

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ

Colegio de Música

Escena 1: *Horror Trailer 1*
Escena 2: *Tears of Steel Trailer 2*

Dennis Santiago Torres Pacheco

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 mayo de 2021

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ

Colegio de Música

HOJA DE CALIFICACIÓN DE TRABAJO DE FIN DE CARRERA

Escena 1: *Horror Trailer 1*
Escena 2: *Tears of Steel Trailer 2*

Dennis Santiago Torres Pacheco

Nombre del profesor, Título académico

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

Quito, 17 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: Dennis Santiago Torres Pacheco

Código: 00214362

Cédula de identidad: 1720137387

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UNPUBLISHED DOCUMENT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

En el presente trabajo muestro la aplicación teórica y práctica de los conocimientos adquiridos durante el período de estudios de la carrera de Composición Musical para Medios Contemporáneos. Realicé la composición musical para dos *trailers* obtenidos a través de la plataforma de internet The Cuetube (<https://thecuetube.com>) la cual provee material audiovisual para ser utilizado con fines académicos o laborales. Elegí estos *trailers* debido a gustos personales; además que representaron un reto en mi papel de compositor al tratarse de géneros que no había explorado anteriormente. Los géneros que escogí fueron horror-suspense y acción; ambos opuestos en cuanto al producto de las sensaciones generadas en el espectador, pero similares al momento de transmitir dichas sensaciones mediante la música. Al ser *trailers* fue necesario condensar la mayor parte de información motivica y sensitiva dentro de pocos minutos para poder llamar la atención del espectador e invitarlo a saber más sobre la historia. Para esto utilicé varios elementos sonoros que se utilizan dentro del mundo cinematográfico tales como *hits*, *raisers*, *whooshes*, *etc.*, que me ayudaron a realzar el factor sorpresa implícito en los *trailers* y que funcionan como complemento sonoro a las acciones que los personajes realizan en la historia. Para ambos casos hice énfasis en el uso de la tensión como centro sensitivo, ya sea mediante el uso de acordes que cumplan dicha función, diseño de sonido o el uso alternado de ritmos rápidos y lentos. El resultado final fue satisfactorio tanto para el compositor como para el director. Las múltiples técnicas que adquirí durante la realización del proyecto me ayudarán a que en un futuro pueda seguir innovando y creando nuevas estrategias de composición que vayan de la mano con la evolución de tecnologías y conceptos alrededor del mundo cinematográfico.

Palabras clave: Composición musical, audiovisual, *trailers*, motivo, *hits*, *raisers*, *whooshes*, tensión, diseño de sonido.

ABSTRACT

The present work showed the theoretical and practical application of knowledge acquired during the study period of the Musical Composition for Contemporary Media career. The musical composition was made for two trailers obtained through the internet platform The Cuetube (<https://thecuetube.com>), which provides audiovisual material to be used for academic or work purposes. These trailers were chosen according to personal preferences; additionally, they represented a challenge for the composer being genres that he had not previously explored. The genres chosen were horror-suspense and action; both were opposed in terms of the product of the sensations generated in the viewer, but similar at the time of transmitting these sensations through music. As they were trailers, it was necessary to condense most of the motivational and sensitive information within a few minutes to attract the viewer's attention and invite them to learn more about the story. For this, various sound elements that were used within the cinematographic world, such as hits, raisers, whooshes, etc., helped to enhance the surprise factor implicit in the trailers and accompanying the actions of the characters in the film story. For both cases, emphasis was placed on the use of the tension as a sensitive center, either using chords that achieve this function, sound design, or the alternate use of fast and slow rhythms. The final result was satisfactory for both parts, the composer and the director. The techniques acquired during the project will help to continue innovating and creating new composition strategies that go hand in hand with the evolution of technologies and concepts around the cinematographic world in the future.

Key words: Musical composition, audiovisual, trailer, motif, hits, raisers, whooshes, tension, sound design.

TABLA DE CONTENIDO

Introducción.....	8
Desarrollo del Tema.....	11
Composición musical escena 1: <i>Horror Trailer 1</i>	11
1. Escena 1 (00:05:00 – 00:20:00).....	12
2. Escena 2 (00:22:15 – 00:37:15).....	13
3. Escena 3 (00:42:15 – 00:52:15).....	14
4. Escena 4 (00:56:07 – 01:05:12).....	14
5. Escena 5 (01:07:15 – 01:27:15).....	16
6. Escena 6 (01:27:15 – 01:48:10).....	18
7. Escena 7 (01:50:00 – 02:00:00).....	21
Diseño sonoro - <i>Horror Trailer 1</i>	22
Composición musical escena 2: <i>Tears of Steel trailer 2</i>	23
1. Introducción (00:06:12 – 00:30:03).....	23
2. Desarrollo (00:31:02 – 01:07:24).....	24
3. Clímax (01:07:24 – 01:29:20).....	26
4. Créditos (01:42:08 – 02:09:02).....	27
Conclusiones.....	29
Referencias bibliográficas	30

INTRODUCCIÓN

El proceso de adaptar música original que apoye a la narración de un discurso cinematográfico y que sirva de refuerzo a ideas o imágenes que por sí solas no expresan completamente una sensación de lo que el/la director/a desea manifestar es lo que se refiere a la composición de música para cine (Film Symphony Orchestra, 2020).

