

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ

Colegio de Música

Escena 1: Horror Tráiler

Escena 2: Financial Technologies Qualium Systems

Carlos Alberto Villa Verdugo

Artes Musicales

Trabajo de fin de carrera presentado como requisito
para la obtención del título de
Licenciado en Artes Musicales, itinerario en Composición para Medios
Contemporáneos

Quito, 26 de julio de 2021

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ

Colegio de Música

HOJA DE CALIFICACIÓN DE TRABAJO DE FIN DE CARRERA

Escena 1: Horror Tráiler
Escena 2: Financial Technologies Qualium Systems

Carlos Alberto Villa Verdugo

Nombre del Profesor, Título académico

Manuel García M.M.

Quito, 26 de Julio de 2021

DERECHOS DE AUTOR

Por medio del presente documento certifico que he leído todas las Políticas y Manuales de la Universidad San Francisco de Quito USFQ, incluyendo la Política de Propiedad Intelectual USFQ, y estoy de acuerdo con su contenido, por lo que los derechos de propiedad intelectual del presente trabajo quedan sujetos a lo dispuesto en esas Políticas.

Asimismo, autorizo a la USFQ para que realice la digitalización y publicación de este trabajo en el repositorio virtual, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Nombres y apellidos: Carlos Alberto Villa Verdugo

Código: 127165

Cédula de identidad: 1718324492

Lugar y fecha: Quito, 26 de Julio de 2021

ACLARACIÓN PARA PUBLICACIÓN

Nota: El presente trabajo, en su totalidad o cualquiera de sus partes, no debe ser considerado como una publicación, incluso a pesar de estar disponible sin restricciones a través de un repositorio institucional. Esta declaración se alinea con las prácticas y recomendaciones presentadas por el Committee on Publication Ethics COPE descritas por Barbour et al. (2017) Discussion document on best practice for issues around theses publishing, disponible en <http://bit.ly/COPETHeses>.

UNPUBLISHED DOCUMENT

Note: The following capstone project is available through Universidad San Francisco de Quito USFQ institutional repository. Nonetheless, this project – in whole or in part – should not be considered a publication. This statement follows the recommendations presented by the Committee on Publication Ethics COPE described by Barbour et al. (2017) Discussion document on best practice for issues around theses publishing available on <http://bit.ly/COPETHeses>.

RESUMEN

El siguiente proyecto final consiste en la musicalización de dos escenas escogidas por el Compositor, en el cual dichas escenas fueron dirigidas por el director de tesis.

En estas escenas apliqué todos los conocimientos y herramientas que se han adquirido durante la carrera, para así poder hacer varios cambios en el desarrollo de música como son: armonía, melodía y forma, para así poder trabajar de forma más fluida con el director.

Motivado por los compositores más grandes de Hollywood, mi enfoque en la composición va hacia géneros como son: Terror y comerciales, para así desarrollar mi destreza y habilidad en distintos géneros como los mencionados, esto también me ayudara en un futuro a realizar propuestas a varios individuos que estén enfocados en este tipo de género para películas.

Una vez dejando en claro mis objetivos y mi motivación a continuación se procederá a mostrar paso a paso como fue mi proceso de composición y como me enfrente a varios obstáculos como compositor.

Palabras Clave: Composición musical, Orquestación, Música contemporánea, Música para Tráiler, Música para comerciales, arreglos, Librerías, M.I.D.I, Film Scoring.

ABSTRACT

The following final project consists of the scoring of two scenes chosen by the composer, in which these scenes, will be at his disposal to make changes that are to the liking of the director.

In these scenes I was able to apply all the knowledge and tools that I have acquired during my studies in order to make several changes in the development of music such as: harmony, melody and form, in order to work more fluently with the director.

Motivated by the greatest composers in Hollywood, my focus in composition goes towards genres such as: Horror and Commercials, in order to develop my skill and ability in different genres such as those mentioned, this will also help me in the future to make proposals to various individuals who are focused on this type of genre for films.

Once my objectives and motivation are clear, I will proceed to show step by step how my composition process went and how I faced several obstacles as a composer.

Keywords: Music Composition, Orchestration, Contemporary Music, Trailer Music, Commercial Music, arrangements, Libraries, M.I.D.I, Film Scoring.

