

# **UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ**

**Colegio de Música**

**Escena 1: Hero**  
**Escena 2: Peccatum Angelicum**

**David Alejandro Dueñas García**

**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, 16 de diciembre de 2021

# **UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ**

**Colegio de Música**

## **HOJA DE CALIFICACIÓN DE TRABAJO DE FIN DE CARRERA**

**Escena 1: Hero**

**Escena 2: Peccatum Angelicum**

**David Alejandro Dueñas García**

**Nombre del profesor, Título académico**

**Manuel García Albornoz, M.M.  
Nelson García, Compositor**

Quito, 16 de diciembre 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: David Alejandro Dueñas García

Código: 00204578

Cédula de identidad: 1727359190

Lugar y fecha: Quito, diciembre 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## **UNPUBLISHED DOCUMENT**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 presente trabajo trata sobre un dedicado análisis sobre la composición, producción y mezcla de la música de 2 escenas (duración de mínimo un minuto y medio cada una), cuyas musicalizaciones serán dirigidas a forma de directores por 2 profesores de la carrera, esto con el objetivo de adquirir habilidades para poder aplicarlas en el mundo laboral por el graduado, para así llegar a aplicar los conocimientos de su carrera de una manera más profesional.

**Palabras clave:** musicalización, composición, mezcla, producción, Digital Audio Workstation, música de cine, instrumentos virtuales.

## ABSTRACT

This work is about a dedicated analysis of the composition, production and mixing of the music of 2 scenes (duration of at least one minute and a half each), whose musicalizations will be directed by 2 professors. This paper has the objective of acquiring skills to be able to apply them in the workplace by the student, in order to apply the knowledge of his career in a more professional way.

**Keywords:** film-scoring, composition, mixing, production, digital audio workstation, film music, virtual instruments.

**TABLA DE CONTENIDO**

Introducción .....	8
Desarrollo del Tema.....	9
Conclusiones .....	17
Referencias bibliográficas (ejemplo estilo APA) .....	19
Anexo A: Título .....	19
Anexo B: Título .....	20
Anexo C: Título .....	21

## INTRODUCCIÓN

La finalidad de este proyecto es aplicar los conocimientos adquiridos a lo largo de la carrera, para que el estudiante pueda manejar, procesar y aplicar los mismos de manera adecuada, para lo que es Composición para Medios Contemporáneos. Este trabajo tratará sobre musicalizar dos escenas de mínimo un minuto y medio de duración, mismas que serán encontradas en “thecuetube.com”, una página que se especializa en tener material audiovisual libre de copyright para compositores de medios. En la página, el objetivo es encontrar contenido para poder componer, es decir, dos videos (uno para trabajar con cada profesor) y poder musicalizar sobre ellos; el estudiante escoge un par como posibles opciones y luego estas son aprobadas o no por el profesor que esté a cargo del trabajo del alumno en ese momento. La manera de musicalizar el material es a través de instrumentos virtuales, los cuales se ejecutan por medio de un programa, que pertenece al grupo de las estaciones de trabajo de audio digital, mejor conocidas como Digital Audio Workstation (D.A.W.). El D.A.W. que utilizaré, personalmente, será Ableton Live.

El proceso de composición consta de spotting sessions, las cuales básicamente significan reuniones del compositor con el profesor/director (ya sea a manera de videoconferencias o correos electrónicos) para que este le indique, guíe o corrija la música compuesta por el estudiante y de qué manera esta puede mejorar de acuerdo a lo que el director sienta que la escena necesite y lo que sea adecuado para la misma. Dicho esto, estas revisiones serán en diferentes momentos (varía del o la estudiante y del profesor) y sucederán en varias ocasiones hasta que el profesor encargado esté contento con el resultado y crea que puede ser un trabajo digno de presentarse en un ambiente más profesional.

## DESARROLLO DEL TEMA

### 1. Escena 1: Hero

#### 1.1 Conceptualización.

Una vez se ha llegado a la página de “The Cue Tube”, toca elegir los videos a musicalizar, siendo en su primera parte con el primer director, esto quiere decir que solo se escoge un video por el momento. El director/profesor que ha sido encargado a dirigir el proceso de composición la primera parte del semestre es Nelson García.

El corto que elegí, entre varias opciones, fue el que tenía como título “Hero”, el cual es una animación de aproximadamente dos minutos y medio en el que trata una historia de lucha y salvación a cada civilización a la que pertenecen los protagonistas, reflejando una guerra por cuál de ambos bandos resultaría ganador de esta “salvación” para sus sociedades; este corto juega, a su vez, con las expectativas sobre la bondad o maldad de los bandos expuestos; el video fue aprobado por el profesor para su posterior musicalización.

