

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ

Colegio de Música

Escena 1: *Volcano*
Escena 2: *Elephants Dream 2*

Javier Alejandro Noriega Velasteguí

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, 17 de diciembre del 2021

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ

Colegio de Música

HOJA DE CALIFICACIÓN DE TRABAJO DE FIN DE CARRERA

Escena 1: *Volcano*
Escena 2: *Elephants Dream 2*

Javier Alejandro Noriega Velasteguí

Nombre del profesor, Título académico

Manuel García Albornoz, M.M
Nelson García, Compositor

Quito, 17 de diciembre del 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: Javier Alejandro Noriega Velasteguí

Código: 00210717

Cédula de identidad: 1717214082

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UNPUBLISHED DOCUMENT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

En este documento se describe el proceso creativo y teórico para la musicalización de dos cortometrajes: *Volcano* y *Elephants Dream 2*. Se procede a describir dicho proceso antes y durante la creación de su música incidental, así como las herramientas utilizadas, tanto software como hardware (DAW) y el diseño sonoro que acompañe de mejor manera a los videos elegidos. Dicho proceso se conoce como film scoring.

Palabras clave: Cortometraje, Música Incidental, DAW (Digital Audio Workstation), Diseño Sonoro, Film scoring.

ABSTRACT

This document describes the creative and theoretical process for the scoring of two short films: *Volcano* and *Elephants Dream 2*. This process is described before and during the creation of the incidental music, as well as the tools used, both software and hardware (DAW) and the sound design that best accompanies the chosen videos. This process is known as film scoring.

Keywords: Short Film, Incidental Music, DAW (Digital Audio Workstation), Sound Design, Filmmaking.

TABLA DE CONTENIDO

Introducción	8
1.1 Conceptos y Definiciones	9
Desarrollo del tema	11
2.1 Musicalización del cortometraje <i>Volcano</i>	11
2.1.1 Características Técnicas	11
2.1.2 Proceso Compositivo.....	11
2.2 Musicalización del cortometraje <i>Elephants Dream 2</i>	15
2.2.1 Características Técnicas	15
2.2.2 Proceso Compositivo.....	16
Conclusiones	20
Referencias bibliográficas.....	23
Anexo A: Spotting Session Volcano.....	24
Anexo B: Spotting Session Elephants Dream 2.....	24
Anexo C: Home Studio.....	25
Anexo D: Glosario.....	26

INTRODUCCIÓN

El trabajo de titulación consiste en la composición de música que acompañe a dos cortometrajes que fueron elegidos de la página *The Cue Tube* (THE CUE TUBE, 2021). La composición musical cumple un papel muy importante como engranaje de la producción artística, ya que puede cumplir varios papeles dependiendo del producto que se espera, en este caso, el *film scoring*. Dentro del ámbito nacional la carrera de composición para medios contemporáneos ofrecida por el colegio de música de la Universidad San Francisco es pionero en el campo, ya que como lo explica el artículo “la música en el cine” de Sayce (2018), la mayoría de producciones artísticas utilizan audio pregrabado, lo que hace que la música carezca de una identidad que complemente a las obras en las que se utiliza.

Además de poder crear una obra musical que esté ligada completamente con el concepto de la obra visual para la que ha sido compuesta, se da la oportunidad, tanto a directores como compositores, de explorar espacios creativos que antes no eran considerados, lo que aumenta la calidad del producto al igual que beneficia a la industria artística del país, dando nuevos puestos de trabajo y ayudando a proyectar el arte ecuatoriano con miras a estándares internacionales.

Actualmente los modelos de comunicación masivos utilizan formatos cortos, por lo que la musicalización de cortometrajes está ligado a las corrientes actuales de comunicación como son las plataformas de redes sociales (TikTok, Instagram, Facebook, LinkeIn, IDBM, entre otras), así como comerciales publicitarios y *jingles* de promoción.

El primer video se llama *Volcano*, el cual consiste en una serie de tomas de erupciones y pasisajes volcánicos. Dicho video no posee ningún tipo de audio previo a la musicalización, lo cual da carta abierta al compositor para poder darle un papel más protagónico a la música, al igual que elegir un diseño sonoro que sea acorde a la musicalización. El segundo video se llama

Elephants Dreams 2. Este es un corto con un estilo surrealista, el cual tiene un ambiente industrial, y posee diálogos, por lo tanto la aproximación compositiva tiene que ser otra. Esta fue la razón por la cuál se eligió este cortometraje, ya que permitió explorar dos musicalizaciones diferentes.

