

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ

Colegio de Música

Escena 1: Volcano
Escena 2: Sleep When You're Dead

Luis Felipe Quishpe Marcillo

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, 23 de julio de 2022

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ

Colegio de Música

HOJA DE CALIFICACIÓN DE TRABAJO DE FIN DE CARRERA

Escena 1: Volcano
Escena 2: Sleep When You're Dead

Luis Felipe Quishpe Marcillo

Nombre del profesor, Título académico

Manuel García Albornoz, M.M.

Quito, 23 de julio de 2022

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: Luis Felipe Quishpe Marcillo

Código: 00215387

Cédula de identidad: 1722163092

Lugar y fecha: Quito, Julio de 2022

ACLARACIÓN PARA PUBLICACIÓN

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

UNPUBLISHED DOCUMENT

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

RESUMEN

El siguiente trabajo presenta dos composiciones musicales para los cortometrajes “Volcano” y “Sleep When You’re Dead”, pertenecientes al sitio web “The CueTube”. En estas obras se propone un enfoque contemporáneo, a través del uso de recursos tradicionales como la orquesta; y otros más experimentales como el uso de sintetizadores. El objetivo de las composiciones es, aplicar de manera práctica los distintos enfoques y técnicas compositivas aprendidas a lo largo de la carrera, para así crear una musicalidad que acompañe de manera correcta a las escenas y ayudar a potenciar las sensaciones que en ellas se muestran.

Palabras clave: film scoring, composición musical, experimental, cortometraje, orquesta.

ABSTRACT

The following work presents two musical compositions for the short films “Volcano” and “Sleep When You’re Dead”, from “The CueTube” website. A contemporary approach is proposed for these compositions, through the use of traditional resources like the orchestra, and of experimental ones like synthesizers. The objective of this work is, to practically apply the different perspectives and compositional techniques learned throughout the career, as to create a musicality that correctly accompanies the scenes and enhance the emotions showed in them.

Key words: film scoring, musical composition, experimental, short film, orchestra.

TABLA DE CONTENIDO

Introducción	8
Desarrollo del Tema.....	10
Performance Notes "Volcano"	11
Partitura "Volcano".....	12
Particellas "Volcano"	18
Performance Notes "Sleep When You're Dead"	46
Partitura "Sleep When You're Dead"	47
Particellas "Sleep When You're Dead"	51
Conclusiones	67
Referencias bibliográficas.....	68

INTRODUCCIÓN

Desde el comienzo de la historia del hombre, la música ha sido un vehículo mediante el cual los humanos han podido expresar sus más profundas emociones, a través de un nuevo lenguaje universal. La mezcla de ritmos, de timbres, de melodías, de dinámicas, y de todos los elementos que la componen; hacen que esta experiencia sea indescriptible y a la vez parte esencial de nuestra identidad. En este mundo de expresiones, no solo la música tiene esta cualidad de hablar mas allá de las palabras, sino que también existen otros medios que nos revelan distintas cuestiones de nuestro entorno, como pueden ser la danza, el teatro, o el cine.

Es precisamente con este último que la música ha tenido una relación muy estrecha y una evolución contigua. Los primeros filmes que se hicieron eran mudos, y en un principio funcionaban muy bien y eran toda una revolución. Las personas que presenciaban este invento quedaban impactadas de sobremanera, hasta el punto que algunas creían que lo que estaban viendo era algo real y no solo proyecciones. No se sabe que escuchaban las personas en ese periodo, pero autores como Martin Marks nos dicen que “la presencia de un pianista en la premier ha sido documentada en muchos libros” (Marks, 1997, p.65).

Aún sabiendo que había un pianista en los estrenos de estas películas mudas, no sabemos con certeza que es lo que tocaban. “Se decía que el pianista improvisaba un acompañamiento” (Marks, 1997, p.66). Entonces, podemos imaginar que el músico veía lo que pasaba en la pantalla, y trataba de recrear esas emociones por medio de su instrumento. Esto es la fundación de lo que hoy llamamos film scoring y de la musicalización de obras visuales. Nos dimos cuenta que una película podía elevarse si había música con ella, y ahora las partes románticas se sentían mucho más dulces y las de terror como un pulso que no nos dejaba tranquilos.