El proceso de hacer un concepto sobre el video para que la música pueda funcionar en él fue una tarea mía en una primerísima instancia, ya que yo debía presentar mis propuestas musicales antes de poder dar forma a lo que estaba pasando.

Comencé por, primero, definir el mundo que se estaba presentando. La fantasía jugaba un papel importante en este primer borrador, ya que el estilo animado y una civilización tan distinta a la de un mundo real se prestaba para aquella definición musical; se utilizó casi completamente instrumentación típicamente orquestal (no híbrida) para definir la esencia de la composición en sus primeras etapas. Luego el principal enfoque sería crear pequeños motivos (definiendo motivo por un patrón reconocible de melodía y ritmo que normalmente se repite) para momentos precisos del video en cuestión. Estos eran: El supuesto héroe insertando la piedra

de poder, primer momento de tensión, batalla en el espacio. Ya con todo esto hecho, era momento de hacer la primera reunión (*Spotting session*) con el director, para ver si esta conceptualización era la adecuada.

En esa primera reunión, el resultado de la charla fueron bastante más cambios de lo que podría haber esperado en ese momento, aunque mirándolo con retrospectiva, tenía bastante sentido. Mi conceptualización fantástica no se adecuaba 100% a lo que el corto quería contar, ya que era una historia épica de guerreros en una sociedad futurista, acción, epicidad... esas cosas no las consideré en cuenta, queriendo que la música funcione casi por sí sola en vez de estar apoyando a algo visual, grave error. La segunda corrección fuerte fue que la instrumentación debía incluir más instrumentos tecnológicos y modernos, que reflejen este mundo futurista, algo que tampoco tomé en cuenta en el primer borrador.

Con eso dicho, la conceptualización estaba ya con una base sólida para poder empezar la musicalización propiamente dicha en mejores condiciones.

## **1.2 Composición.**

Lo esencial, comenzando con la composición, es elegir la instrumentación adecuada. Como se explicó en el anterior punto, yo había elegido una instrumentación típicamente orquestal, pero eso daría a notar sus claras falencias en la primera revisión con el profesor, por lo que, gracias a las indicaciones, terminé por optar por una instrumentación híbrida, compuesta de instrumentos orquestales clásicos tales como violines, cellos, trompetas, cornos y un largo etc., y a su vez pads que reflejen una sonoridad más “futurística” para crear melodías, armonías y un background atmosférico para las escenas; todo estos pads de la librería Albion One creada por la empresa Spitfire, así también como las cuerdas y percusión. Los brasses y el coro utilizados en la musicalización son de la librería Metropolis Ark 1, elegí esta debido a su fuerza

para las escenas de acción y por su sonido sumamente profesional de base sin recurrir a ningún tipo de ecualización o mezcla.

La escena comienza con un pseudo héroe introduciendo una piedra de energía para alimentar una ciudad futurística. Contrario a mi intento inicial de empezar la escena con un sonido con harpa más melodioso, terminé utilizando metales y cuerdas para darle un aire más heroico, con un motivo rítmico que se repite poco más de un par de veces en las trompetas; recurso bastante reconocido y utilizado para, por ejemplo, fanfarrias.

La ciudad se ilumina, aquí aparece el primer sonido futurista, viniendo de un sonido pequeño de un pad, a ritmo de blancas, solo para dar sonoridad, más un arpegio en el harpa. Este recurso, pienso, dio un aire de victoria también debido a que estaba en una “tonalidad” algo suspendida, o sea sin llegar a ser mayor o menor, si bien acercándose un poco a la sonoridad del modo mixolidio, con un centro tonal que quiere ir a D (re) mientras se alterna con C (do). A partir de aquí, se decide que la composición tendrá D de centro tonal, mayoritariamente en un modo menor para agregar dramatismo a las escenas más frenéticas.

Cuando aparece el que, en un principio, parece el villano en este corto, musicalizo el momento exacto con un motivo con otro pad para crear incluso más contraste entre lo previamente orquestado y lo que estamos viendo ahora, misma tonalidad, esta vez sí con un claro énfasis en la escala menor, empezando por el bVI, haciendo ese mismo refuerzo en la escala.

Una vez comienza la acción, que empieza musicalmente por unas notas en un registro bajo, haciendo notar que hay peligro en lo que se está viendo, aparecen las percusiones a un nivel algo bajo al principio. Con un pequeño compás de 5/4 para que calce la escena con la música, aparecen cuerdas en staccato con un ritmo simple, repetitivo, pero al mismo tiempo efectivo y poderoso, el psuedo villano roba la dichosa piedra y se va; comienza otra escena con una pelea entre aviones de guerra.

