

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ

Colegio de Música

**Escena 1: Volcano.
Escena 2: Caminandes 3**

Bryan Andrés Narváez Arias

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, 15 de diciembre de 2021

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ

Colegio de Música

HOJA DE CALIFICACIÓN DE TRABAJO DE FIN DE CARRERA

**Escena 1: Volcano.
Escena 2: Caminandes 3**

Bryan Andrés Narváez Arias

Nombre del profesor, Título académico

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

Quito, 15 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: Bryan Andrés Narváez Arias

Código: 00204469

Cédula de identidad: 1718164971

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UNPUBLISHED DOCUMENT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

Esta tesis es una reflexión artística de la composición musical para dos diferentes films usando herramientas tecnológicas y habilidades compositivas en la creación de dos composiciones orquestales de calidad profesional que complementen a la narrativa de la imagen y el resto de efectos de sonido. Siguiendo lineamientos de creación de spotting sesión notes, conceptualización, asimilación rítmica entre imagen y sonido, interpretación adecuada de las solicitudes del director (que será interpretado por los dos tutores de tesis).

Palabras clave: composición, orquestación, instrumentación, concepto, arreglo, secuencia, mezcla, tema.

ABSTRACT

This thesis is a written reflection about the film scoring for two different films using technological tools and compositional skills to create two orchestral compositions of professional quality to complement the narrative of the images and the rest of sound effects. Following guidelines like the creation of a spotting session, conceptualization, rhythmic assimilation between images and sound, suitable interpretation of director's requests (interpreted by both thesis tutors).

Keywords: composition, orchestration, instrumentation, concept, arrangement, sequence, mix, theme.

TABLA DE CONTENIDO

Introducción	8
Desarrollo del Tema.....	9
1. Escena 1: Volcano.....	9
2. Escena 2: Caminandes 3.....	14
Conclusiones	18
Referencias bibliográficas.....	19
Anexo A: Spotting session notes - Volcano	20
Anexo B: Sesión en Logic Pro - Volcano	21
Anexo C: Spotting session - Caminandes 3.....	22
Anexo D: Sesión en Logic Pro - Caminandes 3.....	23

INTRODUCCIÓN

La creación artística, a diferencia de lo que muchos pueden creer, no es libertad absoluta, pues siempre está “limitada” por la formación del artista, su intención, el contexto en el que ha vivido, inclinación política, creencias espirituales o los recursos fácticos con los que pueda (o no) trabajar un artista, solo por mencionar algunos ejemplos. La música ha sido una de las formas de arte más beneficiadas de este torbellino de límites, pero uno de los más grandes limitantes es, sin duda, otra forma de arte; como pasó en la ópera, el teatro y desde el siglo pasado el cine. La música en función de la imagen es un elemento clave al momento de contar una historia, por medio del sonido la actuación puede ser enfatizada, un plano puede cobrar distintos sentidos, una mirada puede volverse amorosa o melancólica, anticipar clímax dramáticos y establecer un ánimo determinado, contrastar con la imagen o simplemente “estar” como sucede con la música de función neutra. Siempre al servicio de la imagen y no al revés, claro que en la mayoría de los casos el trabajo va a ser colaborativo y revisado (varias veces) por el director/a del film o proyecto audiovisual para que la música sea coherente con su concepción de la película y sea “útil” a los estímulos visuales que ofrecen las imágenes y la historia de la película.

Este trabajo escrito explicará el proceso creativo en la creación de música incidental para dos distintas escenas, comenzando desde la elección de la escena misma hasta la mezcla final. Se tomarán en cuenta aspectos técnicos/ tecnológicos, así como también conceptuales, artísticos y sobre todo la evolución de ambas obras con cada revisión de los profesores a cargo que en muchas ocasiones hicieron las veces de director/a de película, simulando así una situación profesional real de *film scoring* para lo cual está diseñada esta carrera.