1.1 Conceptos y Definiciones.

Film Score: el film score es una pieza musical creada y adaptada específicamente para un film (Deguzman, 2021). Esto quiere decir que se va a componer una obra musical, la cual tiene como función acompañar e interactuar dentro de una obra cinematográfica.

Música Incidental: este tipo de música es creada deliberadamente con el fin de acompañar y ambientar las acciones de una obra visual. En nuestro caso, es la música compuesta para acompañar y exaltar los diferentes momentos y ambientes dentro de los cortometrajes elegidos (Música en México, 2015).

Cortometraje: se deriva del francés *court métrage*, que literalmente quiere decir película corta, esta no posee una duración exacta, sin embargo, como estándar se estima que tiene una duración de 35 minutos o menos. (Prodisa, 2019). Este tipo de películas se utilizan como expresión artística que hace énfasis en la obra en sí y no tanto en la trama.

Politonalidad: Según Mauro de María (2020) la politonalidad resulta de combinar dos tonalidades que resulten lejanas, creando cierto grado de tensión. Esto quiere decir que se utilizarán dos tonalidades las cuales tengan ciertos choques para poder crear una atmosfera diferente a la que se espera de la música tonal.

DAW: Se denomina DAW o *Digital Audio Workstation* al sistema electrónico de grabación y edición de audio, el cual utiliza tanto hardware (ordenador, interfaz de audio, controladores MIDI, etc) y software (programas de edición, bibliotecas digitales, etc) (Estación de trabajo de audio digital, 2021).

DESARROLLO DEL TEMA

2.1 Musicalización del cortometraje *Volcano*

2.1.1 Características Técnicas:

Como primer paso para la musicalización se debe armar la sesión del proyecto en el *Digital Audio Workstation* (DAW), y mi primera elección fue Pro Tools, ya que es un software que hemos utilizado durante toda la carrera y con el cual estoy más familiarizado, sin embargo, tuve problemas con el Playback Engine de Pro Tools en mi PC puesto a que instalé un amplificador (DAC) para poder limpiar la señal de audio de salida de la computadora, pero durante el proceso hubo alguna desconfiguración del *routing* del audio interno, lo cual resultó en tener que empezar el proyecto en otro programa. Logic Pro X, dicho programa también fue impartido en la carrera y con el que hemos trabajado, fue la segunda elección. Para esto, debemos importar el video, y adecuar los parámetros de la sesión para el producto final. En este caso se utiliza una frecuencia de sampleo de 48KHz (estándar en la industria audiovisual) y una frecuencia de fotogramas de 59 fps, todo esto se configura en las preferencias de la sesión dentro del DAW. A continuación puse los markers que fueron discutidos durante el *spottin session* y que servirían como mapa para los cambios de la composición y también para determinar la velocidad más adecuada (145 bpm). De igual manera se estableció una métrica (6/8) en la cual será compuesta la música.

2.1.2 Proceso Compositivo:

El primer paso para poder empezar la musicalización de un video es el *spotting session* (ver Anexo A), el cual se hace con el director (o la persona que dirige el proyecto) para poder delinear las características generales que tendrá la música, las cuales pueden ser: secciones, instrumentación, cambios que acompañen las escenas, cues visuales que deban ser resaltados mediante el sonido, entre otras cosas. Después de hablar con el director de este trabajo se optó

por usar un “*score* híbrido”, es decir que la música va a combinar instrumentos tradicionales (en este caso instrumentos orquestales) con instrumentos electrónicos, como lo pueden ser los sintetizadores. Así mismo se decidió que los cambios de escenas (cuts) marcarían los cambios en la música. De esta manera quedaron definidas tres grandes partes: introducción (1M1 00:00:00:00), intermedio (1M1 00:00:01:00) y climax (1M1 00:00:01:15).