Los compositores ya no solo creaban algo que acompañase exclusivamente a un film específico, sino que cada vez refinaban sus técnicas y experimentaban conforme a los avances tecnológicos de cada era. “La nueva música —inusual en su sonoridad e idioma, pero no necesariamente en la forma en la que sirve a la narrativa— fue escuchada ocasionalmente en los filmes hechos por los grandes estudios con menores presupuestos... Desde que la tecnología de mezcla lo permitió, ca. 1932-3, los directores no dudaban en incluir en su trabajo música apropiada al tiempo, lugar, y características de su película” (Wierzbicki, 2008, p.166).

Es así que la orquesta, que sirvió como fundamento base para la creación de los scores, fue siendo dejada de lado por sonoridades nuevas como las de los sintetizadores, o simplemente por las de los instrumentos propios de las regiones dónde se ambientaba el filme. En la actualidad, los compositores podemos valernos de ambos recursos para musicalizar las escenas. Esta variedad es lo que hace que las posibilidades compositivas estén limitadas tan solo a nuestra propia imaginación.

Es con todo este antecedente y breve recuento de una parte de la historia entre el cine y la música, que este trabajo de titulación pretende utilizar las herramientas y aprendizajes recolectadas a lo largo de la carrera, para musicalizar dos escenas y que el sonido cumpla su función de adentrarnos en estos mundos nuevos e impensados. La música tiene esta habilidad de poder transportarnos hacia momentos y lugares, y es por esto que combinadas con el cine logran un efecto estremecedor para quien lo mira y quien lo escucha.

DESARROLLO DEL TEMA

Performance Notes “Volcano”

- **Synth Pad 1:** el sonido utilizado es el de “The Warmth” de la librería “Carbon 2”. Si no se tiene ese sonido, lo importante es que el sintetizador tenga los filtros de resonancia y cutoff. El primero debe estar en un nivel alto (0.70-0.75) y el cutoff bajo (30-35). También tiene efectos de pitch shifter, phaser, y delay. Los LFO tienen la forma de onda triangular.
- **Synth Lead 1:** el sonido utilizado es el de “Abertam Strings” de la librería “Cheeze Machine 2”. Sobre el sintetizador, las características importantes sobre su envelope son: ataque bajo, decay muy bajo, sustain casi al máximo, y un release bajo. Tiene efectos de phaser y vibrato. El oscilador es doble.
- **Synth Pad 2:** el sonido utilizado es el de “Edge Piano” de la librería “Xpand 2”. Lo importante de este synth es su delay. Debe ser muy marcado y sentirse las pulsaciones después de cada acorde. El feedback en un nivel medio bajo, el tiempo si es alto, y el dry/wet debe estar cercano a la mitad, inclinándose un poco mas al dry.
- **Synth Lead 2:** el sonido utilizado es el de “Mudulatedarpeg” de la librería “Pendulate”. Lo esencial en este synth es que el cutoff esté en un nivel medio alto, el drive alto, y la simmetry media baja. Sobre el envelope: el ataque muy bajo, el decay casi al máximo, el sustain muy alto, y el release a la mitad.
- **Electric Guitars 1 y 2:** el sonido se logra a través del uso de overdrive y de fuzz. Los utilizados aquí son el “TubeScreamer” de “Ibanez”, y el “Op-Amp Big Muff” de “Electro-harmonix” respectivamente. Lo importante es que las perillas de tono y sustain estén altas, la de volumen en un nivel medio.

Score

Volcano

Luis Felipe Quishpe

Score for "Volcano" by Luis Felipe Quishpe, page 12. The score includes parts for Horn in F, Trumpet in Bb, Trombone, Bass Trombone, Tuba, Bell Tree, Maracas, Taiko Drums, Synth Lead 1, Synth Lead 2, Synth Pad 1, Synth Pad 2, Electric Guitar 1, Electric Guitar 2, Bass Guitar, Violin I, Violin II 1, Violin II 2, Viola I, Viola II, Viola III, Cello I, Cello II, Cello III, Double Bass I, Double Bass II, and Double Bass III. The score features dynamic markings such as *p*, *mf*, and *Divisi*.