TABLA DE CONTENIDO

INTRODUCCIÓN	8
DESARROLLO DEL TEMA.....	9
CONCLUSIONES	18
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	19
ANEXO A: SPITFIRE LIBRARY.....	20
ANEXO B: TRACKS USADOS EN “HORROR FILM”	20
ANEXO C: XPANDER LIBRARY.....	21
ANEXO D: THE CUE TUBE WEB.....	21
ANEXO E: SIDE CHAIN COMPRESSION.....	22
ANEXO F: HARDWARE	22
ANEXO G: TRACKS DE LA ESCENA “HORROR FILM”	23
ANEXO H: MEMORY LOCATIONS	23
ANEXO I: PROBELMAS CON VIDEO ENGINE.....	24
ANEXO J: SOFTWARE.....	24
ANEXO K: SPOTTING SESSION “HORROR FILM”	25

INTRODUCCIÓN

Una vez que el director nos dispuso a que eligiéramos un cortometraje que tenga un mínimo de un minuto de duración y que sea de agrado nuestro, se nos dispuso el realizar la musicalización para distintos tipos de películas, para esto, el tutor nos ayudó con un catálogo amplio de videos sin “*copyright*” en la página “*The Cue Tube*”, página el cual está dedicada a hacer distintos tipos de videos como son: cortometrajes, comerciales y tráileres para películas. En este catálogo elegí dos videos que me llamaron la atención como fue: Horror Tráiler y Financial Technologies Qualium Systems.

El primer video titulado “Horror Tráiler Escena” está ambientado con escenas tétricas y oscuras donde hay varios cortes, ya que los protagonistas son varios personajes de terror como son: los muñecos, la mujer con vestido negro y el hombre caminando, en el cual tengo que entender al personaje a la perfección para poder darle una caracterización y personalidad con la música para que en cada escena suene una melodía característica acorde a cada personaje.

Para el segundo video utilice un comercial de tecnología que muestra los beneficios que tiene la aplicación con una voz en *off*, por el cual este relata todos los aspectos positivos que se llevarías los potentes clientes y compradores.

Una vez escogida las escenas se dispuso con el director a hacer un *Spotting Session* para así proponer que tipo de instrumentos y musicalización podrían ir bien en las varias escenas de los videos y que esto esté a un buen criterio del director para llevar así un mejor desempeño y comunicación en el proyecto.

DESARROLLO DEL TEMA

1. Escena 1: Horror Tráiler

1.1 Propuesta instrumentación

Al no saber por dónde comenzar mi proyecto, ya que tenía varias dudas sobre como suenan hoy en día las películas de terror, me decidí por crear “*tracks*” para distintos instrumentos de orquestación híbrida, en el cual se hizo uso de instrumentos como: cuerdas, vientos metales, Pads, ambientación, instrumentos de percusión mayor y menor como; taiko, chimes, timpani etc.

En algunos cortes de escena se hizo uso de *Foley* para ambientación en los personajes, se usó también un track de “*reverse Pad*” en los vientos para darle una sonoridad poco usual, también se creó tracks para una batería híbrida, doblando ciertas partes de la batería como: caja bombo y Hi-Hat. Finalmente, para darle énfasis en ciertos cortes de escenas se crearon *tracks* para los hits orquestales.

1.2 Ambientación, Armonía y Key comands

Una vez elegido los instrumentos lo primero que hice fue ir ordenando los cortes de escenas por medio de locations en todo el video para poner ir saltando rápidamente para una edición más rápida y eficiente, luego de esto comencé a ambientar la mayor parte del video con pads texturales, en el cual hice uso de la escala frigia b4 en el cual me resulto muy útil ya que tenía una tensión fuerte con clúster que ayudaron a que el cortometraje tenga ese aspecto sonoro tétrico y oscuro.

1.3 Propuesta experimentación y sonoridad

Una vez que acabe de ambientar la mayor parte del video, me puse rápidamente a tratar de experimentar con varias sonoridades en la sección de cuerdas para darle sonoridades poco convencionales con una tensión fuerte y para este hice uso de: armónicos artificiales, slides

con trémulo, armónicos con sul tasto, armónicos naturales y marcato con ostinato, la mayoría de estas técnicas se las uso como nota pedal en el registro alto, luego de esto comencé a acompañar a los pads con la sección de cuerdas para que suene con más fuerza, luego de esto hice una pequeña melodía con ostinato el cual complemente la melodía haciendo uso terceras y octavas en los segundos violines y cello para que crear una sensación amplia y con cuerpo en la sección de cuerdas.

Ya culminado el segmento de cuerdas me propuse a probar distintas sonoridades con los vientos, en el use *clústers* en el registro bajo del trombón bajo y la tuba en el cual crearon una tensión bastante particular complementándole con un *esforzando*, para que así haya un aumento y disminución sutil en el volumen del sonido para la escena de los muñecos.

1.4 Propuesta melodía

Ya teniendo una idea de cómo me iba quedando con los instrumentos anteriores, rápidamente me puse a componer una melodía para los muñecos con una caja musical en el cual me base en la tonalidad de “C frigio b4”, sin embargo se escuchaba un poco vacío por la ausencia de instrumentos que complementen la melodía, en el cual me tocó rellenar con un poco más de instrumentos para crear más tensión, también utilicé campanas tubulares en negras con punto desplazadas para crear inestabilidad y así darle un poco de movimiento a la melodía y que no suene monótona.