A continuación siguen las cuerdas en staccato pero con un ritmo diferente, más lleno y frenético, acompañando al cambio de la escena. Debido a que la pelea de aviones de guerra presenta varios cambios de movimientos y la acción es bastante más emocionante que en la parte anterior opté, por recomendación del profesor, hacer una sección no muy ordenada en lo que a melodía y arreglos se refiere; los motivos rítmicos cambian mucho al igual que la percusión, de semicorcheas constantes a corcheas mezcladas, stop times y demás.

Al momento de la batalla en el espacio aparecen los coros y más pads que funcionan, esta vez, más como background que como un instrumento que se necesite escuchar claramente. Sin embargo, este tipo de instrumentación no dura mucho en la escena, ya que el personaje en ese momento sufre un cambio drástico: pierde la piedra que sujetaba. En ese momento las cuerdas principales vuelven al staccato de una manera mucho más agresiva, hasta que llega el momento del personaje de caer al vacío, en el cual solo hay cornos sonando a un volumen muy bajo, acompañado de un pad que baja en todo progresivamente, acompañando la caída en escena.

Cuando el otro personaje alza su pistola, cambio la tonalidad en ese momento específico a un centro tonal en A (la) para cuerdas y metales en negras sincopadas, dando una sensación de inestabilidad, el personaje secundario muere y procedo a dar un momento de silencio para que se pueda digerir ese momento.

En el momento más calmado, cuando el personaje que tiene la piedra vuelve, se escucha por primera vez un piano, pero que toca un motivo muy parecido al que le puse al pseudo villano al inicio, para que quede muy claro que es él y que también quede muy claro que él no resultó ser el villano después de todo, ya que cambié ese motivo a una tonalidad mayor en el piano, cosa que lo hace más “feliz”.

Una vez la piedra se introduce en el lugar que, nosotros como espectadores suponemos, debería estar, la cámara se aleja mostrando vegetación creciendo y agua empezando a fluir. Aquí mi

tutor también me recomendó que la orquestación subiera junto con lo que vemos en pantalla, por lo que decidí que poco a poco los instrumentos se fueran añadiendo, empezando por piano, seguido de los cornos, seguido de vientos, seguido de unos timpani Rolls, junto con unos cymbals para terminar con una pequeña melodía de una flauta solista. Aparece el pseudo héroe después de que se creía que el otro personaje lo había dejado atrás. Solo en este momento decido hacer un acorde con un centro en Bb (si bemol) debido a que es un cambio inesperado, por lo que sentí que la música debía acompañar ese momento. El título final sería acompañado de un vestigio de los pads mostrados a lo largo de la composición.

### **1.3 Exportación.**

Debo comentar que, al momento de querer abrir la sesión por última vez para poder exportarlo, Live se cerraba, por lo que no pude exportar el video desde la sesión final, en vez de eso tuve que retrabajar desde un backup del mismo programa creado varios días antes. Trabajar con video en D.A.Ws no está muy bien optimizado.

### **1.4 Aspectos técnicos.**

Debo comentar algunos aspectos que se realizaron para lograr una composición más profesional.

Al momento de utilizar las cuerdas en staccato en la parte de los aviones de guerra, por ejemplo, el truco fue reducirle el tempo a un 20% (ya que el tempo era bastante rápido y la automatización con tantas subdivisiones no servía) y tocar cada nota, para que así pueda resultar natural pero a la vez que esté lo suficientemente “bien hecho”.

## **2. Escena 2: Peccatum Angelicum**

### **2.1 Spotting Session**

La charla con el segundo profesor que fungía en esta ocasión como director también, fue algo más concreta y específica que la primera, siendo de esta forma que yo tenía que explicar, exactamente, mis ideas de instrumentalización, orquestación, estilo, etc. A decir verdad, al momento de expresar en palabras lo que según yo tenía clarísimo, no lo era del todo, por lo que se prosiguió a estructurar de mejor manera lo que quedaría con la escena. Manuel, el director, me dijo que mirara algunas películas, poniendo especial atención a la música de las mismas, y que las escoja basándome en la música que yo querría para “mi película”, terminé escogiendo, entre varias: Amelie y The Theory of Everything, me ayudaron bastante a encontrar el estilo adecuado para la escena, esto básicamente con un ritmo de  $\frac{3}{4}$  y un estilo muy vals, que se vuelve cada vez más épico, llegando al final.

