

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ

Colegio de Música

Escena 1: *Spring*

Escena 2: *Ocean*

María Fernanda Zavala Aguilera

Artes Musicales

Trabajo de fin de carrera presentado como requisito
para la obtención del título de
Licenciada en Artes Musicales, itinerario de 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: *Spring*

Escena 2: *Ocean*

María Fernanda Zavala Aguilera

Nombre del profesor, Título académico

Manuel García Albornoz, M.M.
Nelson García 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 la Ley Orgánica de Educación Superior del Ecuador.

Nombres y apellidos: María Fernanda Zavala Aguilera

Código: 00205159

Cédula de identidad: 0923588297

Lugar y fecha: Quito, 17 de 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UNPUBLISHED DOCUMENT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 siguiente trabajo, presenta paso a paso, el proceso creativo del compositor para adentrarse en el arte de la composición para medios contemporáneos, en donde, Manuel García A. y Nelson García G., hacen el rol de directores con el fin de que el compositor pueda crear y plasmar la idea de los cortometrajes bajo su visión y de esta forma, apoyar la situación dramática. Se revisará el acercamiento apropiado para cada una de las escenas, la instrumentación y orquestación que definiran el tono y las texturas sonoras que apoyan al drama, y sobre todo, el crecimiento y evolución del compositor que desarrolla para crear piezas únicas para los cortometrajes.

Palabras clave: música incidental, proceso creativo, cortometraje, composición musical, análisis musical, banda sonora.

ABSTRACT

The following work presents step by step, the composer's creative process to delve into the art of composition for contemporary media, where Manuel García A. and Nelson García G. play the role of directors so that the composer can create and capture the idea of the short films under his vision and in this way, support the dramatic situation. The appropriate approach will be reviewed for each of the scenes, the instrumentation and orchestration that will define the tone and the sound textures that support the drama, and above all, the growth and evolution of the composer who develops to create unique pieces for the short films.

Keywords: incidental music, creative process, short film, musical composition, musical analysis, film scoring.

TABLA DE CONTENIDO

INTRODUCCIÓN	8
1. ESCENA 1: SPRING.....	9
1.1. RESUMEN DEL CORTOMETRAJE.....	9
1.2. IDENTIFICACIÓN DEL DRAMA Y MOOD.....	10
1.3. SESIÓN DE SPOTTING	13
1.4. EDICIÓN MUSICAL.....	14
1.5. TEMP TRACK.....	15
1.6. COMPOSICIÓN ORQUESTAL DE SPRING	16
1.7. PRODUCCIÓN.....	17
2. ESCENA 2: OCEAN	19
2.1. RESUMEN DE OCEAN	19
2.2. INTENCIÓN Y CONCEPTO	19
2.3. COMPOSICIÓN DE ORQUESTA HÍBRIDA DE OCEAN.....	22
2.4. ANÁLISIS DE LA COMPOSICIÓN	23
2.5. PRODUCCIÓN DE LA COMPOSICIÓN	24
3. MEZCLA DE LOS MOCKUPS	25
3.1 PREPARACIÓN DE SESIÓN	25
3.2. PANEEO	25
3.3. ECUALIZACIÓN	26
3.4. PLUGINS.....	26
3.5. BALANCE DE VOLÚMENES	27
3.6. MASTERIZACIÓN	27
CONCLUSIÓN.....	28
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	29
ANEXO A: HARDWARE	30
ANEXO B: AUTOMATIZACIONES.....	30
ANEXO C: CANALES MIDI A CANALES DE AUDIO.....	32
ANEXO D: MIX DE SPRING	32
ANEXO E: ECUALIZACIÓN	33
ANEXO F: PLUGINS	34
ANEXO G: AUTOMATIZACIONES DE DINÁMICAS Y EXPRESIVIDAD	34
ANEXO H: MIX DE OCEAN.....	35

