



República Bolivariana de Venezuela
Universidad Monteávila
Facultad de Ciencias de la Comunicación e Información

Creación de un e-book multimedia en español para la difusión de la cultura pop dentro del entorno digital

Proyecto Final de Grado, para optar por el Título de Licenciado en Comunicación Social

Realizado por:
Castro León, Calixta Mikaela V-30.817.362

Tutor:
Tarazona, Willmar V-13.311.690

Caracas, junio de 2022

DEDICATORIA

Al universo que me iluminó y me dio la fuerza para continuar el proyecto hasta finalizarlo; a mi misma por no rendirme en el camino; a la diversidad de artistas que se dedican al género musical electrónico, y que gracias a ello este continúa evolucionando.

AGRADECIMIENTOS

Agradezco a todas las personas que me acompañaron, y por ende, apoyaron en el plano emocional y práctico para poder llevar a cabo este proyecto; a mi familia por estar presente en cada paso y ofrecer su ayuda ante cualquier situación; a mi tutor, Willmar Tarazona por aceptar trabajar conmigo, confiar en el proceso, su paciencia, ánimo y sus amplios conocimientos fueron la mejor guía que pude tener para lograr mis objetivos; a todos los profesores durante la carrera, quienes me otorgaron las enseñanzas necesarias para forjar mi aprendizaje, y así poder realizar este trabajo; y por último, a la Universidad Monteávila por haberme brindado una educación de excelente calidad todos estos años, por ofrecer los mejores espacios para mis estudios y darme la oportunidad de formarme como una brillante profesional.

República Bolivariana de Venezuela
Universidad Monteávila
Facultad de Ciencias de la Comunicación e Información

RESUMEN

El proyecto surgió como una respuesta al vacío informativo que existe en los medios, en idioma español, sobre la música electrónica. Se contempló que era una necesidad brindar un aporte a la sociedad, más aún a la juventud, sobre este género ya que la mayoría no cuenta con los conocimientos para su total comprensión. Sin embargo, muchas personas suelen escucharla con frecuencia. En Venezuela, no se propician suficientes iniciativas con relación a festivales de música electrónica, y a través de un *e-book*, se propone profundizar en la historia y evolución de este género musical para informar. Para este Proyecto Final de Carrera, se trazó una estrategia para ejecutarlo. Para ello, fue necesaria la recopilación de datos a través de una encuesta. Se hizo, así mismo, una investigación documental sobre la creación de libros digitales interactivos, características, ventajas, desventajas y sus avances en el vasto mundo de la tecnología. En cuanto al desarrollo de contenido para el libro digital, se indagó sobre la evolución de la música electrónica, sus representantes, festivales de música, entre otros aspectos. En relación con el concepto, se escogió la tipografía y se definió sus usos, además de establecerse un mismo tono de la comunicación para la publicación. Se seleccionó, además, una paleta de colores que transmitiera la esencia del tema abordado, aportando así a su comprensión. Posteriormente, se realizó un breve análisis de las plataformas y tendencias de los libros digitales. Luego se creó el temario que permitió el desarrollo de los capítulos que formaron parte del contenido del *ebook* interactivo. Seguidamente se realizaron los bocetos, maquetación y montaje del libro digital para su publicación en Internet, realizando el proceso de curaduría de contenido. Este proyecto permitió comprender un poco más sobre los libros electrónicos, sus procesos de creación y el cómo realizar la curaduría de contenidos.

Modalidad del trabajo: Diseño de medios multimedia

Palabras clave: *e-book*, música electrónica, plataformas digitales

ÍNDICE

DEDICATORIA

AGRADECIMIENTOS

RESUMEN

INTRODUCCIÓN

CAPÍTULO I: PRESENTACIÓN DEL PROYECTO	7
1.1 Planteamiento del problema	7
1.2 Objetivo general	9
1.3 Objetivos específicos	9
1.4 Justificación	9
1.5 Alcance y delimitación	12
CAPÍTULO II: ESTRATEGIA	13
2.1 Cronograma de actividades	17
CAPÍTULO III: LA PROPUESTA	18
3.1 Ventajas y desventajas de los ebooks	19
3.2 Historia y evolución de los ebooks	22
3.3 Recopilación de datos	23
3.4 Construcción de contenido para ebook	26
3.4.1 Introducción del libro	26
3.4.2 Capítulo 1: ¿Qué es la música electrónica?	27
3.4.2.1 Música electrónica venezolana	28

3.4.3 Capítulo 2: Antecedentes de la música electrónica	31
3.4.4 Capítulo 3: Beneficios de escuchar música electrónica	35
3.4.5 Capítulo 4: La mujer en el mundo de la música electrónica	39
3.4.6 Capítulo 5: Recordando a Vangelis...	47
3.4.7 Aspectos gráficos y de identidad del ebook	52
3.4.8 Bocetos del libro digital	54
3.4.9. Presentación de maquetas del ebook	61
3.4.10. Otras consideraciones de diseño y maquetación	86
3.4.11 Temario desarrollado para el libro digital	90
CONCLUSIONES	91
RECOMENDACIONES	92
REFERENCIAS	93

CAPÍTULO I

PRESENTACIÓN DEL PROYECTO

1.1 Planteamiento del problema

Se realizará la creación de un *ebook* o libro digital como una propuesta de diseño de medio multimedia, que permita la difusión de contenidos asociados a la cultura pop, específicamente a manera demostrativa el género musical electrónico o también conocido como música electrónica. Con la creación de este medio de difusión digital se pretende abordar la evolución de la música electrónica en el mundo, su importancia y trayectoria de los festivales de música, siendo un ejemplo para futuras creaciones de *e-book* que se dediquen a la difusión de la cultura pop desde cualquiera de sus ángulos temáticos.

Con el crecimiento exponencial de los medios electrónicos, para la difusión de información de valor en las diferentes áreas del conocimiento humano, se han incrementando notablemente los vacíos informativos en español, teniendo una cantidad excesiva de contenidos principalmente en inglés u otros idiomas, limitando así el alcance, comprensión y conocimiento de diversos temas, específicamente los vinculados al desarrollo de la cultura pop, en especial los géneros musicales no nativos de habla hispana.

Esta situación limita a muchos entusiastas de la música electrónica, la cual será el foco informativo para desarrollar el presente Proyecto Final de Carrera, en cuanto al acceso a la información, la comprensión total del género y sus tendencias, llevando en muchos casos a desistir de su entusiasmo por el género musical electrónico.

Este vacío informativo de la música electrónica en español ha contribuido a un proceso de desinformación sobre el género entre jóvenes de las generaciones *millennials* y *centennials* quienes, ante la desinformación, carecen de argumentos para la comprensión en su justa dimensión; derivado en debates poco profundos sobre el aporte

en la cultura pop o, en el peor de los casos, un total desconocimiento o deformación de la realidad.

También, las nuevas generaciones, impactadas por el uso de las tecnologías y el acceso inmediato a la información han minimizado sus tiempos de lectura. La lectura es una actividad individual y compleja, que requiere un esfuerzo y debe ejercitarse para que se pueda disfrutar. Los adolescentes y jóvenes en general, suelen priorizar las relaciones sociales, por lo que, si anteriormente eran buenos lectores, ahora abandonan la afición a la lectura por la presión social. (Corbella, 2021).

Con la efervescencia adolescente, de los 15 a los 18 años, momento de descubrimientos vitales, la Federación de Gremios de Editores de España afirma que el hábito de la lectura se esfuma; solo 44,7% de niñas y niños de esa edad leen de manera habitual. Por otro lado, el porcentaje de lectores entre los 10 y los 14 es de 70,8%. (Corbella, 2021).

Esta tendencia ha evidenciado la necesidad de desarrollar contenidos multimedia mucho más atractivos, donde los textos y los elementos audiovisuales puedan narrar historias memorables, fáciles de comprender y además se conviertan en alternativas de sano entretenimiento, cargadas de información fidedigna y de lectura rápida.

Los e-book o libros electrónicos ofrecen esta posibilidad al presentarse como una alternativa de medio de difusión digital simple, cuyas características están atadas a lograr una pronta comprensión de los temas, practicidad en su uso y versatilidad en la presentación, dejando abierta la puerta al desarrollo de la creatividad y la innovación.

Dada esta situación, ¿es posible crear un medio digital capaz de difundir, de manera sencilla, la información básica sobre temas de actualidad para las audiencias interesadas en la cultura pop? ¿Es posible desarrollar un *e-book* interactivo que cumpla con esta premisa?

1.2 Objetivo general

Crear un ebook multimedia en español para la difusión de la cultura pop dentro del entorno digital

1.3 Objetivos específicos

Para lograr el objetivo general del proyecto, se tendrán como objetivos específicos los siguientes:

- Recopilar datos de investigación para desarrollar la plataforma *e-book* y el tema a abordar a efectos prácticos, en este caso música electrónica.
- Definir el *look and feel* y realizar la maquetación del *e-book*.
- Desarrollar la propuesta del temario para el libro digital.

1.4 Justificación

La carencia de información en español sobre la evolución de la música electrónica, como ramificación de la música dentro de la cultura pop, impacta en el conocimiento de este género entre los jóvenes *millennials* y *centennials* de habla hispana.

Según la RAE (2022) “la información se define como la comunicación o adquisición de conocimientos que permiten ampliar o precisar los que se poseen sobre una materia determinada. La desinformación, por el contrario, se define como falta de información o ignorancia.”

Esta desinformación está cada vez más presente en las nuevas generaciones ya que existe un vacío de información en internet sobre el género musical electrónico.

Para combatir estos problemas, que afectan directamente a la comprensión del género mencionado, se creó un espacio digital considerando el *e-book* como una plataforma de comunicación masiva sobre la evolución de la música electrónica. Se buscó, a través del libro digital, dar a conocer los diversos aportes de artistas musicales

a lo largo del tiempo; además de la inmensa cantidad de festivales de música que han prosperado hasta la actualidad, en los que ha destacado la música electrónica.

Así mismo, se han notado grandes avances en este género, sobre todo en una era digital como la actual. Con el *boom* de la tecnología, la música electrónica en general, y más aún con el surgimiento de los festivales alrededor del mundo, las personas se han visto más interesadas. Sin embargo, gran cantidad de ellas desconocen sus orígenes o artistas característicos en la actualidad como Infected Mushroom, Grimes, Sophie, entre muchos otros.

La creación de un libro digital sobre música electrónica se debió al vacío de información sobre este tema. La mayoría de los jóvenes de las nuevas generaciones *millennials* y *centennials* no tienen conocimiento, por ejemplo, de la definición de música electrónica.

Este género musical, según el músico venezolano Miguel Noya (2014), se puede describir como “aquella hecha utilizando tecnologías de audio analógica y/o digital, donde este elemento es una clave estética de la obra. Según el pianista y compositor venezolano Ricardo Teruel (2007) “yo siempre he dicho que la música electrónica es un recurso no una definición de estilo ni mucho menos... pero prefiero definirla como música con medios electrónicos, dentro de cualquier cosa, estructuras sonoras que uno hace utilizando medios electrónicos”, (Noya 2014).

Según el documental de *Netflix What We Started* (2017), la música dance/electrónica siempre fue una forma de escape y de liberación. La persona se suele perder en ese estado de sonoridad.

Por otra parte, gran cantidad de personas desconoce los beneficios de la música electrónica. A través del libro digital, se busca igualmente que más personas se sientan motivadas a escuchar este género.

Según un artículo de Zona 69 (2019), un blog de música electrónica, algunos beneficios de la música electrónica son, primero, transmite energía y buenas vibraciones. Se ha demostrado científicamente (zona69, 2019) que la música mejora el estado de ánimo. La música electrónica propicia un estado de alegría y armonía. Se podría decir que la electrónica es ese amigo que te dice: «Vive la vida, no te amargues».

Así mismo, combate la depresión ya que está demostrado científicamente, según el blog Zona 69, que reduce los niveles de cortisol (zona69, 2019).

Otro beneficio de la música electrónica es que ayuda durante los entrenamientos deportivos. Es un básico escuchar música mientras se hace deporte. La música electrónica motiva de tal manera que permite obtener un mayor rendimiento en los entrenamientos. Esto ocurre porque hace poner el foco en el ejercicio y pensar menos en el cansancio que produce. Así mismo, otro aspecto positivo es que la música electrónica tranquiliza al cerebro.

El DJ es uno de los personajes más recientes y en algunos casos de los que más difunden el género de música electrónica en la actualidad. Toda una discusión se puede plantear sobre el tema de su papel en esta historia, (Noya, 2014). Se podría considerar que hoy en día, ha surgido un *boom* de la música electrónica. Desde su aparición a finales de los 60, surgen igualmente los festivales de música electrónica tan reconocidos al día de hoy; estos son caracterizados por fiesta, baile y grandes descubrimientos musicales. Por consiguiente, se creará un *e-book* interactivo para aportar información ya que el género está en su mayor apogeo desde el siglo veinte, y profundizar en la evolución, principales representantes, festivales de música electrónica alrededor del mundo, entre otros.

Un *e-book*, en primer lugar, es la versión digital de un libro que puedes leer en diferentes dispositivos, Los libros digitales se pueden leer a través de diferentes medios, ya sea computadora, teléfono o *tablet*, pero en todos los casos se necesita un programa lector, o también conocido como *e-Reader* (Techlib, 2022).

La finalidad de crear un contenido con este formato es brindarles a las personas un contenido más profundo sobre algún tema de su interés (40defiebre, 2022). Sobre todo, a los jóvenes que suelen ir a festivales de música electrónica, sin embargo, no conocen a fondo este género musical, y que se encuentra en auge desde hace varias décadas.

1.5 Alcance y delimitación

El presente Proyecto Final de Carrera tiene como fin último la presentación de un prototipo de *e-book* electrónico. Se trata de un *ebook* tipo piloto para establecer la visual final propuesta en su estructura principal, pero no es la ejecución de la redacción, maquetación y ejecución del libro completo. El modelo piloto permitirá mostrar un poco cómo se verán los capítulos, cómo es la distribución de los elementos, considerando lo que se va a presentar en este caso, durante el desarrollo del trabajo.

CAPÍTULO II ESTRATEGIA

Para desarrollar el presente Proyecto Final de Carrera, se considerarán dos escenarios: 1) la creación del medio digital *e-book* para la difusión de información en plataformas digitales, y 2) la recopilación e investigación de información confiable e histórica sobre la evolución de la música electrónica para ejemplificar la ejecución del libro digital como canal eficiente de distribución.

En el siguiente gráfico se demuestra la estrategia aplicada para realizar el Proyecto Final de Carrera de manera eficiente y considerando todas sus etapas: pre-producción, producción y publicación de contenido multimedia.

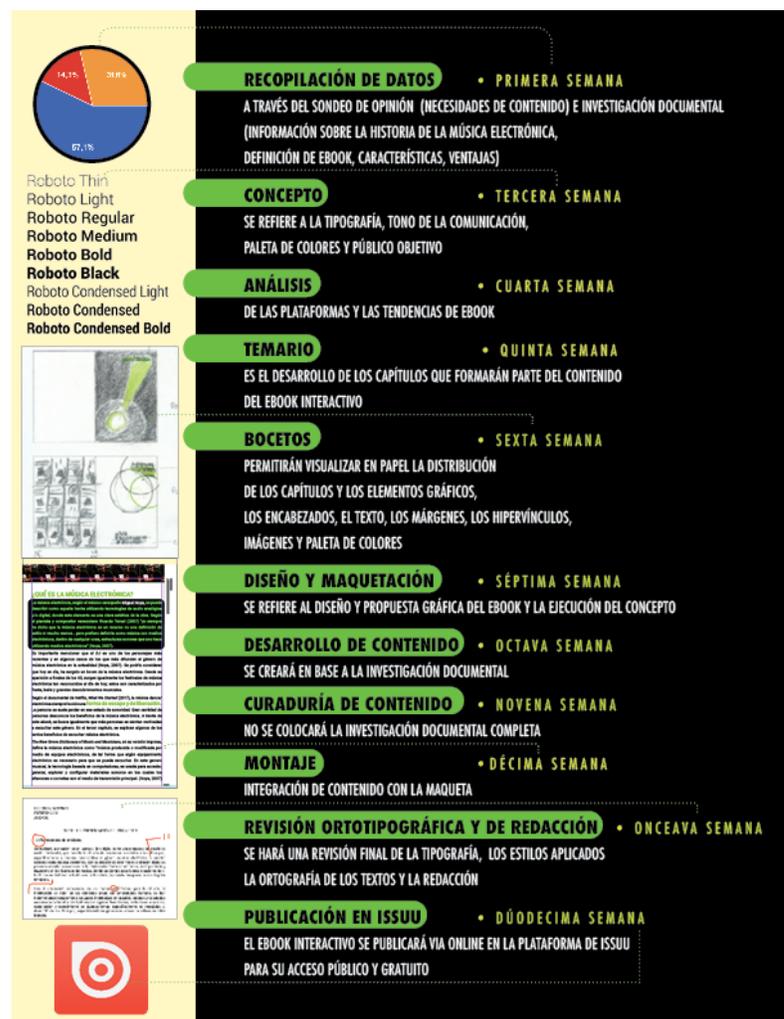


Imagen 1. Estrategia desarrollada para la ejecución del proyecto. Fuente: Elaboración propia

A continuación, se presenta una breve descripción de las acciones a realizar para desarrollar el Proyecto Final de Carrera.

La primera acción a tomar será la recopilación de datos. Se utilizarán técnicas para recaudar datos a través de entrevistas e investigación documental. Se realizarán preguntas a expertos y estudiantes de la UMA a través de un *Google Forms*. Este sondeo de opinión ayudará a comprender el entorno universitario, y el punto de vista de profesionales en música electrónica.

Así mismo, se realizará una exhaustiva investigación en Internet sobre la evolución de la música electrónica, instrumentos más relevantes como el sintetizador, sitar eléctrico, guitarra eléctrica, entre otros. Se desarrollará, además, una paleta de color y una tipografía adecuados para lo que se busca transmitir.

Seguidamente, se muestran capturas de pantalla de la encuesta ha realizar.

The image shows a Google Form titled "Encuesta PFC". The form is divided into two main columns. The left column contains introductory text, a contact email (ccastro_2023cs@alumno.uma.edu.ve), a "Cambiar de cuenta" link, a "Correo *" field with a sub-label "Tu dirección de correo electrónico", and a "Nombre y apellido" field with a sub-label "Tu respuesta". The right column contains three questions: 1) "¿Escuchas música electrónica?" with radio button options for "Sí", "No", and "A veces". 2) "De ser la primera pregunta afirmativa, ¿Que artistas escuchas?" with a text input field labeled "Tu respuesta". 3) "Se ha demostrado, según varios estudios que la música electrónica ayuda a la concentración, a la creatividad, a relajarse... ¿qué sientes al escuchar música electrónica? ¿Qué efectos te produce escucharla?" with a text input field labeled "Tu respuesta". A fourth question, "¿Le parece que la música electrónica ha evolucionado hasta el día de hoy? O por el contrario, ha involucionado?", is partially visible at the bottom right.

Imagen 2. Visual #1 de la encuesta. Fuente: Elaboración propia

<p>Como DJ / productor / investigador / estudiante, ¿Qué le gustaría ver o leer en un libro digital, específicamente de música electrónica?</p> <p>Tu respuesta _____</p>	<p>¿Qué papel consideras que cumple el Dj en la sociedad actual?</p> <p>Tu respuesta _____</p>
<p>¿Que artistas o Djs crees que han sido o son actualmente los más relevantes en la historia de la música electrónica?</p> <p>Tu respuesta _____</p>	<p>A través de la sonificación de biodatos, los hongos se pueden conectar a sintetizadores y generar sonido. Como Dj / productor / investigador de la música electrónica / estudiante, ¿Qué opinas sobre esto? ¿Se podría considerar como el futuro de este genero musical?</p> <p>Tu respuesta _____</p>
<p>¿Consideras que en la actualidad las personas saben de que se trata la música electrónica y la escuchan de una forma consciente?</p> <p>Tu respuesta _____</p>	<p>¿Qué opinas sobre el impacto ambiental que generan los festivales de música? ¿Qué crees que se pueda hacer para reducir los efectos negativos de los festivales en el medio ambiente?</p> <p>Tu respuesta _____</p>
<p>¿Qué papel consideras que cumple el Dj en la sociedad actual?</p> <p>Tu respuesta _____</p>	

Imagen 3. Visual #2 de la encuesta. Fuente: Elaboración propia

Como segunda acción, seguirá definir el *look and feel* del libro. Es decir, la visión desde el punto de vista conceptual. A través del boceto y el montaje del libro digital, en el programa de edición *Adobe InDesign*, se podrá observar la estructura, la división de la información en capítulos, los colores y el concepto gráfico. La intención es que el *look and feel* del libro tenga coherencia con la propuesta que busca transmitir la electrónica. Esto es propiciar un estado de relajación, buenas vibraciones y olvidar las preocupaciones por un momento.

Posteriormente, se realizará un análisis de las tendencias en la construcción del *e-book* multimedia. Se realizará una búsqueda entre diferentes libros digitales existentes en Internet que abordan temas de actualidad. Se revisarán libros digitales sobre música electrónica, por ejemplo, *Loops 1* y *Loops 2*, *120 años de música electrónica*, *Diseño de Contenidos en Medios Digitales*, *La Música Electrónica, Siglo XX: Influencia del Desarrollo Tecnológico en la Creación Musical*, entre otros.

La estructura de estos libros digitales es similar. Todos tienen de primero una dedicatoria a familiares y amigos, posteriormente el índice y luego inicia con los respectivos capítulos. Se caracterizan por sus portadas llamativas y coherentes con el respectivo tema a tratar.

El siguiente paso a seguir en la estrategia, es el desarrollo del temario del libro y las posibles secciones. Además, se definirá, en base a los hallazgos, la mejor forma de presentar la información en el formato de *e-book*, considerando los elementos básicos del uso de Internet (hipertextualidad, multimedialidad, interactividad y navegabilidad).

Así mismo, se dibujarán a mano alzada los bocetos que permitirán visualizar la distribución de los capítulos y los elementos gráficos, los encabezados, el texto, los márgenes, los hipervínculos e imágenes. Estos bocetos mostrarán la tipografía y la paleta de colores que se piensan utilizar.