Los instrumentos virtuales o librerías que se usan en esta escena son: Violín, viola y cello como solistas y el Lite Ensemble de Cinematic Studio Strings, acompañados de cuerdas, vientos de registro medio y un pad algo “futurista” de parte de la librería Albion One. Adicionalmente hay una flauta solista de parte de Berlin Woodwinds.

### **2.2 Creación de la música**

Al ser un video estilo comercial, hay menos contraste entre escenas de las cuales aprovecharse para hacer un cambio realmente significativo en la música, a excepción de la parte final, de lo cual se hablará más tarde.

El video comienza con un pasto, un pasto verde bastante llamativo, pero con una brisa calmada; intentando colocar una instrumentación liviana para crear crecimiento a medida el video avanza, se decidió empezar con una melodía simple de piano en lo que parece ser un modo

mayor, que refleje esa calma. Una vez llegan los títulos, aparece un mini ensamble de cuerdas, un *voicing* abierto da a entender al público que la calma sigue ahí, pero expectante de qué más puede aparecer.

Al momento en el que cambia la escena y hay un ave volando, se decide meter una melodía de violín, esto con el fin de agregarle peso a la orquestación de a poco, combinado con el deseo de proyectar una melodía pegadiza; el *breath control* fue bastante editado para que se parezca lo mayor posible a un violín real tocando en esa parte específica, ya que no hay acompañamiento que maquille el sonido midi todavía.

La cámara cambia a un plano desde arriba que pareciera ser grabada con un dron. Esto es una esencia ligeramente distinta, por lo que ahí es donde entraron algunas cuerdas con motivos rítmicos que recuerdan un poco al vals. La pequeña sección de cello y viola están armando en conjunto un ritmo con el cello en el beat 1 y la viola en los beats 2 y 3, esto crea un efecto de ritmo que recuerda a un baile de, precisamente, vals. En este momento de la música, se podría decir que la misma tiene una tonalidad bastante definida: Re dórico, modo menor.

Es entonces cuando aparece una cámara doble del mismo paisaje, esto debe ser reflejado con la música, por lo que se decidió agregarle subdivisiones al motivo de las violas y subir la intensidad de las cuerdas en general, esto también lográndose con una capa extra de piano en corcheas en un ritmo simple. Todo esto añade una especie de “subidón” en la intensidad, y el cambio de la música ya va acorde con el cambio en la escena; un cambio positivo.

Llega la segunda parte, viendo la escena, el contraste es tan grande que requiere de la misma forma un cambio en la música; todo esto se logró con: un sonido de estática que aparece con un efecto visual equivalente en la escena, un efecto de cymbal de terror, pad de ritmo en el background, y algo que recuerde a una celesta, haciendo que cuando la chica baila parezca que

está en un ambiente “mágico”; estos instrumentos también logran un ambiente distinto al de la primera parte, que era inspirado en algo más clásico.

Aparece un pequeño momento de una escena en negro, mi intención era que, para diferenciar más estas partes, la tonalidad baja medio tono para esta parte, por lo que hacer una sensación de conexión entre secciones resultó difícil. Todo se logró con una nota sostenida de *Fa* que terminó conectando ambos acordes entre las partes.

El color aparece poco a poco en una escena gris, y las cuerdas acompañan a este color mientras más aparece, con una subida en las dinámicas (diría de “*mp*” a “*f*”), aparece un motivo rítmico en los cellos que intentan hacer una pequeña revisión de todo lo que vendría después; cabe aclarar que, para que la sección siguiente de la música se adecúe con la escena, el tempo entre unos dos segundos se automatizó de 145 a 170 bpm, combinado con el cambio de  $\frac{3}{4}$  a  $\frac{5}{4}$  en ese momento, para que el inicio de una parte orquestal mucho más grande inicie justo con el inicio del baile de la mujer.

El baile de la mujer empieza y el golpe de las cuerdas y vientos inicia. Hay 3 motivos distintos entre las secciones de cuerdas que intentan hacer un contrapunto para que todo suene más lleno y épico. El sonido de vals regresa más poderoso que nunca lo cual, en mi opinión, va perfecto con el baile que la mujer con el vestido negro realiza en la escena. Hay mucho más movimiento en las violas y también en el resto de las secciones de cuerdas.

Con el título final, la sección de cello termina bastante fuerte, en negras y con acento, para crear una sensación de que todo termina en un punto alto.

### **2.3 Aspectos técnicos**

En el cymbal de terror, por ejemplo, se realiza una automatización de volumen para que el sonido que deja (y sus respectivos armónicos) no llenen de una forma innecesaria el resto de

la música que pueda aparecer en escena, por más que toda la instrumentación no aparezca hasta ese punto.

