

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ

Colegio de Música

Escena 1: *Anglesey Abbey*
Escena 2: *Tears of Steel Trailer 2*

Sofía Jazmín Sandoval Quishpe

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, 17 de diciembre de 2021

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ

Colegio de Música

HOJA DE CALIFICACIÓN DE TRABAJO DE FIN DE CARRERA

Escena 1: *Anglesey Abbey*
Escena 2: *Tears of Steel Trailer 2*

Sofía Jazmín Sandoval Quishpe

Nombre del profesor, Título académico

Manuel García, M. M.
Nelson García, Compositor

Quito, 17 de diciembre de 2021

DERECHOS DE AUTOR

Por medio del presente documento certifico que he leído todas las Políticas y Manuales de la Universidad San Francisco de Quito USFQ, incluyendo la Política de Propiedad Intelectual USFQ, y estoy de acuerdo con su contenido, por lo que los derechos de propiedad intelectual del presente trabajo quedan sujetos a lo dispuesto en esas Políticas.

Asimismo, autorizo a la USFQ para que realice la digitalización y publicación de este trabajo en el repositorio virtual, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Nombres y apellidos: Sofía Jazmín Sandoval Quishpe

Código: 00204399

Cédula de identidad: 1720864584

Lugar y fecha: Quito, diciembre de 2021

ACLARACIÓN PARA PUBLICACIÓN

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

UNPUBLISHED DOCUMENT

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

RESUMEN

El presente trabajo de tesis trata sobre el análisis que existe detrás del trabajo de musicalización y composición de dos videos que escogí. Cada video contrasta, en cuanto a género el uno del otro, y he realizado un análisis detallado del proceso creativo, compositivo y reediciones por las cuales pasó cada composición, resultando en ocasiones un reto para mí, como compositora, acertar en las ideas que pidió el director, plasmarlas correctamente en la música y tener su aprobación. Para esto último, llegué a la conclusión que es importante tener un amplio lenguaje musical ya que en la vida real constantemente se desarrollan proyectos de todo género. Así mismo, este trabajo nos da una muestra de la manera de trabajar de cada compositor y su relación con el director de un proyecto.

Palabras clave: Compositor, Proceso Creativo, Composición, Lenguaje musical, Proyecto Audiovisual, Desafíos.

ABSTRACT

This thesis work deals with the analysis that exists behind the work of musicalization and composition for two videos that I chose. Each video contrasts, in terms of genre, from one to the other, and I have made a detailed analysis of the creative and compositional process and revisions that each composition went through, sometimes resulting in a challenge for me, as a composer, to get the ideas the director asked for, and then to translate the director's ideas correctly into music and have his approval. For the latter, I came to the conclusion that it is important to have a broad musical language since in real life, projects of all kinds are constantly being developed. Likewise, this work gives us a sample of the way of working of each composer and their way of relating with the director of a project.

Key words: Composer, Creative Process , Composition, Musical Language, Audiovisual Project , Challenges.

TABLA DE CONTENIDO

Introducción	9
Desarrollo del Tema	10
Conclusiones	17
Referencias bibliográficas	18
Anexo A: DAW	19
Anexo B: Set up	19
Anexo C: Librerías	20
Anexo D: Sesión de Pro Tools - Anglesey Abbey	20
Anexo E: Spotting Session - Anglesey Abbey	21
Anexo F: Sesión de Pro Tools - Tears of Steel	21
Anexo G: Spotting Session - Tears of Steel	22

GLOSARIO

D

DAW
Digital Audio Workstation. · 9

I

in crescendo
Término italiano que significa "aumentando progresivamente". · 14

O

ostinato
Motivo que se repite en cada compás. · 13

P

Pro Tools
Software de producción y edición de audio. · 9

S

sample
Muestra de sonido. · 14

spiccato
Técnica de instrumentación de cuerda que consiste en tocar la nota a la mitad de su valor con un ligero rebote del arco sobre la cuerda. · 15

Spotting Session
Reunión entre director y compositor donde se trabajan las ideas y conceptos para el material audiovisual. · 9

T

tempo
Velocidad a la que se reproducen los patrones. Se mide en BPM (beats por minuto). · 11

trailer
Anglicismo que se vendría a traducir como avance o sinopsis de una película. · 13

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de tesis tiene como objetivo presentar un análisis del proceso creativo y el desarrollo de dos composiciones musicales creadas para dos videos que fueron escogidos por mí. Cada video fue dirigido por dos diferentes profesores, quienes determinaron las pautas de lo que necesitaban para su video y cómo se quería que suene el producto final.

