

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ

Colegio de Música

Escena 1: Ocean
Escena 2: Tears of Steel Trailer 2

Daniella Susana Parducci Nickel

Artes Musicales

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

Quito, 12 de Mayo de 2021

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ

Colegio de Música

HOJA DE CALIFICACIÓN DE TRABAJO DE FIN DE CARRERA

**Escena 1: Ocean.
Escena 2: Tears of Steel Trailer 2**

Daniella Susana Parducci Nickel

Nombre del Profesor, Título académico

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

Quito, 12 de Mayo 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: Daniella Susana Parducci Nickel

Código: 00139719

Cédula de identidad: 0918010422

Lugar y fecha: Quito, Mayo 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UNPUBLISHED DOCUMENT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

Este trabajo consiste en el análisis del proceso de composición de la música de dos escenas con duración mínima de un minuto y medio bajo la instrucción de dos profesores que tomarán el papel de directores. El fin de este proyecto es que los alumnos tengan una experiencia cercana al mundo laboral en la que puedan aplicar las herramientas y conocimientos adquiridos durante su carrera. Cada alumno recibirá instrucciones distintas de su director para así ayudar tanto a su desarrollo musical y de composición como a sus habilidades de comunicación con futuros directores.

Palabras clave: composición, musicalización, música para medios, DAW (Digital Audio Workstation), librerías de instrumentos virtuales.

ABSTRACT

This work consists of the analysis of the process of the music composition for two scenes with a minimum duration of one minute and a half, under the instruction of two professors that will take the roll of directors. The goal of this project is that the students get a professional experience in which they can apply the tools and knowledge acquired during their career. Each student will receive different instructions from their director to help their music and composition development and their communication abilities with future directors.

Key words: composition, musicalization, film scoring, DAW (Digital Audio Workstation), virtual instruments' libraries.

TABLA DE CONTENIDO

Introducción.....	8
Desarrollo del Tema	9
Conclusiones.....	17
Referencias bibliográficas	18
Anexo A: Logo de The Cue Tube	19
Anexo B: Video Ocean.....	19
Anexo C: Spotting Session de Ocean.....	20
Anexo D: DAW y Librerías de Instrumentos Virtuales	21
Anexo E: Tempo Map de Ocean	21
Anexo F: Lista de Instrumentos de Ocean	21
Anexo G: Tracks en la Sesión de Ocean	22
Anexo H: Video Tears of Steel Trailer 2.....	22
Anexo I: Spotting Session de Tears of Steel Trailer 2	23
Anexo J: Lista de Instrumentos de Tears of Steel Trailer 2	24
Anexo K: Tracks en la Sesión de Tears of Steel Trailer 2	24
Anexo L: System Overload	25
Anexo M: Freezing Track	25

INTRODUCCIÓN

Este trabajo tiene como finalidad que, con los conocimientos adquiridos a lo largo de la carrera, los alumnos tengan una experiencia más cercana al mundo laboral al musicalizar dos escenas bajo las instrucciones de dos directores, los cuales serán dos profesores que asumirán el rol de un director ajeno a la parte técnica musical. Cada alumno recibirá instrucciones diferentes de sus directores que deberán lograr interpretar de manera correcta, de tal forma que esto ayudará tanto a su desarrollo musical y de composición como a sus habilidades de comunicación con futuros directores. Los videos a musicalizar deben ser de un mínimo de un minuto y medio, y deberán ser musicalizados utilizando librerías musicales en su DAW (Digital Audio Workstation) de preferencia. Las dos escenas con las que se trabajará en este proyecto deben ser sacadas de “The Cue Tube”, una página web dedicada a conectar cineastas y compositores (thecuetube.com). En esta página web se pueden encontrar videos gratis y sin censura para que los compositores puedan trabajar y construir su portafolio. De aquí escogí dos videos: Ocean, y Tears of Steel Trailer 2. El primer video, Ocean, es el trailer de un documental sobre el océano con una narración con estilo de la BBC Británica. Este video tiene escenas con diferentes atmósferas relacionadas con el océano y la naturaleza. La segunda escena, Tears of Steel Trailer 2, es un trailer situado en un futuro incierto en el cuál la humanidad está al borde del desastre al encontrarse con una apocalipsis robot. Este video cuenta con escenas de acción que utilizan mucho CGI. Después de tener escogidas las escenas es la hora de reunirse con el director para discutir lo que éste desea que se logre y hacer un *spotting session*. Después de esto habrán varias revisiones hasta lograr un producto final con el cuál el director se sienta satisfecho.

