

**UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ**

**Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas**

**Sesiones al parque: propuesta audiovisual y  
multiplataforma para la escena musical independiente**  
Productos o presentaciones artísticas

**Paola Carrera**

**Producción de Televisión y Medios Digitales**

Trabajo de titulación presentado como requisito  
para la obtención del título de  
Producción de Televisión y Medios Digitales

Quito, 9 de mayo de 2016

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ  
COLEGIO DE COMUNICACIÓN Y ARTES  
CONTEMPORÁNEAS

**HOJA DE CALIFICACIÓN  
DE TRABAJO DE TITULACIÓN**

**Sesiones al parque: propuesta audiovisual y multiplataforma para la escena  
musical independiente**

**Paola Carrera**

Calificación:

.....

Nombre del profesor, Título académico

Fabián Varela, MA

Firma del profesor

\_\_\_\_\_

Quito, 9 de mayo de 2016

## 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.

Firma del estudiante:

---

Nombres y apellidos:

Paola Carrera Valdivieso

Código:

101226

Cédula de Identidad:

1716216179

Lugar y fecha:

Quito, mayo de 2016

## **AGRADECIMIENTOS**

Este trabajo está dedicado a mi mamá ya que en momentos de duda frente a mi futuro en esta carrera, ella logró motivarme a terminar todo lo que empiezo y agradezco infinitamente ese gesto porque es aquí donde he encontrado mi vocación y mi felicidad. Sé que ella estaría orgullosa de mí, de estar aun aquí y la tengo presente en este trabajo y en todo lo que hago, para siempre.

También agradecer a mi esposo por su ayuda e incondicional apoyo que me ha dado, tanto emocional como técnicamente. A mi papá y hermanas que aunque no están familiarizados con lo que hago, siempre me han motivado para que esto sea posible.

## RESUMEN

Este trabajo muestra algunas características presentes en la realización de la música independiente, en tanto se genera en una oposición estética y productiva a la música comercial o pop. Existe la necesidad de generar plataformas de difusión y para ello, *Sesiones Al Parque* se presenta como una multiplataforma (en vivo y digital) que ha producido y difundido videos musicales de muchas bandas ecuatorianas, ahora el proyecto extiende su margen de acción a través de entrevistas que exploran más a fondo los procesos propios de cada banda, los objetivos y visión del proyecto y otros elementos que transparentan el trabajo cotidiano que implica aportar a la construcción de nuevos espacios para la música ecuatoriana. Cabe recalcar que esto es posible gracias a los medios digitales y su posibilidad de generar nuevas formas de crear, compartir y experimentar.

Palabras clave: música independiente, sesión en vivo, medios de difusión, plataforma digital, multiplataforma.

## ABSTRACT

This paper studies some of the features involved in the production of independent music, as long as it represents an aesthetic and productive opposition to pop music. It is important to create broadcast platforms. *Sesiones Al Parque* is a multi-platform (for live and digital experiences) that has been producing and distributing live music videos for several Ecuadorian bands. Now the project extends its scope of action through interviews that explore the creative processes of each band, the objectives of the project and some other items that show the daily work that contributes to the construction of new stages for Ecuadorian music. It should be noted that digital media and its ability to generate new ways to create, share and experience makes all this things possible.

Key words: independent music, live session, broadcast media, digital platform. multiplatform.

## TABLA DE CONTENIDO

Derechos de autor.....	3
Agradecimientos.....	4
Resumen.....	5
Abstract.....	6
Introducción.....	9
Definiciones.....	11
Desarrollo del Tema.....	12
 CAPÍTULO I	
La música como transformadora de masas.....	12
 CAPÍTULO II	
Historia de la música independiente.....	14
 CAPÍTULO III	
Medios de distribución de música independiente.....	16
 CAPÍTULO IV	
Sesiones al parque propuesta audiovisual y multiplataforma para la escena musical independiente.....	18
 CAPÍTULO V	
5. Carpeta de producción.....	21
5.1 Sinopsis .....	22
5.2 Ficha técnica.....	22
5.3 Loglines.....	23
5.4 Tratamiento.....	25
5.5 Estructura .....	43

5.6 Guion.....	44
5.7 Presupuesto.....	46
5.8 Objetivos.....	47
Conclusiones.....	48
Referencias bibliográficas.....	50

## INTRODUCCIÓN

“Entonces las voces de los Ainur, como de arpas y laúdes, pífinos y trompetas, violas y órganos, y como de coros incontables que cantan con palabras, empezaron a convertir el tema de Ilúvatar en una gran música, y un sonido se elevó de innumerables melodías alternadas, entretejidas en una armonía que iba más allá del oído hasta las profundidades y las alturas, rebosando los espacios de la morada de Ilúvatar y al fin la música y el eco de la música desbordaron volcándose en el Vacío, y ya no hubo vacío”.

*(J.R.R. Tolkien, El Silmarillion)*

La música ha acompañado a los seres humanos desde principios de su historia. Y no podía ser de otra manera, el lenguaje oral nace de una necesidad de mimetizar los sonidos de la naturaleza para representarlos y crear un espacio común de comprensión del mundo. La música ha sido siempre un medio de expresión y afectividad.

En un principio, se compartía solamente en vivo. El avance de las tecnologías de distribución musical es la historia de su portabilidad, incentivada por la necesidad de llevar la música a todos los rincones del mundo. Necesidad que surge motivada por cierta adicción a comunicar a través de este lenguaje que no conoce barreras idiomáticas, un lenguaje de comprensión global.

Las grandes industrias musicales son, de hecho, una forma de llevar la música a todo el mundo. Sin embargo, han trivializado, encasillado y simplificado la música y sus posibilidades estéticas marginando a los géneros alternativos que suelen ser más críticos y vanguardistas.

Mi tesis responde a la necesidad de entender los espacios independientes y alternativos ya que se construyen como comunidades de personas interesadas en generar contenidos llenos de significado que proponen, innovan y sobre todo expresan. El campo de la música

independiente es interdisciplinario, ya que explora desde lo audiovisual para presentar a los músicos y sus creaciones desde varios formatos al mismo tiempo. Esto es posible ya que el principal medio de distribución es el internet.

Proyectos como Radio COCOA, Blank TV y Sesiones Al Parque conforman la escena de la difusión independiente y están conformados por actores que, en el papel de artistas, comprenden las necesidades que afrontan los músicos día a día, y por esto, generan plataformas de difusión y comunidades consolidadas con el fin de demostrar el potencial creativo y transparentar la escena activa de la música independiente.