En el Ecuador, la industria audiovisual ha ido creciendo constantemente y adaptándose a la evolución de nuevas tecnologías para su producción. Gracias a la inclusión de carreras de artes dentro de las universidades del Ecuador, cada día existen más profesionales expertos en diferentes áreas con respecto al ámbito cinematográfico. Con el auge de las plataformas de internet ya no es necesario que los compositores cuenten con un equipo de producción de miles de dólares o que firmen un contrato con una productora para enseñar su trabajo al mundo; basta con el talento y la perseverancia para crear cosas nuevas que vayan de la mano con la evolución del pensamiento común de las personas y de las nuevas tecnologías.

Un ejemplo de esto es el canal de *Youtube* Enchufetv (<https://www.youtube.com/user/enchufetv>) y sus *sketches* que en 2011 hicieron su primera aparición al público (Martínez, 2021). Ocho años después, junto a su productora Touché Films, filmaron su primer largometraje: *Dedicada a mi ex*, la cual se convirtió en la segunda película más taquillera del Ecuador en los últimos diez años y contó con reconocimiento internacional al punto de llegar a ser la primera película ecuatoriana en aparecer en la plataforma digital de *streaming* Netflix en 2021 (El Comercio, 2019).

Una producción cinematográfica engloba varios campos de trabajo, entre ellos se encuentran las personas encargadas de: producción, dirección, dirección de fotografía, dirección artística, técnicos, camarógrafos, iluminador, compositor y autor de música, entre muchos otros. Es precisamente la parte musical la que se tratará más detalladamente dentro de este trabajo.

La música para cine acentúa ciertas acciones, crea atmósferas que envuelven al espectador dentro de un mundo imaginario y lo hacen sentirse parte de él. “Las bandas sonoras 'sonorizan' las imágenes y con ello se consigue transmitir al espectador el paisaje sonoro que da credibilidad a una escena” (Film Symphony Orchestra, 2020).

La realización de este proyecto involucró crear dos bandas sonoras para dos *trailers* de diferente género cinematográfico: horror-suspense y acción. Para esto elegí previamente los *trailers* y, contando con la aceptación del profesor, comencé la etapa de composición y creación de maquetas musicales. Para ambos casos fue necesario realizar varias sesiones de *spotting* en las cuales el director explica detalladamente al compositor minuto a minuto lo que espera escuchar durante todo el *trailer*. Los profesores de la materia de Proyecto Integrador cumplieron el papel de directores de las escenas escogidas previamente y decidimos concretar reuniones con el fin de presentar avances, intercambiar ideas e ir corrigiendo cada uno de los factores, ya sea musical o conceptual, y así llegar a un resultado satisfactorio tanto para el compositor como para el director.

Al existir dos proyectos, cada uno de ellos contó con la supervisión de un director distinto, por lo que las ideas generales en cuanto a instrumentación, ideas motívicas y conceptos fueron totalmente diferentes. Cada director es un mundo diferente y el compositor debe saber como interpretar sus indicaciones aunque no se use un lenguaje musical para comunicarlas; el compositor debe comprender cada pauta dada por el director y también aportar con conocimiento musical y con la experiencia que él ha tenido a lo largo de su carrera. Siempre es importante que exista una buena comunicación entre director y compositor para que las ideas y los conceptos sean mejor captados por ambos.

Dentro de este trabajo se encontrará detallado cada paso de la creación, composición y producción de cada uno de los temas referentes a los *trailers* escogidos y cómo se adaptaron

las ideas de los directores para crear una obra que se ajuste correctamente a la imagen de un video, del cual no conocemos ni su historia, ni su desenlace a cabalidad.

DESARROLLO DEL TEMA

Composición musical escena 1: *Horror Trailer 1*

El primer *trailer* sobre el cual trabajé se llama *Horror Trailer 1* y su duración total es de un minuto con cincuenta segundos y se lo describe en la página de The Cuetube (<https://thecuetube.com>) como “un *trailer* escalofriante con mucho ambiente y transiciones, (...) este *trailer* sin sangre te enfriará hasta los huesos...”.

En primer lugar revisé detenidamente el *trailer* y paso seguido realizamos la primera reunión con el profesor quien sería el director del primer proyecto. Para esto previamente estudié el corto, analicé diferentes ideas que podrían funcionar respecto al concepto del *trailer* y realicé un cuadro en el cuál se detallaron estas ideas—con minutos y segundos exactos—para ser presentadas al director (Figura 1).

Música inicia (Sonidos graves, tales un contrabajo, nota larga) Tal ves sonidos agudos	00:00:00
La música interactúa con la imagen, baja su intensidad cuando la imagen se oscurece	
Hit (cuerdas, percusión de metal) cuando aparece el espectro. Se detiene completamente la música Jugar con sound design para cuando aparece el espectro (no hit orquestal) Sonidos electrónicos, industrial	00:00:20
Melodía oscura y fúnebre (no sabemos el sentimiento de la chica, nos guiamos por la imagen y el contexto) Representar un tema inocente, oscuro	00:00:23
Cuando aparecen los muñecos, la música se transporta a un vibráfono o unas campanas con Pitch (tomar en cuenta el movimiento de los ojos del muñeco, puede ayudar a marcar un ritmo) Tema principal de los muñecos Jugar con las acciones	00:00:56
La música se torna un poco más rápida, juega con la imagen	00:01:06
Ruido televisor (Se detiene la música y entra cuando aparecen las caras de los muñecos, hits con ellos y contrabajos) Tensión Algo que contraste con el ruido Sonidos que hagan asustar (efecto de sonido)	00:01:13
Sorpresa; no se sabe que es lo que se ve pero parece importante, mostrar esto con la música	00:01:26
Personaje en alcantarilla, movimiento rápido, escala cromática en violines, tal ves un glissando	00:01:29
Escena más urbana, tales música estilo Mad Max con guitarras eléctricas con distorsión sobre la orquesta Música guitarra y percusión (ritmo hip hop) Tema movido	00:01:34
Pisadas en el agua, resolución, efecto de reverberación tal ves siguiendo con la idea anterior Mantener el tema anterior	00:01:41
Sorpresa, disonancias en cuerdas, instrumentos de cuerda frotada, mucho caos	00:01:45
Fade sonido grave (frecuencia o instrumento) Lanzar el tema	00:01:54