DESARROLLO DEL TEMA

1. Escena 1: Ocean

1.1. Propuesta de Proyecto

Para mi primera escena el director fue el profesor Nelson García, el cuál pidió elegir un video de mínimo un minuto y medio de duración de la página web The Cue Tube (thecuetube.com) (Ver anexo A). En esta página encontré el video “Ocean” (The Cue Tube, 2020), el trailer de un documental sobre el océano con una narración con estilo de la BBC Británica y escenas con diferentes atmósferas relacionadas con el océano y la naturaleza (Ver anexo B).

Una vez elegido el video, el director me pidió que desarrolle un concepto general sobre el cuál basar la musicalización de este video. El primer concepto que desarrollé fue el siguiente: La música de este video debe representar al océano con un aire de grandeza y heroísmo, y al mismo tiempo de paz. La música apoyará cuando no haya narración. Durante la narración la música será minimalista y pacífica. En cuanto a las secciones, el comienzo y el final del video deben tener el mismo tema haciendo énfasis cuando aparece el título. El desarrollo del video cuenta con 3 secciones: animales, humanos y hielo; las cuales serán representadas por la música utilizando variaciones en la instrumentación y en el tema principal. La instrumentación general del video será orquestal. Se utilizarán cuerdas y vientos metales para mostrar grandeza, percusión para mostrar aventura, y vientos de madera para mostrar la paz.

En la primera reunión con el director revisamos este concepto y el director me dio sus propias opiniones sobre el video y sobre lo que quería. Algunas de las ideas presentadas en mi concepto original le gustaron, sin embargo, cambió gran parte del concepto. Para este video el director no tenía pensado hacer algo puramente orquestal, sino que buscaba una musicalización con un sonido más juvenil, lo cual requería que cambie mi planificación en

cuanto a la instrumentación. Con respecto a las secciones del video, el director estuvo de acuerdo con la idea de dividirlo en las tres secciones de animales, humanos y hielo, y de representar cada una con la música. Sobre el comienzo y el final del video el director hizo énfasis en que debería sonar un pequeño motivo o tema principal en el momento en el que aparece el título.

Una vez definido el concepto procedimos a hacer el *Spotting Session* (Ver anexo C). Después de hacer el *Spotting Session* comenzó el proceso de composición y selección específica de instrumentos que serían utilizados.

1. 2. Proceso de Composición

Lo primero que hice fue escoger el DAW (Digital Audio Workstation) que iba a utilizar y las librerías de instrumentos virtuales. Decidí utilizar Logic Pro X para mi DAW, ya que utiliza menos RAM que otros DAW y es muy bueno para trabajar con video e instrumentos virtuales. Para las librerías de instrumentos virtuales mezclé instrumentos de Spitfire Audio y de Kontakt (Ver anexo D).

Una vez escogidas las herramientas tecnológicas que iba a utilizar, abrí mi DAW e importé el video y su audio original. Lo primero que hice fue poner *markers* en los *Cues* enumerados en el *Spotting Session* para organizar mi área de trabajo. Después de hacer esto, vi el video mientras escuchaba el metrónomo para poder definir el tempo y métrica que quería usar para la musicalización. Una vez decidido, creé un *tempo map* con los cambios de tempo y métrica escogidos (Ver anexo E).

Después de esto, busqué los instrumentos que quería utilizar para la musicalización. Debido a que el director quería una sonoridad más juvenil, comencé buscando diferentes sintetizadores y *pads* para crear el ambiente general de la escena. Para estos instrumentos utilicé las librerías de Kontakt. Después de escoger los más indicados, sumé a mi lista de instrumentos

percusión, cuerdas y cornos para tener también un poco de color orquestal en la música. Utilicé las librerías de Spitfire para los instrumentos orquestales. Una vez creados los canales y cargados los instrumentos, los organicé por familias y les asigné diferentes colores para tener mi área de trabajo más ordenada (Ver anexo G).