## DEFINICIONES

1. **Sesión musical:** reunión de artistas para tocar música.
2. **Música en vivo:** música tocada ese momento, sin ninguna manipulación.
3. **Música nacional:** música hecha por artistas del país propio.
4. **Música independiente:** No existe una definición concreta de lo que es la música independiente, pero se puede decir que es una música que no encaja en un género musical particular, tiene sus propias formas de producir, grabar, difundir y comercializar su música.
5. **Plataforma digital:** es un sistema que permite la ejecución de diversas aplicaciones bajo un mismo entorno, dando a los usuarios la posibilidad de acceder a ellas a través de Internet.

# DESARROLLO DEL TEMA

## CAPÍTULO I

### La música como transformadora de masas

La música es un espacio de creación y transformación de los sonidos, es indudablemente un lenguaje lleno de facultades ya que trasciende barreras idiomáticas, culturales y sin duda territoriales. Está inscrita en el campo de la creatividad humana, inscribe relatos, emociones y experiencias comunes entre los seres humanos, es un llamado a la empatía. Si ponemos en un mismo terreno a todas las artes, es aquella que se vincula de forma más íntima a la cotidianidad de los individuos porque tiene la capacidad de generar públicos masivos.

Adorno y Horkheimer (1970) fueron los primeros en integrar el término *masas*. En su descripción estas se componen por audiencias amplias que no logran decidir sobre los contenidos de los productos culturales que consumen ya que estas decisiones estéticas se toman desde la cúspide de las industrias culturales.

El debate posterior, con representantes como Humberto Eco (2010) sostiene que la cultura de masas está sometida a acusación y existe la necesidad de revisar estos postulados ya que ven en el consumidor/individuo a un ser pasivo y no a un generador activo de impresiones y contenidos. Los mass media, son un claro ejemplo de esta dinámica, el consumidor forma parte de una red en la cual puede lograr un gran protagonismo.

El universo de las comunicaciones de masa -reconozcámoslo o no- es nuestro universo; y si queremos hablar de valores, las condiciones objetivas de las comunicaciones son aquellas aportadas por la existencia de periódicos, de la radio, de

la música grabada y reproducible, de las nuevas formas de comunicación visual y auditiva. (Eco,2010: p.33)

La música habita este nuevo universo, en el cual la masa se ha activado a través de las comunicaciones en una nueva forma de construir comunidad. Tomemos, por ejemplo, redes sociales vinculadas a la música. El sitio web Soundcloud se autodefine como una “plataforma líder, social-sonora donde quien sea puede crear sonidos y compartirlos en donde sea”<sup>1</sup> (“Soundcloud”, 2016). Aquí, los usuarios ven un espacio activo, gratuito y efectivo de distribución, suben su música para que la comunidad pueda escucharla y, en muchos casos, comentar sus impresiones generando feedback. En este y muchos otros casos, la música es el factor transformador de las masas que se consideraban pasivas, irreflexivas y acrílicas ya que ha impulsado a nuevos productores y nuevos públicos unidos por un fin en común: compartir este lenguaje y generar experiencias basadas en la creatividad y la comunicación.

En palabras de Byung Chul Han (2014) habitamos un enjambre digital, un espacio de interacción entre los sujetos que va más allá de las barreras del espacio y el tiempo, un espacio activo de simultaneidad (Giddens, 2008). Este flujo vertiginoso de creación-consumo es sólo posible en la era digital gracias a los mass media, ya que “lo digital es un medio de proyecto” (Han, 2013: p.35). Esto implica dos condiciones, en cuanto a la música producida en red: no todos los músicos generan material que se distribuye de forma masiva y la gran mayoría son independientes.

---

## CAPÍTULO II

### Historia de la música independiente

Algunos datos sobre la historia de la música independiente

Hablar de la historia de la música independiente es hablar de una serie de hechos vinculados a la división entre lo comercial/genérico y las formas de producción/distribución que surgen por fuera de esto.

Históricamente, la problemática de la música independiente nace con las industrias culturales en el siglo XX y tiene que ver con las redes de distribución masivas (radio, grabaciones, aparatos de reproducción, formatos, producción en serie). Existe una oposición entre música comercial (pop) y música independiente. Si bien hay estilos característicos de lo independiente, la oposición va más allá del género, se refiere a las formas de producción. En el país, esta oposición no se ha presentado de forma clara ya que no existen industrias culturales masivas ni grandes compañías disqueras que trabajen de forma activa y se anexas a un mercado capitalista de producción de cultura compitiendo con las industrias extranjeras. Es entonces que la mayor parte de músicos (incluso los artistas pop que trabajan de forma masiva) han trabajado de forma independiente, en tanto asumen responsabilidades sobre la distribución de su música.

Como antecedente regional, MTV Latinoamérica comenzó en 1993 y se podía sintonizar en televisión nacional.

En los 90s hubo un impacto grande de la música alternativa que se oponía al pop en su estética, MTV presentó muchas bandas alternativas (tal vez no independientes) latinoamericanas. A este se sumaron mecanismos de distribución par a par como Napster. (Viteri, 2016)

Somos un país consumidor antes que productor. En el Ecuador, el pop era un género predominante a nivel mercantil (sea este alto o bajo en desempeño) hasta que comenzaron a aparecer nuevas propuestas con alta influencia alternativa que exploraban géneros diferentes, estos artistas necesitaban espacios de difusión para crecer. La música no tenía muchos canales de difusión hasta los noventas y para el 2010, surge la alternativa de generar difusión de contenidos independientes y trans-mediáticos a través del internet.

El proyecto Radio COCOA es una plataforma mediática para la escena musical independiente a nivel local, nace como una plataforma tecnológica para la formación de nuestros estudiantes en las carreras de comunicación, periodismo multimedios, arte, medios masivos de comunicación, por mencionar algunas (“Radio Cocoa”, 2016). Este proyecto demostró que el arte independiente requiere plataformas que muy posiblemente se desarrollan gracias a la producción de artistas, las tareas dentro del arte están diferenciadas bajo la distinción stage/backstage y ambos espacios requieren igual cantidad de esfuerzo, formación y compromiso. Además, Juan Pablo Viteri (2016) señala que el proyecto comenzó difundiendo contenidos únicamente sonoros para luego pasar a desarrollar textos y material audiovisual. En ese crecimiento se convirtió en una plataforma abierta a explorar formatos que además representa un espacio formativo para los estudiantes de la USFQ.