1.5 Propuesta Pads y orquestación

Teniendo una base sólida y firme compuse una melodía con pads para la mujer de negro en el cual tenía un poco de problemas porque el pad tenía un retardo en las notas, en el cual no me dejaba hacer melodías más fluidas y más complejas rítmicamente, sin embargo, funcionó correctamente para melodías más lentas, ya que al tener varios instrumentos con una inestabilidad constante me quedó bien que haya una melodía sencilla de por medio para que

sea captada por el oyente y no tienda a perder toda la atención.

Una vez compuesta la melodía, comencé a trabajar en los instrumentos de percusión mayor en el cual usé una combinación de *thunder drum* con *taiko* al unísono para dar una sonoridad peculiar, en el cual también se hizo el uso de *hits* orquestales que están en la sección de los muñecos donde aparecen en la TV, para así poder empujar la melodía y darle fuerza, ya que no hice uso de este tipo de instrumentos en las revisiones previas.

Una vez terminado los cambios previos, mi director me pidió que hiciera cambios en la orquestación hasta quedar conforme ya que sentía que no quedaba bien con la mayoría de figuras rítmicas que usaba. Lo que me dio mejor resultado fue solo usarlos de forma omnipresente con una dinámica bastante suave hasta que llegara el momento de los *hits*, para así poder hacer un golpe muy fuerte, lo cual esto me funcionó bien, ya que esta técnica es usada frecuentemente en películas de terror contemporánea, para así poder dar un ambiente poco predecible y lleno de tensión.

En la parte de la Tv con *noise* hice uso de varios instrumentos poco convencionales como son: *FX noise Wheels*, slide con trémulo en violín en creciendo, pads de cuerdas en el cual las cuerdas hacían harmónicos artificiales en una nota alta durante un tiempo largo, luego de esto quise usar un sonido *brahms* el cual fue un gran desafío ya que no contaba con librerías para poder hacer uso de este sonido, hice una búsqueda por internet para recrear este particular sonido. Para este sonido utilice varios instrumentos como fueron timpani, tuba, trombón bass, trombón tenor, fagot, saxofón barítono, y estos fueron duplicando sus octavas y quintas para recrear un sonido muy amplio y con fuerza.

1.6 Propuesta Reverse wave y Trap

Ya con este sonido, se me vino la idea de hacer un “reverse sound” en algún instrumento que quede bien para la ocasión, para esto usé un piano con la triada menor de “C” justo para la

entrada del hombre que camina con *Groove*, en el cual solo hice uso de este recurso una sola vez para que se diferencie de las demás.

Ya con todos estos elementos puesto propuestos. Llegó la parte que más me dificultó en componer, ya que previamente mi director me había dicho que use una especie de *Groove* en el cual me quede un poco perplejo por no saber de qué se tratase, ya que de mi parte solo estaba haciendo uso de instrumentos tradicionales de orquestación y de cámara en el cual no sabía cómo poder hacer un *Groove* con esos instrumentos. Ya con esta gran barrera que tenía por delante, el director me dio ciertos recursos para tenerlos como referencia de cómo quería que sonara un *Groove* en particular, en el cual me di cuenta inmediatamente de que era un tipo de género que no necesitaba instrumentos de orquestación para la creación de este tipo de música.

Ya teniendo en cuenta eso no sabía cómo empezar a crear un *Groove* porque no había hecho nunca: Hip Hop, Rap ni Trap. Escuché bastante música para poder conseguir elementos que se usa bastante en estos géneros, después de haber escuchado una gran cantidad de música urbana, al fin pude comprender como funciona la sección rítmica y me puse de inmediato a trabajar en la batería. Comencé por hacer el Hi-Hat en fusas, ya que me di cuenta que este tipo de géneros lo que más resalta es el Hi-Hat con densidad rítmica muy alta para que de esa sensación de fuerza y así poder crear motivos rítmicos fuertes al hacer un *fill* de dos compases, esto fue suficiente para darme cuenta cómo iba a sonar el bajo, haciendo uso de cuatrillos seguidos hasta el tercer *beat*.

Para el *Snare* tuve que buscar un sonido particular ya que el sonido de caja convencional no iba bien con este tipo de batería así que puse una *snare* eléctrico para que resalte de mejor forma, complementándolo también con un clap para darle más cuerpo a la caja, y para el *crash* use un plato muy particular que se llama *perpendicular crash*, el cual este es un plato recortado

como tira muy larga que da una inestabilidad a los armónicos del plato.

Para finalizar la base del *beat*, hice uso de un bajo eléctrico en el cual me tomo demasiado tiempo buscar un sonido bien definido que vaya acorde con el *beat*, en el cual lo más semejante que use fue un *electric bass* llamado “hibrid thump bass” en el cual llenó por completo el *beat* y este está al unísono con el bombo para que resuene con más fuerza el *bass*.