Una vez organizada mi sesión, estaba lista para empezar a componer. Lo primero que hice fue empezar a crear un ambiente general y una progresión armónica base con los *pads*. Comencé con la introducción para poder hacerme una idea representativa de cómo iba a ser la música en el resto de la escena. La música en la introducción está en tonalidad mayor, y la progresión es I – V – IV – V – bIII – bVII – I . Una vez concretada la armonía general me enfoqué en los puntos principales de esta sección, y busqué un motivo para colocarlo en el momento en el que aparece el título “OCEAN”. Después de hacer esto empecé a agregar texturas con *pads*, arpegiadores y percusión a la sección. Cuando terminé de componer la sección de la introducción le compartí mi avance al director, y una vez que fue aprobado continué componiendo.

En la sección de los animales, modulé un tono abajo e hice un pedal en el primer grado sobre el cuál desarrollé la melodía con el teclado. Cuando empieza la sección de los humanos decidí retomar la instrumentación y textura de la introducción, y desarrollé la melodía con las cuerdas. La progresión armónica de esta sección es IV – I – IV – V – IV – I – IV – V. En esta sección utilicé percusión que entra y sale para crear movimiento. Cuando aparecen los pescadores decidí utilizar *short strings* en ostinato para crear el movimiento en lugar de la percusión.

Para la sección de hielo utilicé una nota pedal aguda con los *pads* en el primer grado a la cuál fui agregando notas del acorde en forma de cascada poco a poco. La melodía comienza con el teclado, y cuando empiezan a aparecer los animales nuevamente, agregué una contra melodía

con los cornos. La intensidad de esta sección va creciendo hasta que llega al *outro*, en el cuál retomo la tonalidad y la armonía de la introducción. La textura que utilicé es muy parecida a la de la introducción. La diferencia está en que, en lugar de utilizar percusión, decidí utilizar *short strings* en ostinato para crear movimiento, y continué desarrollando la melodía con las cuerdas en legato. Esta sección termina con el título “OCEAN” en el cuál repetí el motivo principal que había utilizado en la introducción. Para los créditos utilicé los *pads* en un acorde pedal para recrear el ambiente general del documental (Ver anexo G).

Una vez terminada la composición se la mostré al director, quién me dio algunos comentarios y cosas a mejorar. Me hizo recomendaciones para evitar tapar los diálogos con la música. También faltaba agregar pequeños detalles y mezclar. Para diferentes secciones que necesitaban pequeñas transiciones utilicé un cymbal y un acorde de sintetizador revertidos. También cambié un poco los instrumentos y secciones en las que tenía percusión. Después de estar completamente terminada toda la composición, llegó el momento de mezclar junto con el audio original del video para poder presentar el trabajo final al director.

2. Escena 2: Tears of Steel Trailer 2

2.1. Propuesta de Proyecto

Para la segunda escena debía escoger un video con un estilo distinto al anterior. Esta vez el director fue el profesor Manuel García, quien pidió, igualmente, un video de mínimo un minuto y medio de duración de la pagina The Cue Tube (thecuetube.com). Esta vez escogí el video “Tears of Steel Trailer 2” (Blender, 2020), el cuál es un trailer de acción que se sitúa en un futuro incierto en el cuál la humanidad se ve al borde del desastre al tener que enfrentarse a un apocalipsis robot (Ver anexo H).

El ambiente de este video es completamente distinto al anterior, lo que permitió que explore y desarrolle mis habilidades de composición en diferentes estilos. Después de elegir el video

me reuní con el director para discutir lo que él esperaba de la musicalización de esta escena. Esta vez no me pidió desarrollar un concepto previo a la reunión; sino que lo desarrollamos juntos. Decidimos que el concepto principal de la escena es la acción en un mundo futuro y que la música debería reflejar uno o ambos aspectos. El director también hizo énfasis en la importancia de componer un tema principal fuerte y reconocible que esté bien expuesto en alguna parte de la escena, y sobre el cuál se base el resto de la composición. Debido a la importancia de este parámetro, discutimos los posibles momentos en los que se debería exponer el tema principal y de qué manera. Una vez acordados estos puntos el director me pidió que le presente tres versiones distintas del tema principal sobre la escena.

Para poder hacer esta parte del proceso, decidí crear tres conceptos musicales distintos sobre los cuales basarme a la hora de componer.

Concepto 1: La escena será acompañada por música de acción épica orquestal. Se va a utilizar muchos ostinatos en cuerdas y melodías en vientos metales.

Concepto 2: La escena será acompañada por música ambiental con un aire futurista. Se va a hacer mucho uso de instrumentos electrónicos como sintetizadores y pads.