El uso de términos en inglés va a ser usual en este trabajo pues muchos no tienen una traducción per se y algunos otros facilitan la comunicación director– compositor que es de lo

que habla gran parte de esta reflexión artística y vuelven el trabajo mucho más fluido y claro; todos estos términos se escribirán en cursivas, algunos de los más comunes son: “*cue*” que se refiere a una pieza musical pequeña para una escena, “*film scoring*” es composición para películas (pero aplica para cualquier medio contemporáneo), “*digital audio workstation*” (DAW) es el programa de creación usado para producir profesionalmente un “*mock-up*” que es una maqueta orquestal usando librerías de instrumentos virtuales, “*spotting sesión*” es una reunión inicial con el director/a para determinar momentos clave donde la música comience o termine, “*foreground*” capa musical principal y de mayor presencia, “*middleground*” capa musical de segundo orden e importancia media “*background*” capa musical menos presente en el score, “*scketch*” idea inicial de la música, “*mickeymousing*” técnica de composición basada en la sincronía perfecta entre movimiento de una animación y la música (Davis, 1999, p. 179). El desarrollo creativo de ambos proyectos será tratado de manera independiente en la siguiente sección porque tienen distinta dirección, enfoque y proceso creativo.

DESARROLLO DEL TEMA

1. Escena 1: Volcano

La elección de la primera escena fue relativamente fácil, sabía que los dos videos que escogería iban a ser muy contrastantes por lo que opte por algo con un ritmo general un poco lento, en donde solo la música suene, sin diálogos o efectos de sonido. Elegí al final Volcano por su aparente quietud y sus planos majestuosos de la naturaleza, es algo de lo que me gustaría formar parte en el ámbito profesional, películas o series documentales turísticos o medioambientales. A mi tutor le gustó mucho el film así que para el primer avance me dio total libertad para proponer lo que quisiera y arrancar desde ese punto (The Cue Tube, s/f) El siguiente paso para mí en esa semana fue la creación del concepto, algo que en dos o tres oraciones sintetice el enfoque, estilo e instrumentación del cue y que sea escrito de tal manera

que cualquier lector casual pueda entender sin problema. El concepto final es: Sonido orquestal con melodías lentas, de carácter épico, que evoque espacio, majestuosidad, paz y el aspecto incontrolable de la tierra dónde sonidos más modernos e intensos pueden aparecer. Todo esto para mostrar la fuerza y la paz de la naturaleza. Tomando el concepto como una premisa comencé la creación de una sesión en Logic Pro el DAW que dispongo en casa para este proyecto usando inicialmente una plantilla orquestal completa; los primeros días pasé buscando los sonidos o texturas que le serían útiles al concepto, por lo que hice distintas pruebas con librerías de pads y sintetizadores, en ese mismo proceso iba probando acordes y progresiones armónicas para los primeros instantes del video, decidí que sean cuatro acordes por sección (o momento como prefiero llamar a las secciones de una escena). El video inicia con humo ascendente que desaparece para dar paso al título y en la mitad en el minuto 00:57 vuelve a entrar el humo para dar paso al segundo momento, en ambas partes del video seguí la misma premisa de una progresión armónica de cuatro acordes para ser algo coherente con la imagen, que si bien tiene movimiento siempre hay esta estabilidad en el encuadre y los planos; y las imágenes presentadas siguen una línea muy clara por lo que la música debe seguir esa pauta. Otra decisión importante que tome a la hora de crear el contorno armónico fue el tempo y dónde ocurrirían los cambios de acordes, el tempo inicial de la obra es de 55 bpm, es un tempo relativamente lento que da espacio para que muchas cosas sucedan y sean escuchadas con cuidado, el tempo no es constante ya que en el segundo momento de la escena se vuelve un poco rubato y se acelera en los segundos finales para llegar al punto más alto de carga dinámica y orquestal de toda la pieza, pero ya hablaré de eso con más detalle en su momento. Los acordes no duran estrictamente redondas o blancas sino más bien se va generando una especie de sincronía con las imágenes para seguir con la continuidad y que el tiempo es “libre” de alguna manera.