En cuanto a la orquestación, la primera maqueta consistió sólo en utilizar la sección de cuerdas (Violín, Viola, Chelo y Contrabajo) para esbosar la idea principal de la música. Este método permite mapear los registros (octavas) a utilizar, así como la disposición de los acordes y su interacción con la melodía. Para el proceso de composición musical, decidí trabajar mediante una composición estructurada en cuanto a su concepto, por lo que fue muy importante tener muy claro lo que quería expresar con la música. Los volcanes han sido un elemento de la naturaleza que siempre ha capturado mi atención, puesto a que su poder y magnificencia rayan en lo inefable para el ser humano. Esto llevó a que el motivo principal tenga una base armónica menor con una sensación *rubato* la cual me permitió trabajar la intensidad y densidad rítmica para poder tener cambios y una estructura que terminé en el climax de la obra.

Al presentar la primera maqueta, y luego de discutirlo con el director del trabajo, se hizo un cambio del motivo principal a una estructura lidia (tonalidad mayor, color brillante) el cual sería desarrollado hasta terminar en el motivo original en su modo menor. De esta manera se consiguió establecer un viaje desde una sensación más cálida y brillante, casi fantástica, hacia este motivo más oscuro y temeroso. En función de este viaje, para la estructura armónica, utilicé un sistema atonal llamado puntos cardinales, lo que quiere decir que no se va a utilizar una escala definida para la composición. Este sistema cardinal se centra en elegir acordes que tengan una separación interválica (3ras menores en mi caso) desde la raíz (tónica) y que utilicen calidades de acordes opuestas al sistema tonal, es decir, si se utiliza un acorde mayor, el siguiente será menor y viceversa (De María, 4) Armonías de Filmscore (puntos cardinales),

2014). De esta manera el paisaje sonoro no va a coincidir con candencias reconocibles para las personas, y se juega con las sensaciones provocadas por los acordes.

En cuanto a la instrumentación, después de la primera corrección aumenté algunos instrumentos, deliberadamente no utilicé la orquesta completa por dos razones. La primera es que la computadora en la que estaba trabajando no aguantaba tantos instrumentos virtuales a la vez, y la segunda era poder esquematizar y jugar la intensidad de los momentos en el video y luego ir complementando con otros instrumentos que refuercen las intensiones. También empecé a experimentar con sintetizadores para poder tener un pedal que sirva de base ambiental. Primero decidí utilizar VCV Rack, el cuál es un emulador de módulos para sintetizar sonidos, mas tuve inconvenientes con el funcionamiento del *plug-in* dentro del programa de Logic Pro X, por lo que después de algunos intentos desistí y utilicé los *plug-in*'s que tiene el DAW Logic Pro X por defecto. Elegí un sintetizador que utilizaba una configuración de 808 Synth Bass, para dar una atmósfera que sirva de colchón textural para el desarrollo de los otros instrumentos desde las frecuencias bajas. Esta es una técnica que se utiliza mucho en las composiciones de las bandas sonoras de películas actuales como *Transformes* o *Pacific Rim*. Debido a las complicaciones mencionadas antes, junto a otros problemas técnicos, decidí no sobrecargar mi sesión con demasiados sintetizadores, para poder dar espacio a la orquesta y que la sesión no colapse.

En cuanto a la mezcla, utilicé como referencia la disposición orquestal para los instrumentos tradicionales. Parte de esto es regular los volúmenes para que haya un equilibrio sonoro entre instrumentos, al igual que modificar las duraciones de las notas para que estas no suenen a instrumentos MIDI. De igual manera se hizo una edición del parámetro de *velocity* (intensidad de la nota) dentro de la pista para que apoye las escenas. Todo esto se logra gracias a la opción de automatización que posee Logic Pro X. En esta la automatización está representada por una línea, la cual puede ser recta o curva. De igual forma, existen varias opciones de

automatización, como son, por ejemplo: volúmen, paneo, ecualizadores, efectos, entre otros. De esta manera la música se vuelve más orgánica al poder jugar con las otras dimensiones del sonido.