Luego, se realizará el diseño y la maquetación. Esto hace referencia al diseño y propuesta gráfica del *ebook* y la ejecución del concepto en la plataforma *Adobe InDesign*. En cuanto al desarrollo de contenido, se creará en base a la investigación documental, la cual se fundamentará en un sondeo de opinión, en videos de YouTube y búsqueda de información, en internet, sobre la definición de *e-book*, características, ventajas y desventajas, también sobre música electrónica, su historia e íconos más importantes.

Posteriormente se realizará la curaduría de contenido. Esta se refiere a la depuración de los contenidos recabados para desarrollar el temario. Se tomará en cuenta lo referente a los detalles técnicos.

Después de la curaduría de contenido, sigue el montaje, que es la integración de contenido con la maqueta. Esta última ya estará diseñada en el programa de *InDesign*. Posterior a esta acción, se continuará con la revisión final, tanto la parte del contenido como del diseño.

Finalmente, como última acción, se realizará la publicación del libro digital en la plataforma virtual Issuu, que permite la carga de este tipo de contenidos para su distribución de forma gratuita.

2.1. Cronograma de actividades

A continuación, se presenta el cronograma general para la ejecución del proyecto en sí mismo, que permitió organizar las actividades y tareas para su desarrollo en los lapsos máximos establecidos por las autoridades universitarias.

Marzo 2022	Primeras reuniones con el tutor, tanto presenciales como virtuales, en las que se definió la modalidad y el tema del proyecto.
Abril 2022	Investigación documental sobre los libros digitales y el tema a tratar, en este caso la música electrónica.
Mayo 2022	Creación de los bocetos, diseño y montaje del <i>e-book</i> en <i>InDesign</i> y redacción del tomo del Proyecto Final de Carrera.

Tabla 1. Cronograma general de actividades del Proyecto. Fuente: Elaboración propia

CAPÍTULO III

LA PROPUESTA

Para el Proyecto Final de Carrera, se escogió el formato de libro digital, o también conocido como *e-book*. Este formato, según la página de la Cepal (Comisión Económica para América Latina y el Caribe, 2022), es una contracción del término *electronic book*, en español, libro electrónico. Es un concepto general utilizado para designar la versión digital de una publicación impresa o cualquier contenido digital organizado como libro.

Los libros electrónicos pueden estar armados en diferentes formatos, según su uso y el dispositivo en el que van a ser almacenados. Las extensiones más comunes son *pdf, epub, mobi, rtf, swf*. Para el Proyecto Final de Carrera, se usó el formato Epub, en inglés *electronic publication*, ya que puede visualizarse también fácilmente en los dispositivos móviles. El libro digital se colgó en la plataforma Issuu para que pueda ser visto y consultado sin costo desde cualquier parte del mundo. Se escogió esta plataforma porque es ideal para la publicación de libros electrónicos de autores nuevos o no reconocidos, pues le da la oportunidad a todos de incluir sus trabajos sin costo (Issuu, 2022).

Issuu ofrece también una modalidad de pago, que permite una cantidad mayor de 50 páginas de contenido, que pueden ser comercializados. Los precios en esta plataforma para libros mayores a 50 páginas van desde 19 dólares hasta 269 dólares, considerando el peso de los archivos, país desde donde se emite la publicación, entre otras variables que establece dicha plataforma. Sin embargo, se decidió que fuera un *e-book* gratuito, para lograr que tenga más visitas y un mayor alcance a escala global, y aquellos que quieran acceder no tengan que pagar costos adicionales.

El *e-book* se publicó en un sitio web como Issuu para que estudiantes de la UMA, DJs, productores y todos aquellos interesados tengan un acceso fácil y rápido.

Los formatos que sirven para los diferentes tipos de móvil son Epub y Mobi. Epub funciona en cualquier dispositivo Apple o Android, siempre y cuando tenga cargada una aplicación que lea formato *epub*. *Mobi*, por otro lado, funciona en los lectores electrónicos Kindle de Amazon. (Castillo, 2020).

3.1. Ventajas y desventajas de los e-books

A continuación, se mencionan y explican algunas ventajas de los *e-books* o libros electrónicos. (Castillo, 2020)

- No ocupan espacio. Es evidente que los amantes de los libros suelen tener un problema de espacio. Los libros inundan todo su alrededor, con la consecuente acumulación de polvo.
- Los *e-books* son una opción amigable con el ambiente ya que no requieren de una impresión en papel.
- Otra gran ventaja es que los libros electrónicos no se deterioran, ni se pierden. Aunque se extravíe el *e-Reader* o lector electrónico, se puede encontrar una copia almacenada en Internet.
- Así mismo, son más económicos y rápidos de producir. Al disminuir los costos por almacenamiento y transporte, los precios de los libros electrónicos suelen ser más bajos que los costos de los libros impresos. El ciclo de producción, es más rápido lo que permite disponer de libros sobre temas de actualidad con mayor eficiencia y velocidad.
- Desafían el tiempo, pueden ser entregados casi al instante. No hay que ir a la librería o biblioteca, o adquirirlo vía internet y esperar por la llegada del libro. Se tiene toda una librería al alcance de un clic. Se afirma que por esa razón y por los precios las personas están leyendo más.

- No tienen ediciones agotadas. Con las ediciones electrónicas el libro siempre estará disponible globalmente.
- Otro beneficio es que los libros digitales son totalmente adaptables, se adecúan al lector. Se puede ajustar el tamaño, el tipo de letra y escoger el color del papel. Los *e-books* son de fácil consulta. Se puede buscar una palabra o frase instantáneamente. Muchas veces las personas recuerdan haber leído algo en un libro, pero no anotan la página. Con la búsqueda de las palabras clave se puede encontrar cuántas veces se cita una palabra.
- La mayoría de los *e-books* traen diccionarios incorporados o permiten incorporarlos fácilmente. Además, se pueden instalar otros diccionarios si se leen libros en distintos idiomas. También tienen enlaces activos para búsqueda instantánea de información adicional, conocidos como *hyperlinks*.
- Socializan la lectura y hay más interacción con el autor. Con los libros electrónicos se pueden compartir citas Facebook, Twitter y otras redes con solo un clic. De igual manera, se pueden conocer cuáles son las partes favoritas de otros lectores.
- Son portátiles. Se puede llevar una biblioteca entera en un lector electrónico como Kindle. Los libros electrónicos se caracterizan por su practicidad y comodidad en el día a día.
- Permiten a los editores publicar más, y a los lectores a leer más. La publicación de libros tradicionales ha estado también bajo presiones económicas, por lo que muchos editores han reducido y limitado el número de autores y temas, limitándose a aquellos que permitan una ganancia segura. Con los libros electrónicos disminuye esa presión y los editores pueden trabajar con un mayor número de autores, y en una amplia variedad de contenidos.

Tomando en cuenta las ventajas mencionadas de los libros electrónicos, se explicarán ahora, algunas desventajas de los *e-books*. (Castillo, 2020)

- No son objetos físicos independientes. Necesitan de un lector electrónico, una computadora, un teléfono inteligente o algún otro dispositivo electrónico para su lectura, y también de una conexión a Internet para comprarlos.
- No tienen un formato estandarizado. Pueden ser leídos en diversos formatos. Entre ellos están *Epub*, *Amazon Kindle* (azw), *Microsoft LIT* (lit), *Sony Media* (lrf), *Fiction Book* (fb2), *Mobipocket* (prc).
- Requieren, así mismo, de un aprendizaje inicial. El libro tradicional puede ser leído por cualquier persona, sin embargo, el *e-book* requiere del conocimiento mínimo de la nueva tecnología para el manejo del dispositivo lector, como por ejemplo, comprender la interactividad, hipertextualidad, a través de los enlaces a videos e información adicional, subrayar y escribir notas.
- No pueden ser firmados por el autor. Se pierde parte del ritual tradicional de la presentación personal de un libro.
- Supone una dificultad regalar un *e-book* a otra persona. Aunque existen las Tarjetas de Regalo en las tiendas online, el proceso no es fácil para un inexperto, ni tiene el encanto del regalo de un libro impreso.
- Cansan más la vista. La luz emitida de las pantallas del lector electrónico es brillante y suele cansar a los lectores.
- No tienen olor y se pierde el tacto del papel. Hay variedad de personas que disfrutan el olor de los libros y el contacto físico del papel al pasar las hojas, y los libros electrónicos no satisfacen esa necesidad.

\

3.2. Historia y evolución de los e-books

Por otro lado, se considera oportuno en este capítulo explicar un poco la historia del libro electrónico, para de esta manera, entrar en contexto.

El hombre no puede entender la vida sin los libros. Los grandes avances de la humanidad, y los cambios de era se han determinado por la aparición de la escritura o por la invención de máquinas como la imprenta, que han conseguido llevar la palabra escrita e impresa de forma generalizada a todos los rincones del mundo. Sin embargo, la historia del libro electrónico es reciente y facilita la vida, se puede llevar todo en un bolsillo.

En la actualidad, la revolución digital no ha dejado de lado los libros. Pero si se ha dejado de acumularlos en papel, y almacenarlos en grandes bibliotecas para poder contar con millones de libros en dispositivos electrónicos. Un lector electrónico, como Kindle, ayuda a tenerlo todo siempre a la mano sin cargar peso. Los libros electrónicos simplifican la vida de las personas y han supuesto una revolución, también desde el punto de vista cultural (Penalva, 2009).

El libro electrónico es entonces, uno de los grandes avances de la tecnología (Penalva, 2009). La digitalización de los libros, y su paso del papel a la pantalla ha permitido la posibilidad de crear bibliotecas digitales. Así mismo, estas han brindado la opción de ofrecer miles de libros gratuitos sin necesidad de adquirirlos físicamente, con el Proyecto Gutenberg.

El Proyecto Gutenberg fue creado por el escritor estadounidense Michael Hart en 1971. Se trata de la biblioteca digital más antigua del mundo. Desde sus inicios, el Proyecto Gutenberg buscaba, y busca en la actualidad ser una biblioteca de libros electrónicos gratuitos de dominio público. Es decir, aquellas obras cuyos derechos ya han expirado o de las que se ha obtenido autorización del autor para su paso al dominio público. (Penalva, 2009)

Claramente, el Proyecto Gutenberg supuso un gran avance para la sociedad. Ahora la mayoría de las personas suele leer los libros en digital, es mucho más económico y sustentable con el ambiente.

3.3. Recopilación de datos

Ahora, se procede a una breve explicación de la encuesta creada vía *Google Forms* y las preguntas abiertas realizadas a estudiantes de la Universidad Monteávila, DJs, músicos y personas interesadas en la música electrónica. Cuando se realizó el proceso de recopilación de datos e información sobre su historia, el impacto en la sociedad, el impacto cultural, entre otros factores, se hizo igualmente un sondeo de opinión que permitió una mayor comprensión de la vigencia del género electrónico.

Se elaboraron diez preguntas en el sondeo de opinión, sin embargo, en este capítulo se mencionan y justifican únicamente las que aportaron un valor real al Proyecto Final de Carrera.

La pregunta número dos en la encuesta consistió en que artistas musicales electrónicos el encuestado(a) suele escuchar. Esta pregunta ayudó a poner en contexto y permite saber si es frecuente escuchar a los principales músicos y/o DJs de este género. Las respuestas más comunes fueron Martin Garrix, David Guetta, Calvin Harris, Avicii, Marshmello y Tiesto. Se pudo observar que las personas no conocen a variedad de artistas venezolanos, iconos del género electrónico o mujeres que se han destacado enormemente en la industria de la música electrónica.

En base a este sondeo, los artistas que se trataron en el *e-book* son Björk, Kraftwerk, el dúo *Infected Mushroom*, venezolanos de gran renombre como Miguel Noya, Arca, Oksana Linde y Alfredo del Mónaco, la DJ canadiense Grimes, Fernanda Piselli, Sophie, Anetha, Qrion y Mollie Collins. Estos no son tan conocidos por la mayoría de la gente, y se busca que su música sea más escuchada a través de propuestas como la planteada.

La tercera pregunta fue: “se ha demostrado, según varios estudios que la música electrónica ayuda a la concentración, a la creatividad, a relajarse... ¿qué sientes al

escuchar música electrónica? ¿qué efectos te produce escucharla?” Se pudo comprobar, a través del sondeo de opinión, que el género electrónico propicia un estado de relajación, activación y concentración en los encuestados.

Esta interrogante, se considera una de las más relevantes, ya que puede brindar un aporte significativo a la justificación del libro digital. Además, cuando una persona descarga un *e-book* y lo abre, sobre un tema que puede ser de interés para esta como la música electrónica, la persona suele estar, igualmente, relajada. Se establece una conexión, entonces, entre el acto de leer un *e-book* interactivo y el mensaje que busca transmitir la electrónica. Ambos actos tienen similitudes y derivan en una situación de tranquilidad, paz y atención absolutas.

Como cuarta pregunta, “¿le parece que la música electrónica ha evolucionado hasta el día de hoy? O, por el contrario, ¿ha involucionado?” Se estableció esta incógnita porque da pertinencia al trabajo. A través de la encuesta, se pudo observar que la mayoría de las personas comparten el mismo punto de vista, y afirma que el género mencionado ha evolucionado hasta la actualidad. Se ha logrado gran cantidad de avances en esta industria, es decir, está en su apogeo. Esto forma parte de la justificación de la creación de un medio digital como el libro digital interactivo. Se hizo un prototipo del *e-book* sobre este género musical para cubrir la necesidad de ese nicho de mercado que esta ávido de información, y que le interesa el género musical.

Como quinta pregunta se realizó la siguiente: “Como DJ / productor / investigador / estudiante, ¿qué le gustaría ver o leer en un libro digital, específicamente música electrónica?” Esta pregunta se consideró una de las mas importantes porque habla directamente del libro.

Se hizo un análisis de las respuestas de los encuestados, y muchos coinciden en que aspectos que desearían ver en el contenido del *e-book*. Estos fueron la historia de la música electrónica, evolución, datos curiosos, los efectos que tiene en las personas dicho género, creación y producción de música electrónica, Estos puntos fueron la base para

el desarrollo de contenido del libro digital. El motivo de esta pregunta fue llegar a un mayor entendimiento de lo que las personas querían leer, y tomando eso como fundamento, se hizo la investigación documental, y se creó el contenido para el libro electrónico.

“A través de la sonificación de biodatos, los hongos se pueden conectar a sintetizadores y generar sonido. Como DJ / productor / investigador de la música electrónica / estudiante, ¿Qué opina sobre esto? ¿Se podría considerar como el futuro de este género musical?” Gran cantidad de los encuestados no sabían de esto o tenían pocos conocimientos sobre el tema. Sin embargo, en el libro digital, se profundizó en el último capítulo sobre la interrogante establecida. De esa manera, se ahondó sobre un aspecto reciente del género, de la actualidad y del que muchas personas desconocen completamente.

A continuación, se anexa un gráfico de la encuesta de *Google Forms*. En el mismo, también se realizaron algunas preguntas cerradas, que permitieron visualizar los porcentajes de encuestados que escuchan el género electrónico, los que en algunas ocasiones si la escuchan y los que no la escuchan en ningún momento.

Se pudo notar que 54,1% de las personas si afirmaron escuchar música electrónica, es decir, 20 respuestas de 37. 18,9% de esos encuestados negaron escucharla, y 27% suele escucharla con regularidad.

¿Escuchas música electrónica?

37 respuestas

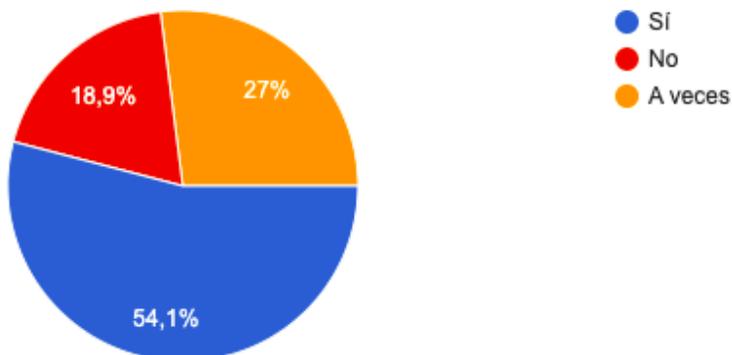


Gráfico 1. Pregunta de sondeo: ¿Escuchas música electrónica? Fuente: Elaboración propia

3.4. Construcción de contenido para el *e-book*

En este capítulo se contempla, igualmente, la documentación referida a la música electrónica del libro digital. A continuación, se puede encontrar la investigación realizada para el contenido del *ebook*.

3.4.1. Introducción del libro

Este *ebook*, tiene como propósito, incentivar una mayor interacción hacia la música electrónica y acercar a más personas a escucharla. Actualmente, la mayoría de los jóvenes no leen, de una forma tan recurrente, como las generaciones anteriores, y no poseen los conocimientos necesarios sobre este género musical. Por consiguiente, se ha creado este libro electrónico como medio de difusión de la electrónica en la comunidad universitaria y en la sociedad.

El *e-book* interactivo consta de cinco capítulos en los que se trata la definición, evolución y artistas más reconocidos en el país y en todo el planeta de la música electrónica, mujeres que se han destacado en la industria, los mejores programas para

la creación y producción de música electrónica, festivales de música alrededor del mundo, y en Venezuela.

A lo largo del libro electrónico, se pueden encontrar, así mismo, otros elementos interactivos como imágenes y enlaces de videos en YouTube. De esa manera, se espera que este medio se pueda disfrutar como una experiencia única y de trascendencia, que pueda brindar un aporte significativo a los lectores; y que el hombre y la mujer de hoy en día puedan, a través de este *e-book*, contar con una comprensión real de lo que ha sido la música electrónica a lo largo de la historia y, como esta ha evolucionado.

3.4.2. Capítulo 1: ¿Qué es la música electrónica?

La música electrónica, según el músico caraqueño Miguel Noya, se puede describir como aquella hecha utilizando tecnologías de audio analógica y/o digital, donde este elemento es una clave estética de la obra. Según el pianista y compositor venezolano Ricardo Teruel (2007) “yo siempre he dicho que la música electrónica es un recurso, no una definición de estilo ni mucho menos... pero prefiero definirla como música con medios electrónicos, dentro de cualquier cosa, estructuras sonoras que uno hace utilizando medios electrónicos” (Noya, 2014).

Por otra parte, el DJ es uno de los personajes más recientes y en algunos casos de los que más difunden el género de música electrónica en la actualidad (Noya, 2014). Se podría considerar que hoy en día, ha surgido un *boom* de la música electrónica. Desde su aparición a finales de los 60, surgen igualmente los festivales de música electrónica tan reconocidos al día de hoy; estos son caracterizados por fiesta, baile y grandes descubrimientos musicales.

Según el documental de Netflix, *What We Started* (2017), la música dance/electrónica siempre ha sido una forma de escape y de liberación. La persona se suele perder en ese estado de sonoridad. Gran cantidad de personas desconoce los beneficios de la música electrónica. A través de este e-book, se busca igualmente que

más personas se sientan motivadas a escuchar este género. En el tercer capítulo, se explican algunos de los tantos beneficios de escuchar música electrónica.

The New Grove Dictionary of Music and Musicians, en su versión impresa, define la música electrónica como “música producida o modificada por medio de equipos electrónicos, de tal forma que algún equipamiento electrónico es necesario para que se pueda escuchar. En este género musical, la tecnología basada en computadoras, es usada para acceder, generar, explorar y configurar materiales sonoros en los cuales los altavoces o cornetas son el medio de transmisión principal. (Noya, 2014)

3.4.2.1. Música electrónica venezolana

“La música evoluciona, algunos seres humanos evolucionan, otros seres humanos se degradan e involucionan. La música como elemento externo sigue su paso de evolución paralelo al desenvolvimiento de la expansión del universo”, (Noya, 2022).

- Miguel Noya. Es un reconocido compositor y músico electrónico venezolano con más de 35 años de experiencia profesional. Se graduó de la universidad de Berklee en Música electrónica, en 1981. Tiene además una maestría de Música de la Universidad Simón Bolívar, Venezuela, la cual culminó en 2007.

Noya es uno de los grandes incursores de la música electrónica en Venezuela. Aunque para 1976, ya estaba produciendo su propio material, en 1984 debuta oficialmente como solista con su álbum Gran Sabana, que fue aclamado tanto nacional como internacionalmente. Desde finales de los 80 formó un dúo con el músico Paul Godwin, conocido como Dogon, con quien editó varios discos, dedicándose sobre todo a la creación de paisajes sonoros.

También enfocó parte de su carrera en la creación de ambientación sonora para varias instalaciones de artes visuales y exposiciones que se llevaron a cabo en el país. Tras el paso de los años, Noya se ha mantenido vigente en la escena, publicando

Ballrooms on the Moon en el 2009, e involucrándose con artistas de la nueva era como Jimmy Flamante para realizar unos remixes de su exitoso álbum debut. Esta re-edición de 'Gran Sabana' fue publicada en el 2012, (Mateos, 2016).

En cuanto a venezolanos que Noya toma como referencia y admira, mencionó durante una entrevista realizada por Calixta Castro, "hay demasiados artistas y DJs en la actualidad, pero vale la pena mencionar a Arca, venezolano que está en el ojo del huracán donde baila lo artístico, tecnológico, vanguardia y comercial. Pero, son muchos y todos son relevantes. De todas partes del planeta. Se pueden contar en millones." (Noya, 2022)

- Alfredo del Mónaco. Fue de los incursores de la música electroacústica en el país, y uno de los pioneros del género en el mundo. Con un doctorado en Artes Musicales en la Universidad de Columbia, ya en 1966 estaba componiendo las primeras obras de música electrónica que se habían realizado en Venezuela: "Cromofonías" y "Estudio electrónico I". Posteriormente, compuso "Estudio electrónico II" y "Estudio electrónico III", unos experimentos electrónicos grabados con cinta. Otra de sus obras más destacadas es la pieza para cinta "Trópicos, banda magnética", una compilación de los sonidos más característicos de Caracas durante inicios de los 70. (Mateos, 2016).