La relevancia que tiene este proyecto tanto a nivel personal como para el contexto ecuatoriano es expandir la rama de la composición para medios y dar a conocer a compositores emergentes que reflejan el potencial artístico que tiene nuestro país y la calidad a la que se está llegando cada vez y es algo destacable.

Las escenas con las que trabajé fueron escogidas de “The Cue Tube” (Waters, 2020), página que cuenta con material audiovisual sin música y libre de derechos de autor. Las escenas son las siguientes: Escena 1: *Anglesey Abbey* (The Cue Tube, 2020) y Escena 2: *Tears of Steel* (The Cue Tube, 2020), para las cuales el proceso de estructuración de la música fue el mismo, es decir, se hizo un *Spotting Session*, o lo que significa también, según Hoffman, una reunión entre director y compositor y desde ahí parten las ideas y conceptos que el director busca para la película (2020). En cuanto al programa que usé (Digital Audio Workstation o DAW por sus siglas), fue Pro Tools y librerías de sonidos, como la BBC Orchestra, Albion ONE y Xpand.

A continuación se muestra detalladamente el proceso de cada composición, un análisis de la música compuesta y los inconvenientes y retos que tuve durante todo el proceso; ediciones, reediciones y todos los cambios en la música y elementos de esta que hice en algunos casos, a pedido del director hasta que finalmente la composición fue aceptada.

1. ESCENA 1: *ANGLESEY ABBEY*

1.1. Propuesta de proyecto

Anglesey Abbey es el primer video con el que empecé a trabajar bajo la dirección de Manuel García. En breves rasgos, *Anglesey Abbey* es un video documental con una duración de dos minutos y medio que narra/resume brevemente datos históricos de los jardines de la abadía de Anglesey, ubicado en Cambridge, donde se puede apreciar la estructura arquitectónica de la abadía, sus jardines y sus numerosas piezas de arte.

Tomando en cuenta el contexto histórico y geográfico del video, pensé que el concepto musical que debería manejar podía ser el siguiente: música del período barroco o clásico, tomando referencias de compositores ingleses. El vídeo debía tener un aire de elegancia inglesa y acompañar el contenido visual artístico, que parecía tratarse de un estilo barroco. Las ideas musicales para el documental fueron en un inicio exclusivamente para un grupo de cuerdas frotadas. Sin embargo, a lo largo del proceso de composición fui necesitando más texturas y por lo tanto me ví en la necesidad de ir agregando más instrumentos como vientos madera, vientos metales y algo de percusión orquestal.

1.2 Proceso de composición

Tomé como referencia principal la Sinfonía No. 94 en G de Haydn tanto por la instrumentación como por la composición.

Tal como el profesor me sugirió, realicé un cuadro de *Spotting Notes* en Excel (véase anexo E) donde detallé dónde irían los principales temas según la clasificación de cada escena: construcción arquitectónica, esculturas y naturaleza. Al tener los tres temas principales para cada objeto visual (estando la música separada), lo que más complicado me resultó fue unir esos tres temas principales a lo largo de la composición.

La composición empieza en un compás de $\frac{3}{4}$, con un tempo de $\downarrow = 110$. La tonalidad se encuentra en Fa modulando luego a su V grado; Do.

La progresión es la siguiente: I - Vsus4 - I - Vsus4 - I - V/V - V - vi - V - IV - iii - I - VI - #vi - ii - vii - I

Instrumentación usada: Violín I y II, Viola I y II, Chelos, Contrabajo, Piccolo, Flauta, Oboe, Clarinete, Corno I y II, Trombón I y II y Percusión.

Librerías: BBC Orchestra de Spitfire y Albion One de Spitfire.

