

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ

Colegio de Música

**El balance perfecto entre la música acústica y las herramientas de
la música electrónica**

Josué David Flores Rojas

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, 4 de mayo de 2020

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ

Colegio de Música

HOJA DE CALIFICACIÓN DE TRABAJO DE FIN DE CARRERA

**El balance perfecto entre la música acústica y las herramientas de la
música electrónica**

Josué David Flores Rojas

Nombre del profesor, Título académico

Teresa Brauer, MA

Quito, 4 de mayo 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 el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Nombres y apellidos: Josué David Flores Rojas

Código: 00023398

Cédula de identidad: 1721697389

Lugar y fecha: Quito, mayo 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UNPUBLISHED DOCUMENT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 balance perfecto entre la música acústica y las herramientas de la música electrónica es un proyecto que busca la fusión de ambas ramas en su totalidad; captar la fuerza y energía del sonido acústico y fusionarlo con la versatilidad de edición y adición de efectos que proveen las herramientas de la música electrónica mediante *software* de audio. El poder modificar las ondas sonoras grabadas y dar paso a la creación de nuevas sonoridades es algo que amplía las fronteras y versatilidad de cualquier estilo musical.

Palabras clave: producción musical, música, música electrónica, acústico, *samples*, patrones, análogo, digital, mezcla sonora, audio *software*.

ABSTRACT

The perfect balance between acoustic music and the tools of electronic music is a project that seeks the fusion of both branches in their entirety; Capture the strength and energy of acoustic sound and blend it with the versatility of editing and adding effects provided by the tools of electronic music through audio software. Being able to modify the recorded sound waves and make way for the creation of new sounds is something that expands the borders and versatility of any musical style.

Key words: music production, music, electronic music, acoustic, samples, patterns, analog, digital, sound mixing, audio software.

TABLA DE CONTENIDO

Índice de figuras	8
Introducción.....	9
Desarrollo del Tema	10
Propuesta de concepto	11
Conclusiones.....	17

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura #1. Diseño de portada de proyecto.....	16
Figura #2. Diseño de portada de proyecto.....	16

INTRODUCCIÓN

El proyecto del balance perfecto entre la música acústica y las herramientas de la música electrónica busca realzar el hecho de que cada vez es más indispensable el uso de herramientas digitales y análogas en el procesamiento de audio acústico. Buscando el poder editar las ondas sonoras mediante efectos y edición; la modificación de la forma o estructura de una obra mediante la creación de patrones largos, los cuales puedan ser usados o movidos a cualquier parte del tema. Para muchas personas que producen independientemente, esta es una de las mejores formas de crear temas y canciones, produciendo así más música de nuevas sonoridades para la industria.

Terminología:

1. *Basics*: Es la base de la grabación de un tema. Por lo usual se refiere a la grabación de la sección rítmica.
2. *Overdubs*: Son las capas secundarias que se van agregando luego de que se grabó la base. Por lo general puede ser voces, percusión o algún instrumento extra.
3. *Samples*: Son las muestras de sonidos grabados de instrumentos o sonidos en general de cualquier índole.
4. *Patrones*: Son sucesiones definidas de sonidos melódicos, armónicos o rítmicos. Se pueden incluir sonidos aleatorios de cualquier índole definidos con un tiempo.
5. *Loops*: Es la repetición de patrones.

DESARROLLO DEL TEMA

El concepto de este proyecto es mezclar el sonido acústico con las herramientas de la producción electrónica, haciendo uso de la fuerza del sonido acústico para poder captar muestras que puedan ser movibles, editables y procesadas; Básicamente aplicando la teoría de creación de *samples* (muestras) pero con patrones musicales de varios compases en cada instrumento acústico o virtual que se grabe, encaminándose así a la creación de un nuevo sonido, el cual resulte de la mezcla de los diferentes *loops* creados.

Para poder llevar esto a cabo es necesario poder formar una grabación por capas. Esto consiste en poder armar un rompecabezas con los diferentes *loops* de instrumentos musicales y virtuales a gusto del productor, incluso puede llegar a variar la composición original de la canción mas no su esencia ya que los *loops* serán usados en la parte de la canción donde se los considere más necesarios.