Volcano

7

B. Tr. *(mf)*

Mrcs. *(mf)*

Taiko *(mf)*

Lead 1 *mf*

Lead 2 *mf*

Pad 1 *(mf)*

E. Gtr. 1 *mf*

E. Gtr. 2 *(mf)*

Bass *(mf)*

Vln. I *Spiccato* *mf*

Vln. II 1 *(mf)*

Vln. II 2 *(mf)*

Vla. I *Spiccato* *mf*

Vla. II *(mf)*

Vla. III *Spiccato* *(mf)*

Vc. I *mf*

Vc. II *(mf)*

Vc. III *Spiccato* *(mf)*

D.B. I *mf*

D.B. II *(mf)*

D.B. III *(mf)*

Volcano

The musical score for "Volcano" is arranged for a large ensemble. It begins with a *rit.* (ritardando) instruction. The instruments and their parts are as follows:

- B. Tr. (Bass Trombone):** Starts with a whole note chord, then moves to a half-note melody with a *(mf)* dynamic.
- Mrcs. (Maracas):** Provides a steady rhythmic accompaniment with a *(mf)* dynamic.
- Taiko:** Plays a complex, rhythmic pattern with a *(mf)* dynamic.
- Lead I (Lead I):** Features a melodic line with a *(mf)* dynamic.
- Pad I (Pad I):** Provides a sustained harmonic background with a *(mf)* dynamic.
- E. Gtr. 1 & 2 (Electric Guitars):** Play melodic lines with a *(mf)* dynamic.
- Bass:** Provides a low-frequency accompaniment with a *(mf)* dynamic.
- Vln. I & II (Violins):** Play melodic lines with a *(mf)* dynamic.
- Vla. I, II, III (Violas):** Play melodic lines with a *(mf)* dynamic.
- Vc. I, II, III (Violas):** Play melodic lines with a *(mf)* dynamic.
- D.B. I, II, III (Double Basses):** Play melodic lines with a *(mf)* dynamic.

The score includes various dynamic markings: *(mf)* (mezzo-forte) and *p* (piano). The piece concludes with a *p* dynamic marking.

Volcano

pp $\text{♩} = 55$ *a tempo* $\text{♩} = 90$

B. Tr.
Mrcs.
Taiko
Lead 1
Pad 2
E. Gtr. 1
E. Gtr. 2
Bass
Vc. II
D. B. II

25 *mf* *mf* *f* *accel.* *f*

Hn.
Bb Tpt.
B. Tr.
Mrcs.
Taiko
Lead 2
Pad 2
Bass
Vln. II I
Vla. II
Vc. II
D. B. II

Volcano

This page of the musical score for "Volcano" contains 16 staves of music. The instruments and parts are as follows:

- Hn.** (Horn): Treble clef, playing a melodic line with slurs and dynamics *f* and *ff*.
- B♭ Tpt.** (B-flat Trumpet): Treble clef, playing a melodic line with slurs and dynamics *f* and *ff*.
- Tbn.** (Trombone): Bass clef, playing a melodic line with slurs and dynamics *f* and *ff*.
- B. Tbn.** (Baritone Trombone): Bass clef, playing a melodic line with slurs and dynamics *f* and *ff*.
- Tuba**: Bass clef, playing a melodic line with slurs and dynamics *f* and *ff*.
- B. Tr.** (Baritone Trumpet): Treble clef, playing a melodic line with slurs and dynamics *f* and *ff*.
- Mrcs.** (Maracas): Treble clef, playing a rhythmic pattern with dynamics *f* and *ff*.
- Taiko**: Treble clef, playing a rhythmic pattern with dynamics *f* and *ff*.
- Lead 2**: Treble clef, playing a melodic line with slurs and dynamics *f* and *ff*.
- Pad 2**: Treble and Bass clefs, playing a sustained chordal texture with dynamics *f* and *ff*.
- E. Gtr. 1** (Electric Guitar 1): Treble clef, playing a melodic line with slurs and dynamics *f* and *ff*.
- E. Gtr. 2** (Electric Guitar 2): Treble clef, playing a melodic line with slurs and dynamics *f* and *ff*.
- Bass**: Bass clef, playing a melodic line with slurs and dynamics *f* and *ff*.
- Vln. II 1** (Violin II 1): Treble clef, playing a melodic line with slurs and dynamics *f* and *ff*.
- Vln. II 2** (Violin II 2): Treble clef, playing a melodic line with slurs and dynamics *f* and *ff*.
- Vla. II** (Viola II): Bass clef, playing a melodic line with slurs and dynamics *f* and *ff*.
- Vla. III** (Viola III): Bass clef, playing a melodic line with slurs and dynamics *f* and *ff*.
- Vc. II** (Violoncello II): Bass clef, playing a melodic line with slurs and dynamics *f* and *ff*.
- Vc. III** (Violoncello III): Bass clef, playing a melodic line with slurs and dynamics *f* and *ff*.
- D.B. II** (Double Bass II): Bass clef, playing a melodic line with slurs and dynamics *f* and *ff*.
- D.B. III** (Double Bass III): Bass clef, playing a melodic line with slurs and dynamics *f* and *ff*.