1.7 Métrica y desplazamiento rítmico

En la parte final del trabajo hice uso de estacatos en toda la sección de cuerdas en el cual dos violines hacían marcato y ostinato con un solo acorde en un tiempo de 5/4 para crear mucha inestabilidad, a esto hay que agregarle que el *beat* estaba en 4/4 en el cual todo el tiempo se desplazaba la armonía y melodía creando tensión e inestabilidad, pero al mismo tiempo fuerza para el personaje.

Para finalizar el *beat* de trap, puse en los vientos metales *backgrounds* el cual use un *timpani* con corcheas contantes, *hits* con taiko y *thunder drum*, y en todos los inicios del compás use un *drum bass* para darle mucho énfasis a todos los tiempos fuertes de cada compás para que así no sea muy obvio el desplazamiento de la armonía y melodía.

2. Escena 2: Financial Technologies Qualium Systems

2.1 Propuesta no valida

Esta segunda parte del proyecto representó un gran reto para mí, ya que durante el *Spotting Session* mi propuesta había sido el uso de instrumentos acuáticos para corporate music, en el cual argumenté que podría usar instrumentos convencionales como guitarras eléctricas y un piano y sección de cuerdas, en el cual me lleve una gran sorpresa cuando el director me pidió hacer algo muy diferente a lo que había pensado y mucho más complicado a mi expectativa, ya que me pidió realizar un tema urbano con elementos de la música urbana contemporánea.

2.2 Propuesta Investigación e instrumentación

Para llevar a cabo este proyecto me tocó hacer una ardua investigación entender la sonoridad, cómo funciona el Reggaetón y qué instrumentos se usan en sus distintos subgéneros. Después de haber entendido las bases fundamentales de cómo funciona el ritmo y los instrumentos, lo siguiente que hice fue escuchar bastante música y ver las distintas variaciones que habían tanto en la batería como en el bajo y que instrumentos se usan normalmente para la creación de la melodía, una vez comprendido cómo funcionan cada instrumento lo siguiente que hice fue ver qué tipos de instrumentos electrónicos se usan en la batería y me llamo la atención el desarrollo del Hi Hat , ya que hay variaciones rítmicas muy interesante que iban desde sincopas en semicorcheas hasta Rolls en fusas con acentos en tiempos muy difíciles de tocar fluidamente, y así como también el uso de tresillos y seisillos para romper el *Groove* convencional de las semicorcheas.

Para el bajo hice igualmente una búsqueda profunda de cómo suena; como se usa y como es su *feel* rítmico en la música urbana contemporánea, cuando por fin logré entender cómo suena el bajo en este género, fue la primera vez que pude distinguir como suena un bajo “M.I.D.P” totalmente electrónico. Para comenzar a trabajar en este instrumento hice varias búsquedas por internet, en el cual vi que era muy frecuente el uso de este bajo en géneros como el Pop, el Glam, el Hi-hop y la Música Disco.

2.3 Propuesta Librerías

Una vez habiendo entendido el funcionamiento de la sección rítmica y como suena, lo siguiente que hice fue buscar instrumentos que quedaran bien en este video, para que suene un poco refinado, en el cual me veía muy limitado ya que no tenía las suficientes librerías para trabajar este tipo de composición, así que me toco trabajar exclusivamente con *Xpander Fx*, librería que viene por defecto en *Pro Tools* para el desarrollo de este proyecto.

En este punto es donde tuve una de mis más grandes problemas antes de comenzar mi

composición, ya que no supe que tipos de instrumentos elegir y me toco escuchar uno por uno todos los *plugins* de *Xpander*, hasta llegar a estar conforme con alguno de sus sonidos, ya que todos estos *plugins* sonaban demasiado genéricos y básicos, y esto me llenaba de ansiedad ya que el *Xpander* cuenta con alrededor de 270 sonidos, el cual muchos de estos eran repetidos.

Cuando por fin encontré los sonidos adecuados para las melodías y los pads, lo siguiente que hice fue buscar un bombo adecuado y un *snare* potente que tenga una calidad aceptable para este tipo de género, ya que en toda la música que escuche pude apreciar que la gran mayoría tenían librerías y *plugins* de muy buena calidad con sonoridades espectaculares que llaman mucho la atención del oyente por la nitidez y claridad en sus canciones.