Esta historia de ampliación y gestión independiente se repite en otros proyectos del país como Plan Arteria, República Urbana y Sesiones Al Parque; que forman parte de un movimiento emergente de productores que buscan un arte más libre, propositivo, vanguardista, crítico y generador de nuevos medios y nuevas formas de comunicar a través del arte.

## CAPÍTULO III

### Medios de distribución de música independiente

Volvemos a Adorno y Horkheimer (1970), para los autores existen industrias culturales que poseen medios hegemónicos de producción de arte y cultura donde el trabajo está jerarquizado, existen dueños de los medios y fuerza de trabajo que trabajan para abastecer un mercado homogéneo y masivo a través de contenidos comerciales.

Por otro lado, la música independiente es:

Toda música producida sin apoyo de una disquera o sello discográfico. Surge de procesos de autogestión por parte de los mismos músicos o pequeñas escenas de músicos que a través de sus propios medios generan o producen su música. El término independiente sirve para diferenciar esta música de aquella producida por disqueras donde juega un mercadeo más grande, capital, marketing y funciones diferenciadas. (Viteri, 2016)

Una diferencia en la forma de producir música independiente es que se trabaja a nivel micro, en redes pequeñas. Se puede afirmar que existe un campo que “puede ser definido como una red o una configuración de relaciones objetivas entre posiciones” (Bourdieu, 2005: p. 147), en este campo existen varios actores que conforman la escena independiente. Por nombrar los más relevantes tenemos: músicos, gestores culturales, proyectos de distribución y/o plataformas, medios independientes de producción, espacios para conciertos, colectivos culturales, entre otros. Un mismo actor puede jugar varias figuras a la vez.

Ahora bien, los medios de distribución de la música independiente son espacios de autogestión cuyo fin es potenciar su difusión. En muchos de los casos, sirven para consolidar redes de actores y generar oportunidades tanto a los artistas como a los productores de contenidos de difusión. Estas redes de distribución, pueden estar compuestas también por

artistas y creativos que comprenden (con cierta afectividad) las necesidades, expectativas y problemáticas del campo. Además, son vitales para la generación de públicos y deben adoptar estrategias constantes de expansión ya que, deben lidiar con el objetivo de la sustentabilidad. Por esto, es común que existan estrategias afectivas o de parentesco entre los actores ya que las relaciones de reciprocidad son muy importantes para la conservación de la gestión cultural individual y en general.

Me enfocaré en los medios de distribución digitales, estos son espacios a los que se puede acceder a diario y que por una tendencia se desarrollan en plataformas que resultan accesibles, portátiles, fáciles de compartir y generar fenómenos virales.

Estos nuevos medios pueden ser: redes sociales, proyectos de difusión, páginas web, entre otros. Un gran número de las nuevas propuestas musicales se desarrollan en estos medios y logran alcance nacional e internacional: se puede afirmar que la música independiente le pertenece a estos medios de distribución mucho más que a los medios convencionales (radio, televisión nacional, etc.). Otro beneficio es que promueven la comunicación y los intercambios entre artistas de la escena. Para cerrar, cabe decir que sin estos medios, muchos artistas no tendrían el mismo espacio libre de creación ya que se destacan por promover la creatividad por encima de las ganancias monetarias.

## CAPÍTULO IV

### **Sesiones Al Parque: propuesta audiovisual y multiplataforma para la escena musical independiente**

En este momento, Ecuador vive una nueva ola de producción cultural y artística, que en gran parte de los casos introduce artistas independientes. Anexos a las iniciativas de estos exponentes, existen proyectos que acompañan y aportan a su difusión.

*Sesiones al Parque* es un proyecto que nace en 2012 y agrupa varias disciplinas con el fin de estructurar una multiplataforma para la música emergente e independiente del país. Se generan videos musicales que se difunden por redes sociales. El público mayoritario son personas de 18 a 35 años que puede participar en dos experiencias: un concierto/filmación (público local) y ver los videos (público nacional e internacional).

*Sesiones Al Parque* busca la apropiación del espacio público a través de la música, el proyecto se graba en parques, plazas, y otros espacios públicos con el fin de habitar estos espacios de forma innovadora, comunitaria y artística. El público y la banda entran en una interacción especial al encontrarse en un espacio cotidiano en una acción no cotidiana: la grabación en audio y video de una sesión en vivo.

El proyecto es financiado a partir de la auto-gestión y por esto busca constantemente fuentes de financiamiento total o parcial. Se gestiona para el proyecto, no solo dinero, sino también recursos no monetarios que aporten a su desempeño. Para las bandas el servicio es gratuito.

A lo largo de su trayectoria, Sesiones al Parque ha formado un equipo multidisciplinario que incorpora músicos, cineastas y artistas visuales que trabajan con una propuesta audiovisual que “experimenta con la imagen y el sonido, jugando con nuevas texturas y tratando de crear siempre algo nuevo” (Montenegro, 2014). Existe un proceso interdisciplinario que brinda productos de alta calidad tanto en sonido como video y convierte

al proyecto en un proceso de aprendizaje para cada uno de los miembros de la producción. Así, hay un estilo en constante estructuración que toma el reconocimiento de la música independiente en el espacio público local y propio como vehículo de un mensaje clave: es posible generar material audiovisual de alta calidad en el país y utilizarlo para la difusión de la música independiente.

El proyecto trabaja en dos formatos: *Sesiones Al Parque* y *Sesiones Bajo Tierra*. El primero es el programa clásico que se graba en parques y plazas de la ciudad, al aire libre y en contacto con público y transeúntes, entre las bandas que han participado tenemos: Munn, Jazz The Roots, Pichirilo Radioactivo, La Matilda, La Malamaña, entre otros. El segundo es un formato creado para bandas que experimenten con géneros underground (hip,hop, electrónica, metal) y se graba en locaciones cerradas al público (galpones, patios, casas), entre las bandas que han participado tenemos: Da Culkin Clan, Equis, Como Asesinar a Felipes, Nirodha, Fat Chanco, entre otros.