Se realizaron automatizaciones de ritmo en los staccatos de las cuerdas (cellos) , principalmente las de Albion One. Ya que los motivos rítmicos en donde no se toquen notas largas no necesitan especial detalle para que puedan sonar reales, se realiza la automatización sin problema alguno.

El *breath control* de las cuerdas de Cinematic Studio Strings fue algo bastante complicado, ya que esto controla cuánto vibrato tenga la nota que se toca, e intentar emular cómo lo tocaría un solista fue bastante difícil, sobre todo porque yo no soy alguien que toque cuerdas frotadas y tampoco estoy demasiado acostumbrado a su forma de tocar escuchándolas.

## CONCLUSIONES

Las composiciones que tuve que realizar para este proyecto de titulación me han obligado a enfrentarme a lo que sería o a lo que más se acerca el mundo laboral en lo que es mi campo. Las instrucciones fueron dadas por mis profesores de una manera tal, que me ha orillado a poder interpretar la música de una manera menos teórica, más abstracta; esto debido a que, durante el resto de la carrera, los términos utilizados y las formas de explicar son algo que tal vez solo un músico entendería, no así el director de una película.

La mejor manera de aprender algo es también haciéndolo, y realizar esta tesis ha servido como un gran aprendizaje, a la vez que he adquirido mejores habilidades en lo que puede ser mezcla, edición, etc. Asimismo pude asimilar de mejor manera lo que es trabajar en un D.A.W., utilizar librerías de instrumentos virtuales y desarrollar habilidades creativas para lo que es ver la escena de una película o un corto, teniendo en cuenta que ambos (tanto la música como la imagen) se fusionan para crear un producto, y para nada existen de manera independiente.

En conclusión, puedo decir, con total certeza, que todo el proceso llevado a cabo durante este semestre me ha ayudado a mejorar como compositor y como creativo.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Cinematic Studio Series. (s. f.). *Cinematic Studio Strings – Cinematic Studio Series*.

<https://cinematicstudioseries.com/strings/>

Orchestral Tools. (s. f.). *Berlin Woodwinds*.

<https://www.orchestraltools.com/store/collections/berlin-woodwinds>

*Orchestral Tools : Metropolis Ark 1 / Nks Partners*. (s. f.). Orchestral Tools.

<https://www.native-instruments.com/es/products/nks-partners/orchestral-tools/metropolis-ark-1/>

Schmeling, P. (2011). *Berklee Music Theory Book 1* (2 Pap/Com ed.). Berklee Press Publications.

Spitfire. (s. f.). *Spitfire Audio — Albion ONE*. Spitfire Audio.

<https://www.spitfireaudio.com/shop/a-z/albion-one/>

The Cue Tube. (2021a, agosto 2). *Hero Unscored* [Vídeo]. YouTube.

<https://www.youtube.com/watch?v=76OxOVQc0zw>

The Cue Tube. (2021b, septiembre 4). *Peccatum Angelicum unscored* [Vídeo]. YouTube.

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

## ANEXO A: SPOTTING SESSION “HERO”

Cue	Comienzo	Final	Puntos	Anotaciones
1M1 – La piedra	0:02	0:40	0:04 – Hero Título 0:06 – Gema 0:12 – Llegada 0:30 – Energía Ciudad	
1M2 – ¿Villano?	0:40	0:57	0:21 - Granadas	Realizar una leit motiv para el supuesto villano que aparece en pantalla
1M3 - Pelea	0:58	1:38	01:09 – Aviones 1:25 – Pelea en el espacio 1:37 – Momento de suspense	Hacer más épica la música una vez que se encuentran peleando en el espacio Los hits deben acompañar al sentimiento de caída de la piedra
1M4 – Disparo	1:41	1:46		
1M5 – Vuelta a casa	1:49	2:30	2:07 – La gema vuelve al hogar 2:17 – El verdadero villano aparece	Recrear el tema del supuesto villano de otra forma en esta ocasión  Se aumenta la instrumentación poco a poco a medida que la vegetación aparece y los árboles crecen.