Su trabajo es conocido alrededor del mundo como innovador y altamente fascinante, y a lo largo de su vida presentó sus obras en varios países de Europa y Latinoamérica. De igual manera, piezas suyas han sido interpretadas por ensambles de todo el mundo. Recibió el Premio Nacional de Música en 1968, y luego en 1999 por sus aportes en el campo de la música electroacústica, música concreta, experimentos sonoros y composiciones orquestales. Fue además uno de los fundadores de la Sociedad Venezolana de Música Contemporánea. (Mateos, 2016)

- Arca

La cantante y DJ venezolana Alejandra Gherzi Rodríguez, conocida como Arca, ha creado un cuerpo de trabajo sin precedentes basado en la música de club, el ruido experimental y la tradición de baladas de su Venezuela natal. (Arca, 2022).

Uno de sus trabajos más destacados, según su página web, se llama Mutant. El mismo representa la división de productos de Arca, un experimento lúdico en la construcción de mundos a través del diseño, la tecnología y el arte, (Arca, 2022). Ha publicado ocho álbumes de estudio y ha trabajado con artistas internacionales como Björk, Rosalía, Kanye West, Kelela y FKA Twigs. Se trata de una de las figuras electrónicas más relevantes de nuestro tiempo. Con brutal franqueza y audaz sinceridad, su música y sus actos performativos trabajan para desestabilizar lo binario y resistir a cualquier categorización, proponiendo en su lugar una tercera vía que incorpora a partes iguales juego y sensibilidad, (Arca, 2022).

- Oksana Linde

Es una artista que ha tomado gran relevancia en los últimos años. Se trata de una venezolana que empezó a componer música electrónica hace más de cuatro décadas, y en marzo de este año publicó su primer disco a los 74 años. La solista pertenece a esa misma estela creativa de artistas como Delia Derbyshire, Suzanne Ciani o Laurie Spiegel. Como ellas, supo crear un universo personal a partir de la exploración de los sonidos electrónicos y destacarse como artista musical en un entorno eminentemente masculino, (Cusica, 2022). *Aquatic and other worlds*, es su primer álbum, que recopila piezas electrónicas de sintetizador grabadas entre 1983 y 1989. Su trabajo se dio a conocer iniciada la década de los 80s, coincidiendo con el surgimiento de una nueva escena de música electrónica de sintetizadores venezolana, con nombres como Ángel Rada, Miguel Noya, Musikautomatika, Vinicio Adames, Oscar Caraballo, Aitor Goyarrola y Jacky Schreiber. Su música puede ser intensamente hipnótica y psicodélica, pero también melódica y lúdica.

Linde programa y toca todos los instrumentos, y desarrolla líneas melódicas que se superponen a *loops* y secuencias, así como a diversas capas de sonidos reverberantes y flotantes que van y vienen. establecen siempre una narrativa cinematográfica, y propia de la tradición de música de sintetizadores, Mateos (2016)

3.4.3. Capítulo 2: Antecedentes de la música electrónica

El primer dispositivo conocido capaz de grabar sonido fue el fonógrafo, patentado en 1857 por Édouard-Léon Scott de Martinville. Luego en 1878, Thomas Edison patentó el fonógrafo, que utilizaba cilindros similares al aparato de Scott. Aunque se siguieron utilizando los cilindros durante algún tiempo, Emile Berliner desarrolló el fonógrafo de disco en 1889.

Otro invento significativo que posteriormente tendría una gran importancia en la música electrónica fue la válvula termoiónica, creada por John Ambrose Fleming. Esta permitiría la generación y amplificación de señales eléctricas, la emisión de radio y la computación electrónica. León Theremin creó, después, el Theremin alrededor de 1919–1920 (Serrano, 2021)

Años 60

La década de los 60 puede ser considerada como la precursora de la música electrónica tal y como la conocemos. En esta época, una infinidad de compositores y músicos estaban trabajando con nuevos sonidos e instrumentos. En 1963, Ron Grainer y Delia Derbyshire crearon la primera melodía electrónica, era el tema musical de la serie de TV *Doctor Who*.

Por otro lado, Robert Arthur Moog, conocido también como Bob Moog, fue un inventor estadounidense, reconocido por crear el sintetizador en 1964, instrumento musical electrónico con el que se puede crear una gama infinita de sonidos electrónicos y artificiales. Su empresa, *Moog Music* introdujo posteriormente un sintetizador más

pequeño con un teclado, llamado *Minimoog*, que fue utilizado por multitud de grupos musicales y artistas famosos, haciéndose así muy popular, (Serrano, 2021).

Años 70

En 1970, Charles Wuorinen compuso *Time's Encomium*, convirtiéndose así en el primer ganador del Premio Pulitzer por ser una composición completamente electrónica. Los años setenta vieron igualmente cómo se generalizó el uso de sintetizadores en la música rock, con ejemplos como *Pink Floyd*, *Tangerine Dream*, *Yes* y *Emerson, Lake & Palmer* y David Bowie (Serrano, 2021).

A lo largo de los años 70, bandas como *The Residents* y *Can* abanderaron un movimiento de música experimental que incorporaba elementos de la música electrónica. La aparición del compositor e intérprete de música electrónica Jean-Michel Jarre, y la banda alemana Kraftwerk fueron clave para el desarrollo de este género.

En 1971, fue de gran importancia la creación del sintetizador Arp 2600. Fue inventado por el ingeniero estadounidense Alan Pearlman y el compositor francés Dennis Colin, en la empresa *ARP Instruments Inc.* Esta compañía fue una de las primeras fabricantes de sintetizadores estadounidenses, (Serrano, 2021).

Años 80

En los ochenta surge en Chicago la música *house*. El nombre viene de una discoteca de la ciudad llamada *The Warehouse*, donde el DJ residente Frankie Knuckles mezclaba la música disco con el *synth pop* europeo. La música *house* se caracteriza por tomar elementos del disco y por estar creada electrónicamente mediante sintetizadores, y contar además con patrones rítmicos de 4/4 muy marcados.

Paralelamente, surge el *techno* en Detroit. Es importante mencionar a Carl Craig, productor de *techno* y DJ, considerado como uno de los nombres más significativos de la música *techno* de Detroit en “términos artísticos, de influencia y de diversidad”.

En 1985 se celebra por primera vez la *Winter Music Conference* en Florida, un evento exclusivamente para disc-jockeys de música electrónica de baile.

También en 1980, un grupo de músicos y fabricantes se pusieron de acuerdo para estandarizar una interfaz a través de la que diferentes instrumentos pudieran comunicarse entre ellos y el ordenador principal.

El estándar se denominó MIDI (Musical Instrument Digital Interface). La llegada de la tecnología MIDI permitió que, con el simple acto de presionar una tecla, controlar una rueda, mover un pedal o dar una orden en un micro ordenador, se pudieran activar todos y cada uno de los dispositivos del estudio remotamente y de forma sincronizada, respondiendo cada dispositivo de acuerdo a las condiciones prefijadas por el compositor, (Serrano, 2021).

La tecnología MIDI es actualmente un componente central en los procesos de grabación y producción musical. El primer instrumento con capacidad MIDI fue un sintetizador llamado Prophet-600, diseñado por Dave Smith, el cual comenzó a producirse en 1982

Años 90

A partir de 1990, el sonido electrónico ya está establecido y no es una novedad, existiendo múltiples artistas que ya han experimentado con él. También surge el movimiento *rave* en torno a la escena *acid house*. Cuando el *techno* de Detroit llega a Europa, se mezcla con el pop, originando una gran popularidad. Grupos como *Daft Punk*, *Chemical Brothers* o *The Prodigy* adoptaron gran relevancia en el auge de la electrónica por el mundo.

En los noventa, el disco compacto sobrepasó al disco de vinilo en popularidad, comenzando a utilizarse el formato digital cada vez más para pinchar en dispositivos digitales llamados compacteras para DJ. Estas se volvieron una referencia dentro del mercado, al punto de convertirse en estándares dentro de la industria. Sin embargo, el vinilo se sigue produciendo en pequeñas cantidades, específicamente para los DJ, y continúa utilizándose el formato en la actualidad, (Serrano, 2021).

Años 2000

A medida que la tecnología informática se hace más accesible y el software musical avanza, la producción musical se hace posible utilizando medios que no guardan ninguna relación con las prácticas tradicionales. Lo mismo ocurre con los conciertos, extendiéndose su práctica utilizando ordenadores portátiles y *live coding*. (Serrano, 2021).

El término *live coding*, se define como la practica artística para generar música, imagen, coreografía y texto a través de instrucciones a computadoras en forma de ritmos. Así mismo, se populariza la expresión *Live PA* para describir cualquier tipo de actuación en vivo de música electrónica, ya sea utilizando ordenador, sintetizador u otros dispositivos.

A mediados de la década de los 2000, se evolucionó hacia el uso de los archivos digitales, los cuales introdujeron una transformación mayor dentro del mundo de los disc-jockeys. Es importante mencionar que un disc-jockey es una persona que tiene como labor seleccionar y colocar los discos en un evento.

A partir de los años 2000, la figura del DJ y productor cobra gran protagonismo, surgiendo y popularizándose grandes leyendas como Björk, Carl Cox, Nina Kraviz desde 2008, David Guetta, Armin Van Buuren o DJ Tiësto, que actualmente continúan sus carreras en festivales de música alrededor del mundo, (Serrano, 2021).

3.4.4. Capítulo 3: Beneficios de escuchar música electrónica

1. La música electrónica transmite energía y buenas vibraciones. Se ha demostrado científicamente, según Zona 69, que la música mejora el estado de ánimo. La música electrónica propicia un estado de alegría y armonía. Se podría decir que la electrónica es ese amigo que te dice: «Vive la vida, no te amargues». Así mismo, combate la depresión ya que está demostrado que reduce los niveles de cortisol, (Zona 69, 2021).
2. Ayuda en los entrenamientos deportivos. Es un básico escuchar música mientras se hace deporte. La música electrónica motiva de tal manera que permite obtener un mayor rendimiento en los entrenamientos. Esto ocurre porque hace poner el foco en el ejercicio y pensar menos en el cansancio que produce, (Zona 69, 2021).
3. Estudiar y concentrarse es más fácil. La música electrónica proporciona grandes beneficios al cerebro. Ayuda a la concentración en los estudios. Se ha demostrado científicamente que si se pone música electrónica durante los estudios aumentará la retención de información, la capacidad de aprendizaje y la creatividad, (Zona 69, 2021).
4. La música electrónica tranquiliza al cerebro. Se ha comprobado científicamente, según el blog Zona69, que nuestro cerebro crea impulsos eléctricos y estos viajan a través de las neuronas. Estos impulsos son conocidos como ondas cerebrales y estas se activan según nuestras percepciones. *Alfa*, por ejemplo, permite tener una mayor capacidad de concentración. *Theta*, en niveles óptimos, favorece la conexión emocional y la creatividad. *Beta* puede ayudar a ser más resolutivo y receptivo. Al escuchar música electrónica, las ondas *Beta*, *Alfa* y *Theta* se mantienen en niveles óptimos, por lo que permiten obtener un estado de estimulación y concentración al cerebro, (Zona 69, 2021).

5. La música electrónica tiene una versatilidad para combinar sonidos de cualquier género. Estos pueden incluir *pop*, *rock*, *jazz*, *hip hop*, y se convierten en ritmos electrónicos que establecen límites entre géneros y estilos de música. Es una forma de explorar el cuerpo, no existe una coreografía o pasos definidos, es un baile libre y solo, simplemente el cuerpo reacciona a los *beats*, y se deja llevar. Así, las personas pueden divertirse y bailar en la pista de una forma espontánea, (Zona 69, 2021).
6. La música es de momentos y estados de ánimo. La electrónica puede ser una forma de concentración como también puede ser relajante, cada persona le otorga su propio sentido. Entrar en este mundo es como descubrir una nueva cultura donde se puede encontrar personas de todo tipo con gustos musicales similares. Es una manera de conectar a la gente en torno a los *beats*, (Zona 69, 2021).

Iconos de la música electrónica

- Kraftwerk

Es una banda alemana de música electrónica, formada por Ralf Hütter y Florian Schneider en 1970 en Düsseldorf, liderada conjuntamente hasta la partida de Schneider en 2009. El género de Kraftwerk es música electrónica y algunos de sus álbumes más reconocidos son *Kraftwerk* (1971), *Autobahn* (1974), *Radio-Aktivität* (1975), *Die Mensch-Maschine*, en inglés, *The Man Machine* (1975), *Electric Café* (1986) *Minimum Maximum* (2005), entre muchos otros, (Francesc Bon, 2019).

- The Human League

The Human League es un grupo británico de música *synth pop* formado en 1977. Iniciadores de este estilo y pioneros en el uso de los sintetizadores en el Reino Unido, lograron gran popularidad en la década de los ochenta después de un cambio en sus

integrantes. Sus álbumes más conocidos son *Travelogue* (1980), *Dare* (1981), *Hysteria* (1984), *Crash* (1986), *Romantic?* (1990), *Octopus* (1995), entre otros. (Francesc Bon, 2019).

- Depeche Mode

Es una banda británica de música electrónica formada en 1980 por Vince Clarke, Andrew Fletcher, Martin Gore y David Gahan. El género de esta banda es música electrónica. Algunos de sus álbumes más conocidos a lo largo de su trayectoria son *Speak and Spell* (1981), *101* (1989), *Violator* (1990), *Ultra* (1997), *Sounds of The Universe* (2009), (Francesc Bon, 2019).

- Derrick May

También conocido como Mayday y Rhythim is Rhythim, es un músico estadounidense, ejerció gran influencia en la escena de la música electrónica de los 80 y 90 en Detroit. Actualmente, el artista tiene 59 años y su último álbum fue *Mysterious Traveller* (2002), (Francesc Bon, 2019)

- Björk

Cantante, compositora, multiinstrumentista, actriz, escritora, y productora islandesa. Es reconocida a escala internacional por su trabajo en música alternativa y *dance* electrónica. Actualmente tiene 56 años, y entre sus álbumes destacan *Debut* (1993), *Post* (1995), *Homogenic* (1997), *Medúlla* (2004), *Biophilia* (2011), *Vulnicura* (2015) y *Utopia* (2017). (Francesc Bon, 2019).

- Sophie

Fue una cantante, compositora, productora y DJ británica, caracterizada por su estilo «sintetizado» y «electrónico» en el pop. La DJ, productora musical y cantante, colaboradora de grandes artistas y activista transgénero, murió en enero de 2021, en Atenas, Grecia, a los 34 años. Ella es reconocida por tres álbumes con los que logró

tener gran éxito, estos son *Nothing More To Say / Ehhh* (2013), *Product* (2015) y *Oil of Every Pearl's Un-insides* (2018), (Francesc Bon, 2019).

¿Cuáles son los mejores programas para crear música electrónica?

¿Qué es un DAW?

Antes de realizar un análisis de los mejores programas para la creación y producción de música electrónica, hay que saber que es un DAW. Son las iniciales de *Digital Audio Workstation*, también llamados secuenciadores. Son programas para crear música electrónica: eso implica editar, grabar, mezclar y masterizar en audio y midi. Hoy en día es la herramienta principal de cualquier productor de música tanto a nivel profesional como de *home estudio*. (Hernández, 2021)

Los mejores DAWS en 2022

1. Ableton

Desde 79€ hasta 599€

Ableton es uno de los programas de moda entre los productores, gracias a la flexibilidad, flujo de trabajo e integración en el directo que ofrece. Fue fundado en 2001 y ha evolucionado desde sus inicios. Actualmente, músicos de todas las edades y géneros musicales producen con Ableton Live. (Hernández, 2021).

La experiencia con el programa es realmente satisfactoria, especialmente por su modo *Session* y la absoluta compatibilidad que garantiza, su integración *Midi*, la mejor del mercado, y la infinidad de opciones de creación y edición que facilita. Es, además, un DAW fácil e intuitivo de utilizar, y por lo tanto, está en el programa número uno del mercado. Su software funciona tanto en Mac como en Windows.

Algunos productores que usan Ableton son Daft Punk, deadmau5, Diplo, Danja (productor de Britney Spears y Justin Timberlake), Disclosure, Flume, Skrillex, Robin

Schulz, Steve Angello, Swizz Beatz (productor de Beyoncé y DMX), The Chainsmokers y Timbaland, (Hernández, 2021).

2. Cubase

Desde 99,99€ hasta 559€

Cubase lleva activo desde hace más de 30 años. Hoy en día, es el programa estándar en el mundo de la música orquestal, cinematográfica, y es usado para las bandas sonoras de videojuegos o películas. Es el programa que mejor se integra con la plataforma de *sampling Kontakt*. (Hernández, 2021).

Cuenta igualmente con versiones tanto para Windows como para Mac. Es un estándar para las bandas sonoras, con un motor de audio impresionante, y es considerado el programa profesional número uno para la pre y post producción. Así mismo, es ideal para la música orquestal. Los productores que usan Cubase son Hans Zimmer, Junkie XL, Kraftwerk, New Order, Tiesto, Zedd, entre otros. (Hernández, 2021)

3. Logic

229,99€

Logic es el DAW por excelencia de Mac, y artistas de diferentes géneros trabajan con él, desde el género urbano hasta la música electrónica o bandas sonoras. Destaca por tener un sistema equilibrado y unos plugins nativos realmente buenos, según el portal Wololo Sound. Su mayor desventaja es que solo está disponible para Mac IOS. Algunos productores que usan Logic son Alesso, Armin van Buuren, Calvin Harris, Carl Cox, Greg Kurstin (productor de Adele y Sia) y Hardwell (Hernández, 2021)

3.4.5. Capítulo 4: La mujer en el mundo de la música electrónica

10 mujeres que son el futuro de la música electrónica

1. Anetha

Anetha es una mujer francesa, con 32 años, es una artista reconocida a escala mundial en el mundo del *techno*. Graduada en arquitectura, la productora dejó a un lado esa vida para dedicarse completamente a la música. Con varios éxitos a sus espaldas

como *Acid Train* o *Candy From Strangers*, Anetha ha ido un paso más allá y quiere dejar un legado mayor en la industria del techno, creando su label Mama Told Ya, (Ruíz, 2021).

Habitual en las fiestas de *Possession*, una de las sesiones más aclamadas y apoyadas en el mundo del *techno*, Anetha promete asentarse en la industria en todos los aspectos, llevando un peso muy grande en el futuro del techno de aquí a unos años. Tocó para *Boiler Room*, una de las mejores sesiones de *techno* de 2018. Según la página de Wololo Sound, revista digital especializada en música electrónica, Anetha “tiene pinta de que se va a consagrar como una de las damas del techno en los próximos años”, (Ruíz, 2021).

2. Ashibah

Se trata de una famosa artista y productora danesa. Su trabajo se especializa en la música electrónica, específicamente, el *house / tech house*, (Ruíz, 2021).

Ashibah ha conquistado América del Sur y está comenzando a dejar su huella en la escena electrónica mundial. Ha llenado pistas de baile en Rusia, Egipto, España, Alemania y Rumania, donde ha cautivado a la audiencia con sus sets de *deep / tech house* y voces en vivo. Ha tocado junto a artistas como Sonny Fodera, Kolombo, Sharam Jey, Nora A Pure, Lee Foss y muchos más.

3. Eli & Fur

Eliza Noble y Jennifer Skillman forman uno de los dúos de moda dentro del apartado más reconocido tanto de la música house, como de la música techno. Desde que albergaron su primer éxito en 2013 con su álbum *Illusions*, las londinenses han evolucionado exponencialmente. Culminaron el 2021 con el lanzamiento de su álbum debut *Found In The Wild*. Con unas emotivas vocales que envuelven en sus temas, acompañadas de llamativos sintetizadores y *basslines* muy marcados, *Eli & Fur* se ha destacado en muchas partes del mundo. (Ruíz, 2021)

4. J. Worra

Jamie Sitter, también llamada J, Worra, es una DJ y productora nativa de Chicago. Es conocida por sus propuestas alucinantes y poco convencionales. Esto ha logrado que se

destaque en la industria por su destreza y habilidad en el set. Se trata de una productora brillante, con mucho futuro y consciente de las causas sociales como el colectivo LGTBQ o el rescate de animales

Algunas de sus canciones más reconocidas son *Wasteland*, *You*, *Check Out*, *Love Boy* y *Now Ya Know*.

5. Kyrist

Si te gusta el *drum & bass* oscuro y peculiar, existe una gran posibilidad de que Kyrist haya estado apareciendo en tu radar recientemente. Kryst es una artista musical británica, especializada en el *drum and bass*. Este consiste en un género musical que surgió en Inglaterra a principios de los años noventa. (Ruíz, 2021)

Kyrist se caracteriza por hacer de sus sets un auténtico espectáculo para los amantes del sonido más *deep*, oscuro y *minimal* de esta rama de la música electrónica. (Ruíz, 2021)

6. Miss Monique

Miss Monique puede que sea líder del *progressive house* en los próximos años. La ucraniana, también conocida como Alessia Arkusha, es una celebridad en redes con más de 225.000 seguidores en Instagram y más de 400.000 suscriptores en Youtube. La DJ y productora se ha dado a conocer gracias a los magníficos sets que realiza en diversos lugares del mundo, y los mismos albergan millones de visualizaciones. (Ruíz, 2021)

7. Mollie Collins

Mollie Collins es una DJ y productora británica de *drum & bass*. Empezó a dar el salto al panorama europeo alrededor del 2017. Desde entonces se ha ganado la reputación de ser una de las DJ femeninas más relevantes de la escena junto a Harriet Jaxxon, Indika o la anteriormente mencionada Kyrist. Con un álbum ya a sus espaldas lanzado en 2020 con el nombre de 'Musicality', Mollie ha destacado también en la faceta productora gracias a su sonido personal dentro del estudio, llegando a publicar en sellos discográficos como UKF. (Ruíz, 2021)

8. Qrion

Momiji Tsukada, más conocida como Qrion, es la mujer prodigio del grupo musical de Above & Beyond. La japonesa de 27 años, avalada por la revista Forbes Japón, ha deslumbrado a todos con su talento a la hora de producir y su selección musical durante las sesiones que realiza, lo que le ha llevado a ser tomada en cuenta como una de las figuras con más futuro dentro de la industria. Algunas de sus canciones más escuchadas son *Your Love*, *Beach* y *11-11*. (Ruíz, 2021)

9. Björk

Es una cantautora islandesa, productora y actriz de 56 años, miembro fundador de la banda Sugarcubes. Continuó con una sólida carrera en solitario con canciones como *I've Seen It All* y *Human Behaviour*, así como también ha tenido gran éxito en la actuación. Es conocida por álbumes como *Debut*, *Post*, *Vespertine*, *Medúlla*, *Volta* y *Biophilia*, y por canciones como *Venus as a Boy*, *It's Oh So Quiet* y *Big Time Sensuality*. Su música se caracteriza, así mismo, por entrar dentro del género electrónico.