Me refiero a Sesiones como multiplataforma para la música independiente ya que son varias las plataformas que el proyecto brinda a los músicos. La primera, es la producción gratuita de conciertos en vivo en los espacios públicos como estrategia de acercamiento con el público. Luego, tenemos la generación de material audiovisual a partir de la grabación y filmación de los conciertos. Finalmente, está la difusión del material a la comunidad que sigue el proyecto en redes sociales y también aquella que se genera por alianzas con otros proyectos y gestores culturales.

El mecanismo que necesita diversificarse de manera más urgente es la difusión, ya que la distribución de un video on-line puede extenderse indefinidamente en el tiempo, por esto las “views” de los videos se elevan con el paso de los meses, el material audiovisual del proyecto sirve para explorar nuevos formatos de presentación y abre las puertas a la creación de otros materiales que comenten la experiencia como entrevistas y pagina web, por ejemplo. El

material de Sesiones sirve para crear plataformas de consumo cotidiano que implican nuevos ejercicios creativos y otros tipos de producción, como esta tesis.

## CAPÍTULO V

### CARPETA DE PRODUCCIÓN



## 5.1 SINOPSIS

Sesiones al Parque es un medio de distribución para las bandas independientes que buscan surgir en el medio musical. Consiste en la grabación de una sesión musical en vivo, la realización de dos videoclips junto con la creación del máster del sonido y finalmente la distribución de estos por medio de redes sociales. El proyecto busca generar cápsulas web donde los artistas locales cuentan su testimonio.

## 5.2 FICHA TÉCNICA

<b>Proyecto</b>	
<b>Título:</b>	Sesiones al parque: una propuesta audiovisual y multiplataforma para la escena musical independiente.
<b>Director:</b>	Paola Carrera
<b>Guion</b>	
<b>Autor:</b>	Paola Carrera
<b>Tipo de proyecto</b>	
<b>Género:</b>	Cápsulas para web
<b>Target:</b>	18+
<b>Idioma:</b>	español
<b>Duración</b>	3-6 minutos
<b>Rodaje</b>	
<b>Lugar:</b>	Ecuador
<b>Montaje</b>	
<b>Montaje de imagen:</b>	Paola Carrera
<b>Montaje de audio:</b>	Paola Carrera
<b>Presupuesto</b>	
<b>Temporada completa:</b>	
<b>Por capítulo:</b>	\$2,000

### 5.3 LOGLINES

- **Video 1. Promocional de Sesiones al Parque**

*Quito, Ecuador.*

Responder las preguntas más comunes. ¿qué es Sesiones al Parque? ¿cómo nació la idea? ¿cómo empezó? ¿en qué consiste la sesión? ¿cómo se distribuye? ¿qué necesita para funcionar? ¿a dónde quiere llegar?

- **Video 2. Fat Chanco**

*Quito, Ecuador.*

Conocer mediante una entrevista a la banda quiteña Fat Chanco, conceptos que manejan, sus influencias musicales y la razón de su anonimato.

- **Video 3. Malamaña**

*Quito, Ecuador.*

Conocer mediante una entrevista a la banda quiteña Malamaña. Saber por qué tocan salsa, lo que las diferencia de las demás bandas y cómo es manejar una banda de 12 personas.

- **Video 4. Paola Navarrete**

*Quito, Ecuador.*

Conocer mediante una entrevista a Paola Navarrete, género y razón de su música, lo que es ser mujer en la industria de la música y saber lo que siente al presentarse.

- **Video 5. Minipony**

*Quito, Ecuador.*

Conocer mediante una entrevista a Minipony, el origen de su nombre, definir qué es el metal electrónico y saber en qué consiste.

- **Video 6. No Epitaph**

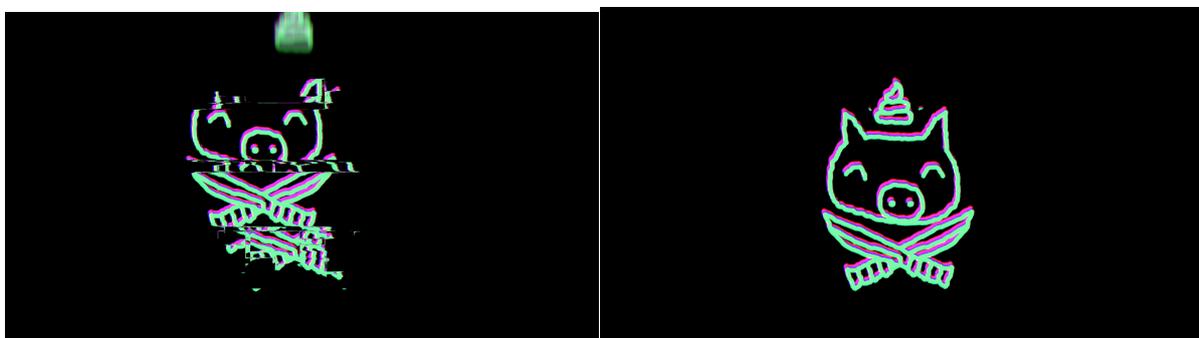
*Quito, Ecuador.*

Conocer mediante una entrevista a No Epitaph, el origen de su nombre, por qué tocan metal y conocer su raíces.