2.4 Propuesta escenas y sección rítmica

Una vez de haber escogido los instrumentos y librerías, lo primero que hice fue poner *locations* en las distintas escenas del video para así trabajar con los *Key Comands*. Después de haber separado las escenas para entender mejor el comercial, lo siguiente que hice fue comenzar a trabajar en la base rítmica de la batería y el bajo. Para eso tome como base el ritmo básico del (*Dembow*) para darle énfasis a la última semicorchea del primer beat y la corchea a contratiempo en el segundo *beat*, para esto le puse acentos con Hi-Hat abierto junto con los golpes del *Dembow*, después de esto puse varias semicorcheas desplazadas en grupo de seis para que no se escuche monótono y que sea llamativo para el oyente. Para el bombo use negras consecutivas con una pequeña variación en el 4to beat seguido de un ostinato con la misma molécula rítmica. Para los golpes del *snare*, simplemente lo puse en los golpes del *Dembow* al unisonó en la última semicorchea del *beat* 1 y el contratiempo del *beat* 2. Para el *crash*, los golpes lo puse al principio de cuatro compases con pequeñas variaciones el 4to compas del 4to *beat* y para reforzar la caja puse un *clap* para que suene con más cuerpo y no se pierda con la variedad de instrumentos usados.

2.5 Propuesta Side chain en bombo y bajo

Para finalizar la sección rítmica puse varias *layers* en el bombo y le puse una compresión muy interesante que me pidió mi tutor el cual se llama “*side chain*”, el cual este tipo de compresión actúa con el bombo y el bajo al mismo tiempo haciendo que se comprima el bajo para dar más énfasis al bombo y así suene con más cuerpo para que no se pierda por el enmascaramiento de instrumentos.

El bajo fue muy fácil ponerlo ya que solo me guie en ponerle corcheas y un estacato jugando con la 5tas en el segundo beat y quedo perfecto para el *feel* de la canción, y para darle más peso al instrumento busqué una nota grave que no esté fuera del rango moderado para que suene con mas cuerpo.

2.6 Propuesta armonía con cuerdas, pads y layers

Para la sección de cuerdas, pads y piano puse algunos singulares sonidos sacados del *Xpander* el cuales son: *Bright pads Flautes quess*, *Soft pads basic sine pad*, *electric piano suitcase*, los cuales usé para pads. Para el sonido de un piano limpio usé: *Saw sync piano*, *big belly pad* haciendo acordes con estacato en el *up beat con* ostinato, y para reforzar la armonía puse *strings* con marcato en el coro.

2.7 Propuesta Melodía y Layers

Para la melodía trate de hacerla una molécula rítmica muy sencilla para que no perdiera protagonismo de la voz en *off* y así funcione correctamente como música de apoyo y no como protagonista, para esto me limite a usar corcheas de dos a cuatro notas por compases como máximo y con ciertas variaciones en el cuarto compas, de ahí en adelante en el coro la melodía va desarrollándose sutilmente hasta llegar al clímax, pero siempre siguiendo un patrón rítmico sencillo para que sea fácil de captar para el oyente, en este proceso también hice uso de *Layers* en la melodía copiando la melodía del coro y subiéndole una 8va para cierta sección, otra

doblando la melodía al unisonó y otra subiéndole una 8va por arriba de la melodía para que haya una sensación de una sección grande de cuerdas en la melodía.

2.8 Propuesta Inverted Wave

Para maquillar un poco más el tema hice uso de ondas sonoras invertidas con el cual grabe un piano ciertos acordes y le puse *reverse wave* para que tenga una sonoridad particular el cual está ubicada justo cuando entra el coro y cuando culmina toda la sección de la música, este tipo de sonido es muy importante en este tipo de genero ya que le da un sonido característico que es muy agradable para el oyente.

2.9 Propuesta Filtros y mezcla

Cuando creí haber finalizado mi proyecto me di cuenta que la batería carecía de dinámica en el cual sonaba demasiado plano, así que se me ocurrió automatizar el filtro de frecuencias graves para dar un sonido de ambientación, donde se podría percibir que la batería se va acercando al oyente poco a poco hasta llenar su rango de frecuencias hasta que llegue a sonar con normalidad. Este filtro se lo uso en los ocho primeros compases para que se sienta omnipresente y que no caiga con fuerza el filtro de frecuencias.

2.2.1 Mezcla y uso modal de acordes

El proyecto está en C#- Dórico usando los grados (i - v – bVII – IV)

La batería, el bajo y el *reverse wave* pasaron por el proceso de mezcla en el cual se lo puso un *reverb* y un ecualizador para eliminar frecuencias no deseadas, al igual que un compresor para que haya un sonido más contundente.

El resto de instrumentos no pasó por un proceso de mezcla tan riguroso a excepción de un ecualizador ya que *Xpander* traía consigo varios parámetros que me ayudaron a poner *reverb*, *delay* y parámetros para filtros de frecuencias para así facilitar el uso en los pads y los pianos eléctricos.