Así que envié mi primer avance a Nelson García, el profesor a cargo de mi primer film. Me hizo varias observaciones valiosas para el desarrollo de la música en función de la imagen; la primera progresión de acordes era adecuada para los primeros segundos del video, pero a partir de 00:28 el ritmo debía cambiar y no solo eso, sino llevar el movimiento de la lava a los oídos del espectador por lo que al momento de ver la lava y el humo de los volcanes entra la sección de viento - madera con pícolos y flautas con melodías cortas, pero que hacen las veces de contra melodía que va creciendo junto a los cornos y las cuerdas que están en el *foreground* pero siempre cuidando el rango de altura en el corno francés (Davies, s/f). También me recomendó que al final de la escena podíamos volver al mismo ambiente de calma y acordes suaves con los que inicia el *score*, sin embargo, eso va a ser revisado al final de esta reflexión. La primera revisión se buscó principalmente buscar la estructura general del video para encontrar los momentos donde se pueden generar cambios de ritmo o donde el dramatismo puede ser mayor; también se me sugirió agregar en el primer momento del video algo más de interés y de energía porque en la primera entrega solo se escuchaban texturas largas y ambientales. De este modo agregué una sección de cuerdas que llené los espacios que deja libre el corno porque las imágenes nunca dejan de expresar grandeza, movimiento y la vida del planeta tierra.

Todo lo que suena en el primer momento del film es mayormente diatónico no por algún motivo especial, pero el desarrollo motivico que llevo a tomar esa dirección, la obra está en La mayor y fuera de algún iv ocasional, el resto es diatónico. Es vital para una composición orquestal que los llamados CC (*continuous controller*) sean aprovechados para lograr el mayor realismo y simular lo más posible a un instrumentista real, el controlador de dinámica regula la fuerza o intensidad con la que el instrumento virtual es tocado, así podemos diferenciar momentos “piano” (que sería algo tocado a una intensidad moderadamente baja) de notas tocadas en fortissimo; otro controlador que me fue de gran ayuda fue el de expresión, ya que

este regula únicamente el volumen del instrumento sin importar la dinámica que se esté ejecutando, por ejemplo puedo tocar algo super agresivo, pero a un volumen moderado gracias a la combinación de estos dos controladores, existen muchos más como modulación, paneo o uno de nombre volumen que se usa mucho en mezcla, pero para crear una composición orquestal profesional dinámica y expresión juntos utilizados con criterio crean un sonido cada vez más cercano al de un instrumento real.

Para mi segunda revisión me dediqué a revisar y lanzar ideas sobre el segundo momento del video, es decir, después del segundo efecto de humo, necesitaba que exista un cambio de textura y sonoridad, algo que muestre el movimiento lento de la lava en ese plano en movimiento ligero que nos presenta el film, así que opté por una instrumentación acústica para la melodía, una guitarra vieja con cuerdas de metal trasteando y con melodía repetitiva acompañada de un pad suave con notas altas en comparación de la guitarra; todo esto con un efecto de delay que genere una atmosfera de relajación después de ese gran final del primer momento del video. Esta sección dura poco menos de diez segundos, pero es un ligero paréntesis en la totalidad de la obra. Acto seguido, vemos un gran plano general bellísimo para comprender la magnitud y la fuerza de los volcanes, esta toma que avanza hacia los cráteres en erupción, entonces mi primer pensamiento fue hacer algo muy marcado con ostinatos y percusión que aumenten de intensidad a medida que avanza la cámara por el paisaje, así que comencé con cuerdas largas al inicio del plano para que quede claro el contorno armónico que se sobreponían con el pad que sonaba al inicio del segundo momento y de esta manera la continuidad sonora y narrativa no se interrumpen.