En el 2000, Björk apareció en la película aclamada por la crítica *Dancer in the Dark*, la cual también compuso. Ganó el premio a la mejor actriz en el Festival de Cine de Cannes y una nominación al Globo de Oro por su actuación en la película. (Ruíz, 2015)

10. Fernanda Pistelli

Es una artista musical y DJ brasilera de 29 años. Desde niña, siempre ha buscado diferentes formas de interpretar el universo a través de sus sentidos, y la música le permite explorar sensaciones capaces de crear una atmósfera única. “La vida es cíclica, por lo que estamos en constante cambio, y a través de la música es posible encontrar un eje que esté en armonía con todo lo que existe, y esa es la clave para conectar nuestra mente con nuestro cuerpo”. Pistelli cree que la música es capaz de concienciar a distintos niveles y construye sus sets mezclando sonidos místicos rodeados de ritmos que destacan su identidad. (Pistelli, 2022).

“La música es el lenguaje universal del amor. Espero tocar el corazón de la gente, no solo jugar para la gente, venimos aquí a dejar bailar nuestra alma”. Esta es la línea de razonamiento que guía a Fernanda en las elecciones de su trabajo y de su vida. Durante los *set*, Fernanda está en constante adrenalina y emoción. Esto es lo que la mantiene con los pies firmemente en el suelo y la mente enfocada en la música. (Pistelli, 2022)

Festivales de música electrónica alrededor del mundo

1. *Amsterdam Dance Event*, Países Bajos

Este festival, realizado en los Países Bajos a finales de octubre, es considerado como la principal conferencia musical para los amantes de la electrónica. En el mismo han tocado reconocidos artistas como Martin Garrix • Oliver Heldens • Dubfire • Jamie Jones • Yellow Claw • Don Diablo • Sebastian Ingrosso • Axwell • Hardwell • Loco Dice • W&W • Nina Kraviz • Chris Liebing • Claptone • Seth Troxler • Sven Väth • Pan Pot • Adam Beyer • Âme • Dimitri Vegas & Like Mike, (Top 100 festivales electrónicos, 2019).

2. *Tomorrowland*, Bélgica

Live Today, Love Tomorrow, Unite Forever es el lema del festival electrónico más reconocido en todo el mundo. Tomorrowland se destaca por llevar la experiencia de la música electrónica al siguiente nivel. Los temas de este festival siempre varían, el de este año será “La Reflexión del Amor”, y se llevará a cabo desde el 15 de julio hasta el 1 de agosto. Así mismo, tocarán artistas como Martin Garrix • Armin Van Buuren • Dubfire • Oliver Heldens • Jamie Jones • Yellow Claw • Don Diablo • Afrojack • W&W • Hardwell • Steve Aoki • Sebastian Ingrosso • Axwell • Adam Beyer • Tiesto • Sven Väth • Pan Pot • Dimitri Vegas & Like Mike • Nervo • Claptone. (Top 100 festivales electrónicos, 2019).

3. *Electronic Daisy Festival*, Las Vegas, Estados Unidos.

Es el festival electrónico más grande de los EE. UU. e invita a sus visitantes a celebrar la vida, el amor, el arte y la música. Año tras año atrae a más de 400.000 entusiastas al festival. Cada etapa representa una unión única de tecnología y naturaleza. Es ideal para los amantes del *dubstep*, *el bass house*, *el drum & bass + trap*.

En este festival, se han escuchado a artistas como • Martin Garrix • Armin Van Buuren • Jamie Jones • Yellow Claw • Don Diablo • Afrojack • Hardwell • Loco Dice • Tiesto • Brennan Heart • Dimitri Vegas & Like Mike • Marshmello • Maceo Plex • R3hab • Jauz • Angerfist • Coone • Tchami • Zedd • Lost Frequencies (Top 100 festivales electrónicos, 2019).

4. *Creamfields*, Reino Unido

Creamfields tiene muchas empresas derivadas internacionales en la actualidad, pero la original se fundó en Winchester, Inglaterra, hace más de 10 años. Consiste en un evento de cuatro días, el cual atrae hasta 80.000 visitantes al año, se trata del festival electrónico número uno del Reino Unido. Los escenarios presentan todos los estilos de música electrónica desde *EDM*, *house*, *trance hasta drum 'n' bass*, *grime* y más, presentados por más de 300 artistas. El festival este 2022, se llevará a cabo desde el 25 al 28 de agosto. En Creamfields se han escuchado a reconocidos DJs como • Martin Garrix • Armin Van Buuren • Oliver Heldens • Jamie Jones • Don Diablo • Hardwell • W&W • Sebastian Ingrosso • Axwell • Loco Dice • Sven Väth • Adam Beyer • Tiesto • Dimitri Vegas & Like Mike • Fedde Le Grand • Nicky Romero • Sasha • Vini Vici • Galantis • Eats Everything (Top 100 festivales electrónicos, 2019).

5. *Universo Paralelo*, Brasil

En este festival ha tocado el dúo israelí Infected Mushroom, formado en Kiryat Yam en 1996 por los DJ y productores Erez Aizen y Amit Duvdevani. Otros artistas que se han

destacado en *Universo Paralelo* son Anna, Cosmo, Sonic Species, Vin Vici y Outsiders. La fecha de este evento será desde el 27 de diciembre de 2022 al 3 de enero de 2023

- Vini Vici • Astrix • Infected Mushroom • ANNA • Outsiders • Boris Brejcha • Scuba • Neelix • Alok • Fur Coat • Sonic Species • Dickster • Element • Berg • Patrice Bäumel • Merkaba • Rider • Ryanosaurus • Torres • Cosmo (Top 100 festivales electrónicos, 2019).

Festivales sostenibles

La era de los festivales sustentables: la consciencia y el cuidado por el medio ambiente, en la actualidad, son de los temas más tomados a consideración. Incluso en los festivales de música, los cuales suelen ser a escala masiva e impactan enormemente el entorno donde se realizan.

Los festivales musicales, por consiguiente, están centrando su creatividad en promover prácticas más ecológicas y sustentables. En este capítulo, se ahondará sobre la contaminación que generan estos eventos musicales, cómo se lucha contra ello y algunos de los festivales sostenibles más conocidos.

La contaminación generada durante los festivales

La contaminación ambiental en estos eventos no suele ser causada por las organizaciones, sino por las mismas personas. Si se mira al suelo durante un festival, se puede encontrar todo tipo de basura. Se pueden observar vasos, colillas, comida, accesorios, platos y cubiertos plásticos, botellas, bolsas, entre otros. Sin embargo, las personas deben tomar consciencia y recoger los desechos que causen, dejar los espacios limpios, y tratar, en la medida de lo posible, de reducir el impacto ambiental de los festivales.

Otro gran problema es la contaminación tanto acústica, por los altos niveles a los que se encuentra la música, como lumínica, generada principalmente por las pantallas y los focos de luz. No sólo las personas cercanas se ven afectadas por esto, sino también la fauna de los alrededores, y se incrementa este fenómeno por los desplazamientos masivos de gente en un corto periodo de tiempo. (Cerezo, 2020)

Las medidas tomadas por los festivales

Afortunadamente, cada año se toman las medidas necesarias para combatir la contaminación ambiental en los festivales. El ejemplo más común es aplicar el uso obligatorio de vasos reutilizables *free plastic*. De manera que, en caso de desecharlo, se deberá pagar por uno nuevo, además de la bebida. Es frecuente, así mismo, que los *food trucks* empleen cubiertos de madera y sirva la comida sobre cartón. (Cerezo, 2020).

Festivales como Lollapalooza y Coachella, han venido implementando políticas de reciclaje desde 2017. Son buenas iniciativas para tomar consciencia de la huella ambiental que generan estos eventos que suelen ser masivos, y, por lo tanto, las personas que acuden son de muchas partes del mundo.

Algunos de los festivales sostenibles más destacados actualmente son:

Burning Man

Este festival es reconocido por el desplazamiento de las personas en bicicleta. De hecho, *Burning Man* es el festival con política *Leave No Trace* más grande del mundo, estando en el top de festivales sostenibles. No existe un servicio de limpieza post-evento. Son las propias personas que deben recoger todos los residuos que generen. Esto incluye las carpas, botellas, colillas, comida, botellas e incluso las bicicletas que han quedado abandonadas. (Raquel Cerezo, 2020)

Secret Solstice

Es considerado como uno de los festivales más costosos del mundo. Sólo el ticket tiene un costo de un millón de dólares. El Secret Solstice, al ocurrir, como su nombre indica, durante el solsticio de verano, aprovecha el día con más luz de todo el año como un empujón extra, puesto que ya de por sí utiliza la energía sustentable generada por el gobierno islandés. (Cerezo, 2020).

DGTL, Amsterdam

Este festival ha estado luchando por convertirse en uno de los festivales sostenibles más destacados del mundo. Ha tomado medidas como la creación de esculturas hechas a partir del material recogido durante eventos de limpieza organizados por el propio festival, eliminar la carne del menú para ayudar a reducir las emisiones de CO₂, generadas por la industria cárnica, y utilizar energía proveniente de la red eléctrica de la ciudad; cuando la mayoría de festivales al aire libre utilizan generadores, convirtiéndose así en pioneros de la iniciativa. (Cerezo, 2020).

EL DGTL Barcelona recibió, igualmente, en 2017 el galardón por ser el festival más sostenible de España en los BIME Premios Fest, (Cerezo, 2020).

3.4.6. Capítulo 5: Recordando a Vangelis

El 19 de mayo de este año falleció el compositor griego Evángelos Odysseás Papathanassiou, conocido como Vangelis, a la edad de 79 años. El ídolo de muchos en música de cine, autor de las bandas sonoras incontestables y laureadas de «Carros de Fuego» y «Blade Runner», su obra maestra absoluta de la composición electrónica, con texturas románticas, *new age* y minimalistas, (Monsalve, 2022).

En este capítulo se hará un recorrido por su carrera a través de sus piezas más reconocidas.

Carros de fuego

Mil veces imitada, una pieza típica de su repertorio, con compases melodramáticos y vibraciones marcadas, al límite del *kistch*. Por esto, es una recomendación del medio Observador Latino que la escuches y te puedas deleitar mientras todos recordamos al gran músico y compositor de Blade Runner, e infinidad de películas, Vangelis. (Monsalve, 2022).

Blade Runner

De la mano de Ridley Scott, Vangelis conquistaría una plaza en el olimpo de la ciencia ficción, creando su segunda obra maestra al hilo. La música mutante y posmoderna, replicante y atmosférica de «Blade Runner». Se pueden pasar horas y días, procesándola. Es una película en sí misma. Sin ella, de hecho, no se comprendería «Blade Runner». Hizo época. Te recomiendo el blues, porque te atraviesa y te saca de cualquier despecho, de cualquier bajón, refrendando la razón de existir de genios como él. (Monsalve, 2022)

Tears in The Rain, Blade Runner

La escena corresponde al cierre del filme, cuando el replicante salva a su verdugo, dándole una lección de humanidad. Después le recita uno de los monólogos de la historia de la ciencia ficción. De fondo, Vangelis acompaña la poética escena. Y la lluvia cae, activando los lagrimales de la pantalla, al tiempo que el robot exclama el famoso *Time to die*. (Monsalve, 2022)

El futuro de la música electrónica

¿Qué pasaría si las plantas pudieran tocar un solo? Sería razonable pensar que, si las plantas tuvieran una voz musical, podrían crear paisajes sonoros únicos. Las personas están acostumbradas a escuchar música de instrumentos acústicos y electrónicos. Incluso, se pueden crear nuevos sonidos y organizar bibliotecas de sonido para escucharlas cuando se prefiera. La mecánica es sencilla, se pulsa un botón y sale un sonido. Sin embargo, eso podría estar a punto de cambiar. (Aaronson X, 2019).

Se plantea la siguiente pregunta, ¿cómo un ser vivo que apenas se mueve por sí mismo (o tarda mucho en hacerlo) puede hacer música? Con un poco de ayuda del ser humano es posible.

En la actualidad hay gran cantidad de músicos que hacen música con hongos y plantas usando bioelectricidad y la resonancia natural de la tierra.

Mileece Abson, por ejemplo, una artista sonora inglesa y diseñadora ambiental, hace música con plantas. Ha desarrollado la tecnología que le da a las pequeñas plantas mudas un portal para tener una expresión sónica propia.

Con un trasfondo como audiófila y programadora, Mileece convierte un jardín en un medio orgánico para la música. Ella lo ha logrado al instalar electrodos en los tallos, los cuales conducen las emisiones bioeléctricas que provienen de las plantas vivientes. El micro-voltaje, luego es introducido en el software, creado por Mileece que convierte los datos en melodías ambientales y frecuencias armónicas (Aaronson X, 2019).

Como una embajadora de la energía renovable, el objetivo global de Mileece detrás de la música de sus plantas, es mejorar nuestra relación con la naturaleza. Y si la música de las plantas puede tener una articulación estética y placentera entonces tal vez con suerte, el hombre podría tener más consciencia y preocupación por el medio ambiente. (Aaronson X, 2019).

Mientras algunos pueden observar una paradoja en un medio orgánico que genera música electrónica, a Mileece no le parece así. Ella lo ve como una relación simbiótica y vital, y la cual es un indicio de una relación más grande que ha intentado unificar, entre los humanos y la naturaleza.

Durante los últimos 20 años, la artista ha trabajado para fusionar el arte y la tecnología en medios agnósticos que instigan y animan la conexión humana con las dimensiones vivas y ocultas de la naturaleza.

A través de la sonificación de biodatos, incluso los hongos se pueden conectar a sintetizadores y generar sonido. Noah Kalos, conocido también como Mycolyco, es un experto en setas y hongos muy poco común. Es un artista musical desde hace más de 20 años. Hace unos meses tuvo la ocurrencia de conectar uno de los ejemplares que cultiva a un sintetizador, y los resultados son increíbles. (Hissong, 2022).

Por los seguidores y el recuento de vistas que MycoLoco ha acumulado en YouTube, Instagram y TikTok, está claro que hay una audiencia para este nuevo género musical. (Hissong, 2022).

Otro artista relevante en esta tendencia es Tarun Nayar. El músico nació en Vancouver y creció aprendiendo música clásica india, lo que inspiró en gran medida su propio descubrimiento de la música de hongos. (News18, 2022).

“Aprendí que la música clásica india está muy influenciada por las vibraciones”, le comentó al medio Vice en una entrevista reciente. Señala que su formación en el género le ayuda a dar sentido a lo que “las plantas están tratando de decir”.

Se podría decir que está surgiendo una nueva tendencia en la música electrónica. ¿Se podría considerar el futuro de este género? Lo cierto es que, como se ha podido ver en este capítulo hay variedad de artistas que están creando música a partir de plantas, y significa un gran avance en este campo.

Festivales de música en Venezuela

En este capítulo se mencionarán algunos de los festivales más famosos en Venezuela. Es de gran importancia tenerlos en cuenta para conocer un poco más de lo que se está haciendo en el país, en cuanto a este género musical.

1. Cusica Fest

Cusica presentó la primera edición del Cusica Fest el 14 y 15 de diciembre del 2019, en la cual se reunieron las tres generaciones musicales que han dejado una huella importante en la escena alternativa musical de Venezuela.

Los espacios del Parque Cultural La Lagunita en Caracas se estrenaron con la participación de 14 agrupaciones nacionales. Durante dos días en un reencuentro único e inigualable se presentaron bandas de gran trayectoria musical como Los Amigos Invisibles, Desorden Público, Tomates Fritos y Malanga, (Garcés, 2022).

Así mismo, esas bandas se reunieron con la generación musical que los siguen de cerca. Entre ellos Viniloversus, La Vida Boheme, Okills y Los Mesoneros, quienes a su vez han abierto paso al talento de Anakena, Andrés Mata, El Otro Polo, Gran Radio Riviera, LaFleur y Meera.

Este año será la segunda edición del Cusica Fest, el próximo 17 y 18 de diciembre de 2022. Con al menos 10 meses de anticipación, se hace el anuncio de este festival con la intención de poner a la venta las primeras 1.000 entradas. Estas tendrán un costo de 15,99 dólares y se podrán adquirir a través de la plataforma de Ticketplate, a partir del 14 de febrero de 2022. (Garcés, 2022)

2. Sunset Roll Festival

Este 2022, el festival que se celebra a la orilla del mar con grandes bandas nacionales e internacionales cumple 10 años de su primera edición. A través de los años, durante dos días se ha podido disfrutar del gran *Sunset Roll Festival*.

El *Sunset Roll Festival* se llevó a cabo el pasado 15 y 16 de abril, en Lechería, estado Anzóategui. Este 2022 se realizó el evento musical con un cartel de agrupaciones venezolanas que lideran los principales géneros musicales del mundo. Entre los artistas que se presentaron, estuvieron Lasso, Micro TDH, Jerry Di, Viniloversus, Akapellah y Lil Supa' (Funky Fresco), Tomates Fritos, Irepelusa, Okills, Noreh, Jambene, Lacosta,

MotherFlowers, Irepelusa, Willie Deville, Tayko, Vera Delacruz, Niko y Xico. (Garcés, 2022).

3. Festival Nuevas Bandas

Se trata de un concurso anual de talento musical que se realiza en Caracas. Fue fundado en 1991 por Félix Allueva. Fue creado para apoyar el trabajo de nuevas agrupaciones musicales que se desempeñan en el área de la música urbana, específicamente en el pop rock y sus variantes. Además de las bandas concursantes, participan agrupaciones invitadas (nacionales o internacionales), se efectúan homenajes, conferencias, actividades especiales y toda clase de espectáculos artísticos.

Se trata del festival de música alternativa más longevo de Latinoamérica. El Festival Nuevas Bandas cuenta con treinta años promoviendo el rock venezolano en las nuevas generaciones. (Garcés, 2022)

3.4.7. Aspectos gráficos y de identidad del *e-book*

La definición del *look and feel* del libro digital cumplió, también, un papel fundamental. Para el libro digital se escogió el color verde fosforescente para resaltar los elementos gráficos y la tipografía. Este color, utilizado en las primeras pantallas de los ordenadores, está ligado de alguna manera a todo el mundo digital; de aquí deriva un significado de extrema juventud, (Francia, 2021).

Con las nuevas tecnologías, el verde fosforescente puede recordar también al botón de encendido de los aparatos electrónicos. Así mismo, el color negro en la portada y en los inicios de los capítulos se puede asociar a los monitores y fondos de los dispositivos electrónicos que suelen ser de este color.

Es crucial mencionar que la escala de colores usada fue RGB. Esto fue con la intención de optimizar la visualización en pantalla. Las siglas RGB significan, en inglés, *red, green y blue*. RGB hace referencia al color para monitor. A diferencia del formato de

color CMYK que es para impresión, la paleta RGB es utilizado para pantallas, plataformas y *devices* digitales.

En cuanto a la tipografía, se escogió para el libro digital las fuentes *Roboto* y *Playfair Display*. Se utilizó *Roboto Light* y *Playfair Display* en itálica para el título en la portada. En la portadilla, para los créditos de la Universidad Monteávila se usó igualmente *Playfair* en itálica.

Se eligió *Roboto Black* para los inicios de los capítulos, ubicados en la parte superior de las páginas en forma horizontal. En las esquinas de las páginas, se puede encontrar, de manera vertical, el capítulo y su respectivo enunciado. La tipografía del término “capítulo” y la numeración del mismo va en *Playfair Black*, y el enunciado va en *Roboto Light*.

3.4.8. Bocetos del libro digital

A continuación, se anexan los bocetos dibujados a mano alzada. Estos permitieron poder visualizar los colores, la tipografía, el diseño y la distribución de los capítulos de una forma más clara y detallada.