Durante las correcciones hechas por el director, se fue complementando la obra con instrumentos pertenecientes a la sección de bronce en la orquesta. Estos instrumentos tienen mucha potencia, por lo que sirven para resaltar ciertas partes donde se necesita que lleven fuerza, como el climax de la obra en la tercera parte (1M1 00:00:01:15). Por otro lado, la melodía principal, presentada en la primera parte, fue protagonizada por el corno inglés, cuya textura no resalta tanto como lo podría hacer una trompeta o un saxofón, pero le da cierto aire marcial a la música. Esta melodía fue complementada por instrumentos madera como la flauta traversa y un clarinete, con lo que se suaviza la textura de la melodía y se refuerza su sonoridad. Todo esto mientras los violines apoyan a los vientos, y el resto de las cuerdas mantienen la progresión armónica. Tenemos la entrada de un trombón quién ayuda a reforzar la línea del bajo, pero sin interferir en el protagonismo de la melodía principal. Esta primera parte presenta la modulación hacia la tonalidad menor con una estructura instrumental minimalista, puesto a que durante el intermedio (1M1 00:00:01:00) se reduce la intensidad de la obra, y se introduce un puente que presenta la idea rítmica que nos llevará hacia el climax. Mientras un violín y una flauta repiten la melodía del puente para poder preparar la entrada de todos los instrumentos, existe una línea de chelo que está marcando la armonía a ser utilizada en la tercera parte. Esta suena muy por debajo de la mezcla y va en *crescendo*. Esta repetición melódica, así como el *crescendo* del chelo tienen como objetivo subir el nivel tensión sin revelar lo que sucederá después.

En la tercera parte (1M1 00:00:01:15), se vuelve a presentar el motivo principal, esta vez con todo el formato de instrumentación melódica, el cual está conformado por: flauta traversa, cornos, primeros violines, y trompeta, mientras que la armonía es tocada por trombones, chelos

y contrabajos. El motivo principal es desarrollado y dividido en dos secciones conformadas por cornos y trompeta (sección 1), flautas y violines (sección 2). Estas empiezan a tener un juego de contrapunto y se alternan el protagonismo para poder crear un ambiente sonoro muy dinámico, el cual refuerza esta toma de acercamiento a la erupción de un volcán. La música va creciendo a medida que nos acercamos al climax del video.

Finalmente, en la última toma (1M1 00:00:01:40), podemos ver a un volcán del cuál a duras penas se alcanza a ver la lava. Este es el cierre del video, por lo que se vuelve a disminuir la densidad instrumental y la música baja de manera notoria mientras acompaña el *fade out* del video. La melodía es llevada por los vientos madera ya que su textura es perfecta para poder bajar del climax y dar un cierre que no sea tan agresivo.

Para el diseño sonoro, utilicé sonidos de la biblioteca de sonidos de la BBC, los cuales ofrecen grabaciones de diferentes objetos, en mi caso, de volcanes y erupciones. Al ser en su mayoría frecuencias bajas, las utilicé también como una parte pasiva de la composición musical, ya que ayudaron a crecer el *low end* de la música, al igual que reforzar los cambios de escena y de intensidad.

2.2 Musicalización del cortometraje *Elephants Dream 2*

2.2.1 Características Técnicas:

Para este cortometraje se hizo la sesión en el DAW Logic Pro X, Los parámetros que se utilizaron para el video en este caso fueron: una frecuencia de muestreo de 48KHz (estándar en la industria audiovisual) y una frecuencia de fotogramas de 24 fps. Se dispusieron los marcadores principales que fueron discutidos en el *spotting session*. Ya que durante el video existen partes contrastantes, no se estableció una velocidad general en la música. Inicialmente se pensó en una métrica compuesta para la segunda parte (1M1 00:00:00:33), sin embargo, se

quedó en 4/4 y una velocidad de 88 bpm, mientras que la primera y la tercera parte fueron compuestas con una técnica de *rubato*, considerando la cadencia dictaminada por el video.

2.2.2 Proceso Compositivo:

Como segunda parte del trabajo de titulación, se dispuso realizar la musicalización del cortometraje animado, *Elephants Dream 2*, el cual se trata de dos personajes que se entran en un cuarto. Su objetivo no es muy claro, pero dicho cuarto podría tomarse como una representación del mundo onírico. Dentro de dicho cuarto existen varios cables que conducen algo que parece ser electricidad, y también hay pájaros robóticos que aparentan estar haciendo guardia. Nuestros personajes se adentran por medio de unas plataformas que forman un puente hasta que dicho puente está destruido y es aquí donde termina el video con lo que parece un ataque de los pájaros robóticos en contra de los personajes. Para este corto, durante el *spotting session* se decidió que se seguiría el ritmo marcado por las escenas. Esto divide al video en tres grandes secciones: introducción (1M1 00:00:00:00), desarrollo (1M1 00:00:00:33) y final (1M1 00:00:01:15). En general se decidió utilizar sintetizadores y samples industriales que permitan marcar bien el ambiente que se muestra, en el cual podemos encontrar los elementos ya nombrados.