Este segundo momento tenía que ser mucho más dramático y espectacular que el anterior porque, aunque los cráteres se vean lejanos y la lava no esté tan cerca, el movimiento de la cámara, la belleza del plano, el acercamiento que se acelera y las lejanas erupciones con

lava hacen que ese segundo momento sea (al menos visualmente) el clímax del film. Con todo esto en mente, hice el primer sketch probando ideas sobre la armonía para tener algo sobre cuál trabajar; al ser este una film con tomas largas con poco movimiento y sin personajes o elementos icónicos opté por no trabajar desde un enfoque temático sino más bien emocional. En primera instancia presenté un cue más bien pastoral y pacífico, pero Nelson me dijo que esa parte le llevaba a otra escena (algo como un gordo caminando por campos de trigo) y obviamente no era eso lo que queríamos transmitir con el cue. Así que quité el pulso fijo que era marcado por el timpani y era reforzado por las cuerdas en spiccato. Tuve que repensar el segundo momento para que sea una suerte de viaje junto al lente de la cámara, que acompañe al movimiento del plano.

La semana siguiente trabajé en los efectos de humo, Nelson pidió algo más fluido, algo que no sea de una sola nota (como era antes) sino algo que transmita el movimiento del humo que sube y se dispersa; así que para ambas instancias de humo use un pad de los labs de spitfire paneado a distintos lugares, pero que va cambiando con la imagen, así logré la sensación de humo que sube, al final decidí poner un efecto de metal rozando, casi un sonido de espada y queda perfecto para los últimos momentos del humo. El tercer y último momento llega justo después de clímax de forma inesperada porque es así como se nos muestra en el video después de los volcanes, el sol y la cámara cada vez más rápida en pantalla sale un cráter sin lava, gris y que está en reposo, ya no hay explosiones. Así que la dirección era clara, debía ser un giro total al momento anterior.

El segundo momento termina con el pico de la obra con timpani y cymbals en crescendo tan fuerte que incluso cuando dejan de tocar la reverberación sirve como colchón para la siguiente sección de la pieza musical. Un momento de calma al final de todo ese caos, donde el material temático inicial vuelve a aparecer pero tocado en una instrumentación distinta más

minimalista y a una intensidad menor, los pads están presentes pero con una figura de onda más ondulada y con menos ataque, todo esto se mezcla perfectamente con la reverberación que resuena en los primeros segundos de calma y en todo este ambiente de reposo para enfatizar más aún el final un piano con delay toca cuatro notas en La mayor resolviendo en la tónica. Mientras la imagen se va a negro la música también desaparece (Narváez, 2021).

2. Escena 2: Caminandes 3

La elección de este video se debe en gran medida a la primera; quería buscar algo que sea muy contrastante y casi opuesta en muchos sentidos, algo que sea ambicioso para mí. Siguiendo esta premisa encontré este video animado, es decir, desde el estilo ya era una obra visual distinta, la escena anterior eran tomas de documental y esta es un corto animado infantil con grandes dosis de comedia por lo que la intención del director sea cual fuera iba a ser radicalmente opuesta a lo visto en Volcano. Otro factor importante fue la duración del corto, es un poco más de dos minutos en los cuales hay una gran variedad de tomas con distintos elementos y el movimiento es muy amplio en términos generales, hay momentos de calma y de repente puede haber gran acción y cambios de cámara inesperados para el espectador; hay espacio para establecer y desarrollar temas musicales para los personajes y los distintos elementos del film. Y por último, la comedia no es algo en lo que yo me sienta muy cómodo por lo que supe que este video iba a cumplir su objetivo, como un anticipo de la vida profesional donde no puedes ser selectivo con los proyectos que llegan (al menos al principio) pues el portfolio de un principiante no es muy amplio. Quería un proyecto retador, nuevo y preparatorio; y ahora que la música ya está lista puedo decir con total seguridad que Caminandes 3 fue una gran elección.

Los primeros segundos del video se lo dedican al *main tittle* que aparece con un efecto de palomitas de maíz, en donde las letras de “Caminandes” van apareciendo una por una de izquierda a derecha de manera consecutiva y de forma rápida. Ya para este momento tenía claro que la técnica principal de composición para esta música incidental iba a ser el *mickeymousing* por la gran cantidad de movimientos rápidos y divertidos que hacían los protagonistas, esta técnica puede resaltar los golpes, pasos, caídas y emociones de la llama y del pingüino, pero también de sus experiencias.