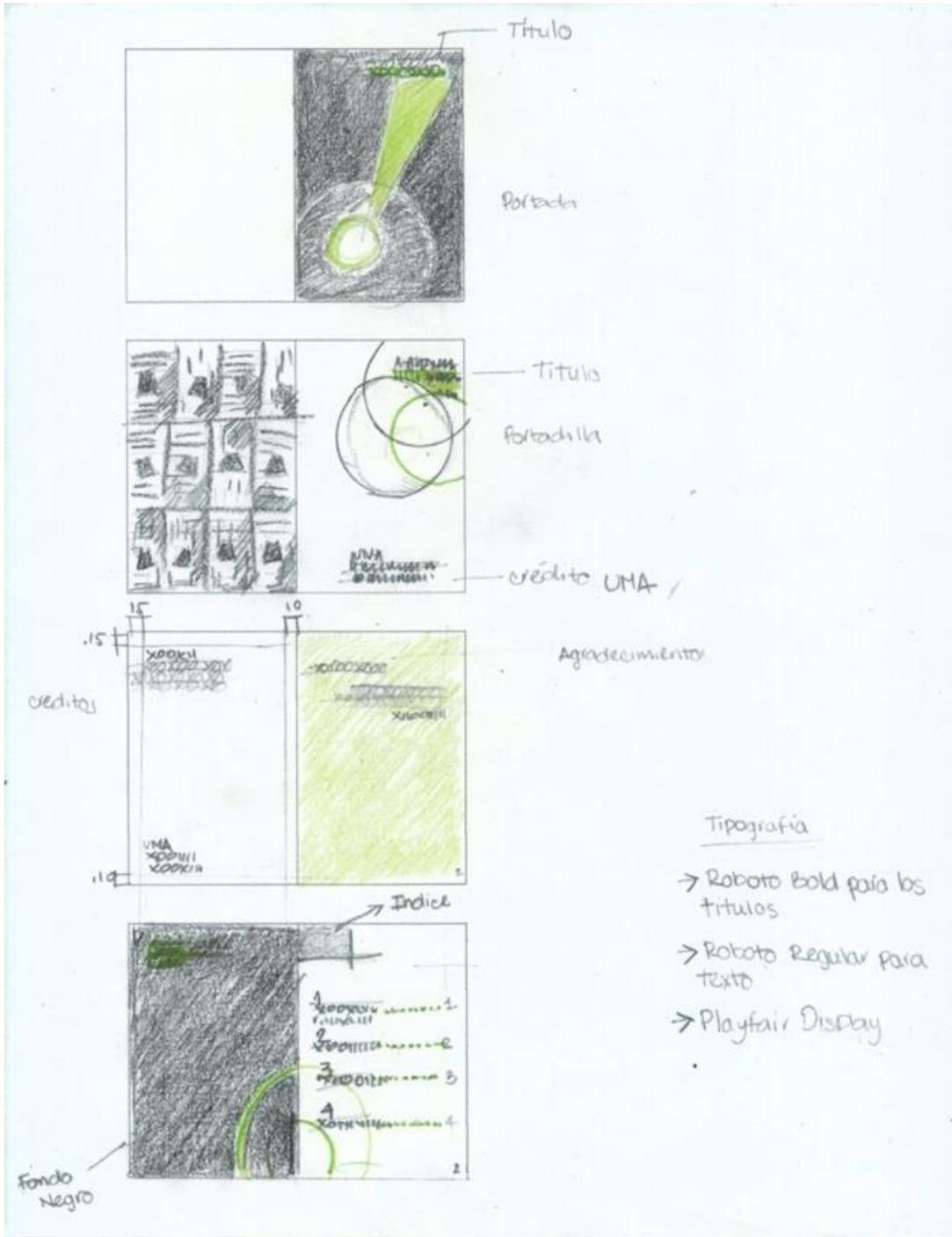


Imagen 4. Bocetos #1 del libro digital. Fuente: Elaboración propia

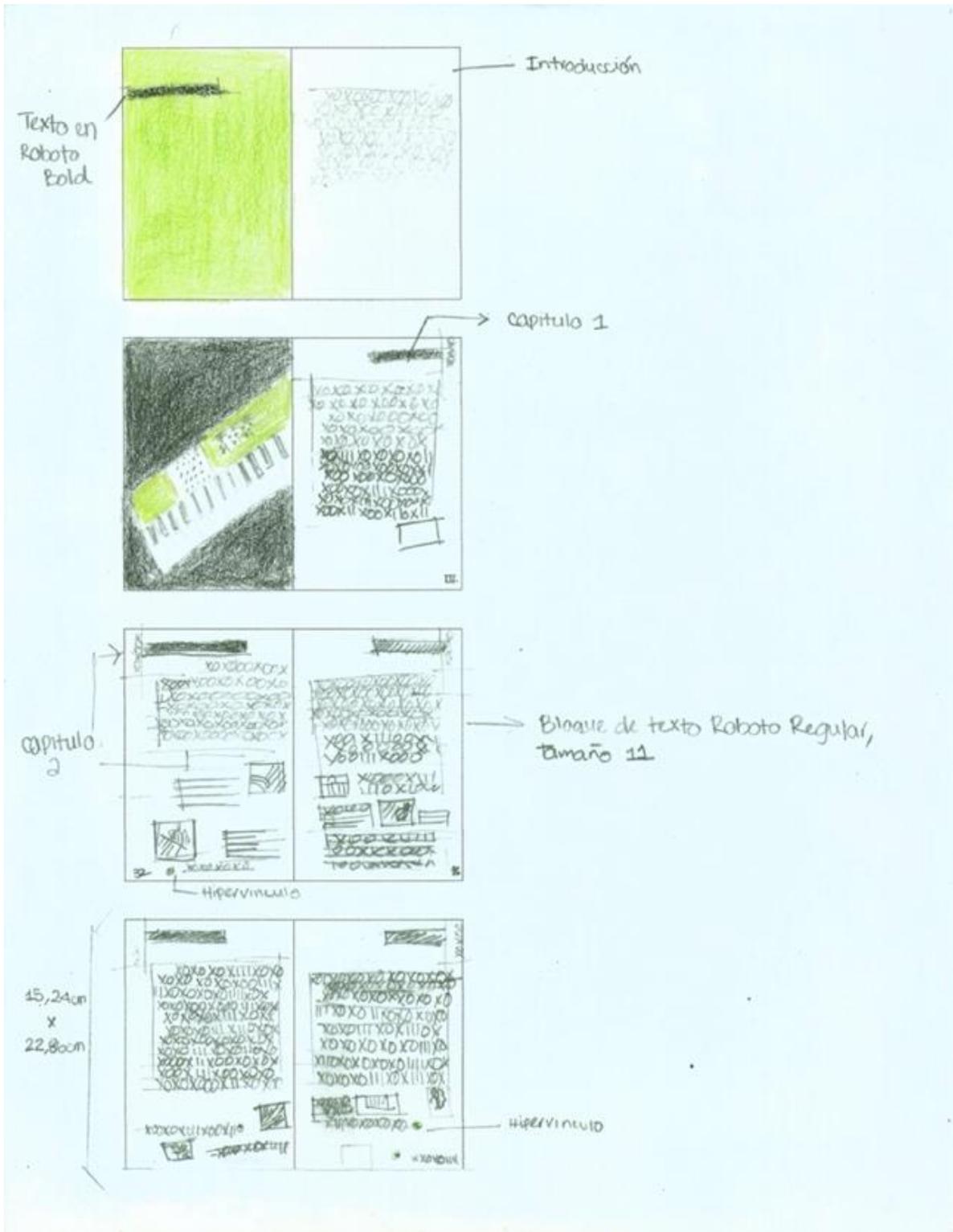


Imagen 5. Bocetos #2 del libro digital. Fuente: Elaboración propia

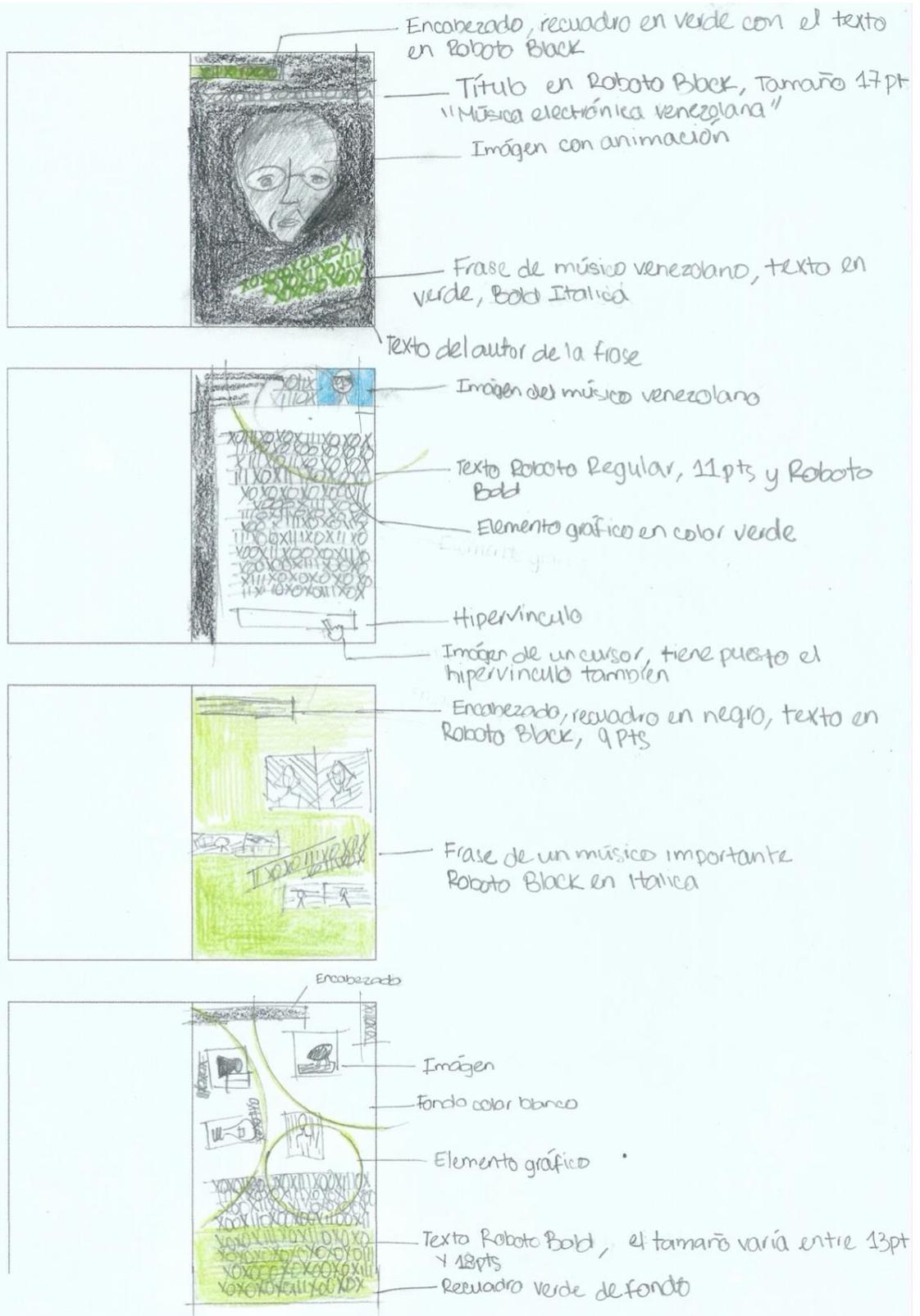


Imagen 6. Bocetos #3 del libro digital. Fuente: Elaboración propia

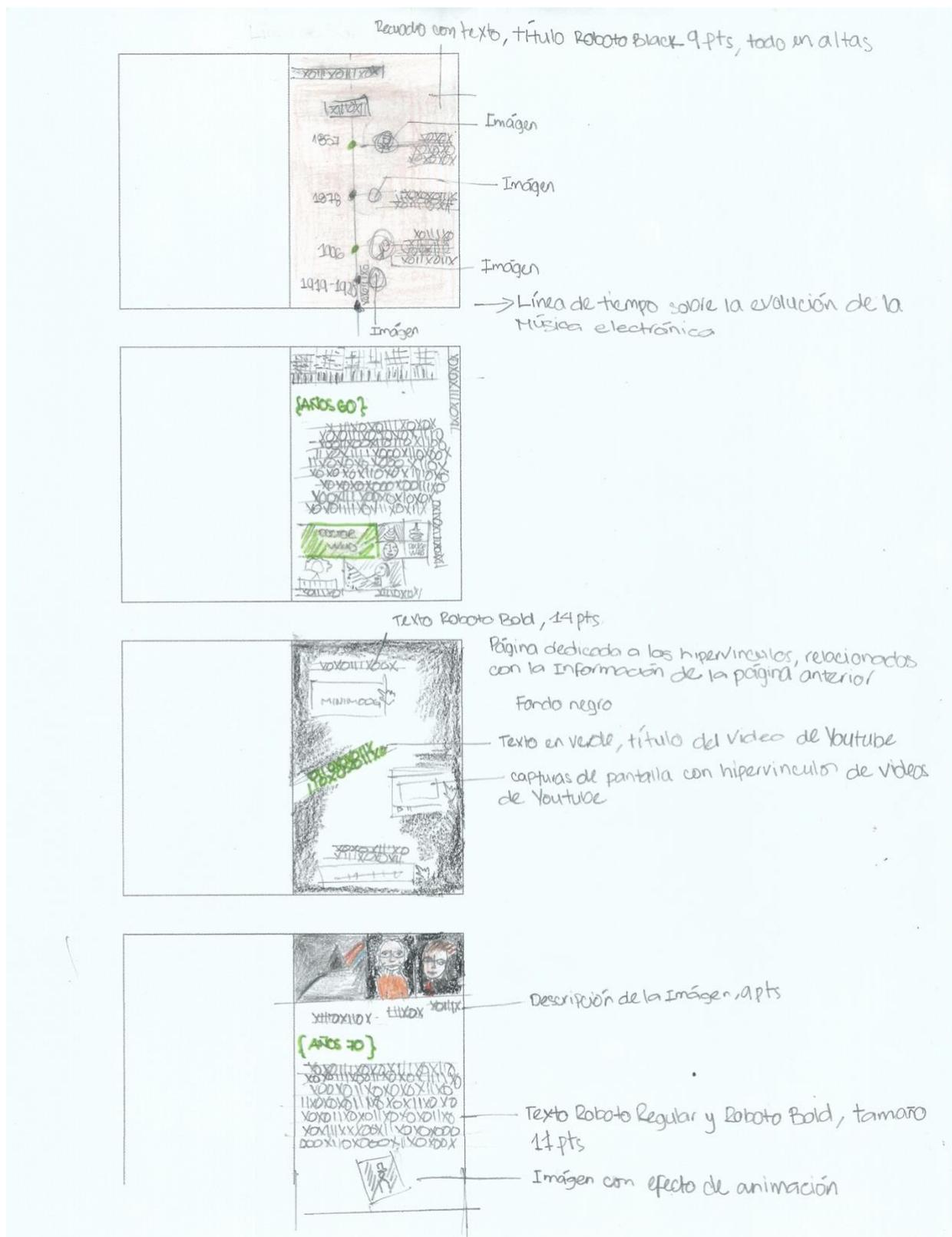


Imagen 7. Bocetos #4 del libro digital. Fuente: Elaboración propia

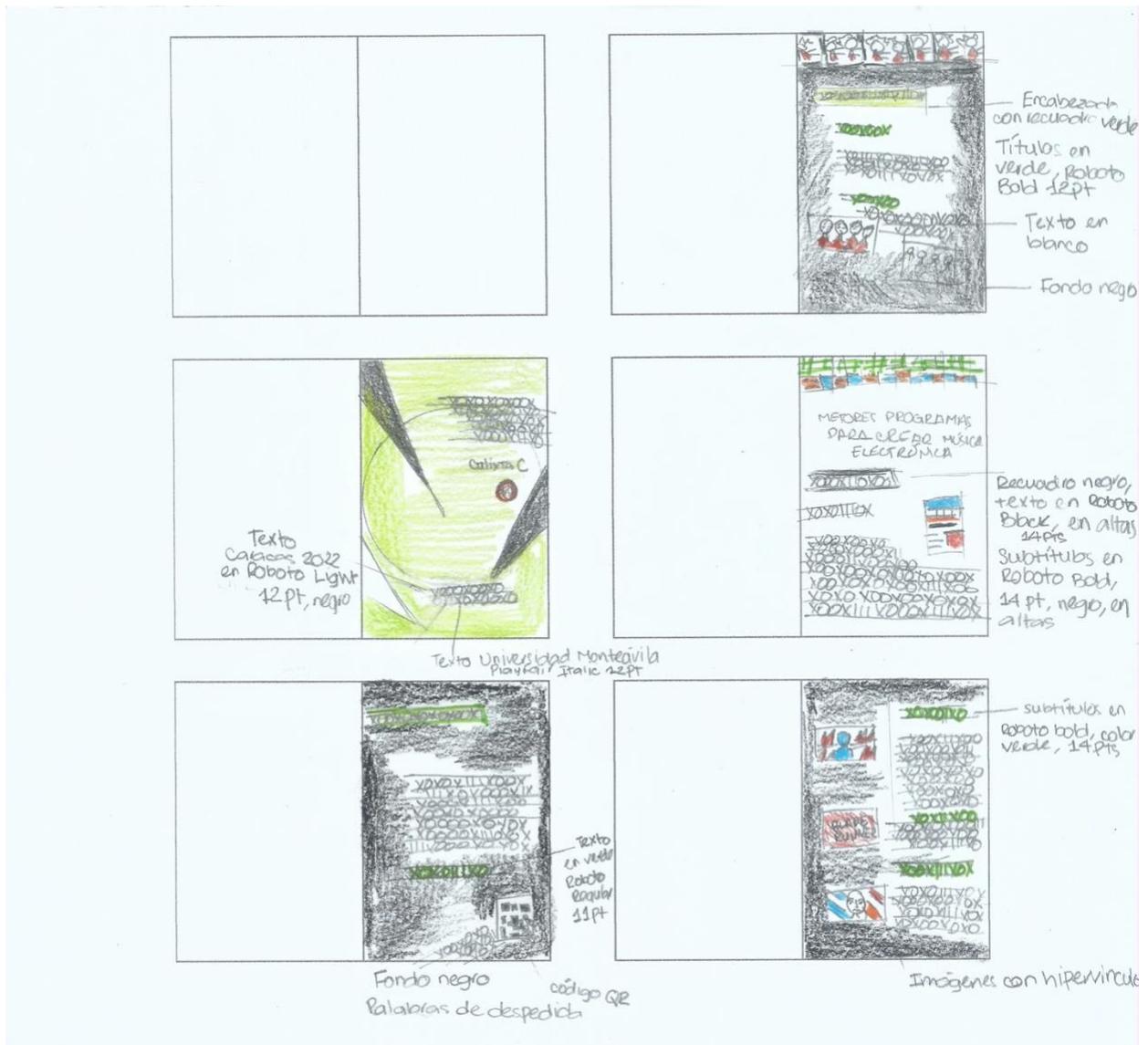


Imagen 9. Boceto #6 del libro digital. Fuente: Elaboración propia

Para el presente Proyecto Final de Carrera, se consultó, así mismo, el libro “Cómo escribir para la web” de Guillermo Franco (2008). Fue de gran ayuda para el trabajo, sobre todo en la parte de investigación, ya que, en este, Franco toca los principios de lectura en medios digitales.

En el primer capítulo el autor habló sobre el comportamiento del usuario. Franco ha podido notar que el usuario suele hacer una lectura superficial y breve de la página.

Los estudios de Jakob Nielsen en cuanto a este tema concluyeron que las personas acostumbran leer solo el veinte por ciento de la página completa. Sin embargo, el *eye-track* del Instituto Poynter establecieron que los usuarios si leen a profundidad, los sitios web periodísticos. Franco, explicó en su libro, que los textos deben dar respuestas a lo que el usuario busca en la actualidad.

Por otro lado, el tercer capítulo fue de gran valor para la propuesta del Proyecto Final de Carrera ya que el mismo es sobre el uso de la pirámide invertida. La información que se le debe dar al receptor va desde lo más importante a lo general, esta debe ser clara y parcial, sin caer en trivialidades.

Es común que las personas prefieran leer las primeras líneas, y es en este punto donde el autor debe tener la creatividad para sorprender al lector. El hipertexto, según Franco, no debería ser tan repetitivo en el texto porque dificulta la lectura. Este debe ir en partes precisas del propio texto. La lectura, igualmente, debe ser corta para que el lector pueda entender en pocas palabras el mensaje que se busca transmitir.

Por último, en el cuarto capítulo del libro “Como escribir para la web”, se hace especial énfasis en que las dos primeras palabras de un título contengan la información más significativa. Franco propone el patrón de la lectura en F, es decir, colocar en la parte izquierda lo más relevante con el objetivo de mejorar la escalabilidad. Este principio, se recomienda considerarlo en los comienzos de párrafos, intertítulos que separan bloques temáticos, pie de foto, sumario y enlaces de hipertexto.

Se consideró fundamental el texto de Franco para el presente proyecto. Brindó una amplia noción de la aproximación que se suele tener hacia la información y la reacción de los receptores ante esto. Estas recomendaciones del autor fueron aplicadas en el texto del *ebook* para lograr un mayor alcance de lectores, y siguiendo los principios antes mencionados, se consiguió que el contenido fuera más fácil de captar, objetivo y agradable visualmente.

3.4.9. Presentación de maquetas del *ebook*

A continuación, se incluyen algunas visuales del libro digital ya en su formato final, listo para su publicación en la plataforma Issuu.