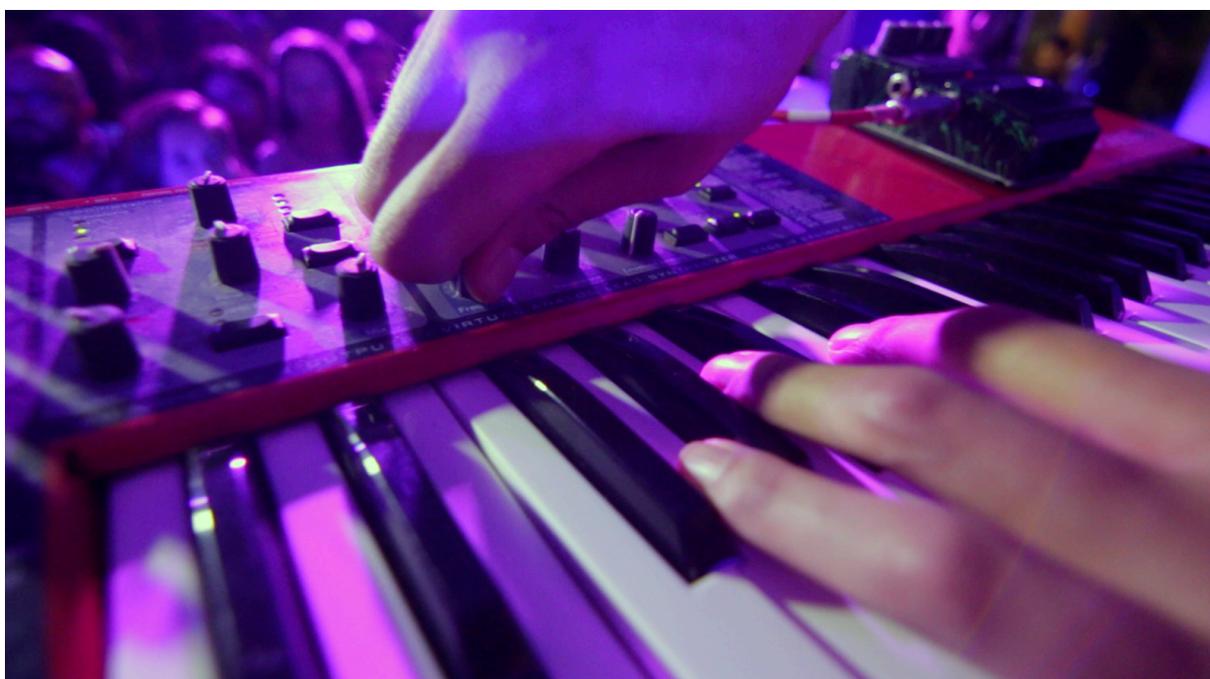
## 5.4 TRATAMIENTO

### Fat Chanco

- Estilo: oscuro, contrastado.
- Animación de logo *Fat Chanco* con efecto de televisor dañado.



- Concierto en vivo: Plano cerrado de teclado, máscaras, guitarra y batería.



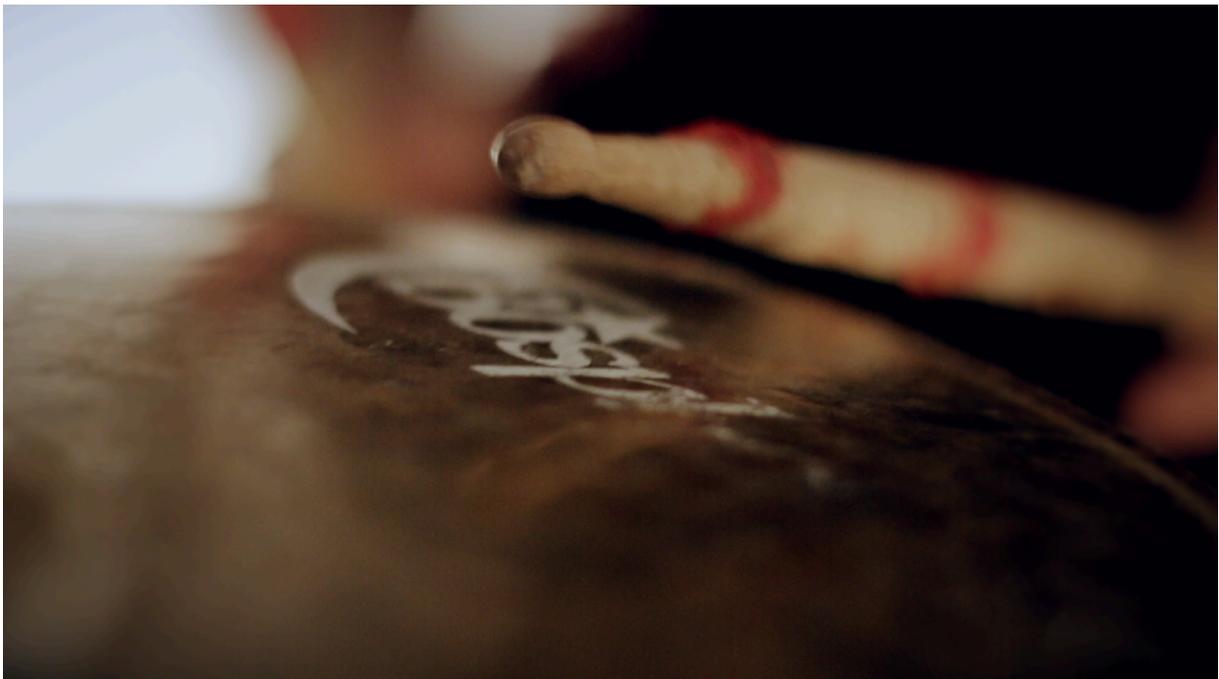


- Entrevista con tres cámaras: plano detalle, plano abierto, y plano semi-cenital abierto.