Figura 1. Apuntes del Compositor

Durante la primera sesión de *spotting* el director aprobó y mejoró algunas de las ideas que presenté. Anoté cada detalle y sugerencias para después usarlas como guía para saber por dónde empezar a componer y qué texturas e instrumentos utilizar para lograr reflejar en la música lo que el director explicó con palabras. El *trailer*, como lo indicó su creador, está lleno de varias transiciones, es decir, está formado por varias escenas separadas por un lapso de video con fondo negro. Es por ello que en el análisis de la composición musical para este proyecto se va a analizar cada escena del video para un mejor entendimiento del proceso de composición.

1. Escena 1 (00:05:00 – 00:20:00).

El primer paso para componer, siguiendo las indicaciones del director, fue crear un tema principal, es decir, una melodía que acompañe al *trailer* y que vaya desarrollándose poco a poco. Experimenté con algunas melodías tocadas en el piano jugando con acordes disminuidos y tensiones, debido a que la música de terror por lo general se basa en estos factores. Los intervalos formados por estos acordes generan en el espectador una sensación de inquietud y miedo. Tras varios borradores llegué a consolidar una melodía que funcionó bastante bien para la introducción del *trailer*. El *cue* tiene una duración de seis compases y lo hice en tonalidad de Do sostenido menor; la armonía recorre los grados: i, iv y ii(dim) (Figura 2). Los saltos de intervalos de segundas menores, bastante concurrentes durante este *cue*, funcionaron bastante bien para generar la tensión deseada para el inicio del *trailer*. Ya que al principio el espectador no tiene mucha información sobre lo que va a suceder, la melodía creada en el piano, acompañada de otro piano tocando la misma melodía pero con un efecto de *reverse reverb* y sumándole a esto el sonido de un contrabajo en su registro más grave tocando las notas raíz de los acordes, generan un ambiente tenso y de incertidumbre mientras

la imagen muestra un pasillo con luz parpadeante, llevando al espectador a un destino que hasta el momento se desconoce.

Figura 2. Armonía y melodía del primer *cue*

2. Escena 2 (00:22:15 – 00:37:15).

Durante esta escena el espectador ya tiene un preámbulo de lo que va a suceder o lo que le espera, ya que durante todo el *trailer* se muestran imágenes que ubican al espectador como si estuviese viviendo la historia, como si fuese el personaje principal de la película. El *trailer* pasa a un concepto “paranormal”. Es aquí donde el director decidió crear un ambiente más turbio probando con efectos de *glissando* en las cuerdas y añadiendo la melodía del tema principal pero con una variación. Aparte de las indicaciones del director, añadí *pads* y sintetizadores en *loop* para crear aún más tensión. Incluí un *glissando* en los metales y experimenté con un *koto* (instrumento nacional de Japón) para tocar la melodía principal (Figura 3). Este instrumento le añadió a la melodía un tono más brillante que el piano y un sonido más metálico. Esta vez la melodía comienza con dos saltos interválicos de quinta, seguido de los saltos de segunda menor que caracterizan al tema principal. La melodía suena más arpegiada esta vez, y funciona como *ostinato*.

Figura 3. Melodía principal *koto*

3. Escena 3 (00:42:15 – 00:52:15).

Esta escena es algo más ambigua que las anteriores. Podemos observar a una chica detrás de unas rejas realizando movimientos lentos y la imagen juega con las sombras. No se conoce muy bien la historia de esta chica pero al tratarse de un *film* de terror y teniendo un preámbulo paranormal, sugerí usar *samples* de una voz haciendo un canto monosilábico y a esta muestra añadirle diferentes procesamientos como reverberancia y reversión del audio para generar un sonido más sombrío que aluda un sonido de respiración. Modifiqué igualmente el *pitch*, haciéndolo más grave para obtener un timbre parecido al de una criatura salvaje y finalmente realicé una automatización de paneo para dar la idea al espectador de que las voces provienen desde su alrededor.