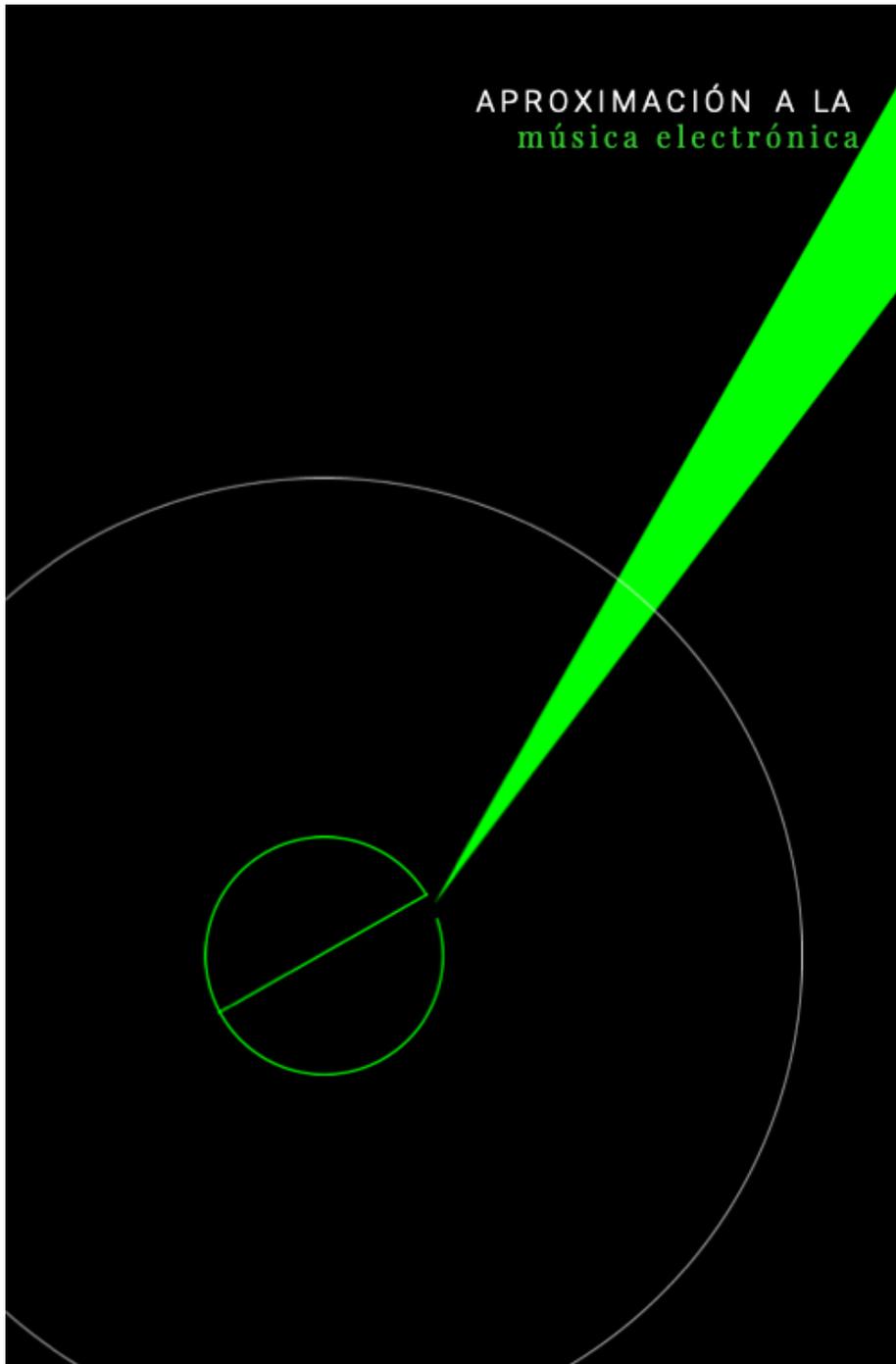


Imagen 10. Portada del libro digital. Fuente: Elaboración propia

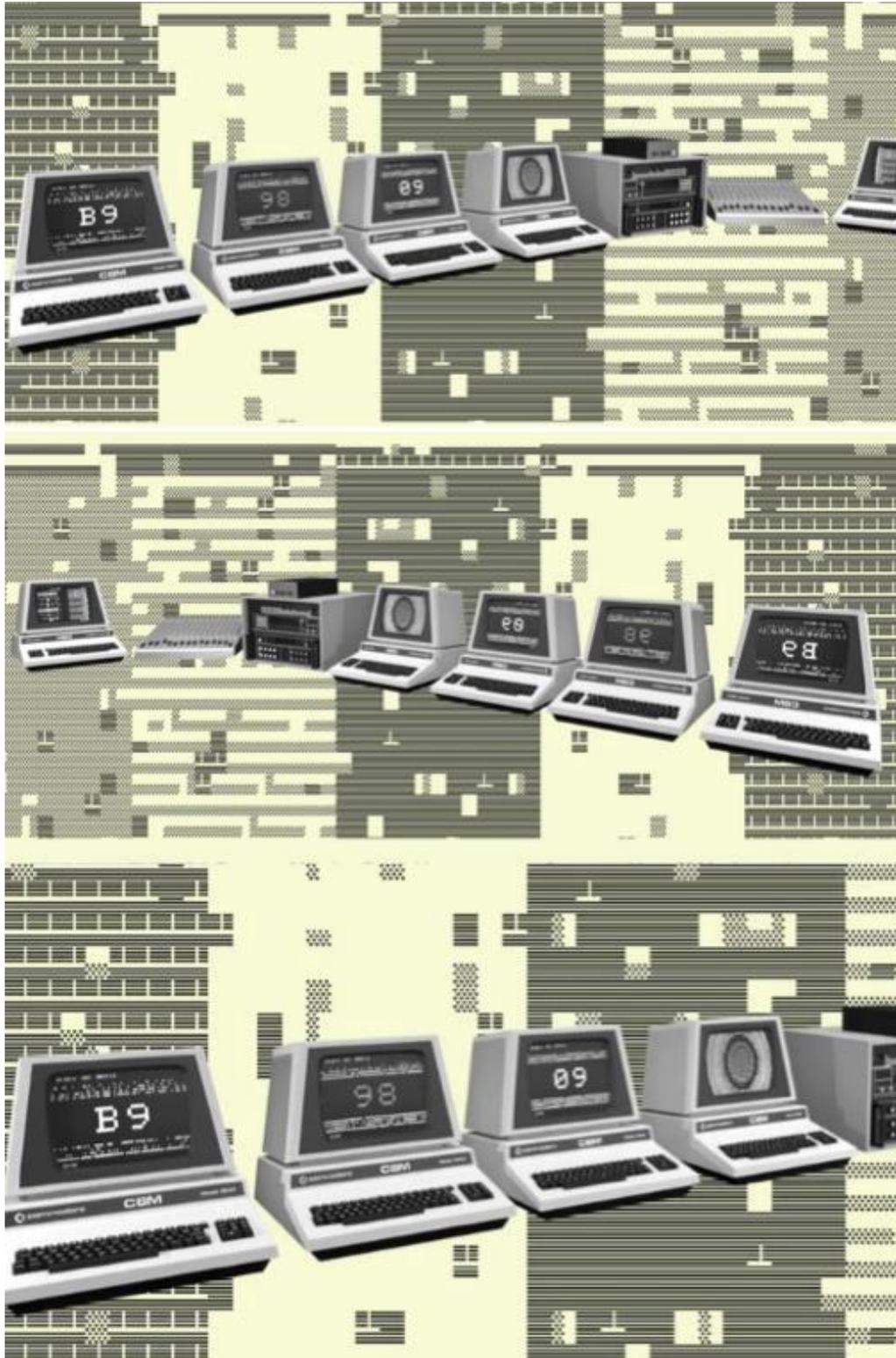


Imagen 11. Contraportada del libro digital. Fuente: Elaboración propia

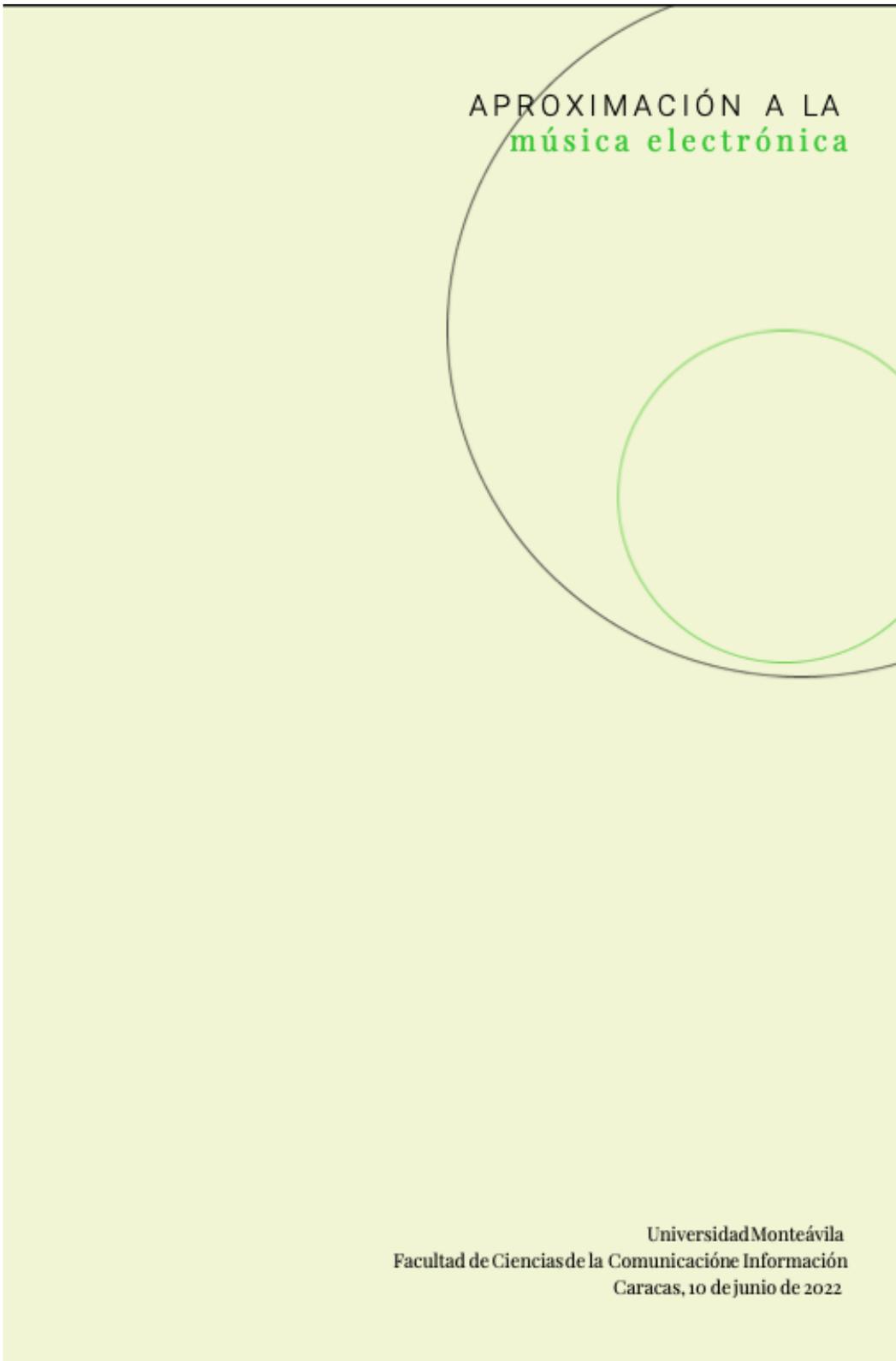


Imagen 12. Portadilla libro digital. Fuente: Elaboración propia



Proyecto final de carrera
Comunicación social
junio de 2022

Investigación y textos
Calixta Castro

Diseño Gráfico y montaje
Calixta Castro

Corrección
Calixta Castro

Tutoría
Profesor Willmar Tarazona

Universidad Monteávila
Caracas, Venezuela

Imagen 13. Créditos del libro digital. Fuente: Elaboración propia

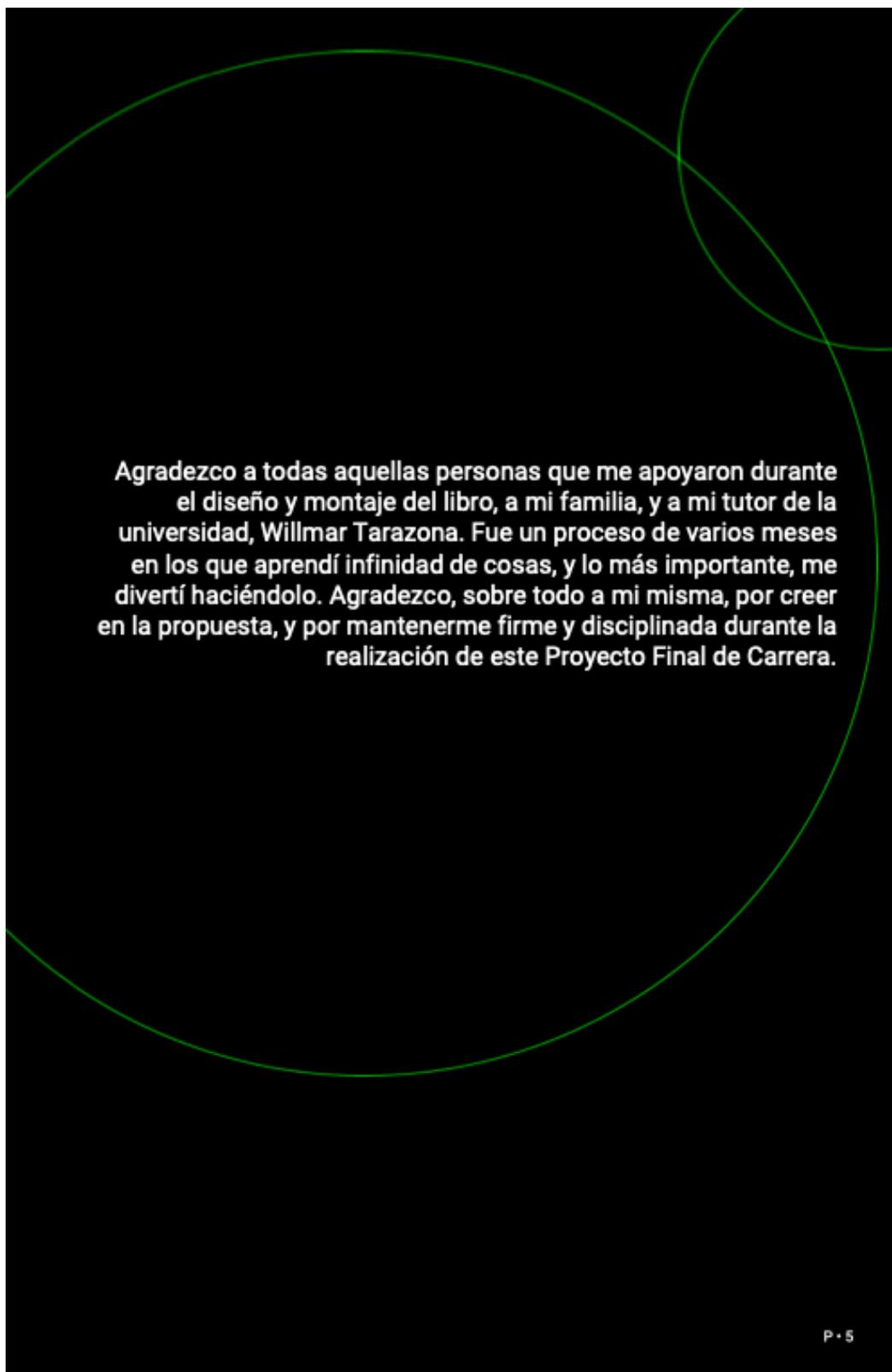


Imagen 14. Agradecimientos del libro digital. Fuente: Elaboración propia

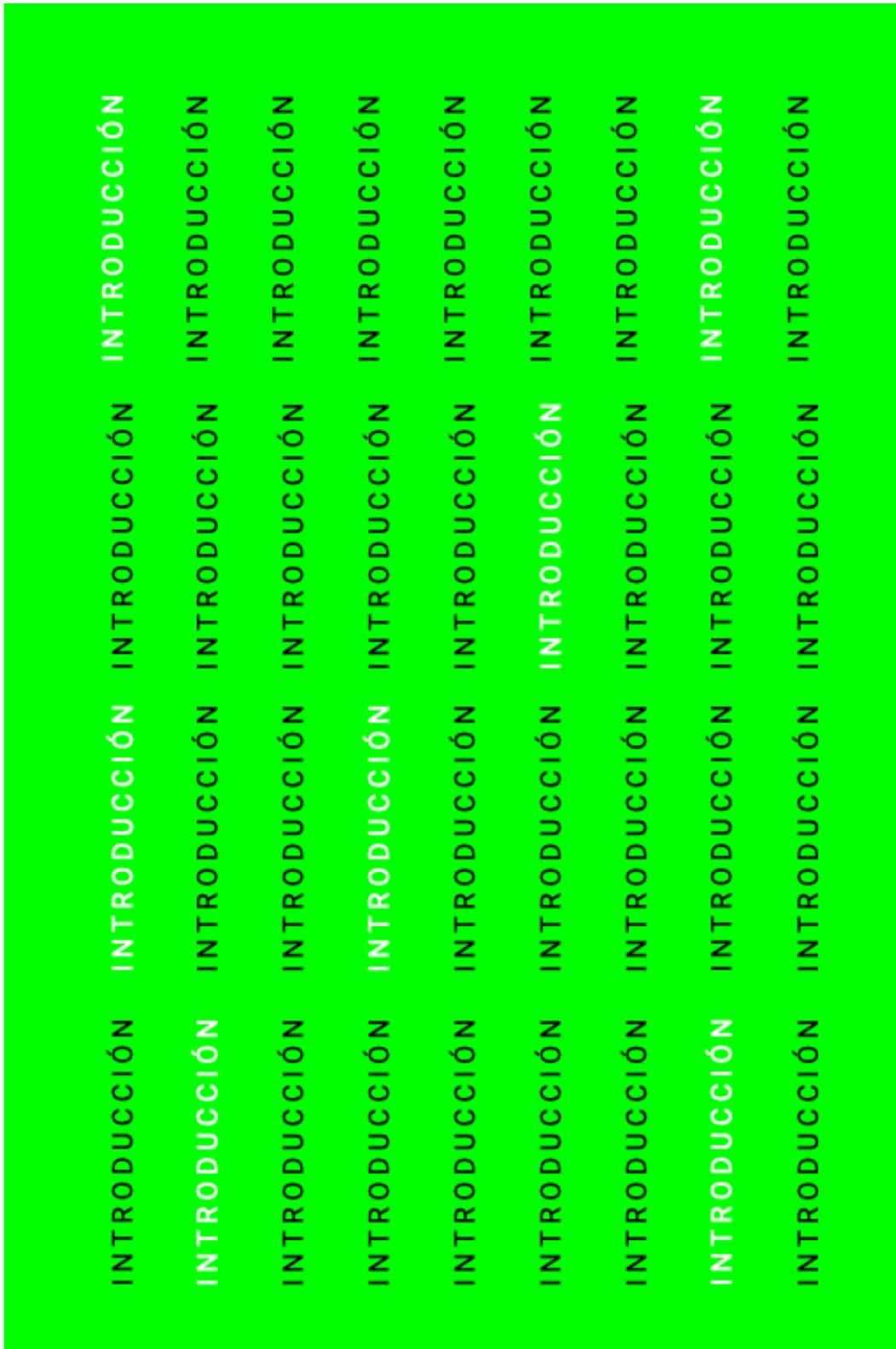


Imagen 15. Portadilla 2 del libro digital. Fuente: Elaboración propia

Este **ebook**, tiene como propósito, incentivar una mayor interacción hacia la música electrónica y acercar a más personas a escucharla. Actualmente, la mayoría de los jóvenes no leen, de una forma tan recurrente, como las generaciones anteriores, y no poseen los conocimientos necesarios sobre este género musical. Por consiguiente, se ha creado este libro electrónico como medio de difusión de la electrónica en la comunidad universitaria y en la sociedad.

El **ebook** interactivo consta de cinco capítulos en los que se toca la definición, evolución y artistas más reconocidos a nivel nacional y mundial en la electrónica, mujeres que se han destacado en la industria, los mejores programas para crear música electrónica, festivales de música alrededor del mundo, y en Venezuela.

A lo largo del libro electrónico, se pueden encontrar, así mismo, otros elementos interactivos como imágenes y enlaces de videos en Youtube. De esa manera, se espera que este medio se pueda disfrutar como una experiencia única y de trascendencia, que pueda brindar un aporte significativo a los lectores; y que el hombre y la mujer de hoy en día puedan, a través de este **ebook**, contar con una comprensión real de lo que ha sido la música electrónica a lo largo de la historia y, como esta ha evolucionado.

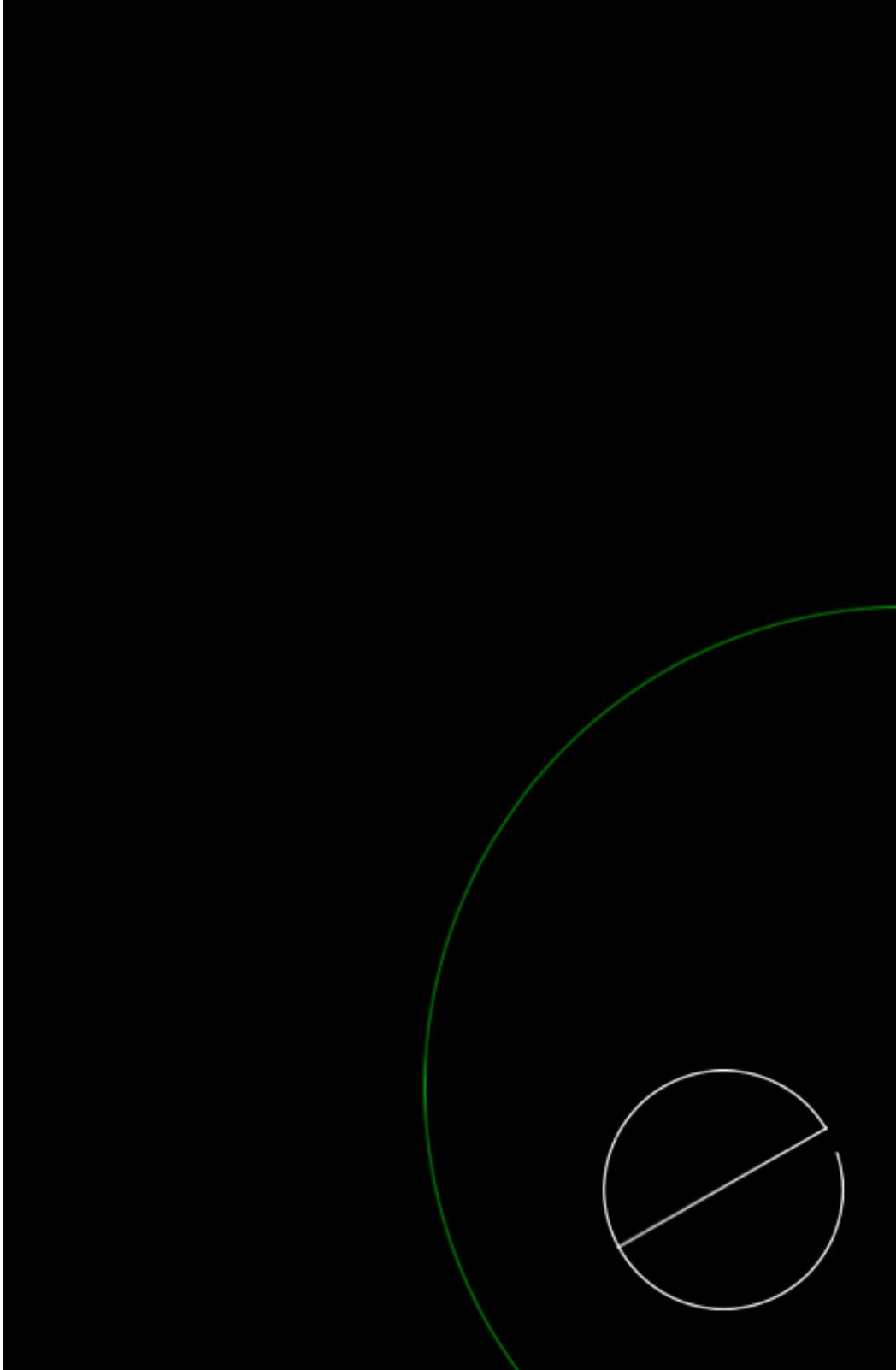


Imagen 17. Hoja de guarda del libro digital. Fuente: Elaboración propia

INDICE	
Introducción	
CAPÍTULO 1	P•10
• <u>¿Qué es la música electrónica?</u>	
• <u>Música electrónica venezolana</u>	
CAPÍTULO 2	P•17
• <u>Antecedentes de la música electrónica</u>	
CAPÍTULO 3	P•29
• <u>¿Por qué escuchar música electrónica?</u>	
• <u>Iconos de la música electrónica</u>	
• <u>Los mejores programas para crear música electrónica</u>	
CAPÍTULO 4	P•37
• <u>La mujer en el mundo de la música electrónica</u>	
• <u>Festivales de música electrónica alrededor del mundo</u>	
• <u>Festivales sostenibles</u>	
CAPÍTULO 5	P•57
• <u>Recordando a Vangelis...</u>	
• <u>El futuro de la música electrónica</u>	
• <u>Festivales de música electrónica en Venezuela</u>	

Imagen 18. Índice del libro digital. Fuente: Elaboración propia

¿QUE ES LA MÚSICA ELECTRÓNICA?