Para la introducción decidí mantener un aire de misterio ya que en este momento entran al cuarto en donde se desarrollará el corto. Se introduce el ambiente general que se mantendrá durante todo el video, al igual que ciertos elementos armónicos. No se utilizaron elementos rítmicos o melódicos muy marcados ya que durante la introducción el director pidió establecer esta idea de sueño, casi pesadilla, ya que al ser una atmósfera industrial la podemos asociar al frío o la soledad, y dichos elementos musicales crean inconcientemente una sensación de “tierra”. Los elementos usados para esta atmósfera fueron sintetizadores incluidos por *default* en el Logic Pro X, a los cuales hubo que hacer ciertas modificaciones, como aumentar

distorsiones o modificar los parámetros de los *envelopes* y ecualizadores para poder tener texturas que representen de mejor manera esta idea de sueño y de miedo. Se dio mucha importancia a las frecuencias que deben sobresalir, ya que el objetivo es resaltar el ambiente metálico, con mecanismos y electricidad.

Para la segunda parte, en la primera maqueta utilicé dos herramientas armónicas, la primera fue crear una progresión de acordes en una tonalidad menor (modo dórico) puesto a que este modo tiene la particularidad de a veces ser confundido con una tonalidad mayor por su disposición interválica, esto con el propósito de reforzar este ambiente onírico y de darle al espectador esta ambivalencia que no permite definir con certeza lo que está pasando. Como segunda herramienta, mientras suena esta progresión armónica, existen arpeggios que suenan en martillos metálicos, los cuales están en dos tonalidades diferentes al acompañamiento armónico, a esto se le llama politonalidad (De María, 16 - Dimensión 3 "Verticalidades" y sus EMOCIONES (acordes politonales distantes y clusters), 2020). Estas tonalidades son mayores, con lo que se crea este choque de sensaciones y provoca que el ambiente se vuelva inestable, que también hace énfasis en lo que están pasando los personajes. En principio no se aplicó ninguna técnica específica para la composición de esta parte, fue más una interpretación libre, y se hizo énfasis en reforzar el ambiente más que en un acompañamiento musical. Esto fue rechazado por el director ya que su idea era tener una escena más dinámica, que la música ayude a reforzar los momentos y acentuar ciertas acciones que pasaban. Para esto, se intentó reutilizar ciertos elementos musicales que ya habían sido presentados, pero no lograron dar la sensación correcta. Finalmente la música fue compuesta desde cero, reutilizando la estructura armónica, pero buscando un ritmo que pueda acompañar a los personajes mientras corren, dando los acentos en los lugares que fueron marcados por el director. En cuanto a la instrumentación, como primera opción se utilizó una batería electrónica, la cual resultó como una buena base rítmica, sin embargo no se lograba resaltar las acciones en las escenas que

requerían cierto *punch*. Esto llevó a intentar con diferentes texturas y combinaciones, hasta que finalmente pude combinar dos sonidos, el primero de campanas, las cuales fueron modificadas para no tener un sentido melódico, por lo que se alteró su afinación, así como también se incluyó un filtro para alterar el sonido. Para reforzar el sonido de las campanas y darles profundidad, se combinó con un sintetizador de *hits* percusivos. A estos se les aumentó un poco de distorsión. Después hubo que trabajar en la mezcla para que la idea melódica y rítmica lleven la energía del video, pero que no tapen todo el ambiente ya creado. De esta manera se logra que la música apoye los *cues* visuales sin llegar a llevarse el protagonismo en el cortometraje.