At the top right of the score, the tempo is marked *♩ = 110* and *al tempo*. The score is divided into two systems of 8 staves each. The first system covers measures 31 to 34, and the second system covers measures 35 to 38. The music features a mix of melodic lines and rhythmic patterns, with a dynamic range from *f* to *ff*.



Volcano

This page of the musical score for "Volcano" includes the following parts and markings:

- Hn.** (Horn): *ff* dynamic, *ppp* ending.
- B. Tpt.** (Bass Trumpet): *ff* dynamic, *ppp* ending.
- Tbn.** (Trumpet): *ff* dynamic, *ppp* ending.
- B. Tbn.** (Baritone Trumpet): *ff* dynamic, *ppp* ending.
- Tuba**: *ff* dynamic, *ppp* ending.
- B. Tr.** (Bass Trombone): *ff* dynamic, *ppp* ending.
- Mrcs.** (Maracas): *ff* dynamic, *ppp* ending.
- Taiko**: *ff* dynamic, *ppp* ending.
- Pad 2**: *ff* dynamic, *ppp* ending.
- E. Gtr. 1** (Electric Guitar 1): *ff* dynamic, *ppp* ending.
- E. Gtr. 2** (Electric Guitar 2): *ff* dynamic, *ppp* ending.
- Bass**: *ff* dynamic, *ppp* ending.
- Vln. II 1** (Violin II 1): *ff* dynamic, *ppp* ending.
- Vln. II 2** (Violin II 2): *ff* dynamic, *ppp* ending.
- Vla. II** (Viola II): *ff* dynamic, *ppp* ending.
- Vla. III** (Viola III): *ff* dynamic, *ppp* ending.
- Vc. II** (Violoncello II): *ff* dynamic, *ppp* ending.
- Vc. III** (Violoncello III): *ff* dynamic, *ppp* ending.
- D.B. II** (Double Bass II): *ff* dynamic, *ppp* ending.
- D.B. III** (Double Bass III): *ff* dynamic, *ppp* ending.

A double bar line is present at the bottom left of the page.

Horn in F

Volcano

Luis Felipe Quishpe

♩ = 75

2

15

♩ = 55
a tempo

21

♩ = 90

3

mf

accel.

29

f

♩ = 110
a tempo

33

ff

39

ppp

Trumpet in B \flat

Volcano

Luis Felipe Quishpe

$\text{♩} = 75$
2 15
 $\text{♩} = 55$
a tempo

21 $\text{♩} = 90$
4
mf

29 *accel.*
f
 $\text{♩} = 110$
a tempo

33
ff

39
ppp

Trombone

Volcano

Luis Felipe Quishpe

♩ = 75

2

15

♩ = 55
a tempo

♩ = 90

14

ff

41

ppp

Bass Trombone

Volcano

Luis Felipe Quishpe

♩ = 75

2

15

♩ = 55
a tempo

21

♩ = 90

14

♩ = 110
a tempo

ff

41

ppp

Tuba

Volcano

Luis Felipe Quishpe

♩ = 75

2

15

♩ = 55
a tempo

21

♩ = 90

14

♩ = 110
a tempo

ff

41

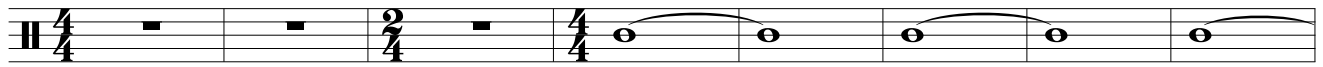
ppp

Bell Tree

Volcano

Luis Felipe Quishpe

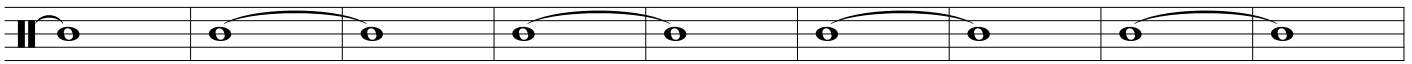
♩ = 75



mf

rit.