Concepto 3: Música de acción que mezcla la orquesta con instrumentos electrónicos y sintetizadores.

Para la siguiente reunión ya tenía compuestos los tres temas que iba a presentar. Como es evidente el tema 1 y el tema 2 representan características distintas de la escena, mientras el tema 3 une estas dos características. Al escuchar los diferentes temas el director decidió que el que funcionaba mejor era el tema 3, ya que se sentía más completo y de acorde a la escena que los anteriores. Así llegamos a la decisión de que la música de esta escena debía tener una mezcla de instrumentos orquestales e instrumentos electrónicos para lograr el sentimiento de acción futurística. Adicionalmente, el director pidió que haga uso de más instrumentos de

percusión, tanto orquestales como electrónicos, para lograr captar las emociones y la atención del público al ver el trailer.

Una vez terminada esta reunión procedimos a hacer el *Spotting Session* (Ver anexo I). Cuando estuvo terminado y aprobado el *spotting session*, comenzó el proceso de composición. Durante este proceso hubieron revisiones semanales para ir evaluando el desarrollo de la musicalización de la escena.

2.2. Proceso de Composición

Igual como con la primera escena, lo primero que hice fue escoger el DAW (Digital Audio Workstation) y las librerías de instrumentos virtuales que iba a utilizar. Nuevamente decidí utilizar Logic Pro X como mi DAW, y Kontakt y Spitfire Audio para los instrumentos virtuales.

Una vez escogidas las herramientas tecnológicas que iba a utilizar, importé el video y su audio original en una sesión nueva en el DAW y coloqué *markers* en los *cues* enumerados en el *spotting session*. Al ver nuevamente el video, decidí que esta vez utilizaría un tempo (140 bpm) y métrica constantes. Después de esto creé los tracks necesarios para escoger los instrumentos que quería utilizar. Encontré varios sintetizadores y arpegiadores en Kontakt que me servirían para la musicalización junto con varios instrumentos de percusión, y utilicé vientos de metal y cuerdas de Spitfire. Los organicé por familias y les asigné colores para que mi sesión esté más ordenada (Ver anexo J).

Después de tener la sesión organizada empecé a trabajar sobre la sección del tema principal que ya tenía propuesta. No comencé con la introducción porque me pareció importante tener bien definido el tema principal antes de continuar con otras secciones de la escena. Esta vez la composición está en tonalidad menor y la progresión principal es i – bIII – V. Esta progresión tiene ciertas variaciones o utiliza inversiones, pero en general es la misma. Para el

tema principal utilicé una melodía simple y heroica que se mueve por terceras menores y quintas perfectas. Comienza con los vientos de metal graves y doblada por los cellos, y es continuada por los cornos. La armonía está formada por diferentes texturas: ostinato en *short strings*, percusión, arpegiadores de sintetizadores y *pads*. En el momento en el que gritan “Come on! Go!” la melodía y la textura armónica crecen y se juntan trompetas y trombones para darle más intensidad. Después de terminar de trabajar en el tema principal, regresé a componer la introducción. La escena comienza con *pads* graves acompañados por la tuba y el motivo principal tocado con notas largas por los cellos. Al final de la introducción empieza a sonar la textura de ostinato en los *short strings* graves, y así crece dándole lugar a la siguiente sección, que es la que estaba compuesta previamente.

En la sección de guerra, comencé dándole más énfasis al ostinato en *short strings* y la percusión, hasta el momento en el que aparece el personaje principal (el héroe) en el cuál retomé el tema principal con los vientos de metal. Esta sección la terminé con un acorde grande en todos los brasses y sintetizadores. Después de este final intenso, la siguiente sección empieza más suave utilizando *pads* graves y reexponiendo la melodía principal en los cellos. Al llegar al *outro* se retoma la textura armónica del tema principal en la cual hay ostinato de *short strings*, arpegiadores de sintetizadores y *pads*. Esta vez no utilicé percusión ni melodía principal. Los créditos son cortos, y solo cuentan con los *pads* recreando el ambiente general de la escena.

En cada una de las revisiones semanales mostré una sección nueva compuesta. Uno de los comentarios más recurrentes fue la necesidad de mejorar la percusión y aumentar más texturas con los sintetizadores. Una vez terminada toda la escena y estar aprobada por el director, llegó la hora de hacer la mezcla final (Ver anexo K).