El tema principal es el que suena al inicio del video, intentando hacer uso de este en las secciones de la arquitectura de la abadía. La sección de Violas y Chelos inician marcando el ritmo de vals y la progresión I - Vsus4 - I - Vsus4 - I para luego dar paso al motivo principal tocado por los violines. En la segunda repetición del motivo incorporé la sección de maderas y cornos para tener un sonido cada vez más grande y majestuoso. Para ésto, hice que los cornos doblen las notas de los chelos y las flautas al tener un sonido más dulce, doblan la melodía de los violines.

Enseguida entra el tema 2, el cual tiene más movimiento melódico y rítmico al pasar a un compás de $\frac{3}{8}$ a un tempo de $\downarrow = 100$. Lo que deseaba conseguir con este cambio de compás era duplicar la velocidad por la razón de que se enfocan las esculturas que, como mencioné, me recuerdan al estilo barroco. Por ésta razón, quise que la música en esta sección tenga tantos detalles y movimientos como el estilo al que pertenecen las esculturas.

Luego de 12 compases en $\frac{3}{8}$, retome el compás $\frac{3}{4}$ donde se vuelve a enfocar la arquitectura de la abadía. Al mismo tiempo el profesor recomendó poco movimiento melódico cada vez

que tenía la voz narrando durante el video, por lo que procuré tener un colchón armónico en las partes narradas simplificando la melodía del tema 1 o el tema 2.

El tema de la naturaleza retoma el compás de $\frac{3}{4}$, volviendo a tener el ritmo de vals y la melodía del tema principal pero con una variación en el tempo y la rítmica de la frase melódica, procurando que sea un movimiento más lento y relajado, pues lo que buscaba era representar la tranquilidad de la naturaleza. La frase vuelve a repetirse pero la segunda vez tocada por las maderas mientras los violines refuerzan la armonía que se encuentra en la capa del fondo armónico.

2. ESCENA 2: *TEARS OF STEEL*

2.1. Propuesta de proyecto

La segunda escena con la que decidí trabajar fue el trailer *Tears of Steel*. Un buen contraste entre el video anterior que se trataba de un documental y cuyas escenas pedían música tranquila, lírica y con un aire, a mi parecer, clásico y esta segunda escena es un trailer y las escenas pedían mucho más movimiento, ataque y potencia en los instrumentos y además daba lugar para trabajar con una orquestación híbrida. El trailer trata sobre un batalla librada entre humanos y robots, donde ganan esta guerra los humanos y en cierto momento quien ayuda a ganar es la persona menos esperada.

2.2. Proceso creativo

En la primera reunión con Nelson, como director del trailer, me mencionó los puntos más importantes en el video y lo que esperaba en cada una de las escenas. En general, Nelson me pidió una orquestación híbrida. Ahora, el video se puede dividir en tres secciones generales: el inicio de la batalla, su desarrollo y el desenlace.

Para la primera sección del video, el director sugirió una música o sonido de ambiente, un toque futurista usando sonidos electrónicos y la generación de un ambiente sucio. En un primer avance tuve dos versiones algo similares para la primera sección del video; la primera muy ambiental con algo de sonidos electrónicos y la segunda similar a la primera en cuanto a sonido ambiental pero con un chelo haciendo un ostinato. La segunda versión me gustó mucho más, así que decidí seguir componiendo con esa versión. La instrumentación que usé en esta parte fue la siguiente: sonidos de ambiente de la librería Xpand, Piano Ambient Droplets, tres diferentes librerías de percusión, Chelos, Violines, Coro, Vientos metales, Sintetizador y *samples* de hits o golpes metálicos que los descargué

de Epidemic Sounds. Con cada avance que entregué, cada vez fuí añadiendo más instrumentos hasta que el director estuvo conforme con el sonido para ésta sección del video. Puedo decir que esta primera sección fue una de las que más trabajo me dió ya que en un principio se me complicó conseguir la tensión progresiva que el director pedía. Decidí tratar de resolverlo añadiendo tensiones en cuerdas y vientos metales, y un bajo pulsado para que dé la sensación de acelerar el tempo, aunque en las siguientes revisiones no tuve más opción que eliminarlo por pedido del director ya que daba un pulso muy marcado y lo que se buscaba era un sonido más desordenado y confuso, y un efecto de *Hit* metálico entrecortado para dar inicio a la siguiente sección.