Finalmente llegamos a la tercera parte del video (1M1 00:00:01:15). En esta parte nuestros protagonistas se encuentran al borde de un puente roto, y al parecer los pájaros metálicos empiezan a revolotear encima de ellos, dando una sensación de peligro. En principio se presentó una idea que era la continuación musical de la segunda parte, en la que se mantenía el ritmo y se aumentaban algunas capas de sonidos que hacían que la tensión crezca para poder terminar en la última escena dónde se hace un *fade out* a negro. En el audio del video original queda sonando un timbre, lo que daba la idea de un despertador, sin embargo, al director no le gustó este timbre final, por lo que se decidió retirarlo y que las texturas creadas para la escena sean las que cierren el video. Dentro de las correcciones que se mandaron a hacer, fue necesario cambiar esta continuidad entre el segundo y tercer bloque del video, por lo que primero hubo que quitar la percusión, ya que se quería volver a un ambiente ambiguo como se había presentado en la primera parte. Con el fin de lograr esta sensación de cambio, primero utilicé como base un acorde el cuál consistía en su mayoría de tensiones desde la tonalidad principal (Do menor), sobre la cual suena un arpeggio en escala de tonos enteros. La escala de tonos enteros es un recurso muy utilizado en el film scoring, ya que suele utilizarse en los ambientes oníricos.

En cuanto a la mezcla, las maquetas no estaban niveladas, y habían varias frecuencias que estaban mezclándose, por lo que primero se hizo una nivelación general de volúmenes, tanto de la música como de los efectos de sonido, para lograr un equilibrio en el que resaltaran los sonidos más importantes y que también se le diera una sensación más orgánica, la cuál acompañaba los diferentes momentos del video. También se hizo una limpieza de frecuencias, la cual consiste en ecualizar todos los sonidos de tal forma que no existan saturaciones y que se puedan diferenciar los efectos de la música, haciendo que cada detalle pueda ser reconocido por el oído del espectador.

CONCLUSIONES

Para cada video se hizo una composición musical que fuera acorde a los ambientes establecidos con los directores. En cada uno de los cortometrajes hubo una aproximación diferente, ya que los temas a tratar en estos así lo pedían.

En *Volcano*, la falta de un audio pre existente, así como las tomas panorámicas y en planos generales, daba una sensación de documental; por lo que la música tenía que jugar un papel casi protagónico, ya que esta sería la que llevaría la curva de sensaciones a lo largo del video. Es por esto que se utilizó una orquestación sacada de un lugar común, cómo son los documentales presentados por la BBC, los cuales manejan un lenguaje orquestal, ya que este tipo de instrumentación genera una sensación de grandeza, solemnidad y majestuosidad. A esto se le fue sumado un elemento más contemporáneo, que son los sintetizadores, con el fin de incluir un lenguaje que hoy en día es muy utilizado por los compositores. De esta manera se consiguen combinar diferentes timbres, tanto tradicionales como contemporáneos, lo que refuerza ciertas sensaciones, resultando en un producto que llama la atención de las generaciones actuales así como las pasadas, manteniendo el estándar que fue impuesto por los grandes compositores del cine como Max Steiner, Ennio Morricone, John Williams, entre otros clásicos, y de la misma manera, siguiendo la nueva escuela impuesta por otros grandes como Hans Zimmer, Danny Elfman, Gustavo Santaolalla o Michael Giacchino. Todo esto bajo la tutela del gran compositor ecuatoriano Manuel García Albornoz, quién ha sabido guiar tanto la formación académica, como la dirección del cortometraje *Volcano*, con directrices y estándares de la industria actual.

En cuanto al segundo cortometraje, llamado *Elephants Dream 2*, para su musicalización se utilizó, casi en su totalidad, sintetizadores ya que los elementos visuales presentados así lo pedían. Esto llevó a que se hiciera mucho énfasis en las texturas a utilizar, y analizar cada capa

del diseño sonoro para que cumpliera una función específica y que no opacara a los demás sonidos. Esta obra tuvo mucha inspiración en compositores como Walter Murch (padre del diseño sonoro) o Bernard Hermann, o más contemporáneos como Trent Reznor u Omar Rodríguez López (compositor de la banda The Mars Volta), los cuales trabajan mucho con las texturas de los sintetizadores. Esto fue clave en el momento de componer la música del cortometraje, ya que el ambiente que el cortometraje propone es uno industrial dentro de un plano onírico. Es por esto que se hace énfasis en los efectos del ambiente, así como los golpes percusivos que acompañan ciertas acciones. En cuanto a la música, se utilizó varios recursos armónicos, como la politonalidad, que es la encargada de crear atmósferas tensas ya que contrasta dos tipos de sensaciones, así como la escala de tonos enteros, que es un lugar común en la composición musical, ya que está asociada a los recuerdos, o los sueños. Gracias a la dirección de Nelson García, otro gran compositor ecuatoriano, se pudo llegar a un producto final que cumple con las expectativas de un director que es referente en la industria musical ecuatoriana, tanto en su papel de compositor, así como instrumentista.