La mezcla fue lo que más problemas me generó, ya que mi computadora no soportaba tener tantos canales sonando al mismo tiempo (Ver anexo L). Para solucionar este problema el profesor me sugirió congelar los tracks para ahorrar procesamiento en la computadora (Ver anexo M). Hacer esto fue un proceso algo demorado, pero ayudó mucho a la productividad de mi mezcla.

Después de hacer este proceso continué mezclando. Esta mezcla fue mucho más pesada que la de la escena anterior ya que tenía muchos más instrumentos que procesar. Hice mucho uso de ecualizadores y compresores en la percusión. Para los sintetizadores y arpegiadores utilicé bastante *delay* y también automaticé el *paneo*. Una vez terminada la mezcla de cada instrumento, nivelé todos los volúmenes e hice una ecualización final, cuidando que la música no se interponga con el audio original del video. Después de terminar, el video fue exportado con la música y enviado al director para ser revisado.

CONCLUSIONES

Este proyecto me obligó a enfrentarme a una situación muy cercana al mundo laboral como una compositora para medios contemporáneos. El tener que trabajar bajo las instrucciones específicas de un director fue un gran reto, el cuál me ayudó a mejorar mis habilidades de comunicación e interpretación de las ideas y conceptos de una persona ajena a la música. Durante el proceso de composición logré desarrollar tanto mis habilidades musicales y creativas, como mis conocimientos y manejo de herramientas tecnológicas. Profundicé mucho más en el manejo del DAW escogido y de los instrumentos virtuales. Aparte de tomar el rol de compositor, también tuve que asumir el rol de editor de música y productor, ya que el producto final debía estar correctamente editado y mezclado para poder ser entregado de forma profesional al director.

Finalmente, creo que este proyecto cumplió con su propósito de darme una experiencia cercana al mundo laboral. A pesar de todas las complicaciones y las dificultades tanto de comunicación como técnicas, el resultado fue satisfactorio y logré crecer de forma profesional como compositora.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Blender (2020, Octubre 24). *Tears of Steel Trailer Two [Archivo de video]*. Recuperado de:
<https://www.youtube.com/watch?v=h3Fm0ljld7U>.

The Cue Tube (2020, Septiembre 12). *Ocean [Archivo de video]*. Recuperado de:
<https://www.youtube.com/watch?v=8t6--RxVYIg>

ANEXO A: LOGO DE THE CUE TUBE

THE CUE TUBE

WHERE MUSIC MEETS FILM

ANEXO B: VIDEO OCEAN

OCEAN

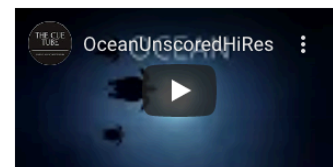
Exclusively created by The Cue Tube for you to re-score and use in your online portfolio here, Ocean is a beautiful nature documentary trailer with BBC-style British voiceover, covering a range of scenes and atmospheres with many transitions, complete with exclusive sound design for community members.

TIME

3:19

SIZE

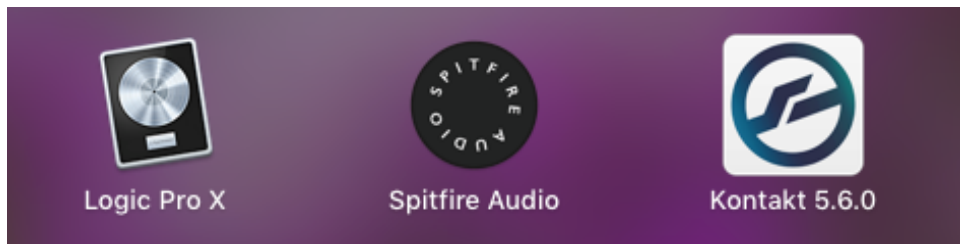
80MB

[GET OCEAN](#)