Al finalizar esta escena aparece el nombre de la película; “*Tears of Steel*”. Para este momento decidí usar una percusión grave que le dé peso y cuerpo en este cambio de escena, así mismo el uso de un *teaser* y un *sample* de Hit Metallic Iron de Epidemic Sound para acentuar la atmósfera robótica-metálica que la imagen pide. Estos dos últimos sonidos mencionados, apenas terminan empiezan a sonar nuevamente, esta vez en reversa. Dando así la entrada a la nueva sección.

La segunda sección abarca las escenas de la batalla para lo cual el director pidió elementos muy rítmicos, elementos que generen la sensación de caos, todo esto yendo *in crescendo* o bien aumentando progresivamente hasta la explosión que es parte de la tercera sección. Para lograr lo que se me pidió, me pareció importante destacar la percusión con una rítmica marcada y movida. En esta sección trabajé con dos percusiones, ambas de Albion One. Con una mantuve el pulso en corcheas y con la otra hice un patrón rítmico para conseguir un sonido de percusión épica. Así mismo introduje un ostinato en cellos y violines que se va agudizando al final de la sección de la escena con el fin de darle más tensión. Hice que el bajo pulsado volviera a sonar manteniendo el pulso en negras y se va subdividiendo a

medida que finaliza la escena. Por último, quienes le dan peso y tienen la melodía en esta escena son los vientos metales, pues buscaba un sonido brillante, épico, para esta sección.

Éstos abren esta sección en Do#m y procuré usar los registros graves y doblar voces para ese sonido pesado que buscaba. La progresión que use en esta parte es la siguiente: Do#m | Sol#7sus4 | Fa#m | Do#m ||

En la tercera sección encontramos tres diferentes escenas; la escena del salvador, seguido por una escena cómica y el final del trailer donde aparece nuevamente “*Tears of Steel*”. Para la escena del salvador el director pidió música suave, esperanzadora, algo simple. Para esto decidí usar la sección de cuerdas ligadas de Albion One en un registro medio y el Piano Ambient Droplets de Xpand haciendo una melodía muy simple. Seguido de esto viene la escena donde aparece el mismo personaje, del inicio del video, tomando jugo. El director sugirió que esta escena debía sonar divertida, me pidió algo cómico usando algún instrumento que no haya usado antes. Aunque mi idea en un principio era crear un *beat* de hip hop, tuve que dejar aquella idea de lado ya que recordé que solo tenía el papel de compositora. Entonces me enfoqué en buscar un sonido cómico y usé el clarinete pues este instrumento se presta muy bien para un sonido cómico y la sección de vientos madera no la había usado en ningún momento así que me pareció buena idea. Para esto hice una melodía simple con notas en *spiccato* y otros dos clarinetes haciendo un contrapunto. Finalmente, en el último corte de escena aparece “*Tears of Steel*” y aquí decidí usar el motivo que tienen los chelos al inicio del trailer pero en esta última parte con más velocidad y con la percusión que tiene un patrón similar al motivo para darle más fuerza.

Una vez que la totalidad de la composición fue aprobada fue momento de empezar a realizar la mezcla, lo cual se me dificultó un poco porque no estaba segura del sonido que debía conseguir en cada instrumento. Decidí escuchar música orquestal y la música de los trailer de

películas con bandas sonoras híbridas para tener una referencia del sonido que debía conseguir. Finalmente apliqué compresión en todos los *samples* porque tenían un volumen muy alto y saturaba el sonido y con esto conseguí que se redujera el margen dinámico de frecuencias y solucioné la saturación del audio. Así mismo apliqué compresión en la percusión porque tenía el mismo problema de saturación. En cuanto al grupo de cuerdas frotadas lo que hice fue aplicar reverberación a 3 segundos y bajar frecuencias graves y también bajar un poco frecuencias agudas con un ecualizador de audio. En la sección de vientos metales y vientos maderas no utilicé nada pues me pareció que no era necesario, el sonido de los instrumentos de la librería que usé; Albion One, está bien logrado.