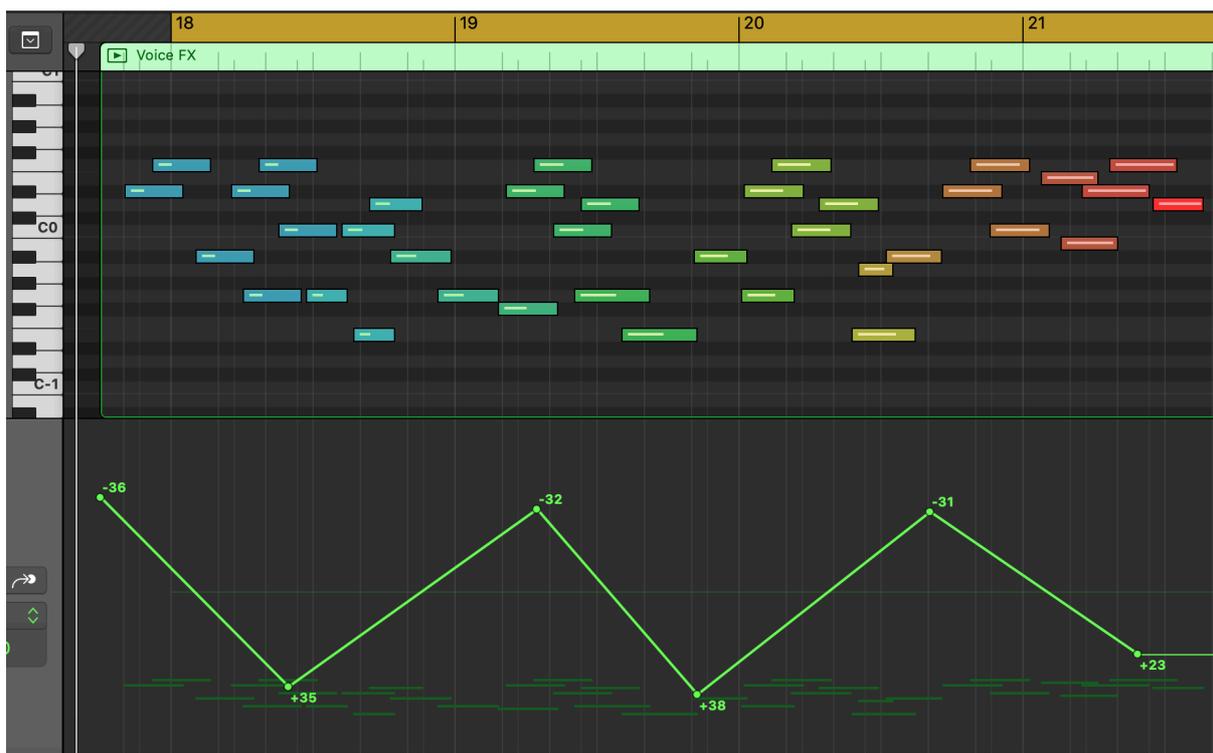


Figura 4. Paneo de voces “cue #3”

4. Escena 4 (00:56:07 – 01:05:12).

En esta escena se ve por primera vez el objeto más recurrente y que posee mayor significado dentro del *trailer* y posiblemente dentro de la película también: los muñecos. Sobra

mencionar que este recurso es bastante utilizado dentro del mundo de las películas de terror y en este caso se hace bastante énfasis en este elemento. El director quiso recalcar esto y decidí tomar en cuenta sonoridades e instrumentos que aludan la presencia siniestra de un muñeco poseído dentro de una casa. Investigué sonoridades desafinadas que imiten a una caja musical dañada. Este elemento, aunque no aparece dentro del cuadro, nos da la sensación de un lugar abandonado, desordenado y sombrío en donde cualquier cosa puede pasar. Al ser un juguete para niños, la caja musical por lo general emite una melodía infantil y es esto lo que quise recrear.

Para la melodía utilicé dos instrumentos de sonoridades parecidas, al unísono: *celesta* y *toy glockenspiel*, y junto a estos una vez más se puede apreciar en el fondo el sonido del *Koto*. La melodía está formada por dos partes a forma de “pregunta y respuesta” y cada una utiliza dos escalas diferentes. La primera parte de la melodía utiliza la escala de Do sostenido dórico, mientras que en la segunda parte se añade a la escala la nota Sol natural para continuar con el salto de segundas menores que crean la sonoridad que distingue la banda sonora de este *trailer* (Figura 5). El *koto*, por otro lado, es utilizado para crear disonancia y en este caso ayuda a generar el efecto de caja musical dañada sugerida por el director. Para crear este efecto, doblé la melodía y añadí las segundas menores de cada nota para crear inestabilidad en el sonido (Figura 6).



Figura 5. *Celesta y toy glockenspiel*



Figura 6. *Koto*

5. Escena 5 (01:07:15 – 01:27:15).

Al igual que en la escena anterior, el objeto principal son los muñecos. El director propuso continuar con la idea del sonido de la caja musical. El movimiento de las tomas es mucho más rápido y por esta razón aumenté el *tempo* del *cue* y el concepto se tornó más circense. Eliminé los sonidos del *koto* y del *toy glockenspiel* y mantuve el de la *celesta*, aumentándole un piano *reversed suitcase* con un ataque rápido y bajo *release*, generando una sonoridad pausada (*staccato*). Ambos instrumentos tocan al unísono. Una vez más la melodía se divide en dos partes, la primera gira en torno a la escala de Do sostenido dórico (Figura 7) y la segunda parte baja a La dórico (Figura 8). Esto auditivamente genera una sensación similar a cuando se baja el *pitch* en un tocadiscos o se descompone, sonido también relacionado al miedo y suspenso.

Más adelante en este mismo *cue* existe una alternancia de tomas entre un televisor con ruido e imágenes de muñecos que aparecen al azar. En esta secuencia, el director señaló que deseaba mantener el ruido del televisor intacto sin ningún sonido extra y así mantener el factor sorpresa en cuanto aparezcan las imágenes de los muñecos. Para generar esta sorpresa decidí que era oportuno utilizar partes de una orquesta mediana para generar una textura más grande con respecto a lo que se venía escuchando.

Para estos pequeños *hits* los instrumentos utilizados fueron:

- Trompetas
- Trombones
- Tuba

- Cornos Franceses
- Gran Casa
- Toms
- Snare
- Palmas
- *Short Strings*
- Violines
- Contrabajos

Al ser apariciones esporádicas de la orquesta, manipulé la automatización de volumen para que el sonido se corte lo más pronto posible y quede acorde con las tomas (Figura 9).