El uso de los instrumentos acústicos preserva los sonidos más humanizados mientras que los instrumentos virtuales emanan un sonido más mecanizado. Ambos sonidos son pertinentes en el estilo de la música comercial contemporánea. Los instrumentos acústicos proveen una fuerza y energía incomparable y los instrumentos virtuales la potencian en una mezcla híbrida muy apreciada por varios tipos de públicos en la actualidad. Usando como referencias proyectos como *Thievery Corporation*, *Bonobo*, *Gramatik*, *Daftpunk*, *Gasoline*, entre otros.

Este proyecto quiere lograr una combinación entre lo digital y análogo de la manera más natural posible, brindando paso a la unión de dos mundos los cuales potencian las posibilidades al momento de crear música electro-acústica.

Propuesta de concepto

El concepto de este proyecto es mezclar el sonido acústico con las herramientas de la producción electrónica, haciendo uso de la fuerza del sonido acústico para poder captar *samples* (muestras) las cuales puedan ser movibles, editables y procesadas; llevando así a la creación de un sonido nuevo, el cual logre capturar tanto el ámbito de la instrumentación acústica como el de la instrumentación virtual.

Propuesta de equipo de trabajo

Asistente: Juan Andrés Arias

Ingeniero de grabación: Nicolás Carillo

Productor: Josué Flores

Propuesta de arreglos e instrumentación

1er Tema:

The Risk Compositor: Josué David Flores Rojas

Arreglos: Josué David Flores Rojas

2do Tema:

Funky Music Compositor: Josué David Flores Rojas

Arreglos: Josué David Flores Rojas

En ambos temas se grabarán cuatro instrumentos acústicos, los cuales son: Batería, bajo, guitarra eléctrica y voz. La batería será grabada en una toma de inicio a fin; el bajo y la guitarra eléctrica harán loops de larga duración, grabando así secciones enteras de la canción pero en diferentes tomas; la voz será la que hará *loops* más cortos y se mezclara con varios FX (efectos). Por último cada canción llevará la aportación de *pads* y sintetizadores electrónicos que aportaran al cumplimiento de nuestro concepto, ya que es un proyecto que se centra mucho en los *overdubs* y la grabación por capas.

Instrumentación:

Batería: Juan Andrés Arias

Bajo: Josué Flores

Guitarra eléctrica: Josué Flores

Voz: Josué Flores

Sintetizadores: Josué Flores

Propuesta de distribución de horas de estudio

Basics: 10 horas repartidas en dos sesiones de 5 horas cada una.

En la primera sesión, la cual duró 6 horas, se logró grabar batería, bajo y guitarra de ambas canciones.

A la guitarra se la grabó en un amplificador Fender Blues Deluxe, haciendo uso de tres diferentes micrófonos para captar el mayor rango de frecuencias y dinámicas posibles.

Se usó los siguientes micrófonos: Neumann KM 184, Royer SF-12 y Shure SM57

El bajo se grabó por medio de caja directa.

Ambos instrumentos fueron captados por la consola API del Estudio B.

La batería, a su vez, fue grabada directamente en el Estudio A.

Se usó 13 canales para poder captar la batería completa.

Kick 2 canales

Snare 3 canales

Toms 2 canales

Hi-hat 1 canal

Over-heads 3 canales

Room 2 canales

Overdubs: 10 horas repartidas en dos sesiones de 5 horas cada una.

Mezcla: 10 horas repartidas en cuatro sesiones de 2 horas y media cada una.

Propuesta de estrategia de lanzamiento y promoción

a. Estrategia de lanzamiento

La estrategia de lanzamiento del proyecto se dará por medio de *singles* lanzados en distribuidoras virtuales las cuales lo difundirán por medio de Bandcamp, iTunes, Spotify, Deezer, SoundCloud y YouTube. Estos lanzamientos serán previos a lanzar el proyecto a su totalidad.

Se usarán en gran manera los medios virtuales ya que el proyecto es una fusión de géneros afro-descendientes mezclados con las tendencias electrónicas, por ende va dirigido a un público joven que ronda entre los 15 – 40 años de edad, los cuales degustan de oír este tipo de música.

El plan se va a dirigir de manera paulatina, como se mencionó antes, lanzando primero los temas por separado, preparando así el escenario perfecto para que la audiencia le dé una mejor acogida y poder generar la expectativa deseada.

Se realizará un concierto en donde se expondrá una parte del proyecto generando una conexión previa al lanzamiento del mismo.

Al momento de lanzar el proyecto, se regalarán un promedio de cien copias a radios, periódicos y medios influyentes de la web.