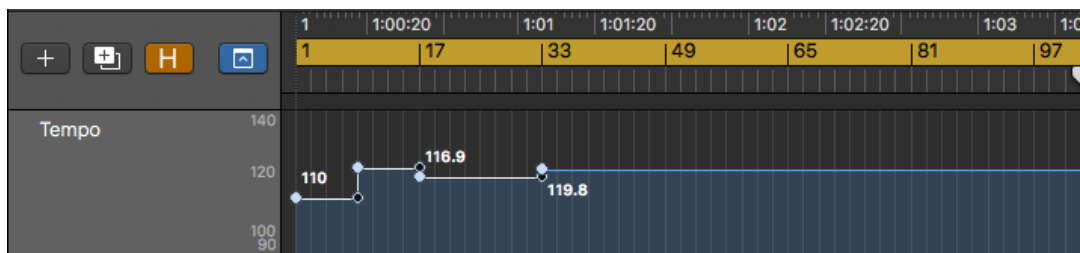
ANEXO C: SPOTTING SESSION DE OCEAN

Cue	Comienzo	Final	Puntos Especiales	Anotaciones
1M1 – Introducción	00:00	00:37	00:30 “OCEAN”	Introducción. Hacer énfasis en la palabra “OCEAN” con tema o motivo principal.
1M2 - Animales	00:38	01:04		Esta sección debe ser acompañada con música sutil mientras se narra. Utilizar sintetizadores ambientales y melodías minimalistas con teclado.
1M3 - Humanos	01:06	01:46	01:19 Barco gigante 01:31 Pescadores	Esta sección debe ser acompañada con música que genere una pequeña sensación de aventura sin dejar el ambiente creado anteriormente. Se puede empezar a utilizar percusión. Aparece un barco gigante: Aumenta la instrumentación y se pueden añadir instrumentos orquestales con cuerdas. Aparecen pescadores: Baja un poco la intensidad de la música y se destaca el uso de las cuerdas en la orquesta.
1M4 - Hielo	01:48	01:54		Cuando salen los glaciares vuelven los sintetizadores minimalistas. Los animales regresan poco a poco y entra la melodía en el teclado nuevamente.
1M5 - Animales 2	01:55	02:25	02:14 Ballena 02:21 Lobo Marino	Se mantiene un rato el tema del hielo ya que primero salen animales relacionados con el hielo. Entran cornos haciendo una contramelodía. Ballena: Hacer un poco de énfasis con la música. Se pueden usar instrumentos orquestales como cuerdas y vientos metales. La melodía ya no está en el teclado porque el tema del hielo quedó atrás. Lobo Marino: Énfasis para retomar el tema principal en el outro.
1M6 - Outro	02:26	02:53	02:44 “OCEAN”	Aquí se retoma el tema del comienzo. “OCEAN”: Se utiliza nuevamente el motivo principal al salir las letras.
1M7 - Créditos	02:55	03:23		Música ambiental con sintetizadores que represente el ambiente general del documental.

ANEXO D: DAW Y LIBRERÍAS DE INSTRUMENTOS VIRTUALES



ANEXO E: TEMPO MAP DE OCEAN



ANEXO F: LISTA DE INSTRUMENTOS DE OCEAN

2	🎵	M	S	R	synth reverse
3	🎵	M	S	R	pads melodía
4	🎵	M	S	R	pads armonía
5	🎵	M	S	R	pads detalles
6	🎵	M	S	R	pads pulsantes
7	🎵	M	S	R	cornos
8	🎵	M	S	R	cymbal
9	🎵	M	S	R	cymbal reverse
10	🔊	M	S	R	cymbal reverse 2
11	🎵	M	S	R	percusión media
12	🎵	M	S	R	percusión grave
13	🎵	M	S	R	arpeggios teclado
14	🎵	M	S	R	short strings
15	🎵	M	S	R	strings

ANEXO G: TRACKS EN LA SESIÓN DE OCEAN

The image displays a music production software interface with 15 tracks on the left and a MIDI piano roll on the right. The tracks are:

- 1 OceanUnscoredHiRes
- 2 synth reverse
- 3 pads melodía
- 4 pads armonía
- 5 pads detalles
- 6 pads pulsantes
- 7 cornos
- 8 cymbal
- 9 cymbal reverse
- 10 cymbal reverse 2
- 11 percusión media
- 12 percusión grave
- 13 arpeggios teclado
- 14 short strings
- 15 strings

The piano roll on the right shows MIDI notes for various instruments: pads melodía, pads armonía, pads detalles, pads pulsantes, cornos, cymbal, percusión media, percusión grave, arpeggios teclado, short strings, and strings.

ANEXO H: VIDEO TEARS OF STEEL TRAILER 2

TEARS OF STEEL

Another fantastic Blender movie trailer with awesome CGI and live action. Set in an uncertain future where humanity faces disaster in the face of an imminent robot apocalypse.