Este corto, a diferencia del anterior, tendrá un uso extenso de temas, hay un tema para la llama y un tema de aventura, a pesar de que el pingüino es coprotagonista su música será mayormente *mickeymousing*. Al inicio (1M1) la tuba toca notas en staccato en el *main tittle* y un par de segundos después podemos ver al protagonista, es ahí donde enfatizo el tema para que se establezca una relación directa entre esas ocho notas y la imagen de la llama. Mientras todo esto sucede las flautas hacen contra cantos en Mi mixolidio y las violas acentúan ciertas notas con cuerdas cortas. Para la sensación de comedia agregué una percusión latina que será útil en el resto de la obra, cuando la llama se está resbalando puse unos bongós para un sonido más exagerado o caricaturesco y los metales acompañan los saltos del pingüino con notas acentuadas. Cuando el pingüino aparece (1M2) también aparecen nuevas sonoridades, entran el clarinete y el fagot a endulzar la música con melodías inocentes acompañados con notas largas en los violines 2.

En 1M3 la música cambia drásticamente, pues la imagen y efectos de sonido indican que algo peligroso se acerca y es un tren, así que para este momento de tensión usé cuerdas en trémolo en doble forte y también hace su aparición el timpani para ocupar y llenar de golpe las frecuencias bajas del score que se había mantenido en un rango medio-alto, al final de esta secuencia simule un reloj y su efecto de “tic tac” con una librería de los labs de spitfire, todo

esto último va en crescendo hasta 1M4 donde los metales toman protagonismo, sobre todo el corno francés y los trombones; las cuerdas siguen presentes pero ahora como motor rítmico y son mucho más agresivas, esta secuencia es rápida y finaliza con un crescendo en el timpani y hits con los cymbals.

Hay unos segundos de silencio porque la imagen lo exige después de un momento tan dramático. En 1M5 retomamos el tema de la llama de nuevo en la tuba, ahora mientras el pingüino cae cuerdas en pizzicato hacen *mickeymousing*, 1M6 es sorpresivo pues cuando ambos caen las cuerdas hacen una combinación de trémolo con glissando en doble forte en una escala cromática descendente desde distintas notas respectivamente para la llama y el pingüino. 1M7 es otro cambio sustancial pues por unos segundos la imagen se vuelve oscura y se muestra un abismo, las cuerdas siguen acompañando los movimientos del pingüino, pero por debajo el fagot y la trompeta están haciendo trémolo en dinámica de piano para crear atmosfera de incertidumbre, pero arriba las flautas repiten el contra canto del tema de llama, pero en tonalidad menor.

Hay otro cambio drástico en 1M8 la caída de ambos al vacío tenía que ser rápida, fuerte y agitada, para esto los trombones y trompetas hacen una suerte de fuga para representar a los dos protagonistas que están yendo al mismo lugar (Adler, 2006, p.332). En dinámicas de doble forte, en esta parte del cue Manuel García me aconsejó iniciar la música justo en el momento de la caída pues yo la había puesto cuando hay un plano de la cara de la llama gritando, en todo este momento platos ayudan a acentuar el peligro, pero también la sensación de aventura. Ni bien tocan tierra el motor rítmico en las cuerdas aparece de nuevo y trompeta y trombones ahora hacen *call and response* y por primera vez en todo el tema aparece el contrabajo que es la base armónica con cuerdas largas y mientras sucede esto el cello apoya con cuerdas cortas la melodía del trombón para dar más punch, al final de toda esta sección vuelve el

mickeymousing con todos los golpes que recibe la llama en los trombones y las violas en staccato forte. El recurso del silencio al final de 1M8 así como en otros instantes del film crea un enfoque total en la imagen, pero debe ser tratado con cuidado pues si la música y los efectos de sonido no suenan y solo nos quedamos con el video por muchos segundos se produce una sensación incomoda, por ese motivo no dejo este silencio más de uno o dos segundos.