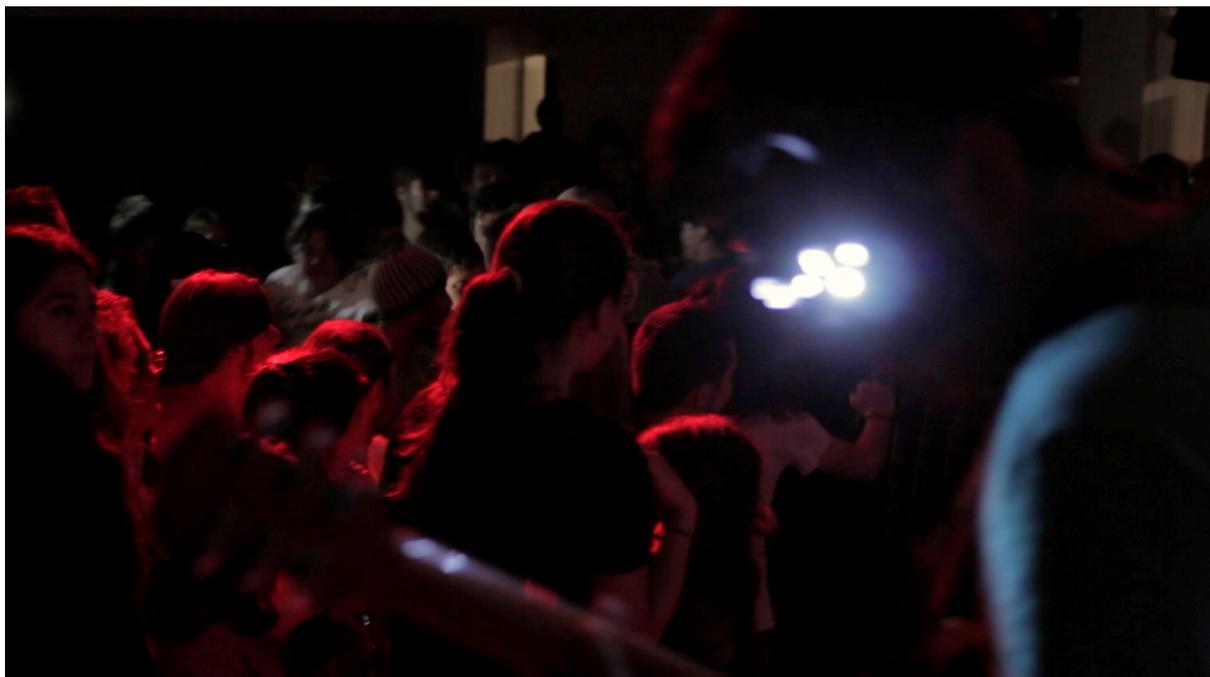




- Ensayo musical: Planos medio y detalle de bajo, guitarra, batería, manos, cabello, evitando que salgan los rostros de los integrantes.



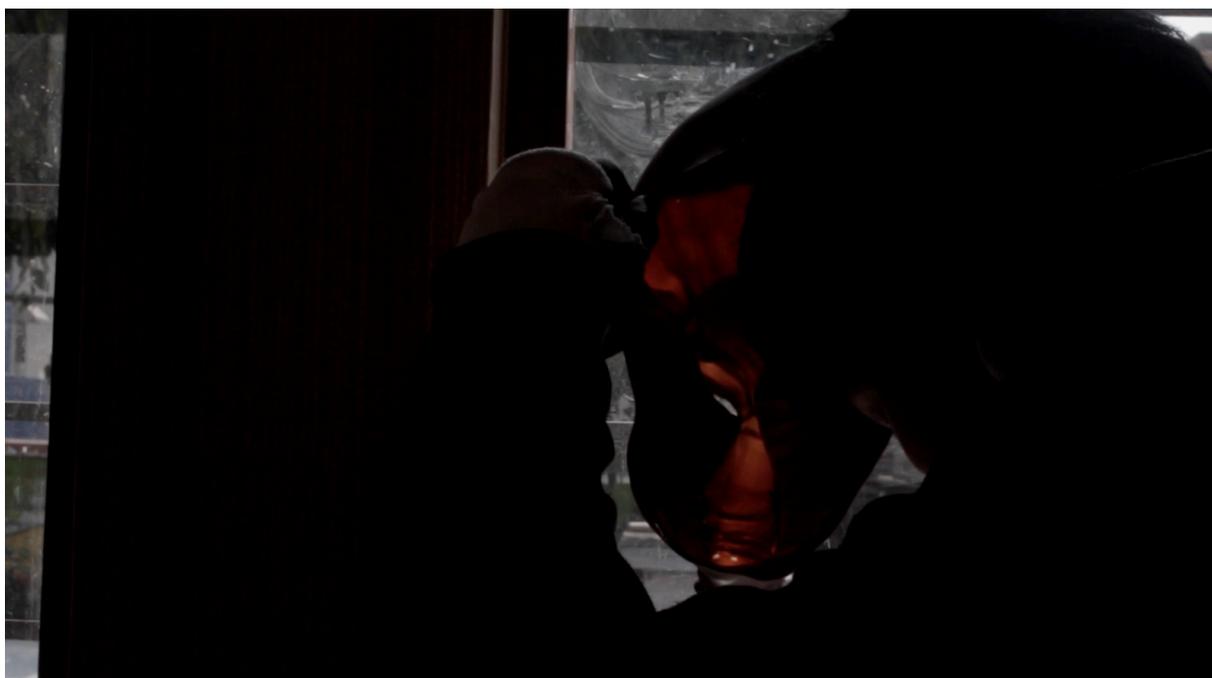
- Concierto en vivo: planos cerrados de la banda y planos abiertos de público.



- Tomas a contraluz de integrantes de la banda.



- Toma a contraluz de integrante colocándose la máscara.



- Plano cerrado de la máscara.



- Tomas de archivo de la sesión bajo tierra filmada en 2014.



- Créditos con texto en la izquierda y toma en la derecha de integrantes de la banda de espaldas comiendo.

DIRECCIÓN

PAOLA CARRERA

CÁMARA

PAOLA CARRERA  
PABLO FERNÁNDEZ

SONIDO

EMILIO MONTENEGRO



## La Malamaña

- Estilo: cálido, colores cálidos.
- Banda formando un círculo antes del concierto.



- Animación logo *La Malamaña* con explosión de la bomba.



- Concierto en vivo: Planos detalle y abierto de la banda y público.





- Entrevista: plano general y detalle.





- Ensayo: plano general y detalle.





- Tomas de paso de publico bailando.



- Tomas de archivo de la sesión al parque filmada en 2015.



- Créditos con texto en la izquierda y toma en la derecha de banda y público en vivo.