Es importante también resaltar la importancia de los equipos utilizados para la creación de sendas obras musicales. Debido a la falta de equipos que cumplan con los requisitos mínimos para poder correr los programas de edición musicales, al igual que problemas de subir videos a la plataforma de YouTube durante la primera musicalización, tuve que acudir al estudio en casa de un colega de trabajo. Esto me permitió tener acceso a controladores MIDI, monitores de estudio y un DAW estable, lo que permitió que el trabajo tuviera un flujo más dinámico, y que se vió reflejado en la composición para el segundo video. Es importante que los futuros compositores le den prioridad a los equipos con los que trabajan, ya que gracias a las bibliotecas de sonido actuales y softwares de edición, gran parte del trabajo del compositor está en la computadora, siendo esta una de las principales herramientas de trabajo.

Finalmente, en mi opinión, la inclusión de la carrera de Composición para Medios Contemporáneos en la facultad de música de la USFQ es un gran acierto tanto para la educación como para la industria musical del país, ya que como se presentó en los antecedentes, hace falta que existan compositores dedicados a crear obras musicales basadas en una obra audiovisual. De esta manera se está subiendo los estándares de la calidad de los productos creados en el país, con lo que se fortalecerá la industria musical, al igual que otros campos artísticos que se puedan beneficiar de esta nueva rama, como son el cine o el teatro.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Celi, D. (2010). Dinámicas y articulaciones. En *Rudimentos de la Música* (p. 143). Orion
- Collins dictionary. (s.f.). Plug-in. En collinsdictionary.com. Obtenido el 16 de diciembre 2021 de <https://www.collinsdictionary.com/es/diccionario/ingles/plug-in>
- Collins dictionary. (s.f.). Punch. En collinsdictionary.com. Obtenido el 16 de diciembre 2021 de <https://www.collinsdictionary.com/es/diccionario/ingles/punch>
- Collins dictionary. (s.f.). Score. En collinsdictionary.com. Obtenido el 16 de diciembre 2021 de <https://www.collinsdictionary.com/es/diccionario/ingles/score>
- De María, M. [Mauro de María] (2014). *4 Armonías de Filmscore (puntos cardinales)* [Video]. Obtenido el 05 de diciembre 2021 de <https://www.youtube.com/watch?v=7tr2u5XF4xg>
- De María, M. [Mauro de María] (2020). *16 - Dimensión 3 "Verticalidades" y sus EMOCIONES (acordes politonales distantes y clusters)* [Video]. Obtenido el 5 de diciembre 2021 de <https://www.youtube.com/watch?v=-uAOdTIwia4>
- Deguzman, K. (2021). *studiobinder*. Obtenido el 12 de diciembre 2021 de <https://www.studiobinder.com/blog/what-is-a-film-score-definition/>
- Estación de trabajo de audio digital. (2021). *Wikipedia, La enciclopedia libre*. Obtenido el 15 de diciembre 2021 de https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Estaci%C3%B3n_de_trabajo_de_audio_digital&oldid=130792533.
- Fade out. (2020). *Wikipedia, La enciclopedia libre*. Obtenido el 16 de diciembre 2021 de https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Fade_out&oldid=131212714.
- Hoffmann, R. (2021) *Spotting Session*. Robin Hoffmann. <https://www.robin-hoffmann.com/tutorials/spotting-session/>
- Música en México. (2015). *Música incidental, atmósfera y teatralidad*. Obtenido el 14 de diciembre 2021 de <https://musicaenmexico.com.mx/musicomania/que-es-musica-incidental/>
- Prodisa. (2019). *¿Qué es un cortometraje?* Obtenido el 14 de diciembre 2021 de https://prodisacomunicacion.com/es/noticias/que_es_un_cortometraje/
- Sayce. (2028). La música en el cine. En sayce.com.ec. Obtenido el 15 de diciembre 2021 en <https://sayce.com.ec/cultura/musica-ecuador-sayce/>
- THE CUE TUBE. (2021). *THE CUE TUBE*. Obtenido el 16 de diciembre 2021 de <https://thecuetube.com/>