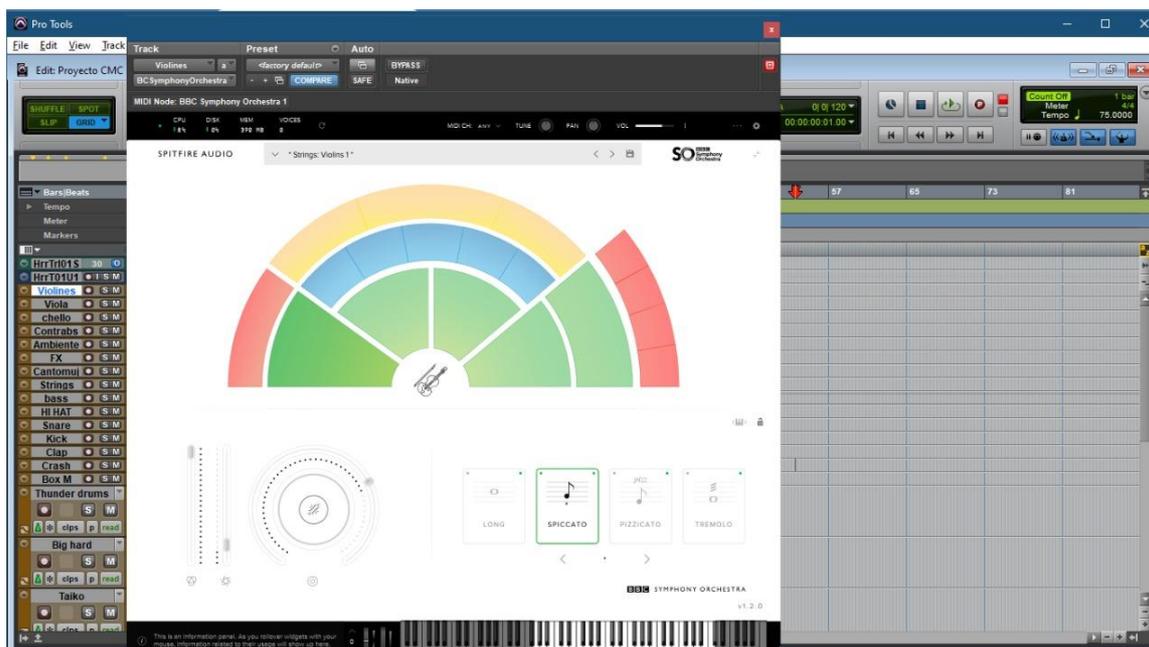
CONCLUSIONES

El proyecto final presente me ayudo a ser más perseverante y buscar nuevas formas de crear música para películas ya que las instrucciones que me dio mi director fueron un reto pero al mismo tiempo fueron de gran ayuda al proporcionarme experiencia que me ayudo a visualizar de forma diferente la composición, dándome así una guía de como trabajar de mejor manera con este tipo de herramientas tecnológicas y también el cómo mejorar mis falencias para tener una visión más objetiva de como crecer como compositor y siendo muy versátil al momento de hacer música para distintos géneros. Otra de las cosas más importantes que me ayudó este proyecto fue el manejar de forma más fluida el DAW, ya que mi director me presionó para mejorar mis habilidades y mi eficiencia en el programa, esto me ayudó a un mejor manejo de las librerías virtuales, ya que mis recursos de librerías virtuales fueron limitadas lo cual me vi obligado a buscar la mejor sonoridad con pocos recursos.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Krenek, E. (1940). *Studies in Counterpoint based on the Twelve-tone Technique* (1ra ed.). U.S.A: G. Schimer, Inc. Obtenido el 20 de julio del 2021 de https://kupdf.net/download/ernst-krenek-studies-in-counterpoint-based-on-the-twelve-tone-technique-1940_59f343f4e2b6f5072ec56e02_pdf
- Schuman, W. (1961). The Compleat Musician: Vincent Persichetti and Twentieth-Century Harmony. *The Musical Quarterly*, 47(3), 379-385. Obtenido el 20 de julio del 2021 de <http://www.jstor.org/stable/740169>
- Gibson, D. (2019). *El arte de mezclar: una guía visual para la grabación, la ingeniería y la producción*. Routledge. Obtenido el 20 de julio del 2021 de https://books.google.com.ec/books?hl=es&lr=&id=uTiDDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT19&dq=Gibson+the+art+of+mixing&ots=wFg9Vnk_7a&sig=S13ULJQMnqXwWbX1zsNEeqwkOJI&redir_esc=y#v=onepage&q=Gibson%20the%20art%20of%20mixing&f=false