Se estarán difundiendo por medios constantemente las fechas del lanzamiento y fechas importantes como el show previo al lanzamiento donde se dará una muestra del mismo.

Habrà una promoción para las primeras 250 personas que compren el álbum, proporcionando una rebaja del 20%.

b. Plan de promoción

Se promocionará por medio de internet y medios alternativos (volantes, invitaciones)

El uso de los medios de la web va enfocado a que el consumidor de música actual revisa un promedio de 150 veces al día las redes sociales. Por ende, si se

quiere aplicar a este público joven, se debe recurrir a los medios con los cuales ese *target* tiene contacto más frecuente.

Se hará publicidad por medio de YouTube, Facebook, Twitter e Instagram; siendo estas las redes sociales más frecuentadas por la audiencia que se busca fidelizar.

Por medio de estas redes se harán campañas con *lyrics* video de ambas canciones para que las personas puedan tener la mayor cantidad de contacto con el proyecto lanzado.

Se buscará un promotor que se encargue de que el proyecto sea puesto en escena en bares, discotecas, restaurantes y cafeterías donde se disfruta mayormente de la música electrónica fusión.

El promotor posicionará el proyecto en canales importantes de YouTube y en emisoras de radio virtuales y convencionales.

Propuesta de diseño

Da Clef (*The Clef*) = La clave. La propuesta de diseño es una expresión de que la clave en la música es siempre ir a la raíz de un género musical y fusionarlo con las nuevas técnicas de grabación y uso de nuevas herramientas tecnológicas. En este caso, el manejo de muestras acústicas evolucionadas mediante procesos electrónicos, dando paso al nacimiento de nuevos sonidos, fusiones y formas musicales. El arte es la representación de que ahí se halla la clave de cada nueva tendencia musical que va emergiendo.



Figura #1. Diseño de portada de proyecto.

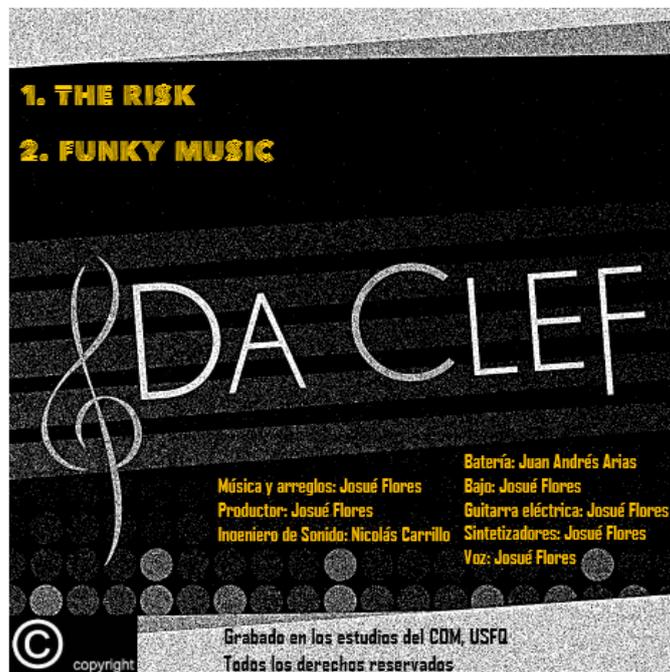


Figura #2. Diseño de contraportada de proyecto.

CONCLUSIONES

Con este trabajo se pudo crear sonidos únicos, los cuales sirvieron de puente entre dos universos totalmente distintos pero que compaginan de una manera extraordinaria. El mundo análogo y el mundo digital uniendo todo en una sola fusión. Si se usan de manera correcta ambas partes, se puede llegar a lograr un sonido definido y distintivo de la música que no lo usa. Los productores que usan la mezcla entre digital y análogo por lo usual tienen un sonido definido y reconocible. Este proyecto sirvió de manera especial en el proceso de aprendizaje, ya que se tenía planeado la grabación de la sección acústica de manera conjunta para captar un mayor nivel de energía y luego añadir las capas de los instrumentos virtuales; sin embargo, se hizo por capas todos los instrumentos acústicos y virtuales, generando así la aplicación de lo expuesto desde un inicio, demostrando el poder de las herramientas tecnológicas en el ámbito musical y dando surgimiento a dos temas muy peculiares, de sonido muy distintivo y muy bien elaborados: *The Risk* y *Funky Music*.