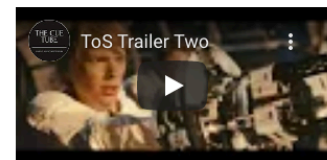
TWO TRAILERS included!

TIME

2:06

SIZE

60MB



GET TEARS OF STEEL

ANEXO I: SPOTTING SESSION DE TEARS OF STEEL TRAILER 2

Cue	Comienzo	Final	Puntos Especiales	Anotaciones
1M1 - Introducción	00:00	00:34	00:31 Título	Comienza la música en crescendo con un ostinato de short strings y sintetizadores. Se van aumentando texturas poco a poco. Título: es el <i>climax</i> de este crescendo.
1M2 - Tema Principal	00:35	01:07	00:52 “Come on! Go!”	Empieza un pequeño motivo del tema melódico principal en cuerdas apoyado por brases. “ Come on! Go! ”: Música más de acción. Mismas texturas del comienzo (ostinato en short strings) con más percusión e instrumentos electrónicos y protagonismo de brases en la melodía.
1M3 - Guerra	01:08	01:21		El tema principal se presenta con más fuerza y desarrollo en el momento que aparece el personaje principal. La música acompaña la acción de la “guerra”.
1M4 - “There is always one who brings hope”	01:22	01:42		Baja la intensidad de la música y vuelve la melodía principal a las cuerdas graves acompañando al hombre que baja en la cuerda.
1M5 - Outro	01:43	01:59	01:52 Última Escena	Se retoma el ostinato del comienzo en crescendo.
1M6 – Créditos	02:00	02:09		Ambiente general de la escena.

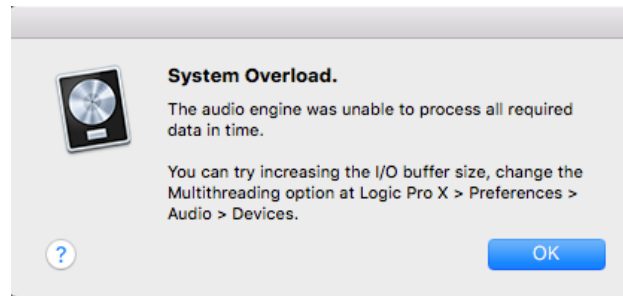
ANEXO J: LISTA DE INSTRUMENTOS DE TEARS OF STEEL TRAILER 2

1	➔	M	S	⚙	ToS Trailer Two_1080p	●
2	➔	M	S	⚙	cymbal_bip	●
3	➔	M	S	⚙	cymbal_bip_2	●
4	🔊	M	S	⚙	synth percusivo	●
5	🔊	M	S	⚙	synth arpegiador 1	●
6	🔊	M	S	⚙	synth bajo pulsante	●
7	🔊	M	S	⚙	synth arpegiador 2	●
8	🔊	M	S	⚙	synth bajo	●
9	🔊	M	S	⚙	synth bajo 2	●
10	🔊	M	S	⚙	cornos	●
11	🔊	M	S	⚙	trompeta	●
12	🔊	M	S	⚙	trompeta 2	●
13	🔊	M	S	⚙	trombon	●
14	🔊	M	S	⚙	trombon 2	●
15	🔊	M	S	⚙	trombon bass	●
16	🔊	M	S	⚙	trombon bass 2	●
17	🔊	M	S	⚙	tuba	●
18	🔊	M	S	⚙	taikos	●
19	🔊	M	S	⚙	taikos 2	●
20	🔊	M	S	⚙	snare	●
21	🔊	M	S	⚙	snare 2	●
22	🔊	M	S	⚙	tam tam	●
23	🔊	M	S	⚙	drum kit	●
24	🔊	M	S	⚙	drum kit 2	●
25	🔊	M	S	⚙	bass drum	●
26	🔊	M	S	⚙	bass drum 2	●
27	🔊	M	S	⚙	violin short	●
28	🔊	M	S	⚙	viola short	●
29	🔊	M	S	⚙	cello short	●
30	🔊	M	S	⚙	contra short	●
31	🔊	M	S	⚙	long strings	●
32	🔊	M	S	⚙	long strings	●

ANEXO K: TRACKS EN LA SESIÓN DE TEARS OF STEEL TRAILER 2



ANEXO L: SYSTEM OVERLOAD



ANEXO M: FREEZING TRACK