Figura 7. Melodía en Do sostenido dórico

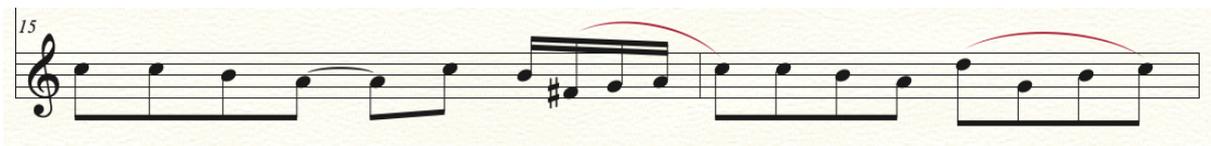


Figura 8. Melodía en La dórico

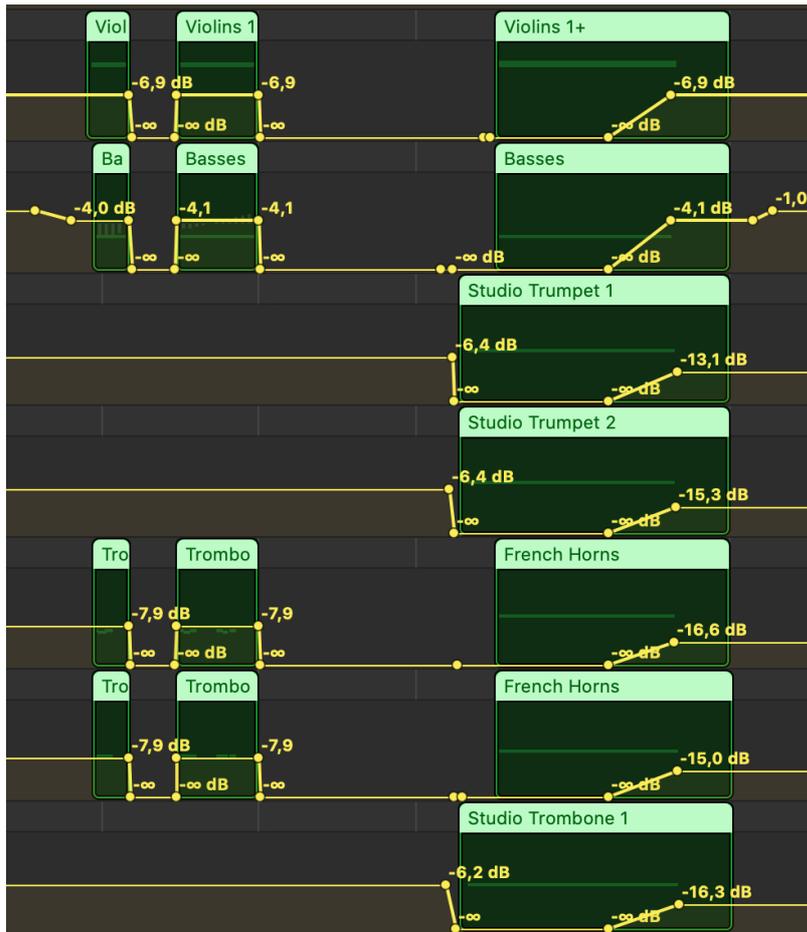


Figura 9. Automatización de volúmenes

6. Escena 6 (01:27:15 – 01:48:10).

Esta escena comienza con una transición en la que el director propuso dejar una cola de reverberancia o efecto que se mantenga sonando mientras el personaje aparece de forma misteriosa, con el fin de generar expectativa para lo que va a suceder después. En este caso opté por proponer un sonido de un *waterharp* tocado con un arco de violín, que resulta en un sonido metálico más parecido a un efecto de sonido con un ligero *crescendo* que prepara al espectador para la siguiente parte de la escena. Al final la propuesta fue aceptada por el director.

La siguiente parte de la escena contiene el *cue* con más duración y con más procesamiento dentro de todo el *trailer*. Los instrumentos utilizados para esta escena fueron:

Sintetizadores

- *British Synth Lead*
- *Unison Riser Synth*
- *Subby Bass*

Synth Loops

- *Quantum Bass*
- *Synced Arp*

Electronic Drum Kit

- *Dub Smash*
- *After Party*

Instrumentos Acústicos

- *Hans Zimmer Percussion London*
- *Short Strings*
- *Waterharp*
- Platillos
- Trompetas
- Trombones
- Tuba
- Violines
- Contrabajo
- Batería

Para esta parte de la escena el director propuso intentar con una sonoridad cercana a la utilizada en el género “Metal Industrial”, en especial en la sección rítmica. Para esto las

referencias musicales a escuchar fueron: *Nine Inch Nails* (en su mayoría), *Autechre*, Thom Yorke, entre las referencias principales; se buscaba lograr un sonido “sucio” pero entendible. Con respecto a la parte rítmica, el director describió el sonido deseado como “ruido que suene a batería”.

Bajo estas indicaciones comenzó el proceso de composición y producción para lograr la sonoridad deseada. Lo primero que hice fue doblar el sonido del bombo y ecualizar ambas pistas de tal modo que una de ellas se encargue del registro agudo del ataque mientras que la otra pista se encargue de reforzar el *low end*, con lo que logré obtener un bombo grande y definido. Para una mayor presencia en el sonido del bombo utilicé la técnica de compresión por *sidechain* con la cual se comprimen todas las pistas de los demás instrumentos cuando el sonido del bombo es atacado.