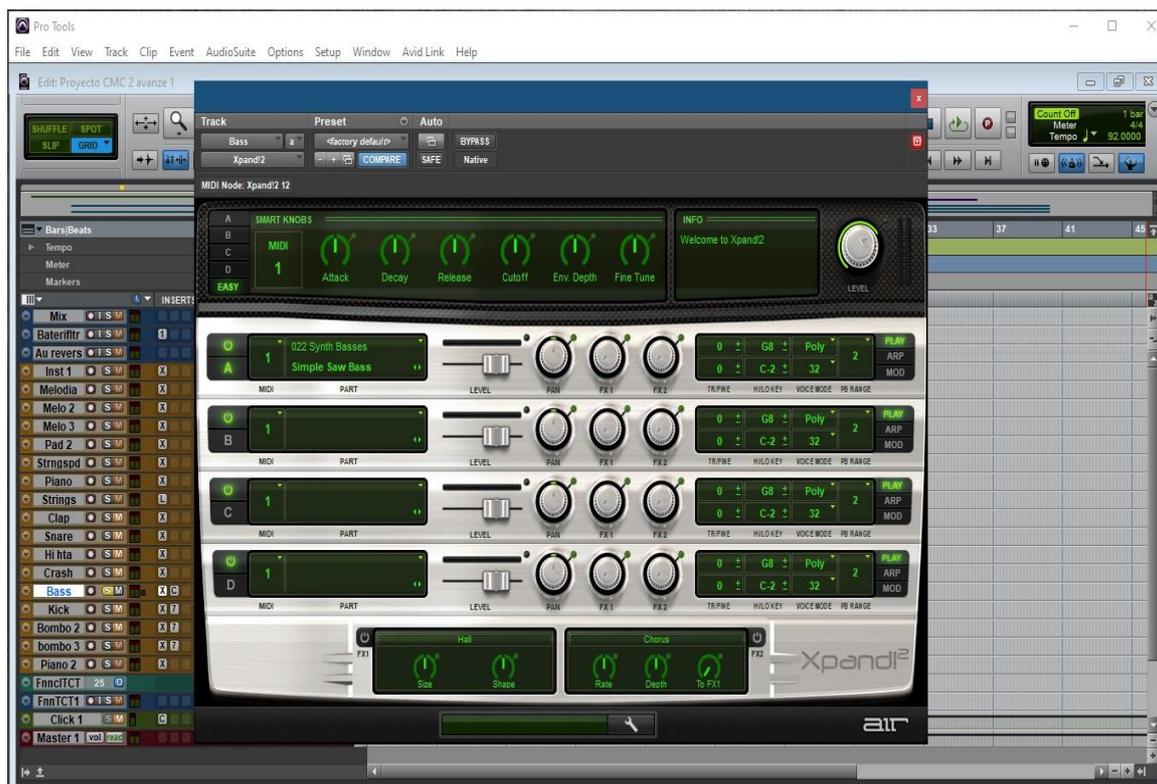
ANEXO A: SPITFIRE LIBRARY



ANEXO B: TRACKS USADOS EN “HORROR FILM”



ANEXO C: XPANDER LIBRARY



ANEXO D: THE CUE TUBE WEB

ELEFANTES SUEÑO 1

Animación de acción / fantasía - escena de cierre. La historia de Emo y Proog, dos personas con visiones diferentes del mundo surrealista en el que viven, llenas de extrañas vistas tecnológicas y maquinaria que parece tener vida propia.

HORA

2:14

TALLA

500 MB



DESCARGAR HI-RES

TECNOLOGÍA FINANCIERA

Clip de promoción tecnológica con voz en off. Un buen ejemplo de un breve clip promocional moderno relacionado con la tecnología, con narrativa en off.

HORA

0:58

TALLA

62 MB



DESCARGAR AHORA

ANEXO E: SIDE CHAIN COMPRESSION



ANEXO F: HARDWARE



ANEXO G: TRACKS DE LA ESCENA “HORROR FILM”

The screenshot displays the Pro Tools interface for a project named 'Proyecto CMC'. The transport controls at the top show a timecode of 00:01:48:29. The mixer section on the left lists various tracks, including Violines, Viola, Chello, Contrabs, Ambiente, FX, Cantomuj, Strings, bass, HI HAT, Snare, Kick, Clap, Crash, Box M, Thndrdr, Big hard, Taiko, Timpani, campanas, V H, V H B, V S T, Slide, TrmbnBs, Inst 3, and Tuba. The main workspace shows the arrangement of these tracks over time, with a timecode from 00:00:00 to 00:02:00. The tracks are color-coded and have various automation curves visible.

