

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ

Colegio de Música

Crónica

Jorge Esteban Muñoz Albuja

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**

Crónica

Jorge Esteban Muñoz Albuja

Nombre del profesor, Título académico

María 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: Jorge Esteban Muñoz Albuja

Código: 00140082

Cédula de identidad: 1720108800

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UNPUBLISHED DOCUMENT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>.

Note: The following document is available through Universidad San Francisco de Quito USFQ institutional repository. Nonetheless, this document – in whole or in part – should not be considered a publication. For further information see *Discussion document on best practice for issues around theses publishing* available on <http://bit.ly/COPETHeses>.

RESUMEN

Crónica es un proyecto discográfico conceptual el cual cuenta una historia a través de 2 canciones: “Reloj” y “Paradoja”. Ambas canciones son composiciones propias de Jorge Muñoz, las cuales fueron grabadas, producidas y mezcladas por él mismo. Ambos temas fusionan el Electro Pop, EDM, música orquestal y tienen influencias de música infantil de terror. La orientación y motivación de este proyecto es, a través de 2 canciones, contar una historia basada en una tragedia del viaje en el tiempo, con una trama fuerte y un desenlace inesperado, con el propósito de entretener a la audiencia con una historia oscura, profunda y sentimental.

La producción musical de ambos temas se enfoca en usar sonoridades de horror y mezclarlas con sonidos electrónicos, con el fin de diferenciar, auditivamente, momentos y espacios del relato de la historia y sus respectivos sucesos, y a la vez ilustrar subjetivamente el “viaje en el tiempo” a través de los mismos. Ambas canciones crean un ambiente tétrico y misterioso en el cual sucede la historia. Usan simbolismos sonoros los cuales a su vez, forman parte clave de la historia y la ilustran de manera más clara.

Este proyecto conceptual se encuentra listo para ser procesado y ser comercializado en redes sociales, con el fin de crear un concepto artístico más grande y abrir paso al futuro desarrollo conceptual de un artista.

Palabras clave: Historia, Concepto, Música, Sonido, Tiempo

ABSTRACT

Crónica is a conceptual discographic project which tells a story throughout 2 songs: “Reloj” and “Paradoja”. Both songs are authentic compositions made by Jorge Muñoz, which were recorded, produced and mixed by himself. Both songs merge Electro Pop, EDM, orchestral music, and have influences from horror children’s music. The orientation and motivation of this project is to, throughout 2 songs, tell a story based on a tragedy of time travel, with a strong plot and an unexpected outcome, with the purpose of entertaining the audience with a dark deep and sentimental story.

The musical production of both songs focuses on using horror sounds and mixing them with electronic sounds, in order to differentiate, auditively, moments and spaces of the story's plot and it's respective events, and at the same time subjectively illustrate “time travel” through them. Both songs create a gloomy and mysterious atmosphere in which the story takes place. They use sound symbolism which are a key part of the story and illustrate it more clearly.

This conceptual project is ready to be processed and marketed on social media, in order to create a larger artistic concept and make a way for the future conceptual development of an artist.

Key words: Story, Concept, Music, Sound, Time

INTRODUCCIÓN

Crónica es un proyecto discográfico de 2 temas musicales que cuentan una historia distópica, llena de sentimientos y con un desenlace inesperado. Trata sobre un chico quien, tras haber vivido una vida con un padre muy estricto, duro y aparentemente malvado, le guarda mucho rencor y resentimiento y vive una vida infeliz. Dados dichos antecedentes, su mayor anhelo es tener una vida sin su padre, así que viaja decide viajar en el tiempo para deshacerse de él y crear una vida en la que él no exista.

Se cuentan dichos sucesos principalmente a través de la letra de ambos temas, los cuales varían de tercera persona a primera persona dependiendo la sección de la canción.

El propósito de este proyecto es el entretenimiento artístico para una audiencia que busque apreciar una historia conceptual a través de la música, y que espere un futuro desarrollo artístico conceptual del mismo tipo en un artista. El fin de este proyecto es a futuro elaborar un video musical animado en el cual se muestre claramente la historia junto con sus elementos sonoros.

DESARROLLO DEL TEMA

1. Propuesta de concepto

La canción “Reloj” cuenta, en 3ra persona, los sucesos de cómo el chico sufre, se decide y viaja en el tiempo, usando un reloj maldito que le permite hacerlo. Ilustra una batalla decisiva que tiene en su propia mente, en la cual se ve inseguro de lo que hace, pero al dejarse llevar por sus malos sentimientos y su sufrimiento, termina yendo al pasado con pura maldad, dispuesto a matarlo. Al llegar, tiene una pelea con su padre joven, de la cual no se habla en la canción pero se asume ya que tiene una sección de solo muy fuerte, seguida por la narración de su asesinato. Al final de la canción, el chico mata a su padre y la canción termina con el sonido de un balazo, dando a entender que ahí lo mata.