Mediante una compresión alta logré que el *snare* tenga un sonido más agresivo, y al igual que con el bombo, usé simultáneamente una batería electrónica y una batería acústica para recrear un sonido digital pero guardando los armónicos que produce una batería real. Los *toms* son *samples* de una batería acústica e igualmente tienen una compresión alta para realzar su ataque con un *sustain* bastante bajo. Logré simular una batería grabada en un ambiente extremadamente seco sin casi nada de reverberación.

La melodía principal en este caso la llevan el bajo y el sintetizador *unison riser*, y se basa principalmente en un *riff* que se repite a manera de *ostinato*, que junto con la batería siguen un patrón que alterna: dos compases de 3/4 y uno de 2/4, mientras los demás instrumentos mantienen un compás de 4/4.



Figura 10. *Riff ostinato*

Las *short strings*, de igual manera, mantienen un *ostinato* basado en la escala de Mi menor y en compás de 4/4.



Figura 11. *Ostinato short strings*

Los sintetizadores y *loops* cumplen la función de generar mayor textura al *cue* así como rítmicamente acompañar a los instrumentos de percusión generando movimiento. Los *loops* están en semicorcheas. Un aporte bastante grande realizan los *samples* de la librería *Hans Zimmer Percussion London*, los cuales tienen una sonoridad agresiva y son bastante utilizados al momento de recrear ambientes de acción y tensión. Los *toms* de esta librería tienen una reverberación natural de la sala en la que fueron grabados y esto permite que se escuchen más grandes e imponentes y den realce a la parte final de la escena cuando, a criterio personal, es el clímax del *trailer*. Es justo en esta parte final de la escena cuando se pone en perspectiva al protagonista corriendo agitado en medio de un bosque en blanco y negro, y esto nos da la ilusión de que algo le persigue. Busqué retratar esta sensación de desesperación mediante la orquesta añadiendo un *crescendo* con los vientos metales y las cuerdas, mientras las *short strings* aumentan su velocidad reduciendo la duración de sus notas y aumentando su dinámica. Una referencia auditiva utilizada fue la banda sonora de la película *Psycho* del compositor Bernard Hermann.

7. Escena 7 (01:50:00 – 02:00:00).

Esta es la escena final del *trailer* y una vez más se puede ver en pantalla la aparición de un muñeco. Tanto el director como el compositor coincidimos en que sería el lugar perfecto para retomar el tema principal de los muñecos y así transportar al espectador segundos atrás a

recordar el objeto que es el centro de atención de este *trailer*, y por ende de la película. El tema es una variación del tema principal; se mantiene sobre el quinto grado menor de la escala de Do sostenido dórico y es interpretado por una *celesta* y un piano *reverse suitcase*.



Figura 12. Tema variación final

Diseño sonoro - *Horror Trailer 1*

Para resaltar ciertos puntos dentro de toda la composición, generar sorpresa a través de acentuaciones fuertes, y preparar psicológicamente al espectador para algo que va o no a suceder, utilicé en su mayoría un banco de sonidos y *samples* provenientes de la biblioteca de sonidos *Evince Cinematic Soundtrack*, de la compañía Duende Sounds (<https://www.duendesounds.com/evince>). Dentro de esta biblioteca se encuentran pistas de efectos como *raisers*, *hits*, *whooshes*, etc., que nos ayudan a complementar la composición musical y añadir un sonido más profesional brindando a la banda sonora el estilo típico de un *trailer*. Añadido a esto, utilicé *samples* originales de la estación de trabajo de audio digital Logic Pro X los cuales, al juntarlos con los sonidos de la biblioteca *Evince*, crearon capas bastante sólidas. Utilicé igualmente *samples* gratuitos de la página Freesound (<https://freesound.org>) para añadir efectos de sonido inexistentes en el *trailer*, como por ejemplo los sonidos del mecanismo de la caja musical, la risa de un bebé al final del tráiler, o el grito desesperado de una mujer; esto con el fin de añadir realismo a los objetos presentes en la imagen o ayudar al concepto sonoro de la música compuesta y aumentar la reacción esperada en el espectador.

Composición musical escena 2: *Tears of Steel trailer 2*

Este *trailer* corresponde al género de acción y el método que utilicé para la composición musical fue diferente al de la composición anterior. El director en este caso me pidió realizar un *mood board*, que se refiere a una muestra de audios, sonidos, texturas, etc., que funcionan como un *collage* para que el director tenga una idea de lo que el compositor puede ofrecer en cuanto a su concepto, sonoridad y su composición. Una vez presentado el *mood board*, el director me aprobó la mayoría de los instrumentos y sintetizadores escogidos y fue entonces cuando comencé el proceso de composición.

Separé al *trailer* en cuatro secciones debido a que sentí que cada una de ellas reflejaba una emoción diferente. La primera parte corresponde al inicio de la historia en donde se introduce al personaje principal, la segunda parte es el desarrollo de la historia, la tercera parte es el clímax del *trailer* y la última parte corresponde a una escena post créditos.

1. Introducción (00:06:12 – 00:30:03)

Lo primero que hice fue establecer un centro tonal sobre el cual crear una melodía que funcione como introducción a la historia. La melodía fue compuesta para piano y se desarrolla sobre los grados: i, bVII, bVII y v, de la escala de Re menor (Figura 13). Esta progresión de acordes me funcionó bastante bien ya que auditivamente genera un ambiente épico que acompaña a la presentación del personaje principal y héroe de la historia, y a su vez la melodía evoca una sensación de angustia y desolación que se complementa muy bien con las imágenes de una ciudad destruida después de lo que aparentemente fue una guerra.