## ANEXO B: VÍDEO “HERO” EN THE CUE TUBE

### HERO

Another great animation from Blender, with sound design by Cue Tube member Andrew NP McIntosh (SWEFF). More of Andrew's work on his portfolio here on The Cue Tube and at [www.sweffsounds.com](http://www.sweffsounds.com)

TIME

3:53

SIZE

26MB



GET HERO

## ANEXO D: VÍDEO “PECCATUM ANGELICUM” EN THE CUE TUBE

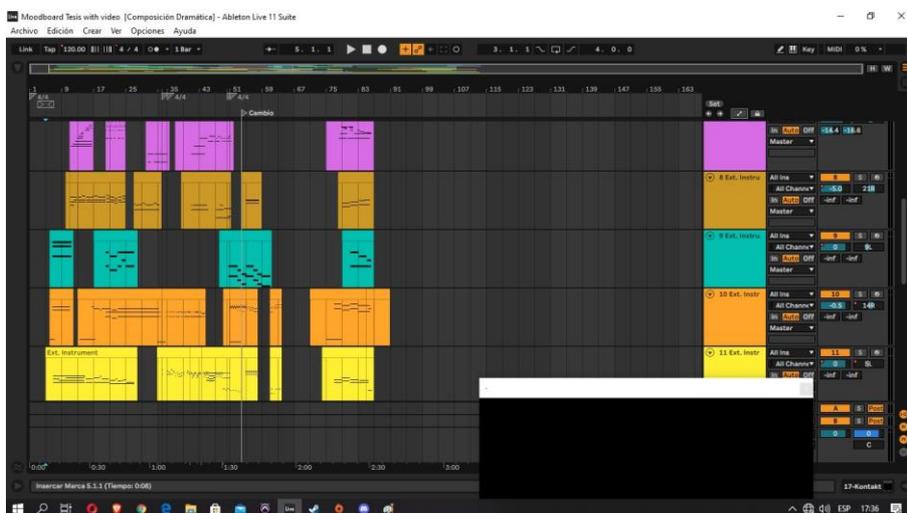
### PECCATUM ANGELICUM

A video that we created to support a demo track created by Cue Tube member Martin Heidenreich is now available for you to rescore. We hope you enjoy it and we look forward to hearing your interpretations. You can see the version with Martin's demo [here](#).