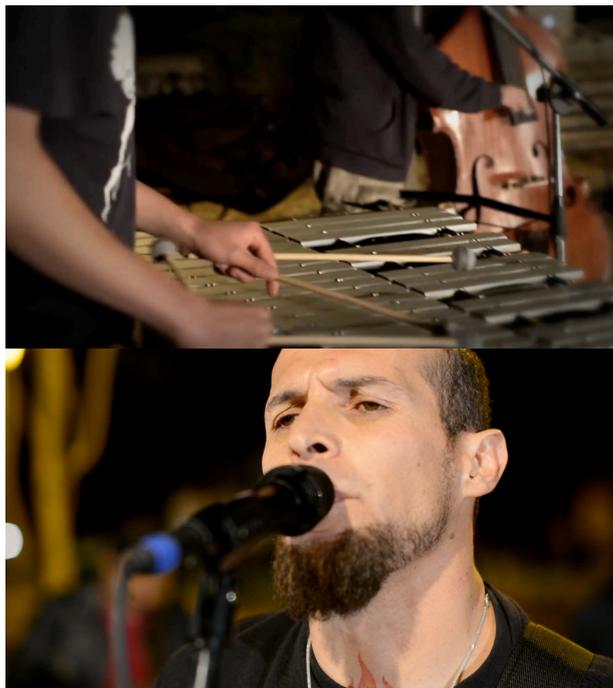


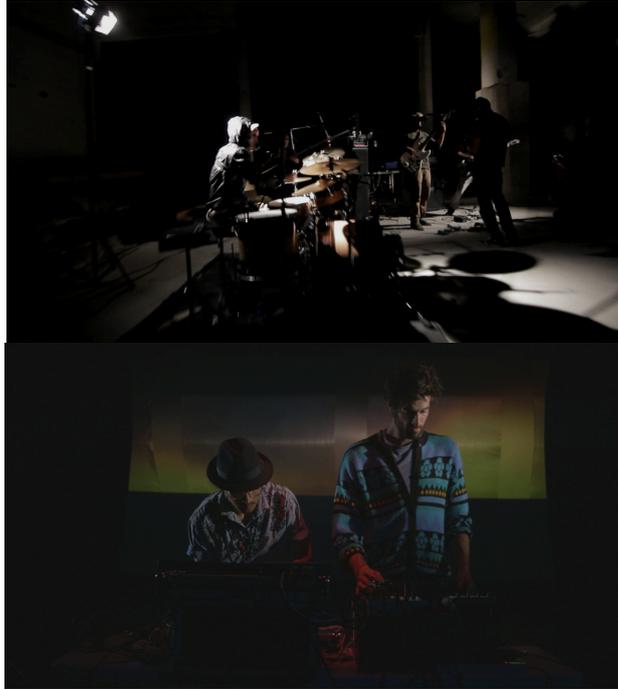
## Sesiones al Parque

- Estilo: colores variados, debido al uso de tomas de archivo.
- Animación: logo *Sesiones Al Parque*.



- Tomas picadas de videos de archivo realizados en *Sesiones Al Parque*.





- Entrevista: plano general y detalle.



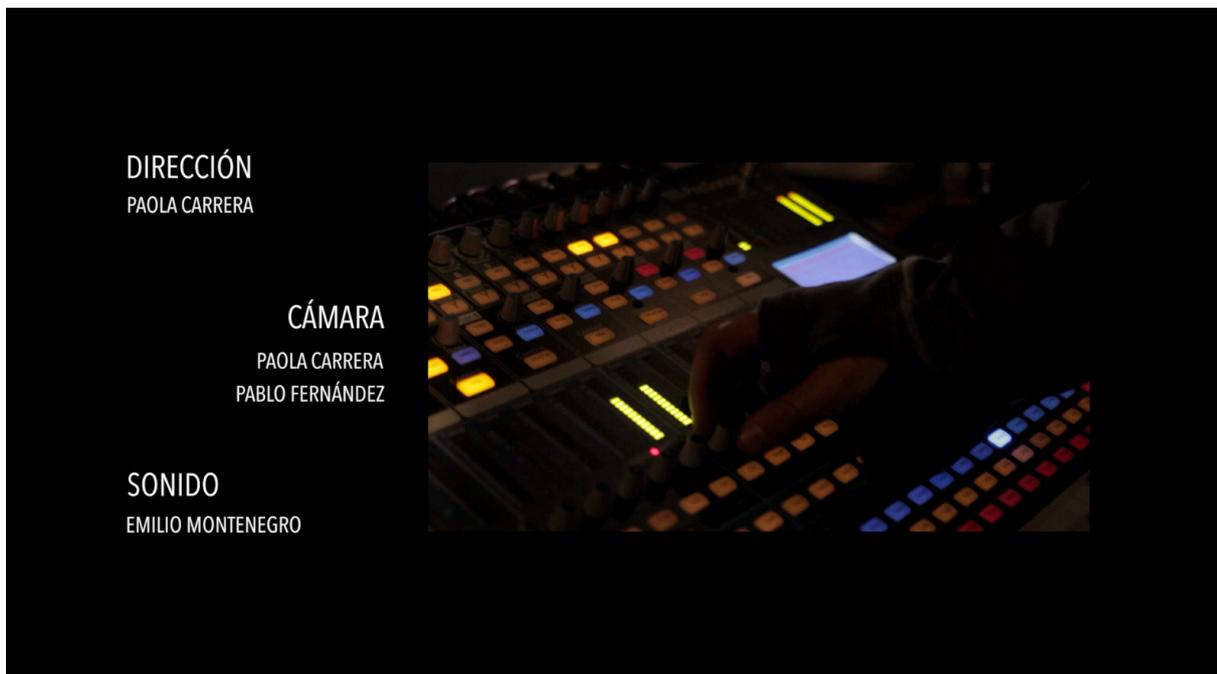


- Tomas varias de archivo de videos originales y de tras cámaras de la sesiones.





- Créditos con texto en la izquierda y toma en la derecha de tras cámaras.



## 5.5 ESTRUCTURA

	<b>BLOQUE 1:</b>	
	<b>Introducción (1')</b>	
<b>BLOQUE</b>		<b>NOTAS</b>
Logo		Animación de logo
Concierto		Presentación en vivo de la banda
	<b>BLOQUE 2:</b>	
	<b>Desarrollo (3')</b>	
<b>BLOQUE</b>		<b>NOTAS</b>
Entrevista		Historia de la banda
		Estilo de la banda: forma
		Concepto de la banda: fondo
	<b>BLOQUE 3:</b>	
	<b>Desenlace (1')</b>	
<b>BLOQUE</b>		<b>NOTAS</b>
Sesión filmada		Interpretación de Sesiones al Parque
	<b>CIERRE</b>	
	Créditos finales	

## 5.6 GUIÓN

FADE IN.

INTRO LOGO

TRANSICIÓN A CONCIERTO.

INTERIOR CONCIERTO EN VIVO CASA HUMBOLDT.

PLANOS DETALLE, GENERAL Y MEDIO DE LA BANDA.

ENTREVISTA.

PLANOS DETALLE Y GENERAL.

ENSAYO DE LA BANDA.

PLANOS DETALLE Y GENERAL.

(se intercalan las tomas  
mientras sucede la  
entrevista)

INTERIOR CONCIERTO EN VIVO CASA HUMBOLDT.

PLANOS DETALLE, GENERAL Y MEDIO DE LA BANDA Y DEL PÚBLICO.

ENTREVISTA.

INTERIOR CASA MOJOU.

PLANOS A CONTRALUZ Y DETALLE DE MIEMBROS DE LA BANDA.