“Paradoja”, la segunda canción, continúa la historia después del asesinato. Habiendo ya matado a su padre en el pasado, se crea una anomalía temporal, lo cual provoca que todos los eventos del futuro sean reescritos, y por lo tanto el futuro, que es el presente del chico, se destruye y se transforma. Inmediatamente después de matar a su padre, se da cuenta que lo que hizo estuvo muy mal y que se dejó llevar por su odio y persuadir por la maldad del reloj. Después, empieza a ver su vida yendo en reversa, dándose cuenta de que su padre pueda que haya sido duro, pero siempre lo amó y estuvo para él a pesar de no haber sido perfecto, que es lo que finalmente logra reconocer y por esto, rompe el reloj que solo le trajo maldición. Al final, ya habiéndose dado cuenta de sus errores, el chico se desvanece y muere, ya que al haber matado a su padre, él jamás nació, y por lo tanto desaparece en la nada.

2. Propuesta de equipo de trabajo técnico:

- Grabación de voces: Doménica Villacís
- Producción musical: Jorge Muñoz
- Ingeniero de mezcla: Jorge Muñoz

3. Propuesta de arreglos e instrumentación:

La composición y los arreglos están hechos por Jorge Muñoz. Ambos temas son una fusión entre Electro Pop, EDM e instrumentación orquestal. Serán temas mayoritariamente electrónicos con el uso de varios sonidos manipulados de sintetizador, samples, alteraciones de los mismos y demás. El fin de la musicalización de los temas es así mismo contar la historia creando un ambiente acorde a la temática de cada sección de la historia.

“Reloj” es un tema movido y fuerte; las melodías son tétricas y se asemejan a melodías de música infantil de terror. Esta canción fusiona sonidos electrónicos del EDM y el Dubstep con instrumentación orquestal con un enfoque de horror, como la música de Halloween.

Este tema tiene varios sonidos de reloj que funcionan como transición y como parte de la instrumentación percusiva. Tiene así mismo instrumentos melódicos superpuestos en capas en octavas o al unísono, lo cual crea sonidos compuestos para dar más fuerza.

El tema tiene una introducción suave y lenta, con poca instrumentación y un ambiente tétrico. Luego crece hacia una parte instrumental, fuerte y movida llena de emoción y de fuerza que concluye en el primer verso. Tiene 2 tipos de verso que se repiten a lo largo de la canción, los unos son suaves y la voz narra la historia en 3ra persona, mientras que en los otros, la voz asume un efecto más electrónico y cambia a una perspectiva en 1ra persona. Existen variaciones entre versos para diferenciar la narración de la perspectiva del chico y darle continuidad a la historia a la vez. Los coros están divididos entre parte instrumental y parte cantada, para darle un descanso a la voz y más espacio para desarrollar la parte instrumental y de sintetizadores. Después de 2 vueltas a la forma, hay un puente que vuelve a la perspectiva de primera persona, continuando con un solo de sintetizador el cual varía de entre todas las partes instrumentales. Este solo es seguido por un puente transicional que no es otra cosa que un coro suave y con poca instrumentación. Por último hay 2 coros que vienen recargados con muchas variaciones para dar un último climax a la canción y terminar con un sonido de disparo, lo cual indica el asesinato del chico a su padre.

“Paradoja” es un tema que expresa arrepentimiento y derrota, más o menos como un “Game Over”. La idea de la instrumentación de esta canción es ilustrar la idea de una paradoja y una anomalía temporal, y se hace esto a través del uso de sonidos, samples y variaciones de los mismos, en reversa constantemente. Es una continuación inmediata del anterior tema, es decir, justo después del asesinato. El tema en general es mucho más

suave y lento, así mismo la voz es similar a pesar del cambio de perspectiva (1ra y 3ra persona).

La instrumentación no es tan agresiva, aunque el coro o “drop” si es movido y lleno de instrumentación electrónica y orquestal. La canción tiene igual 2 tipos de verso, los cuales son suaves y con una intención tranquila pero derrotada, así mismo tienen sonidos “fragmentados” percusivos, que pretenden simular el sonido de una falla electrónica o “glitch”. Los coros son mayoritariamente instrumentales con frases de la voz, los cuales tienen más fuerza y efectos en la voz que ilustran una paradoja. Hay un puente principal que tiene una intención un poco más triste ya que es una parte muy sentimental que expresa arrepentimiento. Al final de este puente, antes de ir al coro final, hay una transición en la cual el reloj suena cada vez más fuerte y es seguido por un sonido de vidrio rompiéndose, este sonido es el sonido del chico rompiendo el reloj, e inmediatamente empieza el coro final, el cual es el más lleno y tensionante. Este coro termina con una transición de sintetizador que va a un outro que funciona como un epílogo que le da el desenlace final a la canción donde el chico muere, la canción acaba de golpe y con el sonido de un corazón, que representa su muerte.