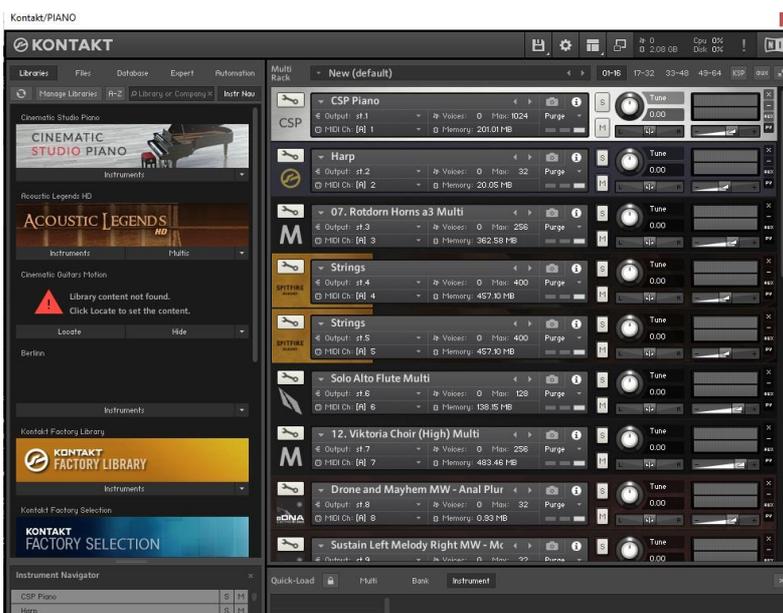


TIME	SIZE
2:15	37MB

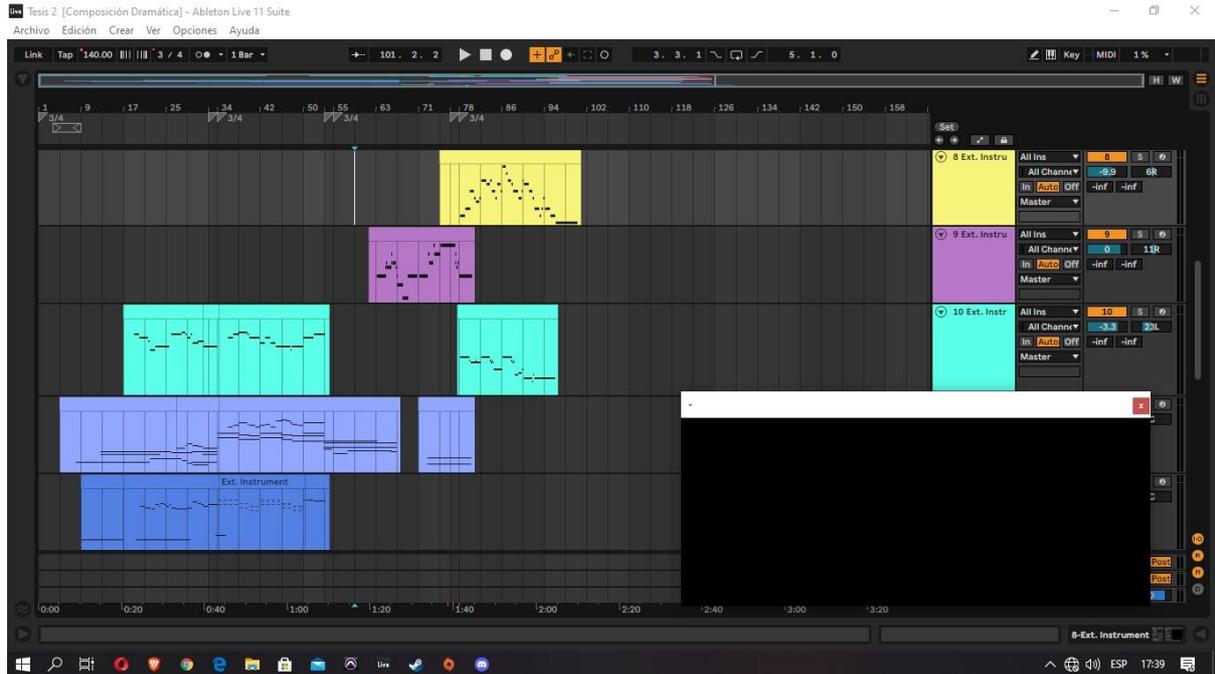
## ANEXO E: SESIÓN DE ABLETON LIVE DE “HERO”



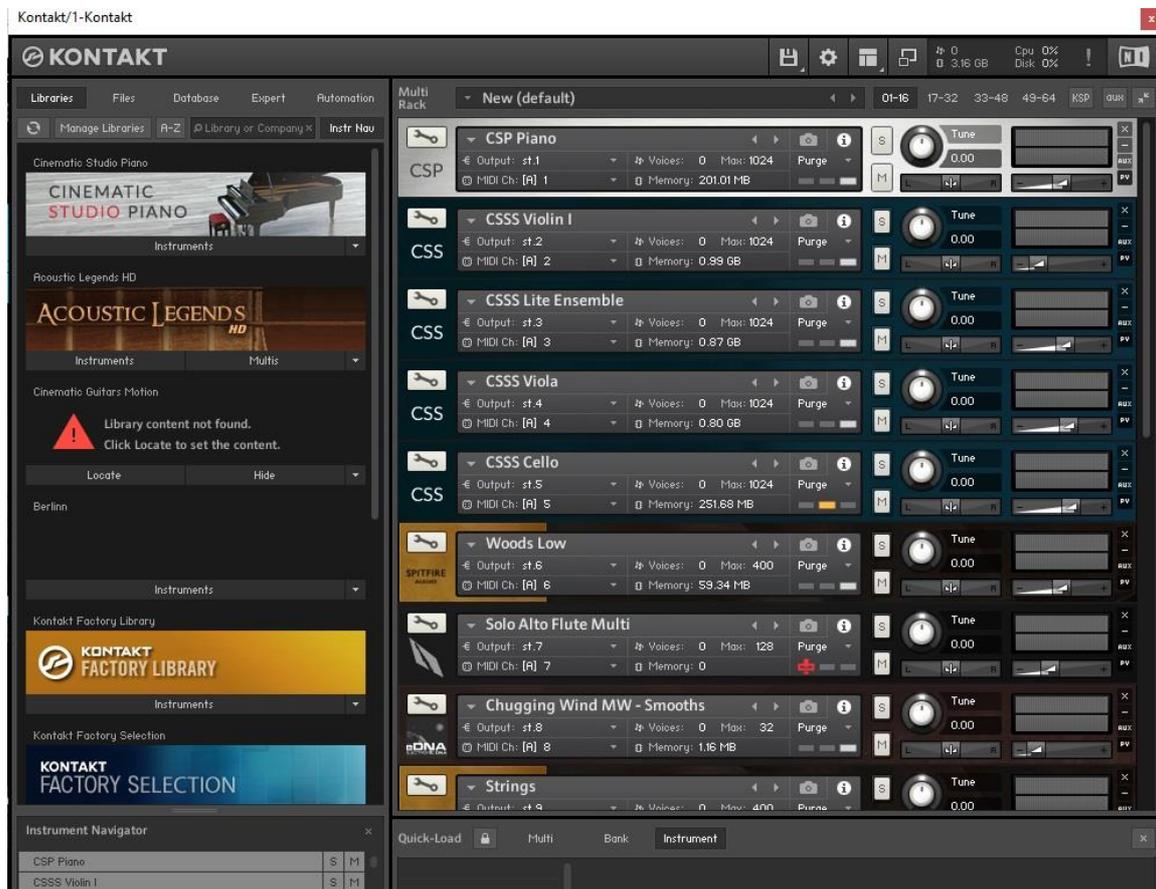
## ANEXO F: KONAKT Y LIBRERÍAS USADAS EN “HERO”