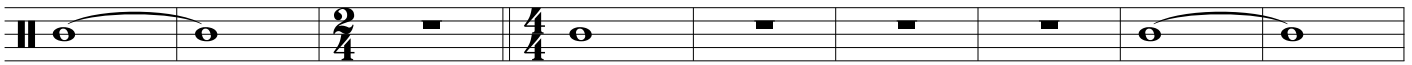
9



18

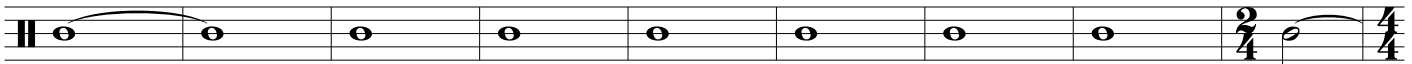
♩ = 55
a tempo

♩ = 90



accel.

27



f

♩ = 110

36 *a tempo*



Maracas

Volcano

Luis Felipe Quishpe

♩ = 75

2 | **2** - | **4** | **2** |

mf

8

12 *rit.*

16 ♩ = 55 *a tempo* ♩ = 90 **2** |

23 **2** | *accel.* *f*

30 **2** | **4** - | **4**

♩ = 110 *a tempo*

36 *ff*

42 *ppp*

Taiko Drums

Volcano

Luis Felipe Quishpe

$\text{♩} = 75$

mf

7

10

13 *rit.*

16 $\text{♩} = 55$
a tempo

21 *mf*

26 *accel.*
f

31

Volcano

♩ = 110

a tempo

36

ff

39

42

ppp

Synth Lead 1

Volcano

Luis Felipe Quishpe

♩ = 75

Synth Lead

2 6

mf

♩ = 55
a tempo

12

Lead

4

p

♩ = 90

21

Lead

14 7

Synth Lead 2

Volcano

Luis Felipe Quishpe

♩ = 75

Synth Lead

2 2 6 7

mf

12

♩ = 55 *a tempo*

♩ = 90

Lead

7 7 4 7

mf

27

accel.

Lead

f

33

♩ = 110 *a tempo*

Lead

7 7

Synth Pad 1

Volcano

Luis Felipe Quishpe

♩ = 75

Synth Pad

rit.

Pad

♩ = 55
a tempo

♩ = 90

Pad

♩ = 110

a tempo

Pad

Synth Pad 2

Volcano

Luis Felipe Quishpe

♩ = 75

2 15

♩ = 55
a tempo

Synth Pad

21

♩ = 90

mf

Pad

29

accel.

f

Pad

36

♩ = 110

a tempo

ff

ppp

Pad

Electric Guitar 1

Volcano

Luis Felipe Quishpe

♩ = 75

2

8

14

rit.

♩ = 55
a tempo

p

♩ = 90

14

ff

41

ppp

Electric Guitar 2

Volcano

Luis Felipe Quishpe

$\text{♩} = 75$

2

2

mf

8

rit.

15

$\text{♩} = 55$
a tempo

$\text{♩} = 90$

10

$\text{♩} = 110$

p

a tempo

31

4

ff

41

ppp

Bass Guitar

Volcano

Luis Felipe Quishpe

♩ = 75

5

9 *rit.*

16 ♩ = 55 *a tempo* ♩ = 90

22 *p* *mf* *accel.*

30 *f* ♩ = 110 *a tempo*

37 *ff*

ppp

Violin I

Volcano

Luis Felipe Quishpe

♩ = 75

2

3

Spiccato

mf

9

14

rit.

3

♩ = 55
a tempo

14

♩ = 110
a tempo

7

Violin II 1

Volcano

Luis Felipe Quishpe

♩ = 75

mf

7

12 *rit.*

17 *a tempo* ♩ = 55 *p* ♩ = 90

24 *mf* *f* *accel.*

32 *a tempo* ♩ = 110 *ff*

40 *ppp*

Violin II 2

Volcano

Luis Felipe Quishpe

♩ = 75

2

mf

8

rit.