El tema del vuelo de la llama (1M9) está muy inspirado en el tema de Superman de John Williams en su uso de intervalos e instrumentación, los metales tienen el protagonismo total, pero los vientos madera hacen más divertido el tema épico, el motor rítmico lo hace un ostinato en las cuerdas junto a redoblantes que le dan ese toque de acción al cue, por último, el cello rellena las frecuencias bajas para completar el espectro de sonidos. Para la caída en 1M10 hay una bajada cromática en flauta y pícolo seguido del tema de la llama por última vez. De aquí en adelante la música queda a cargo principalmente de la sección de cuerdas porque ya hay tanto movimiento rápido y gracioso sino más bien emociones que representar y gestos en el rostro de los personajes (algo que es muy útil de seguir en un corto que no tiene diálogos), los encargados son violines 1, violas y cello. Se recicla material del vuelo, pero mucho más relajado y rubato, armonizando en el cello y viola.

1M11 es la sección que cierra la historia de la llama y el pingüino con su eterna pelea por la cereza. El piano hace la melodía, pero nos transportamos a una tonalidad distinta en esta sección, Re lidio que todas las cuerdas se encargan de remarcar en cuerdas largas y suaves, es un tema de cariño y reconciliación, casi mágico, como la repentina disculpa del pingüino con la llama en una toma al cielo el cue cierra en un gran Dmaj7(#11). 1M12 está inspirada en los créditos de películas de Pixar que suelen terminar con temas de jazz con big band y con la pantalla en negro el fade out llega al silencio y final de esta obra. El ejemplo completo del proyecto ilustra mucho mejor toda la obra, producto final y desarrollo (Narváez, 2021).

CONCLUSIONES

La composición para estos dos cortos ha llevado mis capacidades compositivas a nuevos procesos productivos y creativos, sobre cómo es la línea de tiempo completa en el que un director te va a encargar un proyecto, hasta como los cambios finales son comunes cuando el director quiere algo distinto a lo que le presentaste. Por la naturaleza cinematográfica de ambos videos (un mini documental y un corto animado infantil) pude poner a prueba mi versatilidad como compositor, pero más que nada en mis habilidades de conceptualización de enfoque y estilo, trabajar un *spotting session* de forma adecuada, investigar material audiovisual para que la composición sea de algún modo vigente sin caer en exportación inútil y sin propósito sino con fundamentos de lo que determinado estilo del film y director espera de un compositor. Uno de los procesos más duros fue, sin duda, trabajar con lo que se dispone en casa para *film scoring*, pues el hardware y software no llegan a las capacidades técnicas y de calidad de los laboratorios del Colegio de Música, pero tomé esto como un reto más de la consigna del director y gracias a esto pude redescubrir las librerías que tengo, encontrar distintas soluciones técnicas a problemas artísticos como el hecho de no tener librerías con instrumentos solistas o un piano de sonido profesional. El detalle en los controladores continuos fue elemental para lograr un sonido a la altura de la calidad cinematográfica de las imágenes en ambos cortos. En la creación de estas dos piezas musicales pude probar distintos caminos de organización productiva para elaboración de proyectos a futuro, pues ahora tengo una idea clara de cómo fluye el diálogo con el director, las fechas e entrega y cómo organizar mi tiempo y entender cómo es que mi mente y cuerpo funcionan mejor a la hora de componer, pues los llamados “bloqueos creativos” existen y he empezado a tomar consciencia de hábitos poco productivos y que ralentizan el trabajo artístico profesional.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Adler, S. (2006). *El Estudio de la Orquestación*. Barcelona: Idea Books, S.A.
- Curated Unscored Library. (s/f). *The Cue Tube*. Recuperado el 20 de noviembre de 2021 de https://thecuetube.com/curatedlibrary/?wppb_cpm_redirect=yes
- Davis, R. (1999). *Complete Guide to Film Scoring: The Art and Business of Writing Music for Movies and TV*. Boston: Berklee Press.
- Davies, T. (s/f). *The French Horn*. Debrevé: The Tim Davies Orchestration Blog. Recuperado el 20 de noviembre de 2021 de <http://www.timusic.net/debrevé/the-french-horn/>
- Narváez, B. (14/12/2021). *Caminandes 3* [Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=BK1JL8X7RYQ>
- Narváez, B. (14/12/2021). *Volcano* [Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=sOK8GmcBS44>