CONCLUSIONES

A lo largo de todo el proyecto me encontré con diferentes retos: ¿cómo iniciar la música?, ¿qué instrumentación usar?, o ¿cómo unir las ideas o bocetos que tenía y que tengan coherencia? Luego me enfrentaba a los comentarios y correcciones que cada director me pidió en cada video y el cómo darles solución, en ocasiones, llegó a ser frustrante para mí ya que no siempre acertaba en las ideas que el director deseaba y terminé haciendo más de cinco versiones distintas de cada video. Aún así, disfruté de todo el proceso de composición y tuve una muestra cercana de cómo se maneja este campo en situaciones reales. Finalmente, el último reto al que tuve que enfrentarme fue al proceso de mezcla, pues es algo en lo que no tengo tanta práctica como en la composición pero lo pude superar gracias a la ayuda de amigos que tenían más conocimiento en ese aspecto que yo.

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, Octubre 16). *Anglesey Abbey* [Archivo de video]. Recuperado de: https://www.youtube.com/watch?v=KIO3TaV8hYM&ab_channel=TheCueTube

Hoffmann, R. (2020, 12 enero). *Spotting Session*. Robin Hoffmann. Recuperado el 15 de diciembre de 2021 de <https://www.robin-hoffmann.com/tutorials/spotting-session/>

Waters, B. (2020). *The Cue Tube – Connecting filmmakers and composers*. The Cue Tube. Recuperado 16 de diciembre de 2021, de <https://thecuetube.com/>