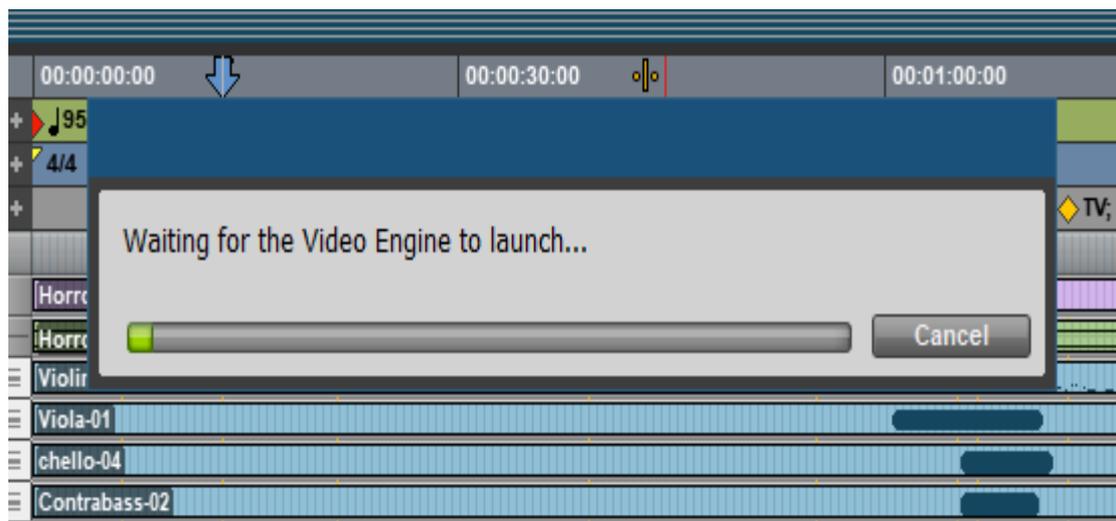
ANEXO H: MEMORY LOCATIONS

The screenshot shows the Pro Tools interface with the 'Memory Locations' dialog box open. The dialog lists 12 memory locations with the following names:

#	Name
1	Sala vacia
2	Luz y fantasma
3	Bano y mujer de negro
4	Mujer de negro y rejas
5	munecos mirando
14	Hit
6	Munecos aterradores
7	TV sin se,al
13	Bebe Tv
8	Aparicion de se,or
9	Hombre caminando
10	Hombre sobre el agua
11	Persona en bosque
15	Hit
12	Imagen de muneco

The background shows the same Pro Tools interface as in Anexo G, with the mixer and tracks visible.

ANEXO I: PROBELMAS CON VIDEO ENGINE



ANEXO J: SOFTWARE



ANEXO K: SPOTTING SESSION “HORROR FILM”

CUES	INICIO	FINAL	TITULO	DESCRIPCION
IM1	00:06	00:13	PASILLO	Se creo un ambiente oscuro con pads, manipulando los filtros graves para así dar más inestabilidad, al mismo tiempo se lo lleno con Fx para llenar más la ambientación
IM2	00:13	00:21	PUERTA Y FANTASMA	En esta escena de la puerta se agregó un violín con glissando, un reverse wave en el bass drum y un golpe de timpani para cuando aparece el fantasma para crear una pequeña tensión.
IM3	00:21	00:39	MUJER DE VESTIDO NEGRO	En esta escena se agregó una pequeña melodía con coros para que sea característico del personaje e igualmente se hizo uso de filtros en los pads para un ambiente oscuro.
IM4	00:39	00:55	MUJER TRAS DE LAS REJAS	Es esta escena se puso la misma melodía de la mujer de negro, pero en diferentes instrumentos bajándole una octava, también se uso efectos de “breath” con paneo para que el espectador se sienta más cerca del personaje, así mismo se uso un hit al final con un bass drum, un taiko y Fx de cadena y puerta.
IM5	00:55	01:12	MUÑECOS	En esta escena me hice de varios instrumentos para que se sintiera una escena muy oscura del cual use: armónicos con sul tasto en violín, glissando en cuerdas, esforzando en vientos y marcatos en los segundos violones y pequeños hits con Taiko.
IM6	01:13	01:29	OJOS DE LOS MUÑECOS	En esta escena reforcé con más instrumentos que iban creciendo poco a poco hasta llegar al clímax en el cual pues trémulos en los violines, glissando en el bass y cello, staccato en los violines 2, backgrounds en los vientos, pads con creciendo, hits con taiko y bass drum y un harmónico con nota pedal en el registro alto del violín y para llenar mas la escena puse algunos efectos de sonido como agua escurriendo y para finalizar hice un reverse wave con un piano para entrar a la siguiente escena.
IM7	01:33	01:48	HOMBRE CAMINANDO	En esta parte de la escena cree un beat de trap con instrumentos electrónicos y mezclándolos con vientos, piano, un music box, una sección de cuerdas con ostinato haciendo marcato dentro de un solo acorde en el cual esto ayudo a dar mucha más imponencia al personaje.
IM8	01:48	01:57	MUÑECA MOVIENDO LOS OJOS	En esta escena final deje la melodía característica de los muñecos acompañado un unos pads manipulando los filtros y con Fx de ambiente para rellenar la escena