The image shows a musical score for a piano introduction. It is written in 4/4 time and consists of four measures. The melody is in the treble clef, and the accompaniment is in the bass clef. The chords are labeled as i, bVII, bVI, and v.

Figura 13. Armonía y melodía introducción *Tears of Steel*

Inmediatamente la orquestación aumenta. El director propuso generar más textura después de presentar el motivo principal y que la música interactúe directamente con los cambios de tomas en la imagen. Generé una entrada fuerte con la percusión de la librería *Hans Zimmer Percussion London*, utilizada en el *trailer* anterior, y añadí un ensamble de cuerdas que acompañe al piano para reforzar la armonía. Utilicé también sintetizadores con efectos de ruido y *pads* que ayudan a las transiciones entre cambios de acordes. La instrumentación continúa creciendo cada vez más con el fin de generar más expectativa para lo que va a venir a continuación en el *trailer*. Añadí vientos metales como cornos franceses, trombones y tuba, así como un coro, para generar una sonoridad más épica y heroica, esto debido a que las imágenes se centran en el personaje principal yendo a enfrentarse ante algo desconocido y quise resaltar su personalidad. Incluí una guitarra eléctrica con distorsión y *delay* en corcheas. La sonoridad de la guitarra será una característica sonora del personaje principal durante todo el *trailer*.

2. Desarrollo (00:31:02 – 01:07:24)

En esta sección, la historia comienza a desarrollarse; podemos observar a los demás personajes y entender la causa de la destrucción de la ciudad. Opté por acelerar el *tempo* considerablemente con el fin de generar más tensión al momento que aparece por primera vez el título de la película.

Como entrada podemos escuchar un efecto de sonido *braam* con *glissando* acompañado de la percusión tocando figuras rápidas para generar movimiento en el *cue*. A esto se suman las *short strings* junto con una guitarra eléctrica al unísono realizando una melodía en forma de *ostinato* sobre la escala de Re menor (Figura 14). Esta melodía es utilizada para presentar a los villanos de la historia, en este caso a los robots.



Figura 14. Melodía *short strings* y guitarra eléctrica

Añadí un sintetizador con un efecto de *bass pulse* que acompaña en forma de *loop* a las percusiones. Este efecto se mantiene incluso en las partes en que la música se detiene. La idea de utilizar este sintetizador fue la de generar un ambiente de expectativa durante pequeños periodos en los que existen diálogos o cuando aparecen cuadros de diálogo que aportan al contenido de la historia. Para esto realicé una automatización de la ecualización del instrumento para que resalten las frecuencias bajas durante este tiempo. Podemos escuchar este efecto también al final del *cue* para conectar con la siguiente parte de la composición.

Las *short strings* mantienen la misma melodía pero esta vez sin el acompañamiento de la guitarra eléctrica. Esto debido a que decidí no rellenar tanto el espectro sonoro del *trailer* con instrumentación que ocupe un primer plano audible ya que existe bastante información de diseño sonoro y *foley* y preferí no interferir al punto de que se torne ininteligible. Los demás elementos de la orquesta se mantienen sobre la escala de Re menor. Aumenté trombones y tuba junto con cuerdas en *stacatto* para que enfatizen los cambios de acordes y le den más fuerza al *cue*.

3. Clímax (01:07:24 – 01:29:20)

En esta sección decidí elevar el rango dinámico y la cantidad de elementos de la orquesta ya que es la parte que presenta más caos en el *trailer* y por ende su intención es más fuerte. En cuanto a la composición musical, las percusiones se mantienen esta vez tocando figuras más lentas pero con mayor intensidad, añadí platillos con *rolls* en *crescendo* y gongs para aumentar la intensidad en ciertas entradas. Añadí también un *snare* interpretando redobles de marcha militar para acentuar el ambiente de guerra. El ensamble de cuerdas y los vientos metales refuerzan la armonía junto con los coros. La armonía cambia esta vez a la escala de Re dórico teniendo así el sexto grado natural en lugar de bemol, esto con el fin de evitar una sonoridad oscura al momento de utilizar el cuarto grado menor.

La armonía realiza un descenso por la escala pasando por los grados: i, v, IV, III, ii y resolviendo en el primer grado (Figura 15). El paso del quinto grado menor al cuarto mayor nos genera una sonoridad brillante y épica que acompaña a la melodía de los cornos franceses para representar al héroe de la historia después de terminada la batalla.



Figura 15. Armonía en escala de Re dórico

La melodía de los cornos franceses retoman al final la escala de Re menor natural con el fin de generar tensión ya que mientras la armonía se mantiene en el acorde de Re menor, la melodía pasa por el sexto grado bemol generando disonancia al aparecer un intervalo de novena menor con el quinto grado del acorde (Figura 16). Al final, la melodía, a diferencia de la armonía, no resuelve al primer grado. En lugar de esto se mantiene suspendida sobre el séptimo grado bemol lo que nos genera una sensación inconclusa creándose un acorde menor

con séptima. Esto lo realicé debido a que el *trailer* no ha acabado aún, se puede apreciar la toma de uno de los personajes caminado una vez terminado todo el caos hacia un sitio que desconocemos. Decidí dejar el lapso de la toma del personaje caminando sin música para representar el alivio y la tranquilidad una vez finalizada la guerra.