La música electrónica se puede describir como **aquella hecha utilizando tecnologías de audio analógica y/o digital**, donde este elemento es una clave estética de la obra



Imagen 19. Portadilla capítulo 1 del libro digital. Fuente: Elaboración propia



¿QUÉ ES LA MÚSICA ELECTRÓNICA?

La música electrónica, según el músico caraqueño **Miguel Noya**, **se puede describir como aquella hecha utilizando tecnologías de audio analógica y/o digital, donde este elemento es una clave estética de la obra.** Según el pianista y compositor venezolano Ricardo Teruel (2007) «yo siempre he dicho que la música electrónica es un recurso no una definición de estilo ni mucho menos... pero prefiero definirla como música con medios electrónicos, dentro de cualquier cosa, estructuras sonoras que uno hace utilizando medios electrónicos» (Noya, 2007).

Por otra parte, el DJ es uno de los personajes más recientes y en algunos casos de los que más difunden el género de música electrónica en la actualidad (Noya, 2007). Se podría considerar que hoy en día, ha surgido un boom de la música electrónica. Desde su aparición a finales de los 60, surgen igualmente los festivales de música electrónica tan reconocidos al día de hoy; estos son caracterizados por **fiesta, baile y grandes descubrimientos musicales.**

Según el documental de Netflix, *What We Started* (2017), la música **dance/electrónica siempre ha sido una forma de escape y de liberación.** La persona se suele perder en ese estado de sonoridad. Gran cantidad de personas desconoce los beneficios de la música electrónica. A través de este **ebook**, se busca igualmente que más personas se sientan motivadas a escuchar este género. En el tercer capítulo, se explican algunos de los tantos beneficios de escuchar música electrónica.

The New Grove Dictionary of Music and Musicians, en su versión impresa, define la música electrónica como «música producida o modificada por medio de equipos electrónicos, de tal forma que algún equipamiento electrónico es necesario para que se pueda escuchar. En este género musical, la tecnología basada en computadoras, es usada para acceder, generar, explorar y configurar materiales sonoros en los cuales los altavoces o cornetas son el medio de transmisión principal. (Noya, 2007)

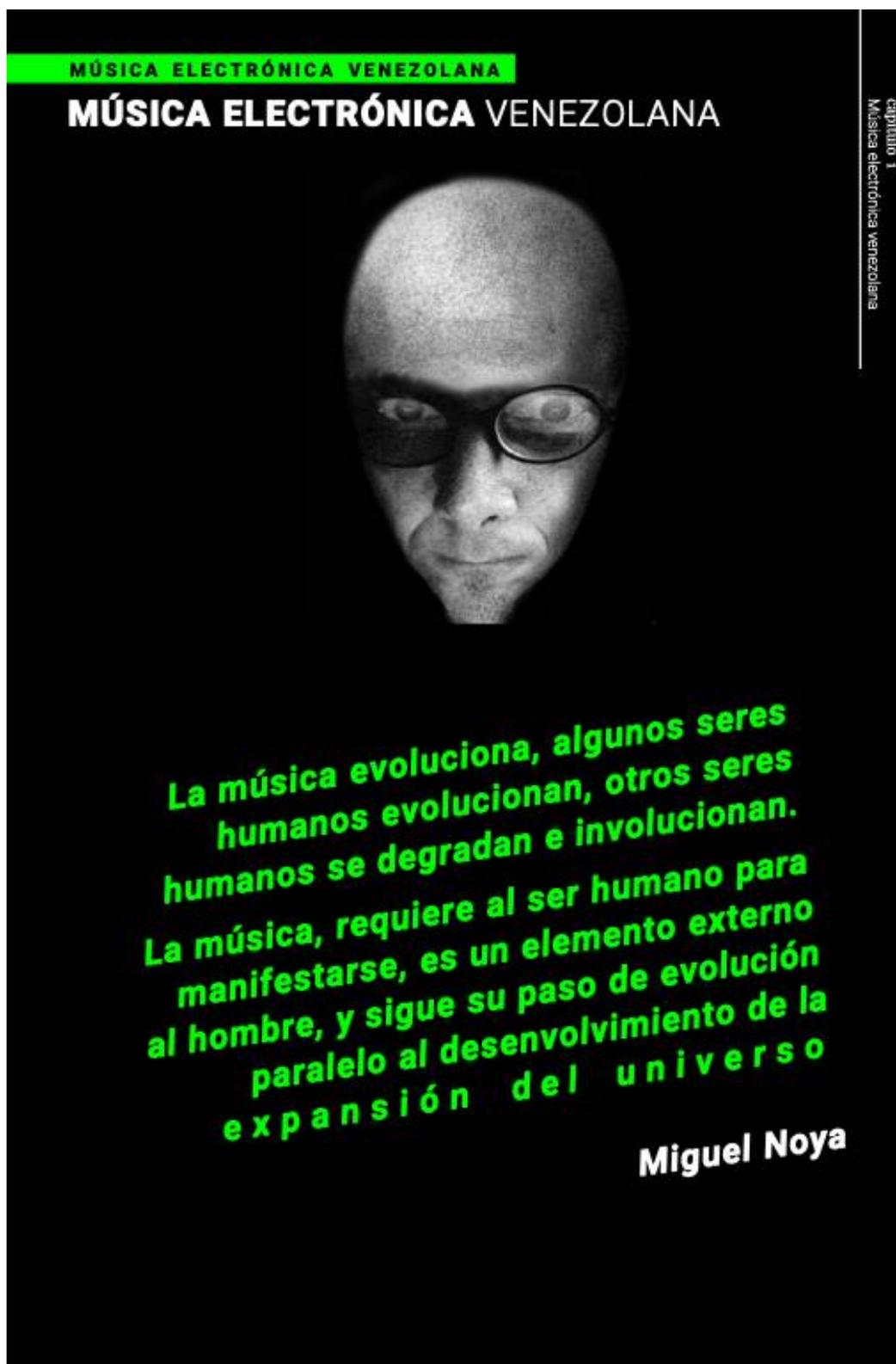


Imagen 21. Presentación de apartado de capítulo. Fuente: Elaboración propia

MIGUEL NOYA



Es un reconocido compositor y músico electrónico venezolano con más de 35 años de experiencia profesional. Se graduó de la universidad de Berklee en Música electrónica, en 1981. Tiene además una maestría de Música de la Universidad Simón Bolívar, Venezuela, la cual culminó en 2007.

Noya es uno de los grandes incursores de la música electrónica en Venezuela. Aunque para 1976, ya estaba produciendo su propio material, en 1984 debuta oficialmente como solista con su álbum *Gran Sabana*, que fue aclamado tanto nacional como internacionalmente. Desde finales de los 80 formó un dúo con el músico Paul Godwin, conocido como *Dogon*, con quien editó varios discos, dedicándose sobre todo a la creación de paisajes sonoros.

También enfocó parte de su carrera en la creación de ambientación sonora para varias instalaciones de artes visuales y exposiciones que se llevaron a cabo en el país. Tras el paso de los años, Noya se ha mantenido vigente en la escena, publicando *Ballrooms on the Moon* en el 2009, e involucrándose con artistas de la nueva era como *Jimmy Flamante* para realizar unos remixes de su exitoso álbum debut. Esta re-edición de 'Gran Sabana' fue publicada en el 2012. (Mateos, 2016)

En cuanto a venezolanos que Noya toma como referencia y admira, mencionó durante una entrevista realizada por Calixta Castro, «hay demasiados artistas y DJs en la actualidad, pero vale la pena mencionar a Arca, venezolano que está en el ojo del huracán donde baila lo artístico, tecnológico, vanguardia y comercial. Pero, son muchos y todos son relevantes. De todas partes del planeta. Se pueden contar en millones.» (Noya, 2022)

Una de las piezas más reconocidas de Noya, Parsec (Danza-Music Lado A)



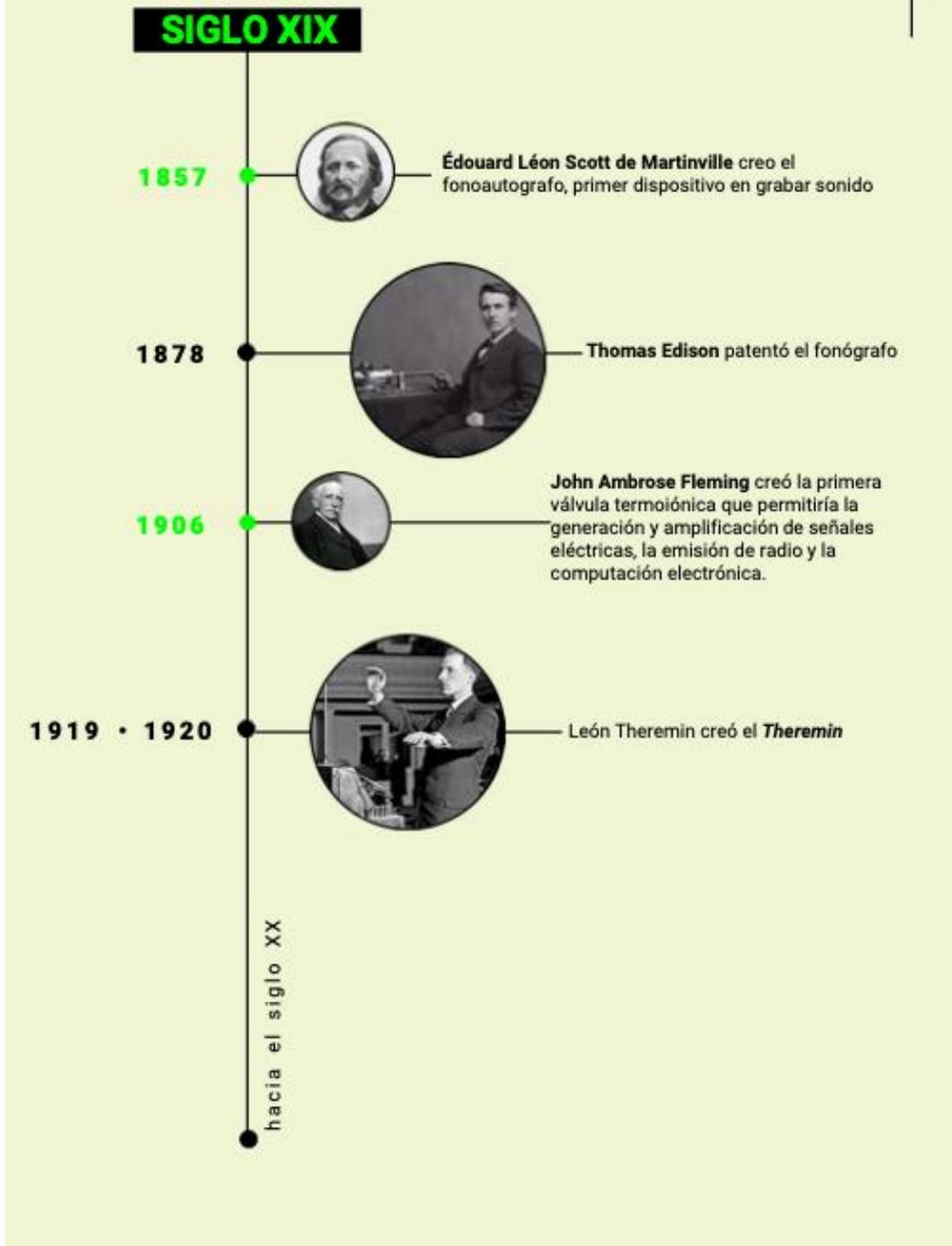


Imagen 23. Apartado Antecedentes parte 1. Fuente: Elaboración propia

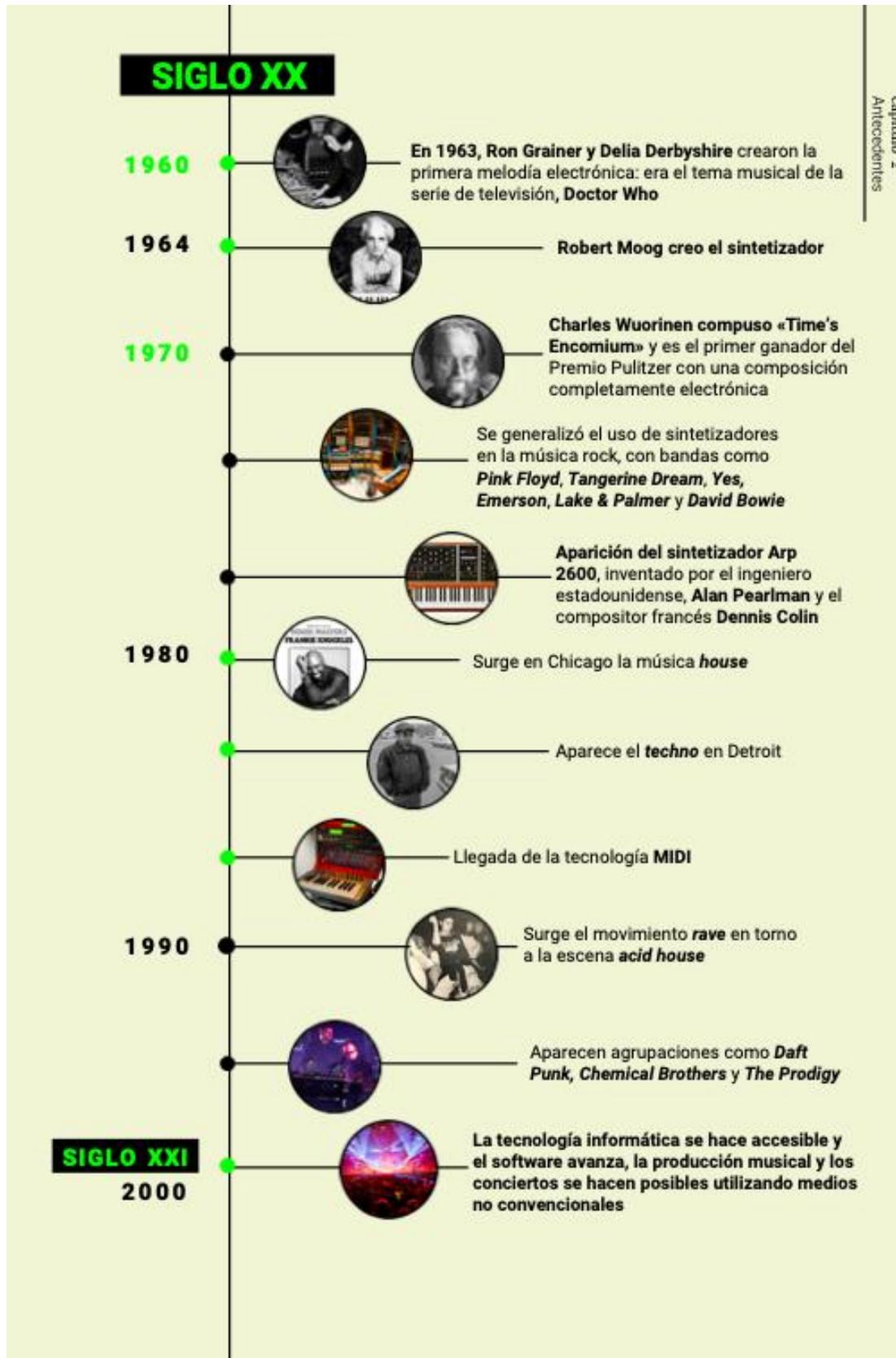


Imagen 24. Apartado Antecedentes parte 2. Fuente: Elaboración propia



{AÑOS 60}

La década de los 60 puede ser considerada como la precursora de la música electrónica tal y como la conocemos. En esta época, una infinidad de compositores y músicos estaban trabajando con nuevos sonidos e instrumentos. En 1963, **Ron Grainer y Delia Derbyshire crearon la primera melodía electrónica**, era el tema musical de la serie de TV *Doctor Who*.

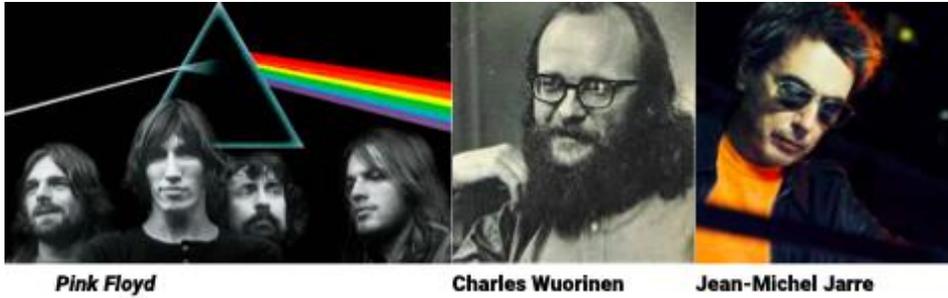
Por otro lado, **Robert Arthur Moog**, conocido también como Bob Moog, fue un **inventor estadounidense, reconocido por crear el sintetizador en 1964**, instrumento musical electrónico con el que se puede crear una gama infinita de sonidos electrónicos y artificiales. Su empresa, **Moog Music** introdujo posteriormente un sintetizador más pequeño con un teclado, llamado **minimoog**, que fue utilizado por multitud de grupos musicales y artistas famosos, haciéndose así muy popular, (Serrano, 2021).



Imágenes de la intro de Doctor Who

Robert Moog

Delia Derbyshire en la radio de la BBC



{AÑOS 70}

En 1970, **Charles Wuorinen** compuso *Time's Encomium*, convirtiéndose así en el primer ganador del Premio Pulitzer por ser una composición completamente electrónica. Los años setenta vieron igualmente cómo **se generalizó el uso de sintetizadores en la música rock, con ejemplos como Pink Floyd, Tangerine Dream, Yes y Emerson, Lake & Palmer y David Bowie (Serrano, 2021).**

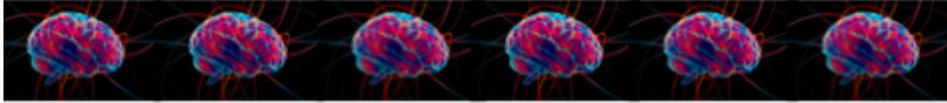
A lo largo de los años 70, bandas como **The Residents** y **Can** abanderaron un movimiento de música experimental que incorporaba elementos de la música electrónica. La aparición del compositor e interprete de música electrónica **Jean-Michel Jarre** y la banda alemana **Kraftwerk** fueron clave para el desarrollo de este género.

En 1971, fue de gran importancia la creación del **sintetizador Arp 2600**. Fue **inventado por el ingeniero estadounidense Alan Pearlman y el compositor francés Dennis Colin, en la empresa ARP Instruments Inc.** Esta compañía fue una de las primeras fabricantes de sintetizadores estadounidenses, (Serrano, 2021).

The Residents



Imagen 26. Desarrollo de capítulo, antecedentes. Fuente: Elaboración propia



BENEFICIOS DE ESCUCHAR MÚSICA ELECTRÓNICA

1 La música electrónica transmite energía y buenas vibraciones

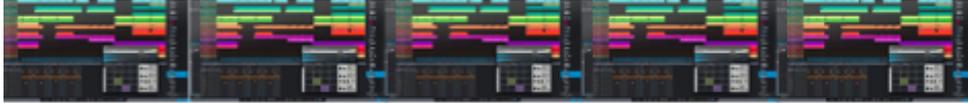
Se ha demostrado científicamente, según Zona 69, que la música mejora el estado de ánimo. La música electrónica propicia un estado de alegría y armonía. Se podría decir que la electrónica es ese amigo que te dice: «Vive la vida, no te amargues». Así mismo, combate la depresión ya que está demostrado que reduce los niveles de cortisol. (Zona 69, 2021)

2 Ayuda en los entrenamientos deportivos

Es un básico escuchar música mientras se hace deporte. La música electrónica motiva de tal manera que permite obtener un mayor rendimiento en los entrenamientos. Esto ocurre porque hace poner el foco en el ejercicio y pensar menos en el cansancio que produce. (Zona 69, 2021)

3 Estudiar y concentrarse es más fácil

La música electrónica proporciona grandes beneficios al cerebro. Ayuda a la concentración en los estudios. Se ha demostrado científicamente que si se pone música electrónica durante los estudios aumentará la retención de información, la capacidad de aprendizaje y la creatividad. (Zona 69, 2021)



¿CUÁLES SON LOS MEJORES PROGRAMAS PARA CREAR MÚSICA ELECTRÓNICA?

¿QUÉ ES UN DAW?

Antes de llevar a cabo el análisis de los mejores programas para la creación y producción de música electrónica, hay que saber que es un DAW. Son las iniciales de *Digital Audio Workstation*, también llamados secuenciadores. Son programas para crear música electrónica: eso implica editar, grabar, mezclar y masterizar en audio y midi. Hoy en día es la herramienta principal de cualquier productor de música tanto a nivel profesional como de home estudio. (Hernández, 2021)

LOS MEJORES DAWS EN 2022

ABLETON

Desde 79€ hasta 599€



Ableton Live 11 Lite

Ableton es uno de los programas de moda entre los productores, gracias a la flexibilidad, flujo de trabajo e integración en el directo que ofrece. Fue fundado en 2001 y ha evolucionado desde sus inicios. Actualmente, músicos de todas las edades y géneros musicales producen con *Ableton Live*, (Gorka Hernández, 2021). La experiencia con el programa es realmente satisfactoria, especialmente por su modo *Session* y la absoluta compatibilidad que garantiza, su integración Midi, la mejor del mercado, y la infinidad de opciones de creación y edición que facilita. Es, además, un DAW fácil e intuitivo de utilizar, y por lo tanto, está en el programa número uno del mercado.

Imagen 28. Apartado sobre los mejores programas para escuchar música electrónica. Fuente: elaboración propia.



