de 2 videos de letra para cada uno de los dos temas que forman inicialmente parte del proyecto, esto se lanzará dos semanas antes del lanzamiento oficial de los temas para que el público comience a disfrutar de la música. Este video se realizará con la colaboración de un equipo de artistas digitales que serán los autores de la realización de los artes que estar incluidos en estos videos.

## 6. Diseño

El diseño de este EP es la representación literal de “La Cazadora”, que a su vez es una interpretación de la ya mencionada Diana Cazadora. La cual une esta imagen con un estilo doodle que está en el fondo de la figura de la cazadora en este están incluidos un sinnúmero de pequeños dibujos que intentan ser la representación del arte que intenta “cazar” el oyente y que siempre se encuentra ahí, solo que escondido para que sean consumidores quienes busquen aquel arte que más les llame la atención.

## 6.1. Portada y Contraportada

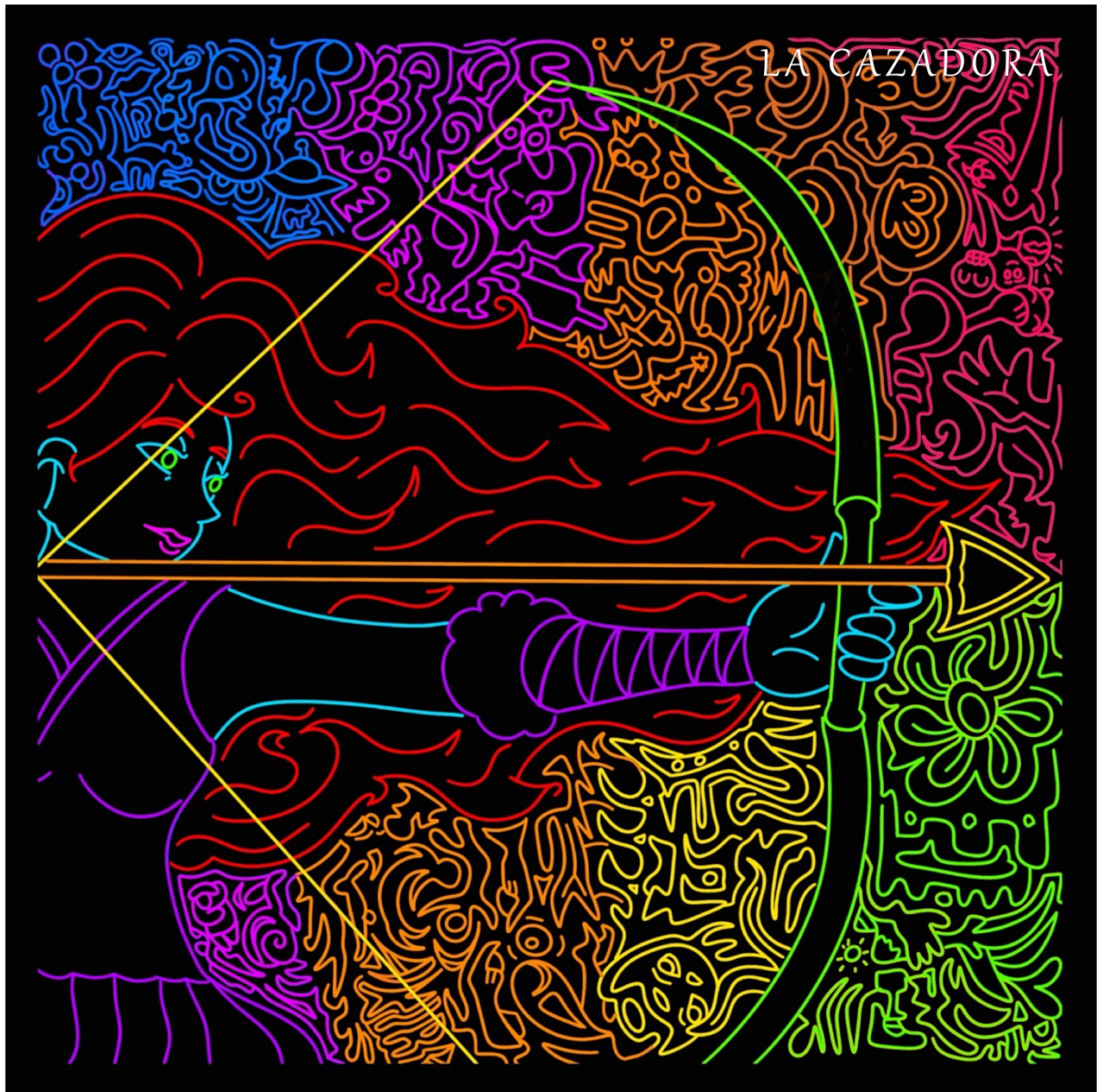


Figura 1: Portada

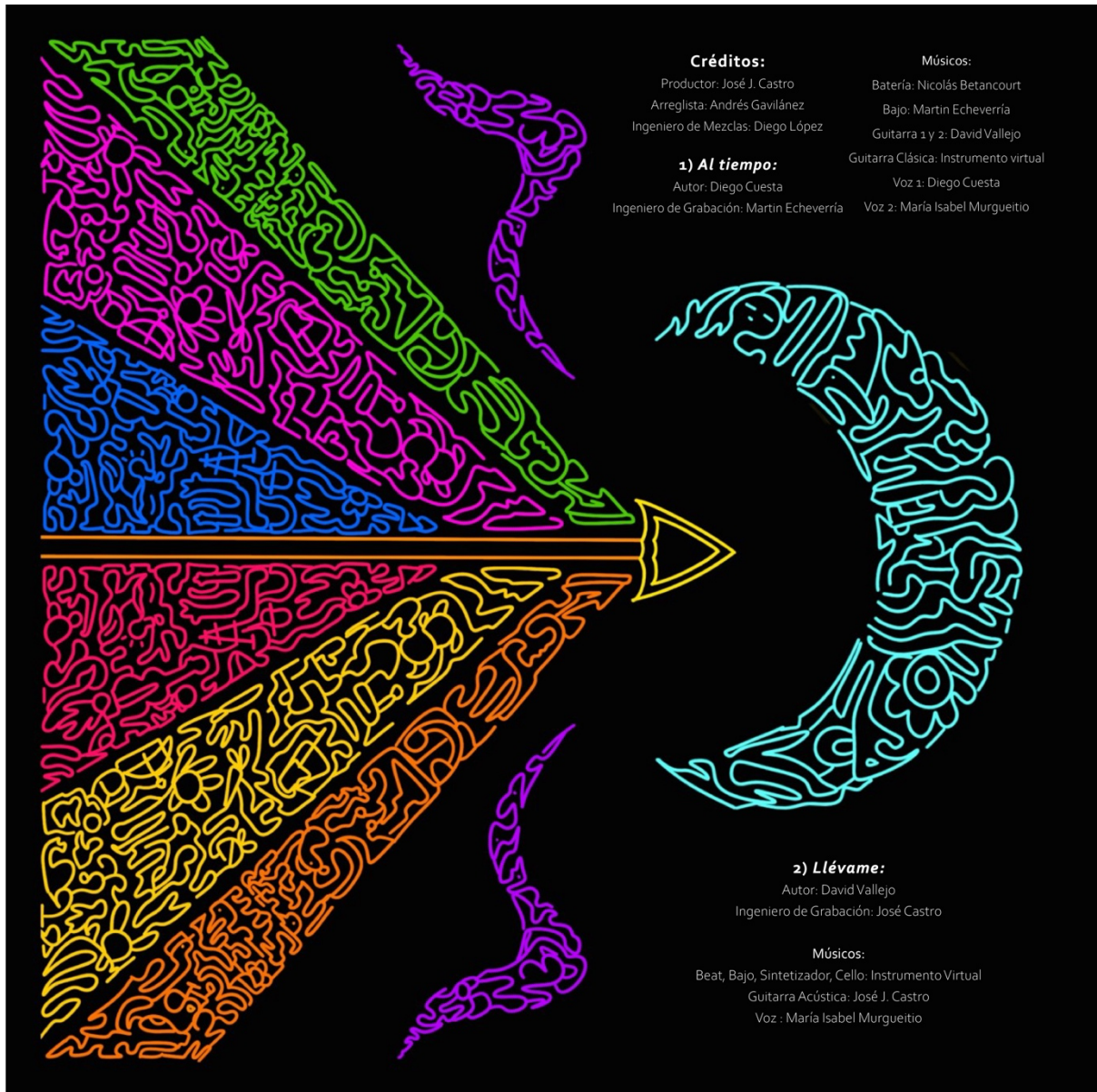


Figura 2: Contraportada

## CONCLUSIONES

Este proyecto es el resultado final de la unión tanto del concepto tomado al inicio como del movimiento artístico que se intenta crear. La Cazadora es esa parte humana que necesita del arte para poder mostrar quienes son en realidad y que utilizando la música como punto de partida quiere y necesita crear esos sentimiento y pensamientos clavados dentro de ellos. Desde la sonoridad este proyecto muestra dos temas completamente diferentes pero que llegan a ser la esencia del arte ya que llamaron la atención del productor para poder iniciar este EP.

Para finalizar la Cazadora es un proyecto muy real que muestra como un momento de observar, en este caso escuchar alrededor puede dar como resultado encontrar aquella música (arte) que te cautiva y te gusta sin una explicación más allá que la apreciación de la misma, una idea que es la base de la producción musical.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

*Bandcamp.* (s. f.). Bandcamp. Obtenido el 29 de noviembre de 2021 desde <https://bandcamp.com/labels>

*Songtradr.* (2014). Songtradr. Obtenido el 28 de noviembre de 2021 desde <https://www.songtradr.com/licensemusic>