ANEXO A: SPOTTING SESSION VOLCANO

Javier Noriega

Spotting Session Volcano

Production: N/A Production #: N/A

Episode: N/A

1m1 00:00:00:00 Entrada de cue. Suspense, momento de poca actividad (crear textura tensionante, poca actividad rítmica, primera capa) 00:00:00:07: Introducción de elementos orquestales (Chelo, Corno, Fagot, Flauta) (segunda capa textural). 00:00:00:30 Primera variación, se mantiene ambiente de la primera parte (misma instrumentación?) 00:00:00:42 Reprise de primera parte, aumento de instrumentación, se mantiene el ambiente 00:00:01:04 Fin del Cue

1m2 00:00:01:05 Entrada de cue. Desarrollo de la primera parte, intro suave, sintetizadores (ambiente ligero, monotonía), acompañamiento de cuerdas*, 00:00:01:16 crescendo musical y textural (elementos orquestales: cuerdas, percusión, brasses y woodwinds), actividad rítmica media 00:00:01:42 Tercera parte, síntesis entre primer y segundo cue musical, textura no muy cargada (fade out) 00:00:01:55 Fin del cue

ANEXO B: SPOTTING SESSION ELEPHANTS DREAM 2

Javier Noriega

Spotting Session Elephants Dream 2

Production: N/A Production #: N/A

Episode: N/A

1m1 00:00:00:00 Sonorización de cuerdas, se puede utilizar para marcar un motivo o armonía que se utilice a lo largo del video. 00:00:00:0 Entrada de los personajes, establecer ambiente general e introducir motivo principal? Estructura armónica? Utilizar sintetizadores para diseño sonoro y musical. 00:00:00:33 Personajes empiezan a correr, cambio de ritmo, posible micky mousing. Acentuar acciones realizadas y cambios de escena. Utilizar motor rítmico estable? Desarrollo motivico? Pensar bien en efectos y capaz a utilizar 00:00:01:15 Fin del Cue

1m2 00:00:01:15 Cambio de ambiente. Posible cambio de armonía, corte de motor rítmico. Crear crescendo hasta el climax de la obra 00:00:01:28 . Mantener ambiente propuesto en el inicio. Posiblemente cortar timbre del audio original al final. Decrescendo hasta final del cue en 00:00:01:43.

ANEXO C: HOME STUDIO



Lista de Software:

- Logic Pro X
- Kontakt 5

Lista de Hardware:

- MacBook Pro 2015 Os Catalina 16gb Ram
- Controlador Novation Impulse 61
- Piano Yamaha P45
- Focusrite Scarlett 2i2
- Monitores JBL 305P MKii
- Pantalla TCL smart tv 32 pulgadas

ANEXO D: GLOSARIO

- ***Crescendo***: “Incrementar gradualmente el volumen” (Celi, 2010).

- ***Fade out***: “Fundido (transición audiovisual). Una técnica audiovisual que causa que una imagen o sonido aparezca o desaparezca gradualmente.” (Fade out, 2020).

- ***Film scoring***: música para cine.

- ***Jingle***: Es una obra musical cuyo objetivo es acompañar y complementar la identidad corporativa de una marca.

- ***Plug-in***: un elemento, que puede ser una pieza de software, la cual aumenta ciertas características. (Collins, 2021)

- ***Punch***: algo que tiene fuerza o efectividad (Collins, 2021).

- ***Rubato***: “Robado, tiempo flexible” (Celi, 2010).

- ***Score***: música escrita para una producción específica (Collins, 2021).

- ***Spotting session***: Sesión de visualización de la película entre el director y el compositor, donde se establecen las directrices que debe seguir el compositor para la creación de la música (Hoffmann, 2021).

- ***Velocity***: Parámetro MIDI que controla la intensidad del sonido.