10 MUJERES QUE SON EL FUTURO DE LA MÚSICA ELECTRÓNICA

1 **ANETHA**

Anetha es una mujer francesa, con 32 años, es una artista reconocida a escala mundial en el mundo del techno. Graduada en arquitectura, la productora dejó a un lado esa vida para dedicarse completamente a la música. Con varios éxitos a sus espaldas como *Acid Train* o *Candy From Strangers*, Anetha ha ido un paso más allá y quiere dejar un legado mayor en la industria del techno, creando su label *Mama Told Ya*, (Oscar Ruíz, 2021).

Habitual en las fiestas de *Posession*, una de las sesiones más aclamadas y apoyadas en el mundo del techno, Anetha promete asentarse en la industria en todos los aspectos, llevando un peso muy grande en el futuro del techno de aquí a unos años. Tocó para Boiler Room, una de las mejores sesiones de techno de 2018. Según la página de Wololo Sound, revista digital especializada en música electrónica, Anetha «tiene pinta de que se va a consagrar como una de las damas del techno en los próximos años». (Ruíz, 2021)

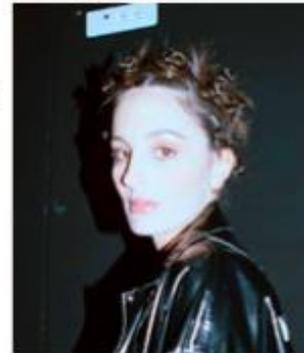


Imagen 29. Apartado sobre 10 mujeres que son el futuro de la música electrónica. Fuente: elaboración propia



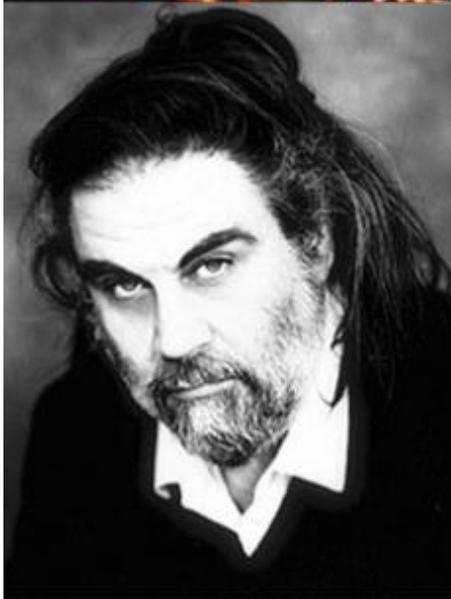
RECORDANDO A VANGELIS...

El 19 de mayo de este año falleció el **compositor griego Evángelos Odysseás Papathanassiou, conocido también como Vangelis**, a la edad de 79 años. Se trata del ídolo de muchos en música de cine, autor de las bandas sonoras incontestables y laureadas de «Carros de Fuego» y «Blade Runner», su obra maestra absoluta de la composición electrónica,

con texturas románticas, *new age* y minimalistas, (Monsalve, 2022). En este capítulo se hará un recorrido por su carrera a través de sus piezas más reconocidas.



Vangelis a principios de los 2000



Vangelis en los 70

Vangelis, en una imagen de promoción, a finales de los noventa.

Imagen 30. Apartado sobre el músico y compositor griego, Vangelis, parte 1. Fuente: elaboración propia.

CARROS DE FUEGO



Mil veces imitada, una pieza típica de su repertorio, con compases melodramáticos y vibraciones marcadas, al límite del *kistch*. Por esto, es una recomendación del medio Observador Latino que la escuches y te puedas deleitar mientras todos recordamos al gran músico y compositor de *Blade Runner*, e infinidad de películas, Vangelis. (Monsalve, 2022)

BLADE RUNNER



De la mano de Ridley Scott, Vangelis conquistaría una plaza en el olimpo de la ciencia ficción, creando su segunda obra maestra al hilo. La música mutante y posmoderna, replicante y atmosférica de «Blade Runner». Se pueden pasar horas y días, procesándola. Es una película en sí misma. Sin ella, de hecho, no se comprendería «Blade Runner». Hizo época. Te recomiendo el blues, porque te atraviesa y te saca de cualquier despecho, de cualquier bajón, refrendando la razón de existir de genios como él. (Monsalve, 2022)

TEARS IN THE RAIN, BLADE RUNNER



La escena corresponde al cierre del filme, cuando el replicante salva a su verdugo, dándole una lección de humanidad. Después le recita uno de los monólogos de la historia de la ciencia ficción. De fondo, Vangelis acompaña la poética escena. Y la lluvia cae, activando los lagrimales de la pantalla, al tiempo que el robot exclama el famoso *Time to die*. (Monsalve, 2022)

Imagen 30. Apartado sobre el músico y compositor griego, Vangelis, parte 2. Fuente: elaboración propia.

PARA FINALIZAR...

Para concluir este recorrido, se espera que el lector haya disfrutado una experiencia placentera y enriquecedora, en la que se se propició la retención de nuevos conocimientos y aprendizajes.

Este **ebook** busca ser un medio de difusión de la música electrónica, y tendrá una continuación en la que se ahondará otros géneros musicales como el rock, el jazz y el pop. Sin más, antes de dejarte ir, debes saber que el contenido que acabas de leer, es de gran valor e investigado a profundidad, para que pueda llegar a ti, como receptor, y pueda ser captado de una manera fácil y amena.

Te enviamos un saludo, desde Caracas, Venezuela.

(-:



Escanea este código QR
¡Disfruta un playlist buenisimo
de música electrónica a través de Spotify!

Imagen 31. Conclusión del libro digital. Fuente: elaboración propia

Para todos los curiosos y apasionados por
la música electrónica, que ansían un viaje en
el tiempo y tomar un breve recorrido por el
mundo de la historia de la música electrónica
hasta la actualidad...

Calixta Castro



Universidad Monteávila
Caracas 2022 ®

Imagen 32. Contraportada. Fuente: elaboración propia

3.4.10. Otras consideraciones de diseño y maquetación

Para el presente Proyecto Final de Carrera se consultaron los principios de usabilidad de Jakob Nielsen. Se podría considerar que Nielsen institucionalizó el término de usabilidad. Esta se refiere, como su nombre lo indica, al uso que las personas le otorgan a un elemento multimedia o digital. Esto implica sencillez, para que el medio se pueda manejar de una forma eficiente, y sin mayor complejidad. Los principios aplicados en el libro digital fueron los siguientes:

En base a lo que establece Nielsen, el cuarto principio que es consistencia y estándares aplicó para el *ebook*, ya que este establece unos parámetros en moldes, *templates* que podrían permitir darle una organización lógica y coherente a futuros libros que estén en base a la misma estructura.

Un estándar dentro del libro fue que la numeración de las páginas estuvo siempre en la parte inferior derecha. También que el cabezal de capítulo se mantuvo en la parte superior derecha, con la misma tipografía que fue *Playfair Display Black*, para el término capítulo y su respectiva numeración, color negro o blanco, y tamaño, 7.5 puntos. Para los títulos en vertical, como identificadores de página, se eligió la familia tipográfica *Roboto Light*, tamaño, igualmente 7.5 puntos.

Se pueden mencionar otros estándares como la titulación. Se colocó, para todos los títulos la fuente *Roboto Black*, tamaño 17 puntos, letras altas. Los títulos varían en cuanto al color, los textos pueden ir en color verde o negro.

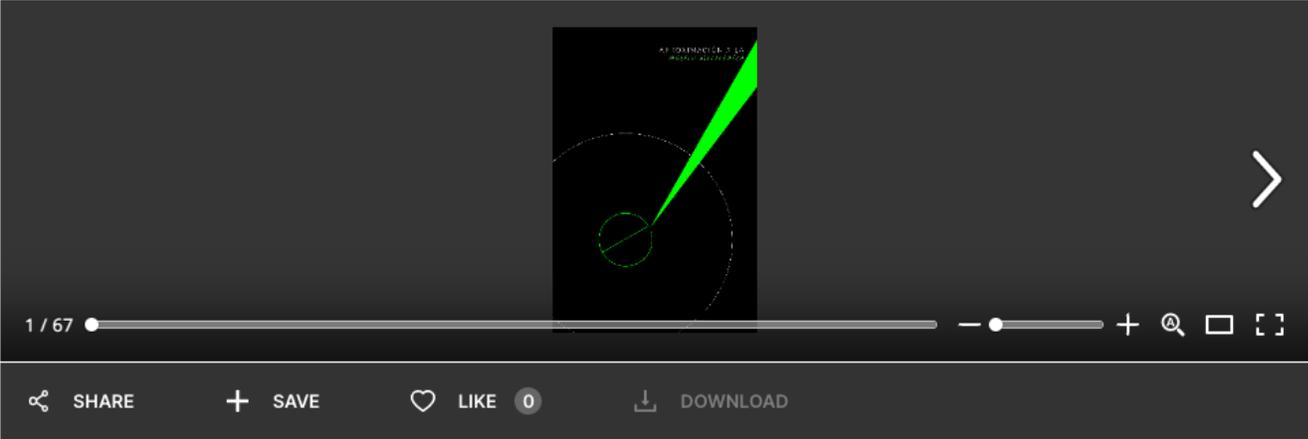
Así mismo, se empleo para el cuerpo de texto la tipografía *Roboto Regular*, tamaño 11. Se utilizó, además, *Roboto Bold*, para resaltar partes importantes del texto.

A lo largo del libro digital, se pudieron notar los efectos de animación. Se colocaron imágenes y elementos gráficos en movimiento. De esa manera, se logró darle al *e-book* cierto dinamismo y un tratamiento estético actual para el lector. Esto se puede contemplar, de igual manera, como un estándar.

Otro principio de Nielsen que aplicó para el *ebook* es el de reconocimiento antes que recuerdo. Las personas van a reconocer aquellos elementos identificadores en la estructura del libro. Después en un futuro, cuando se vea un libro del mismo seriado, ya se sabrá que es del mismo autor.

El séptimo principio de Nielsen es flexibilidad y eficiencia de uso. Para el *e-book* interactivo, esto se refirió a la distribución de los elementos para lograr que la comprensión, en este caso de los lectores, sea captada de una manera efectiva y rápida. *En el libro, se hizo referencia a los iconos, botones y elementos multimedia.* La eficiencia de uso afecta también en la navegación, y está relacionada con los estándares ya que estos facilitan el uso y manejo del libro digital.

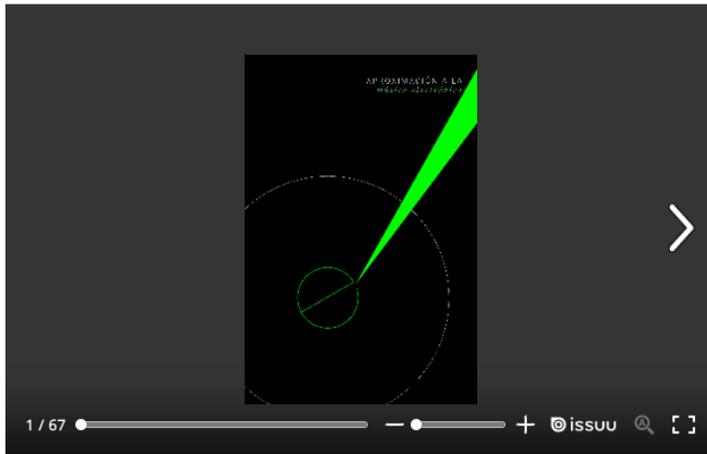
El último principio de Nielsen, que brindó un gran aporte al Proyecto Final de Carrera fue el de estética y diseño minimalista. Es oportuno mencionar que, según Nielsen, las páginas no deben contener información innecesaria. Según el diseñador web danés, esto lo único que hace es “que cada información extra compite con el contenido relevante y disminuye su visibilidad”. (Sanz, 2017).



Ebook interactivo sobre la historia de la música e...

Imagen 33. Captura de pantalla del libro digital montado en la plataforma de Issuu, con enlace hacia la plataforma. Fuente: Issuu

Desktop view



Mobile view



Imagen 34. Captura de pantalla #2 del libro digital montado en la plataforma de Issuu, con visuales en la pantalla del teléfono y computadora. Fuente: Issuu

3.4.11. Temario desarrollado para el libro digital

A continuación, se presenta el temario del libro digital. Es importante recordar que se trata de un demo (prototipo) por lo que no se incluyen todos los capítulos posibles.

Introducción

Capítulo 1

¿Qué es la música electrónica?

Música electrónica venezolana

Capítulo 2

Antecedentes de la música electrónica

Capítulo 3

¿Por qué escuchar música electrónica?

Iconos de la música electrónica

Los mejores programas para crear música electrónica

Capítulo 4

La mujer en el mundo de la música electrónica

Festivales de música electrónica alrededor del mundo

Festivales sostenibles

Capítulo 5

Recordando a Vangelis...

El futuro de la música electrónica

Festivales de música electrónica en Venezuela

CONCLUSIONES

Para finalizar, se puede decir que queda todavía un mundo por recorrer en cuanto a la tecnología. Las plataformas digitales, en la actualidad, se han popularizado aún más, y esto ha permitido el acceso a diversidad de contenidos de una forma más eficiente y sustentable. Una de las tantas razones para optar por los libros digitales es que son más económicos, y muchas veces, gratuitos y además, amigables con el medio ambiente. Con este proyecto, se pudo observar la eficiencia y calidad que puede ofrecer un *e-book*. Se contempló que el medio mencionado se adaptó perfectamente al contenido ya que este se fundamentó en música electrónica.

Gracias al trabajo planteado se concluyó que los *e-book* pueden facilitar la vida de muchas personas. Sin importar su clase social o en que parte del mundo se encuentren, pueden contar con el acceso a un libro digital en un solo *click*.

Por otro lado, el contenido a tratar en el libro digital obtuvo gran receptividad por parte de las personas, tras una breve presentación exploratoria entre estudiantes de la Universidad Monteávila, pertenecientes a las generaciones *millenials* y *centenials*. Les generó curiosidad, pues no es recurrente hablar de la historia de la música electrónica, de su futuro, y como este podría recaer en la naturaleza, con un poco de ayuda del hombre. Además, se conoció el grado de desinformación que posee la sociedad venezolana a través del sondeo de opinión previo, en relación con el tema expuesto, y que Venezuela requiere promover más iniciativas en el ámbito musical electrónico.

Por último, pero no menos relevante, realizar este proyecto fue una experiencia única debido a que, como futuros profesionales, se ampliaron los conocimientos adquiridos durante la carrera, y se pusieron en práctica para poder realizar la creación de un medio digital.

RECOMENDACIONES

Para el Proyecto Final de Carrera se escogió, como se ha podido notar, la modalidad de diseño de medios. Se propuso crear un libro digital que estuviera dirigido hacia personas jóvenes ya que trata un tema de interés para estas generaciones. Se espera que este trabajo sea de ayuda para aquellos estudiantes y personas en cualquier parte del mundo, que se encuentran llamados por la creación de plataformas digitales y por saber, además, del género musical electrónico.

Es significativo acotar que el *e-book* no se pudo realizar en su totalidad. Se hizo un prototipo en el que se observa, de forma inicial, las visuales. Es decir, la distribución de los capítulos, la tipografía, la paleta de colores, elementos gráficos e interactivos, entre otros. Sin embargo, el libro funciona como un primer paso para la posterior continuación, en base al concepto propuesto, en el que se podrán tratar otros géneros como el rock, el pop y el jazz.

Por otro lado, se considera que el manejo de la interactividad en el programa de InDesign posee limitaciones. Se espera, que, en un futuro no muy lejano, el programa pueda contar con una actualización, y que, posea más herramientas, permita más flexibilidad, y mayor alcance en cuanto a la interactividad. En este caso, se aplicaría prontamente en la continuación del *e-book* sobre los géneros ya mencionados.

REFERENCIAS

40 de fiebre, (2022). ¿Qué es un ebook? <https://www.40defiebre.com/que-es/ebook>

Fecha de consulta: 27 de mayo de 2022

Aaronson, X. (2019). El exquisito sonido de las plantas.

<https://www.vice.com/es/article/nzy4mz/el-exquisito-sonido-de-las-plantas>

Fecha de consulta: 3 de mayo de 2022

BBC News Mundo, (2012). MIDI, la tecnología que le abrió la puerta a la música digital.

https://www.bbc.com/mundo/noticias/2012/12/121205_midi_tecnologia_musica_np

Fecha de consulta: 4 de mayo de 2022

Bon, F (2019). Diez artistas esenciales de la música electrónica

<https://www.aboutespanol.com/diez-artistas-esenciales-de-la-musica-electronica-2450352>

Fecha de consulta: 19 de mayo de 2022

Castillo, B. (2020). Ventajas y desventajas de los libros electrónicos (Ebooks), Guía Universitaria. Fecha de consulta: 5 de mayo de 2022

<https://guiauniversitaria.mx/ventajas-y-desventajas-de-los-libros-electronicos-ebooks/>

Fecha de consulta: 10 de mayo de 2022

Cerezo, R. (2020). Festivales sostenibles: combatiendo el impacto ambiental, Wololo Sound <https://wololosound.com/articulos/festivales-sostenibles/> Fecha de consulta: 1 de mayo de 2022

Corbella, M. (2021), ¿Por qué los adolescentes dejan de leer?

<https://www.hacerfamilia.com/adolescentes/adolescentes-leer-lectura-libros-adolescencia->

[20170227132644.html#:~:text=La%20lectura%20es%20una%20actividad,lectura%20p or%20la%20presi%C3%B3n%20ambiental](#). Fecha de consulta: 19 de mayo de 2022

Festival Nuevas Bandas. (2020). *La Venciclopedia, Venciclopedia, la enciclopedia de Venezuela*. Consultado el 23:09, mayo 24, 2022

en https://www.venciclopedia.org/index.php?title=Festival_Nuevas_Bandas&oldid=117574.

Francia, G. (2021). Significado del color verde en psicología

[https://www.psicologia-online.com/significado-del-color-verde-en-psicologia-5468.html#:~:text=El%20verde%20%C3%A1cido%2Ffosforescente%2C%20utilizado,tiempo%20de%20artificialidad%20\(falsa\)](https://www.psicologia-online.com/significado-del-color-verde-en-psicologia-5468.html#:~:text=El%20verde%20%C3%A1cido%2Ffosforescente%2C%20utilizado,tiempo%20de%20artificialidad%20(falsa)). Fecha de consulta: 18 de mayo de 2022

Franco, G. (2008). Cómo escribir para la web?

<https://journalismcourses.org/wp-content/uploads/2020/08/How-to-write-for-the-Web-esp.pdf>

Garcés, M. (2022). ¡Recuerda los grandes festivales de los últimos años!

<https://mundour.com/index.php/2022/04/14/especialmega-recuerda-los-grandes-festivales-de-los-ultimos-anos/>

Fecha de consulta: 19 de mayo de 2022

Hernández, G. (2021). Los mejores programas para crear música electrónica

<https://wololosound.com/tecnologia/programas-para-crear-musica-electronica/>

Fecha de consulta: 9 de mayo de 2022

Hissong, S. (2021). *The Mycology TikToker Embracing the Sound of Shrooms*

<https://www.rollingstone.com/culture/culture-features/mushrooms-tiktok-mushtok-mycolyco-1256112/>

Fecha de consulta: 1 de mayo de 2022

Issuu. (2022)

https://issuu.com/features?issuu_product=header&issuu_subproduct=anon_home&issuu_context=link&issuu_cta=features

Mateos, R. (2016). Los experimentos sonoros y la música electroacústica venezolana.

<https://plus.cusica.com/2016/08/01/los-experimentos-sonoros-y-la-musica-electroacustica-venezolana/>

Fecha de consulta: 9 de mayo de 2022

Miguelsanz, B. (2017). Los 10 principios de usabilidad de Jakob Nielsen: *be user friendly*

<https://profile.es/blog/los-10-principios-de-usabilidad-web-de-jakob-nielsen/>

Fecha de consulta: 1 de mayo de 2022

News18, (2022), equipo de redacción. *This Man From Canada Makes Music Out of Mushrooms and it's Fire*

<https://www.news18.com/news/buzz/this-man-from-canada-makes-music-out-of-mushrooms-and-its-fire-4628423.html>

Fecha de consulta: 5 de mayo de 2022

Moog, M. (2022) Archivos.

<https://www.moogmusic.com/news/dr-robert-moog>

Fecha de consulta: 12 de mayo de 2022

Monsalve, S. Un playlist de cinco obras maestras para recordar a Vangelis

<https://observadorlatino.com/opinion/un-playlist-de-cinco-obras-maestras-para-recordar-a-vangelis/>

Fecha de consulta: 22 de mayo de 2022

Montilla, A. Creación de una revista digital interactiva en Indesign

<https://www.youtube.com/watch?v=3lsp79zsgWg>

Fecha de consulta: 19 de mayo de 2022

Noya, M. (2007). Análisis del desarrollo de música electrónica en el país, formato pdf.

<https://ceiarteuntref.edu.ar/2014/02/venezuela-ac-dc-analisis-del-desarrollo-de-la-musica-electronica-en-el-pais/>

Penalva, J. (2009), La historia del libro electrónico

<https://www.xataka.com/otros/historia-del-libro-electronico>

Fecha de consulta: 20 de mayo de 2022

Preguntas frecuentes para ebooks, Comisión Económica para América Latina y el Caribe (Cepal)

Fecha de consulta: 5 de mayo de 2022

<https://www.cepal.org/es/preguntas-frecuentes-para-ebooks>

Rajaniem, W. (2022) ¿Cómo se lee un libro electrónico?

<https://techlib.net/preguntas/22465/como-se-lee-un-libro-electronico#:~:text=Los%20libros%20digitales%20se%20pueden,y%20el%20Adobe%20Acrobat%20Reader.>

Ruíz, O. (2021). 10 mujeres que son el futuro de la música electrónica, Wololo Sound

<https://wololosound.com/articulos/mujeres-musica-electronica/>

Fecha de consulta: 12 de mayo de 2022

Serrano, D. (2021). Origen de la música electrónica, Wololo Sound

<https://wololosound.com/articulos/origen-de-la-musica-electronica/>

Fecha de consulta: 9 de mayo de 2022

Top 100 de festivales electrónicos alrededor del mundo, (2018)

<https://www.electronic-festivals.com/festivals/top100-ranking>

Fecha de consulta: 12 de mayo de 2022

Zona69 (2019), cinco beneficios de la música electrónica Zona69 (2019)

<https://zona69.net/5-beneficios-musica-electronica/>

Fecha de consulta: 3 de mayo de 2022