p

13

♩ = 55 *a tempo*

♩ = 90

14

♩ = 110 *a tempo*

ff

18

37

ppp

Viola I

Volcano

Luis Felipe Quishpe

♩ = 75

2 3 Spiccato

mf

9

14 rit. ♩ = 55 a tempo ♩ = 90 3 14

35 ♩ = 110 a tempo 7

Viola II

Volcano

Luis Felipe Quishpe

♩ = 75

2 2

mf

8

14 *rit.* ♩ = 55 *a tempo*

p

20 ♩ = 90

mf *f*

29 *accel.* ♩ = 110 *a tempo*

6

ff

41

ppp

Viola III

Volcano

Luis Felipe Quishpe

♩ = 75

2

2

mf

8

13 *rit.*

18 ♩ = 55 *a tempo* ♩ = 90 14 ♩ = 110 *a tempo*

p

ff

38

ppp

Cello I

Volcano

Luis Felipe Quishpe

♩ = 75

2 **3** Spiccato

mf

9

14 *rit.* ♩ = 55 *a tempo* ♩ = 90 **3** **14**

35 ♩ = 110 *a tempo* **7**

Cello II

Volcano

Luis Felipe Quishpe

♩ = 75

2

mf

9 rit.

17 ♩ = 55 a tempo p mf ♩ = 90

24 accel. 6

36 ♩ = 110 a tempo ff ppp

Cello III

Volcano

Luis Felipe Quishpe

♩ = 75

2

2

mf

rit.

9

17

♩ = 55
a tempo

♩ = 90

14

♩ = 110
a tempo

p

36

ff

ppp

Double Bass I

Volcano

Luis Felipe Quishpe

♩ = 75

2 3

Spiccato

mf

9

14

rit.

3

♩ = 55
a tempo

♩ = 90

14

35

♩ = 110
a tempo

7

Double Bass II

Volcano

Luis Felipe Quishpe

♩ = 75

2

mf

9

rit.

17

♩ = 55 *a tempo*

♩ = 90

p

mf

24

accel.

f

32

♩ = 110 *a tempo*

ff

40

ppp

Double Bass III

Volcano

Luis Felipe Quishpe

♩ = 75

2

mf

rit.

9

♩ = 55
a tempo

17

14

♩ = 90

♩ = 110
a tempo

36

ff

ppp

Performance Notes “Sleep When You’re Dead”

- **Waterphone 1:** está escrito en rhythmic notation, porque lo que se busca es que el intérprete busque sonidos extraños por todo el instrumento. La rítmica se debe seguir, así como todas las articulaciones. Lo que el músico es libre de buscar es el pitch que le parezca adecuado con el mood de la escena.
- **Waterphone 2:** este también empieza con rhythmic notation, pero no es tan estricto como el Waterphone 1, aunque si se debe seguir la rítmica descrita en la partitura. Después de ese se marca un “simile”, por lo que el intérprete es libre de explorar sonidos en el instrumento, alrededor de la figura musical planteada.
- **Waterphone 3:** este es un caso parecido al Waterphone 2, pues se empieza con rhythmic notation y le sigue un “simile”. La diferencia es que este waterphone explora por la duración completa de la composición. Se deben basar los sonidos alrededor de la figura rítmica propuesta, aunque se puede ir más allá dependiendo del mood de la escena. Se deben seguir las dinámicas a lo largo de la partitura.
- **Piano 1:** tanto el piano 1 y el 2 lucen exactamente iguales en la partitura, por lo que su diferencia radica en el sonido de ambos. Este piano 1 es un grand piano, añadido un efecto de delay. Este tiene un tiempo alto, un feedback medio alto y un dry/wet centrado, aunque más inclinado hacia el dry. La idea es que las figuras rítmicas, con el delay, se sientan como gotas de lluvia. Las partes de rhythmic notation son clusters en el registro alto del piano. El intérprete es libre de explorar cuales, pero se debe respetar la rítmica, las dinámicas, y articulaciones. Cuando deja de ser rhythmic notation, se debe seguir lo escrito en la partitura.
- **Piano 2:** este también es un grand piano, pero a diferencia del piano 1, no tiene delay sino efectos de fuzz y vibrato. El drive del fuzz es medio alto y el tono no es tan agresivo, es más para darle color. El vibrato si tiene más presencia, aunque tampoco es muy alto, y más bien la idea es que los dos se combinen para dar el sonido de “agua sucia” que se complementa con el piano 1 de gotas de lluvia. Las partes de rhythmic notation son clusters en el registro alto del piano. El intérprete es libre de explorar cuales, pero se debe respetar la rítmica, las dinámicas, y articulaciones. Cuando deja de ser rhythmic notation, se debe seguir lo escrito en la partitura.