(continúa la entrevista con  
tomas intercaladas de  
integrantes de la banda)

INTERIOR PARQUE O GALPÓN DONDE SE REALIZÓ LA SESIÓN AL  
PARQUE

PLANOS GENERALES DE LA FILMACIÓN DE LA SESIÓN.

ENTREVISTA.

(picado de la sesión al  
parque)

TRANSICIÓN A NEGRO.

CRÉDITOS JUNTO CON CLIP DE LA BANDA CONVERSANDO.

FADE OUT.

## 5.7 PRESUPUESTO

PRE-PRODUCCIÓN	Cantidad	Costo Unitario	CostoTotal	Temporada	TOTAL
Guion	1	80	80	480	480

PRODUCCIÓN	Cantidad	Costo Unitario	CostoTotal	Temporada	TOTAL
<b>EQUIPO TÉCNICO</b>					<b>7320</b>

Director	1	300	300	1800	
Camarógrafo	2	200	400	2400	
Sonidista	1	150	150	900	

EQUIPOS RODAJE	Cantidad	Costo Unitario	CostoTotal	Temporada	TOTAL
Cámara Canon t4i	1	80	80	480	
Cámara Canon 70D	1	80	80	480	
Micrófono Rode	1	40	40	240	
TASCAM	1	40	40	240	
Tripode	1	30	30	180	
Rig	1	40	40	240	
Luces	3	40	40	240	

LOGÍSTICA	Cantidad	Costo Unitario	CostoTotal	Temporada	TOTAL
Movilización	1	20	20	120	

POST-PRODUCCIÓN	Cantidad	Costo Unitario	CostoTotal	Temporada	TOTAL
Edición	1	500	500	3000	3600
Animación	1	100	100	600	

DETALLE	Por Episodio	Por temporada
Total pre- producción	80	480
Total Producción	1220	7320
Total Post-Producción	600	2100
Subtotal 1	1900	9900
12% IVA	228	1188
Subtotal 2	2128	11088
5% imprevistos	106.4	554.4
<b>TOTAL</b>	<b>2234.4</b>	<b>11642.4</b>

## 5.8 OBJETIVOS

### **Objetivo general:**

- Crear una plataforma digital que permita visibilizar la escena independiente ecuatoriana.

### **Objetivos específicos:**

- Convertirse en un medio de difusión referente para las bandas locales independientes con el fin de fomentar la cultura musical en el Ecuador.
- Articular estrategias comunicacionales que permitan acceder al mayor público posible.
- Priorizar en la difusión de bandas independientes, el esparcimiento cultural y la producción local de materiales audiovisuales de calidad.
- Crear redes de distribución de la música grabando en diferentes sitios ya que, el grabar en espacios públicos hace posible llegar a una mayor audiencia logrando el objetivo principal del proyecto: hacer de la música nacional un bien accesible al público.

## CONCLUSIONES

Cuando hablamos de música independiente, no nos referimos a un género musical sino a un modo de generar música. Esto tiene implicaciones muy fuertes sobre la vida de aquellos que crean siguiendo este modo de acción, por esa razón ha sido importante presentar la problemática de la música independiente y generar contenidos que aporten al crecimiento de la plataforma Sesiones Al Parque. Este crecimiento viene cargado de aprendizajes, comentarios y recomendaciones (algunos de ellos subjetivos pero no menos importantes). Mi participación en Sesiones va más allá de esta tesis, yo grabo y edito muchos de los videos y por eso esta tesis ha generado un nuevo tipo de acercamiento con las bandas que es más íntimo y personal. Los productos que sumo a la plataforma exploran aspectos particulares de cada banda y de los miembros del proyecto y así buscan un acercamiento más humano entre público y artistas para aportar a una nueva comprensión del fenómeno independiente y también a una mayor valoración del esfuerzo y el trabajo autogestivo para que pueda tornarse sustentable.

Espero que estos productos demuestren ese acercamiento que comunica algunas cosas: ser músico requiere mucho trabajo, coordinación y ensayo, detrás de cada performance o video hay una cantidad grande de trabajo (largos ensayos y gestión de recursos por ejemplo) tanto de parte de los músicos como de aquellos que formamos parte del backstage, y lastimosamente en nuestro país es un trabajo con poco reconocimiento

La gran fortaleza de la música independiente que se difunde por medios digitales es la posibilidad de llegar a un alcance nacional e internacional. Las “masas” que consumen a través de medios digitales son altamente capaces de consumir y crear, entender estas dinámicas es muy importante para dar nuevos pasos y proponer nuevas formas de conocer el arte y apoyar a aquellos que lo producen. Financiamiento, difusión y feedback son algunas

opciones que brinda el internet a los usuarios y a los artistas. Espero que estos videos tengan el mismo alcance y difusión que han logrado los videos de las sesiones y muestren una nueva exploración del formato en el proyecto.

Quedan pendientes muchas interrogantes sobre la música independiente: ¿cuáles son los mecanismos para hacerla sustentable?, ¿qué tanto deben ceder los artistas en cuanto a su calidad de vida?, ¿qué organismos pueden estimular, subsidiar e invertir en este campo?, ¿puede una propuesta independiente producirse en masa y mantener sus valores estéticos originales?, ¿cómo creamos públicos? Y quedan también muchas respuestas a futuro, espero que este trabajo sea útil para dar una base a nuevas propuestas.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

“About us”. (2016). Recuperado el 28 de marzo del 2016 de, [www.soundcloud.com/pages/contact](http://www.soundcloud.com/pages/contact)

Adorno, T., & Horkheimer, M. (1970). *Dialéctica de la Ilustración*. Madrid: Editorial Trotta.

Bourdieu, P., & Wacquant, L. (2005). *Una invitación a la sociología reflexiva*. Buenos Aires: Siglo XXI Editores.

Eco, H. (2010). *Apocalípticos e integrados*. Buenos Aires: De Bolsillo.

Giddens, A. (2008). *Consecuencias de la modernidad*. Buenos Aires: Alianza Editorial.

Han, B. C. (2014). *En el enjambre*. Barcelona: Editorial Herder.

Viteri, J. P. (04 de Marzo de 2016). La música independiente en el Ecuador. (P. Carrera, Interviewer)

“Quienes Somos”. (2016). Recuperado el 31 de marzo del 2016 de, <http://radiococoa.com/RC/>

Tolkien, J. R. R. (2013). *El Silmarillion*. Buenos Aires: Editorial Planeta.