ANEXO A: SPOTTING SESSIONN NOTES – VOLCANO

1M1	00:02 – 00:08	Sonido que se mueve con el humo y genera misterio
1M2	00:08 – 00:57	Música con notas largas y pads y los metales que ayudan a crear un ambiente majestuoso y de maravilla
1M3	00:57 – 01:04	Se repite el mismo efecto de humo pero más dramático
1M4	01:05 – 01:16	Un cambio de ambiente total con otras texturas y sonidos metálicos como cuerdas trasteando
1M5	01:17 – 01:41	Se retoma el ambiente de épica pero esta vez va creciendo con el plano y llega a un gran climax al final con intrumentación y dinámicas agresivas
1M6	01:41 – 01:55	Una pieza pequeña que muestre calma y con poco movimiento, algo con piano tal vez

ANEXO C: SPOTTING SESSION NOTES – CAMINANDES 3

1M1	00:06 – 00:24	Un sonido dulce y arpegiado que acompañe al título seguido del tema de la llama.
1M2	00:26 – 00:35	Vientos que jueguen con la imagen y los pequeños pasos del pingüino.
1M3	00:36 – 00:41	Cambio de animo, un estado de alarma total para un peligro inminente, cuerdas agresivas
1M4	00:42 – 00:50	Mientras el tren se acerca metales y ostinatos en las cuerdas para crear un cue de aventura y peligro
1M5	00:55 – 00:59	Se expone otra vez el tema de la llama pero con mickeymousing de los movimientos del pingüino
1M6	00:59 – 01:01	Un sonido inesperado fuerte y rápido puede ser con cuerdas o vientos haciendo runs
1M7	01:02 – 01:10	Música sombría, pero reciclando material motivico, se puede usar mickeymousing
1M8	01:11 – 01:24	Tema de aventura, gran instrumentación, con cambios fuertes de dinámicas
1M9	01:26 – 01:37	Música épica al estilo de Superman y que muestre la experiencia de volar
1M10	01:38 – 02:02	Una caída de notas para finalizar con sincronización de los golpes
1M11	02:04 – 02:24	Música dulce al momento de compartir las cerezas con piano y cuerdas
1M12	02:24 – 02:34	Créditos y música totalmente contrastante al resto de la obra, algo estilo jazz o big band.

ANEXO D: SESION EN LOGIC PRO – CAMINANDES 3

The image displays the Logic Pro software interface for a project titled "Caminandes - Tracks". The interface is divided into several sections:

- Top Bar:** Shows the project name "Caminandes - Tracks", a timecode of 01:01:52:10.22, a tempo of 105.0000, and a 4/4 time signature. It also includes markers for measures 5, 9, 13, 17, 21, 25, 29, 33, 37, 41, 45, 49, 53, 57, 61, and 65.
- Left Panel (Movie/MIDI Defaults):** Lists various instruments and their settings, including Flutes, Clarinets, Bassoons, Trombones, F. Horns, Tuba, Glockenspiel, Harp, Timpani, Shaker Studio, Violins (1, 1.1, 2, 2.2, 1), Violas (1, 1.1, 2, 2.2, 1), Cellos, Basses, Comedy sounds, Percussion, and Upright Bass. The "Cellos" track is currently selected.
- Main Score Area:** Displays a complex musical score with multiple staves. The score includes various instruments and their parts, such as Flutes, Clarinets, Bassoons, Trombones, F. Horns, Tuba, Glockenspiel, Harp, Timpani, Shaker Studio, Violins (1, 1.1, 2, 2.2, 1), Violas (1, 1.1, 2, 2.2, 1), Cellos, Basses, Comedy sounds, Percussion, and Upright Bass. The score is color-coded by instrument family.
- Bottom Bar:** Shows the macOS dock with various application icons, including Finder, Safari, Mail, Messages, Photos, Music, App Store, and others.