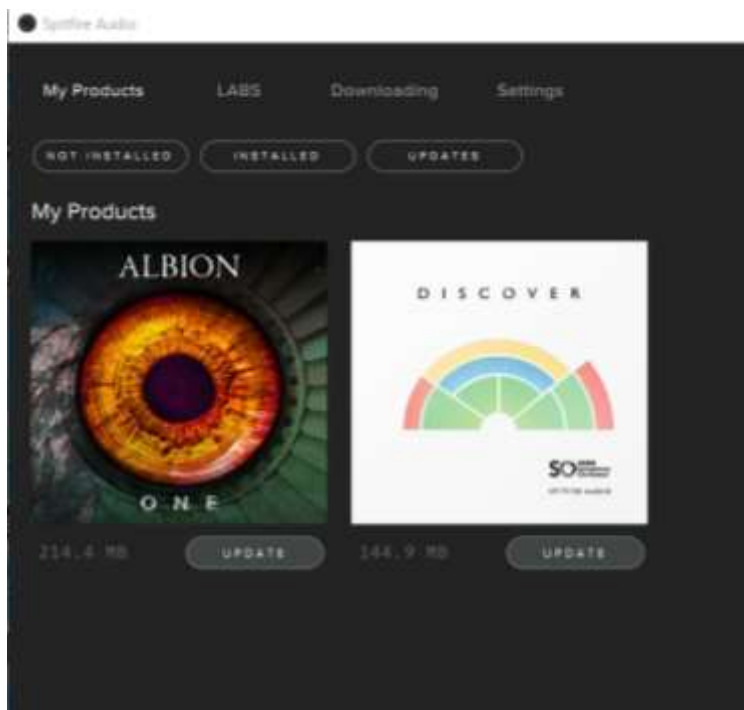
ANEXO A: DAW - PRO TOOLS



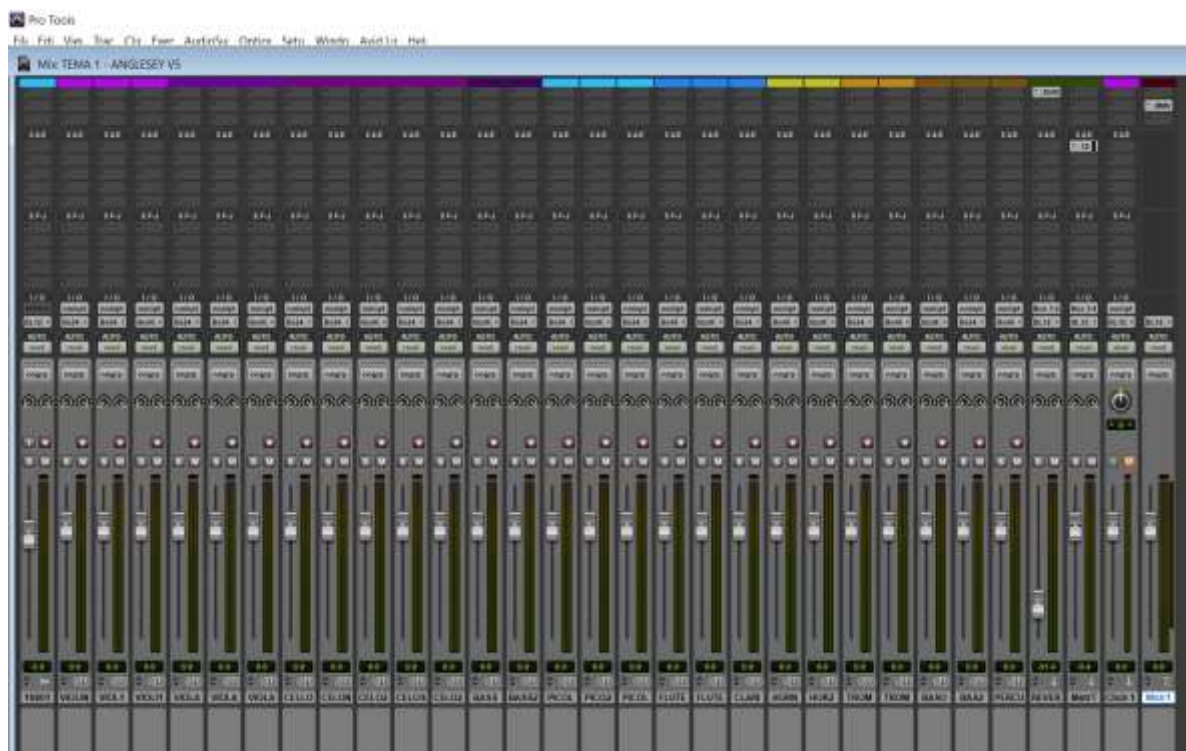
ANEXO B: SETUP



ANEXO C: LIBRERÍAS



ANEXO D: SESIÓN PRO TOOLS - ANGLESEY ABBEY



ANEXO E: SPOTTING SESSION - ANGLESEY ABBEY

Cue	In Time	Out Time	Tittle	Notas
1M1	01:00:12:21	01:00:50:00	Construccion es	Música que ambienta el lugar donde se muestra la escena. El tema principal sonaría mayormente en escenas donde se enfoquen construcciones y/o cuando la voz esté narrando.
1M2	01:00:52:04	01:01:04:05	Escultura	Las esculturas que se enfocan parecieran el tipo de arte griego, majestuoso, detallado, por lo que pensé que la música debería adaptarse a esas características del arte que se muestra.
1M3	01:01:50:07	01:02:17:17	Naturaleza	La música transmite la tranquilidad de la naturaleza, agua, flores, árboles, etc.

ANEXO F: SESIÓN PRO TOOLS - TEARS OF STEEL



ANEXO G: SPOTTING SESSION - TEARS OF STEEL

Cue	In Time	Out Time	Title	Notas
1M1	00:00:00:00	00:00:32:14	Inicio	Música o sonido ambiente al principio. El comienzo debe sonar tenso, usar elementos electrónicos, crear un ambiente "sucio"
1M2	00:00:32:15	00:00:36:29	Tears of Steel	Sección bastante corta. Marca el final e inicio de la nueva escena. Usar sonidos metálicos, crear un sonido grande con percusión y bajo y hacer una entrada a la nueva escena con un reverse de los sonidos más grandes.
1M3	00:00:36:30	00:01:04:13	Explosión	Introducir elementos rítmicos en percusión, cuerdas y bajo. Debe tener mucha relación con la batalla que está pasando, por lo que se debe crear pulsos caóticos, ambiente de confusión y desorden. Todo va in crescendo hasta la siguiente escena.
1M4	00:01:04:14	00:01:20:15	Ganando la batalla	Se necesita un cambio dramático en la música porque los humanos están ganando la batalla. Agregar lirismo, ambiente épico dramático.
1M5	00:01:20:16	00:01:49:00	Salvador	personaje de esperanza en la cuerda con melodía de esperanza, emotivo, sagrado, algo simple quizá pequeño.
1M6	00:01:49:01	00:01:58:06	Jugueto	Escena cómica, tal el uso de un instrumento que no se usó antes como el clarinete para que le de ese aire cómico.
1M7	00:01:58:07	00:02:06:13	Tears of Steel	Exposición del motivo principal de la película