Score

Sleep When You're Dead

Luis Felipe Quishpe

♩ = 68

Oboe 15 32

Bassoon 15 32

Horn in F 15 32

Tuba 15 32

Waterphone 1 *mf* 15 32

Waterphone 2 *mf* *Simile* 15 32

Waterphone 3 *mf* 15 32

Piano 1 *f* 15 32

Piano 2 *f* 15 32

Piano 3 15 32

Violin 15 32

Viola I 15 32

Viola II 15 32

Cello I 15 32

Cello II 15 32

Double Bass 15 32

Sleep When You're Dead

This musical score is for the piece "Sleep When You're Dead" and is page 49 of the score. It features a variety of instruments including woodwinds, brass, strings, and piano. The score is written in 4/4 time and includes dynamic markings such as *f* and *ff*. The woodwind section includes Oboe (Ob.), Bassoon (Bsn.), Horn (Hn.), and Tuba. The brass section includes three Trumpets (Wat. 1, 2, 3) and three Trombones (Baug, Abaug, Gbaug). The string section includes Violin (Vln.), Violin I (Vla. I), Violin II (Vla. II), Violin Cello I (Vc. I), Violin Cello II (Vc. II), and Double Bass (D.B.). The piano section includes three pianos (Pno. 1, 2, 3). The score is marked with a rehearsal mark of 13 at the beginning of the first measure of each instrument's part. The woodwinds and piano parts feature melodic lines with slurs and ties, while the brass and strings provide harmonic support. The piano parts are marked with *f* and *ff* dynamics. The woodwinds and piano parts are marked with *f* and *ff* dynamics. The brass and strings are marked with *f* and *ff* dynamics. The piano parts are marked with *f* and *ff* dynamics.

Sleep When You're Dead

19

Wat. 3

f *pp*

Pno. 1

Pno. 2



Oboe

Sleep When You're Dead

Luis Felipe Quishpe

$\text{♩} = 68$ $\text{♩} = 138$

6 15 4

f

15 5

ff

Bassoon

Sleep When You're Dead

Luis Felipe Quishpe

♩ = 68

♩ = 138

6

15

4

4

f

15

5

ff

Horn in F

Sleep When You're Dead

Luis Felipe Quishpe

♩ = 68

♩ = 138

6

15

4

4

f

15

5

ff

Tuba

Sleep When You're Dead

Luis Felipe Quishpe

Musical score for Tuba, measures 1-15. The score is written in bass clef with a 4/4 time signature. It includes tempo markings (♩ = 68 and ♩ = 138), dynamic markings (f and ff), and various musical notations such as rests, slurs, and accidentals.

Measures 1-4: Tempo marking ♩ = 68. Measure 1: Rest for 6 measures. Measure 2: Rest for 15 measures. Measure 3: Rest for 4 measures. Measure 4: Quarter note G#4, quarter note A4, quarter note B4, quarter note C5. Dynamic marking *f*.

Measures 5-15: Tempo marking ♩ = 138. Measure 5: Quarter note G#4, quarter note A4, quarter note B4, quarter note C5. Measure 6: Quarter note G#4, quarter note A4, quarter note B4, quarter note C5. Measure 7: Quarter note G#4, quarter note A4, quarter note B4, quarter note C5. Measure 8: Quarter note G#4, quarter note A4, quarter note B4, quarter note C5. Measure 9: Quarter note G#4, quarter note A4, quarter note B4, quarter note C5. Measure 10: Quarter note G#4, quarter note A4, quarter note B4, quarter note C5. Measure 11: Quarter note G#4, quarter note A4, quarter note B4, quarter note C5. Measure 12: Quarter note G#4, quarter note A4, quarter note B4, quarter note C5. Measure 13: Quarter note G#4, quarter note A4, quarter note B4, quarter note C5. Measure 14: Quarter note G#4, quarter note A4, quarter note B4, quarter note C5. Measure 15: Quarter note G#4, quarter note A4, quarter note B4, quarter note C5. Dynamic marking *ff*.

Waterphone 1

Sleep When You're Dead

Luis Felipe Quishpe

♩ = 68

mf

♩ = 138

6

15

9

3/32

5

Waterphone 2

Sleep When You're Dead

Luis Felipe Quishpe

♩ = 68

Simile

mf

8

9

5

©

Waterphone 3

Sleep When You're Dead

Luis Felipe Quishpe

♩ = 68

4

mf

15

Simile

p

11

f

19

pp

Piano 2

Sleep When You're Dead

Luis Felipe Quishpe

♩ = 68

Piano

♩ = 138

Pno.

Pno.

Caug Bbaug Abaug Gbaug

Pno.