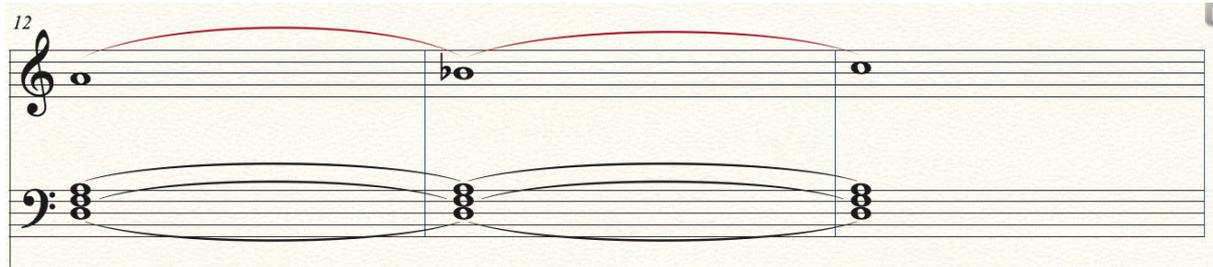


Figura 16. Melodía corno francés

4. Créditos (01:42:08 – 02:09:02)

Esta sección empieza espontáneamente generando el factor sorpresa después del silencio del final de la escena anterior. Al inicio escuchamos nuevamente el sonido *braam* junto con el *bass pulse* dando la apertura a los créditos mientras un *noise synth* crea ambiente gracias a la automatización de panning. Seguido suenan las *short strings* tocando el *ostinato* que ya escuchamos antes citando al antagonista de la historia, en este caso a los robots, y después entran los cornos franceses junto a los trombones para acompañar al héroe en una última toma. Posterior a esto, el *trailer* termina con una melodía triunfante interpretada por los vientos metales y las cuerdas acompañadas del sonido de la guitarra eléctrica que caracteriza al personaje principal (Figura 17).

The image displays a musical score for six instruments: Horn in F, Trombone, Violin I, Violin II, Cello, and Double Bass. The score is in 4/4 time and F major. The melody is played by the Horn in F, Violin I, Violin II, Cello, and Double Bass. The Trombone part is a bass line. The melody consists of a half note F4, a quarter note G4, a quarter note A4, and a half note B4. The Trombone part consists of a half note F3, a quarter note G3, a quarter note A3, and a half note B3.

Figura 17. Melodía final

CONCLUSIONES

La música cumple con un objetivo narrativo dentro de una producción cinematográfica, esto debido a que a través de ella el oyente es capaz de interpretar una imagen de diferentes maneras. La música es capaz de ser percibida por cada persona de manera diferente dependiendo de su cultura.

La composición musical para una producción audiovisual se basa totalmente en el concepto que el director desee darle a dicha producción, puede ser literal como ambigua o totalmente contrastante. Dependiendo del género del *film*, la composición musical varía tanto en texturas, instrumentación, ambientación y elementos teóricos musicales utilizados para transmitir el mensaje principal no visible.

Es importante que el compositor aporte con ideas y criterios dentro del trabajo de composición, ya que su experiencia puede ayudar al director a obtener un resultado aún mejor. En ciertos casos el compositor puede presentar avances de su trabajo independientemente de lo que el director dispuso, solamente como una idea que aporte a la composición total de la banda sonora que en el mejor de los casos puede ser aceptada.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Chalkho, R. (s/f.). *La música cinematográfica y la construcción del sentido en el film*. Facultad de Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo. Obtenido el 29 de abril de 2021 de https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/cuadernos/detalle_articulo.php?id_libro=661&id_articulo=13868
- Díaz, G. (2011). *El análisis de la música cinematográfica como modelo para la propia creación musical en el entorno audiovisual*. Disertación (PhD.), Universidad de las Palmas de Gran Canaria.
- Duende Sounds. (2021). Recuperado el 1 de mayo de 2021 de <https://www.duendesounds.com/evince>
- El Comercio. (2019). “*Dedicada a mi ex*” de *Enchufe.tv* es la película nacional más vista de la década en los cines de Ecuador. Obtenido el 28 de abril de 2021 de <https://www.elcomercio.com/tendencias/pelicula-enchufetv-taquilla-historia-ecuador.html>
- Enchufetv. (s/f.). Videos [Canal de YouTube]. Obtenido de <https://www.youtube.com/user/enchufetv>
- Film Symphony Orchestra. (2020). *Música cinematográfica: bandas sonoras que ayudan a crear recuerdos inolvidables*. Obtenido el 27 de abril de 2021 de <https://filmsymphony.es/musica-cinematografica-bandas-sonoras-que-ayudan-a-crear-recuerdos-inolvidables/>
- Freesound. (2021). Recuperado el 3 de mayo de 2021 de <https://freesound.org>
- Maraver, L. (2019). Música cinematográfica: Desentrañando la narratividad sonora. *Revista Primera Página*, (Ene 14). Obtenido el 27 de abril de 2021 de <https://primerapaginarevista.com/2019/01/14/musica-cinematografica-desentrañando-la-narratividad-sonora/>
- Martínez, F. (2021). Dedicada A mi Ex es la culminación de un esfuerzo muy grande por parte del canal de YouTube Enchufe TV. *Fuera de Foco*, (Feb 7). Obtenido el 28 de abril de 2021 de <https://fueradefoco.com.mx/critica/dedicada-a-mi-ex-critica/>
- The Cue Tube. (2021). Recuperado el 7 de mayo de 2021 de <https://thecuetube.com>