Músicos

Voz - Doménica Villacís

Instrumentación - Jorge Muñoz: Se usaron sintetizadores y librerías de samples los cuales se detallan a continuación:

- Piano (Ableton)

- Voces corales (Kontakt - Aria Choir)
- Serum (Xfer Records)
- Wavetable (Ableton)
- Ensamble de cuerdas (Kontakt - Session Strings)
- Music box (Kontakt - FrozenPlain)

4. Propuesta de horas de estudio

Debido a la emergencia por el Covid-19, se han trabajado todas las horas de estudio en el pequeño home studio de Jorge Muñoz. La voz fue grabada por Doménica Villacís, alumna del CoM, en su casa debido a la emergencia sanitaria.

Horas de grabación: 3 horas (casa de Doménica Villacís) - 25/03/2020

- 4pm - 7pm

Horas de edición y producción: 18 horas (2 horas al día por 9 días)

- 6pm - 8pm (27/03/2020)
- 9pm - 11pm (28/03/2020)
- 7pm - 9pm (30/03/2020)
- 6pm - 8pm (02/04/2020)
- 5:30pm - 7:30pm (03/04/2020)
- 4pm - 6pm (06/04/2020)
- 1pm - 3pm (08/04/2020)
- 4pm - 6pm (10/04/2020)
- 10pm - 12am (15/04/2020)

Horas de mezcla: 9 horas (3 horas al día por 3 días)

- 4pm - 7pm (25/04/2020)
- 9pm - 12am (26/04/2020)

- 7pm - 10pm (27/04/2020)

Todo el proceso de producción musical se ejecutó en el programa Ableton Live 10, el cual cuenta con varios plug-ins de procesamiento de audio y de diseño de sonido. Todo el procesamiento de sonido se ha hecho únicamente con estos plug-ins y con combinaciones complejas de los mismos.

Así mismo, se han utilizado instrumentos virtuales como Kontakt, Serum y una emulación digital de Korg Triton. Estos instrumentos virtuales fueron utilizados para ejecutar sonidos reales sampleados.

El resto de instrumentación, a parte de las voces grabadas, es puramente la manipulación de ondas de sintetizador procesadas con los plug-ins de Ableton Live. Dichos sonidos fueron generados, manipulados y musicalizados por Jorge Muñoz.

En cuanto a Hardware, para grabación se utilizó un micrófono Shure Beta 87a y una interfaz Scarlett 2i4.

Para el procesamiento digital de audio y la producción musical entera, se utilizó una Macbook Pro 2015 de 15”.

Para la mezcla, se utilizaron 2 monitores Yamaha HS5 y unos audífonos Audio Technica ATH-M40x

5. Propuesta de lanzamiento y promoción

Estrategia de lanzamiento

El proyecto está dirigido al público joven, a partir de los 13 años de edad que ha sido influenciada por música electrónica, rock, pop, metal, música clásica y esté al tanto con la música de moda. Va más para gente que le gusta la música oscura y emocional. Este público es, en su mayoría, gente joven de clase media y alta, no solamente del Ecuador sino de países como México y Estados Unidos, los cuáles tienen un interés mayor a este tipo de música entre los jóvenes. También está dirigido a gente que quiera explorar no solamente una simple canción sino un concepto detrás de ella, de cualquier parte del mundo sin importar el lugar, ya que será publicada en redes sociales y vista por cualquier persona que quiera acceder a oírlo, no se realizará un concierto de lanzamiento.

Ambas canciones tendrán un video musical animado en los cuales se mostrará la historia con sus respectivos personajes. Este video musical tendrá a las 2 canciones en un solo video ya que van juntas. En el video se mostrará el trasfondo de la vida del chico en forma de flashback y así mismo la historia en el presente de cómo viaja en el tiempo al pasado. Se mostrarán momentos y recuerdos de confusión así como las peleas y la batalla final contra su padre de joven.

En la segunda parte, se verá al chico en un plano de existencia no tangible viendo su vida ir en reversa y a sus recuerdos borrarse. Al final del video, se verá como súbitamente desaparece, con un enfoque en la escena con su padre muerto y la pistola en el piso, sin rastros del chico.

Plan de promoción

Una vez lanzados los 2 temas en Spotify, YouTube Music y publicado el lanzamiento en redes sociales, se empezará a dar constante promoción de los mismos.

Se creará una cuenta de Instagram con el nombre del artista, la cual será denominada como un “Business Account” con el cual se pueden crear “Ads” para promocionar la música del artista en cuentas de instagram que estén relacionadas.