Piano 3

Sleep When You're Dead

Luis Felipe Quishpe

♩ = 68 ♩ = 138

Piano

11

Pno.

f *mf*

Violin

Sleep When You're Dead

Luis Felipe Quishpe

♩ = 68

6

15

4

4

f

15

5

ff

Viola I

Sleep When You're Dead

Luis Felipe Quishpe

♩ = 68

♩ = 138

6

4

f

15

5

ff

Viola II

Sleep When You're Dead

Luis Felipe Quishpe

♩ = 68 ♩ = 138

6 4 *f*

15

5 *ff*

Detailed description of the musical score: The score is for Viola II and consists of 15 measures. Measure 1 is in 3/4 time with a tempo of ♩ = 68 and contains a whole rest with a '6' above it. Measure 2 is in 3/2 time with a whole rest and a '15' above it. Measure 3 is in 4/4 time with a tempo of ♩ = 138 and contains a whole rest with a '4' above it. Measure 4 is in 4/4 time with a half note G#4, a half note G#4, and a slur over the two notes. Measure 5 is in 4/4 time with a whole note G4 and a slur. Measure 6 is in 4/4 time with a whole note G4 and a slur. Measure 7 is in 4/4 time with a whole rest and a '4' above it. Measure 8 is in 4/4 time with a whole rest and a '4' above it. Measure 9 is in 4/4 time with a whole rest and a '4' above it. Measure 10 is in 4/4 time with a whole rest and a '4' above it. Measure 11 is in 4/4 time with a whole rest and a '4' above it. Measure 12 is in 4/4 time with a whole rest and a '4' above it. Measure 13 is in 4/4 time with a whole rest and a '4' above it. Measure 14 is in 4/4 time with a whole rest and a '4' above it. Measure 15 is in 4/4 time with a whole rest and a '5' above it. The dynamic marking *f* is placed below measure 4, and *ff* is placed below measure 15.

Cello I

Sleep When You're Dead

Luis Felipe Quishpe

♩ = 68

6

15

4

4

f

15

3

4

5

ff

Cello II

Sleep When You're Dead

Luis Felipe Quishpe

♩ = 68

6

15

4

f

15

3

5

ff

Double Bass

Sleep When You're Dead

Luis Felipe Quishpe

$\text{♩} = 68$ $\text{♩} = 138$

6 15 4 *f*

15 *ff*

CONCLUSIONES

La música es un fenómeno complejo. Si bien conocemos sus propiedades físicas inherentes, y entendemos de una manera superficial como es que los sonidos se dan; no podemos explicar porqué tiene el poder de producir cambios radicales en el pensamiento y en el sentir del humano. A través de la historia la hemos usado para acompañar rituales y ceremonias, para celebrar, para despedir, o simplemente para divertirnos. Tiene sentido que cuando se hable de tocar instrumentos, se conjugue el verbo jugar (to play guitar, jouer de la basse, Oboe spielen, etc), ya que en el fondo es una actividad lúdica.

La teoría musical nos ayuda a entender de una mejor manera las conexiones y permutaciones que los sonidos pueden ofrecernos, pero al final del día no es algo escrito en piedra, sino que es el compositor quien es libre de elegir el camino por el cual lleva su obra, con la ayuda de los conocimientos adquiridos. Es bien sabido que hay que conocer primero las reglas antes de romperlas, y esto es precisamente lo que hace una pieza interesante.

Cuando el músico tiene el deber de musicalizar la obra visual de alguien, este proceso se vuelve un poco más complejo. Ya no estás componiendo una canción, o una sonata, o una sinfonía siguiendo tus propios lineamientos; sino que ahora debes seguir la visión de otra persona y ayudar a elevarla. Si bien puede ser más difícil, también puede ser mucho más interesante ver como funcionan las dos en su conjunto y como se complementan para crear algo memorable.

Los compositores debemos ser versátiles y adaptarnos a lo que la situación lo requiera. Por medio del camino recorrido en la carrera de artes musicales, ahora soy un músico mucho más experimentado y capaz. Aún falta mucho por aprender, ya que el conocimiento es infinito, pero el haber realizado este trabajo de titulación me permitió conocerme un poco más como artista, como compositor, y como persona.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Marks, M. (1997). *Music and the Silent Film: Contexts and Case Studies*. Oxford University Press.

Wierzbicki, J. (2008). *Film Music: a History*. Taylor & Francis Group.