## ANEXO G: SESIÓN DE ABLETON DE “PECCATUM ANGELICUM”



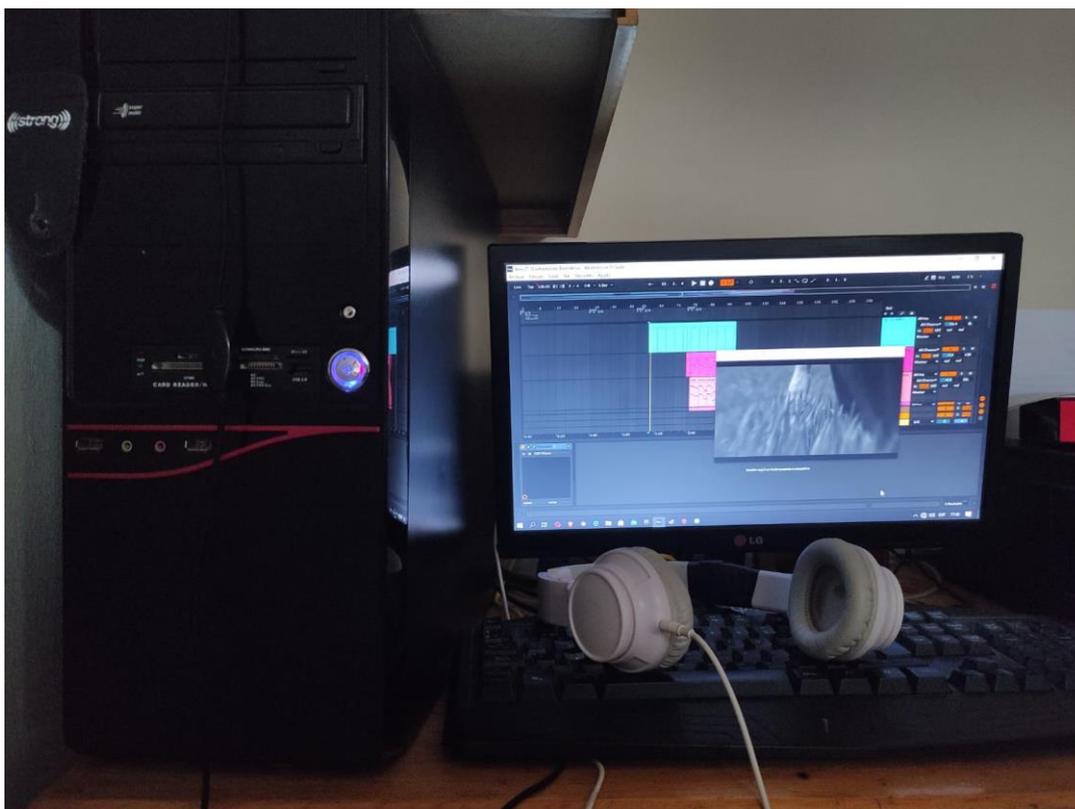
## ANEXO H: KONTAKT Y LIBRERÍAS USADAS EN “PECCATUM ANGELICUM”



### ANEXO C: SPOTTING SESSION “PECCATUM ANGELICUM”

Cue	Comienzo	Final	Puntos	Anotaciones
1M1 - Títulos	00:01	00:42	00:15 – Peccatum angelicum 00:23 - Violín	Subir la cantidad de instrumentos poco a poco con buen contrapunto entre las cuerdas
1M2 - Paisajes	00:43	01:08	00:53 – Variación doble	Crear una variación rítmica que dé más movimiento al hecho de que el encuadre del paisaje cambie
1M3 - Bruja	1:09	02:12	1:42 – Baile Final	Empezar con un ritmo de cello bajo que anticipe a lo que pasará al cue siguiente  <b>Efecto distorsionado de cámara:</b> Agregar un sonido que no pertenezca a la orquesta que pueda acompañar ese sonido  <b>Baile:</b> Añadir orquestación muy grande para el baile de la bruja.

### ANEXO I: SETUP UTILIZADO PARA LA COMPOSICIÓN



**ANEXO J: TECLADO MIDI**