Se publicará por lo menos una vez por semana en redes sociales un post con respecto a las canciones al menos por un mes. Se usarán numerosos hashtags con respecto a la música, producción musical, etc, que sean grandes y relevantes para que gente alrededor del mundo las encuentre y las pueda seguir y compartir. Estas publicaciones incluirán el arte del proyecto y también partes del video musical, dependiendo la publicación.

Para popularizar los temas, se realizarán conciertos de música electrónica junto con otros artistas de los mismos géneros y se presentarán los 2 temas junto con covers de otros temas, mixes con otra música electrónica, etc.

Se harán las publicaciones y se creará una actividad en redes sociales del artista para obtener más seguidores y volverse más popular. Se publicarán posts llamativos así como avances de futuros proyectos del mismo tipo.

6. Propuesta de diseño



Diseño Gráfico: Sandra Albuja

El diseño del disco muestra al reloj, un portal en el tiempo, a un padre con su hijo pequeño y a un joven. Cada uno de estos elementos presentes son partes de la historia que cuenta el disco. Está el padre, siendo representado como uno al tener a un niño pequeño de la mano, a un chico viajando por un portal y desvaneciéndose, haciendo referencia el protagonista, el cual viaja en el tiempo y pierde la vida al desvanecerse en la nada debido a la paradoja que crea al viajar en el tiempo, y al reloj, el cual le permite viajar en el tiempo y desaparece junto con la vida del chico. En el fondo están 2 lugares diferentes, un bosque que representa al pasado, y una ciudad moderna, que representa al presente en el que el chico vive, ambos divididos por el portal y el reloj en la mitad. El reloj es el único que está en ambos espacios temporales, y esto simboliza que el reloj tiene el control de todo, esto da alusión al final de la historia.

Note: The following document is available through Universidad San Francisco de Quito USFQ institutional repository. Nonetheless, this document – in whole or in part – should not be considered a publication. For further information see *Discussion document on best practice for issues around these publishing* available on <http://bit.ly/COPETheses>.

CONCLUSIONES

Crónica pretende ser un proyecto conceptual que no contenga simples canciones llamativas, sino que sea algo más, aprovechando los recursos musicales para poder brindar una experiencia no sólo musical, sino entretenedora y abierta a la expectativa de recibir más material así.

El uso de elementos sonoros para contribuir a la narración de la historia es clave para el desarrollo conceptual del proyecto. Los temas tratados en la historia del proyecto como el viaje en el tiempo y las paradojas temporales, son temas contemporáneos a la época que, no son solamente interesantes, sino que también son muy usados actualmente en series de televisión, películas, novelas e historias de ficción, las cuales resultan llamativas para el público comercial de hoy en día.

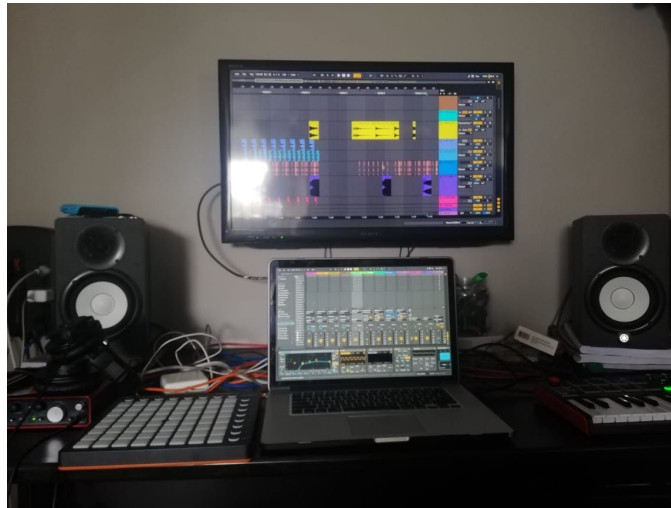
Este trabajo tuvo diversos ámbitos de aprendizaje en su elaboración, comenzando por la elaboración de un concepto musical el cual podría ser implementado para el concepto de un artista. Se tuvo que planificar desde la historia que se relataría hasta los elementos que se usarían en la producción musical de ambos temas. La elaboración de la letra fue lo que le dio la estructura a la historia, determinando los sucesos temporales a detalle, basándose todo en la maqueta de las canciones las cuales, en un inicio, no contaban con la letra, sino con el concepto únicamente.

Este trabajo tuvo algunas dificultades “técnicas” que se desarrollaron debido a la emergencia sanitaria del Covid-19 del 2020, lo cual provocó que no se pueda hacer uso de los músicos originalmente pensados para la interpretación musical, sino que se tuvieron que sustituir por una sola cantante y por producción puramente hecha en computador.

ANEXO A: PROCESO DE ELABORACIÓN



Doménica Villacís
Grabando desde su hogar
Fecha: 31 de Marzo, 2020



Producción en Home Studio
Lugar: Home Studio de Jorge Muñoz
Fecha: 4 de Abril, 2020