INTRODUCCIÓN

Tristeza, felicidad, miedo, angustia, enojo, euforia, compasión o incluso una combinación extraña de todo, es lo que las películas pueden lograr transmitirnos. Nos permiten ver realidades que nunca antes pensamos ver o incluso vemos realidades muy similares a las nuestras. Viendo al pasado, podemos darnos cuentas que la música y el drama han convivido desde épocas como la antigua Grecia y Roma cuando utilizaban coros y orquestas para no sólo agregar un factor extra a sus obras dramáticas sino también para conmemorar sus rituales hacia los dioses (Ray, Roe, & Basko, s/f). Su importancia en el mundo no ha disminuido, y hoy por hoy, es difícil imaginarnos una buena película que no tenga también una extraordinaria musicalización. La experiencia que nos brinda la banda sonora, nos permite conectarnos con las películas de una forma única, en donde, la imagen realmente cobra vida, despierte nuestros sentidos y se vuelve memorable. Desde el poder de una simple melodía para resaltar la dulzura e inocencia hasta el poder de armonías disonantes que crean tensión y miedo.

Como compositores nuestro deber más importante no es qué tan bien esté compuesta nuestra obra sino cómo logramos conseguir el enfoque correcto para crear una conexión real y genuina que intensifique la narrativa y permita que la música guíe al espectador.

El propósito del siguiente reporte es mostrar a todo aquel que esté interesado en la Composición para Medios Contemporáneos, una parte en donde el cine y la música van de la mano para hacer que la imagen cobre aún más vida. Dentro de los capítulos, se mostrará el proceso del compositor y los roles que a lo largo del trabajo deberá cumplir como editor musical, arreglista, orquestador y productor. Para esto, se mostrará el contexto de los cortometrajes, análisis de los personajes y sus emociones, se harán sesiones con el director asignado que nos ayudará a encontrar el enfoque correcto, se analizará el tipo de

instrumentación y orquestación que apoye al contexto de la historia. Además, se mostrará la producción de cada tema para así entender cómo se obtuvo la sonoridad y se creó un espacio correcto que suene balanceado y permita que nuestra composición suene lo más real posible.

Por último, el siguiente trabajo es sobretodo una reflexión y un diario donde la compositora podrá ordenar y construir los cimientos de las piezas y desarrollar su conocimiento sobre la música, para explorar el significado dramático, emocional y psicológico, y un refugio para conocer sus fortalezas, debilidades y capacidad de producir.

1. ESCENA 1: SPRING

1.1. Resumen del cortometraje

El primer cortometraje escogido es una animación llamada Spring, recuperado del sitio web The Cue Tube (The Cue Tube, s/f). Spring cuenta la historia de una pequeña niña que es guardiana del bosque. Todo parece ir de acuerdo a lo planeado. Dentro de un bosque frío y oscuro, la niña y su fiel compañero, se sumergen en la profundidad del bosque para iniciar los ritos tradicionales para disipar el invierno. Una majestuosa criatura le otorga lo que parece ser el cristal de la primavera. Entusiasmada y llena de felicidad tras recibir el cristal, lo ubica en el bastón y con un golpe en el suelo, las criaturas del invierno comienzan a salir para darle paso a los primeros brotes de césped y flores, para que de esta forma comience la primavera. En medio del asombro, no todo sale como fue planeado. Las gigantes criaturas del invierno, tumban uno de los árboles y la guardiana es derrumbada. Asustada y nerviosa, suelta el bastón con el cristal y este cae por la colina. Tenía que recuperar rápidamente el bastón o el invierno se apoderaría de las estaciones. Deprisa y llena de temor comienza a correr para conseguirlo antes de que las criaturas lo alcancen primero. Las criaturas se aproximan cada vez más hacia ella y su fiel acompañante, su perro, y en un intento casi fallido logran conseguirlo. Con un golpe del bastón en el suelo, la guardiana recupera el

aliento tras lograr estabilizar la situación y lograr equilibrar nuevamente las estaciones, para así dar oficialmente inicio a la primavera. La neblina comienza a disiparse, el hielo de los árboles se derrite, el paisaje se pinta de colores con las flores que brotan y el cielo azul ilumina el rocío en el césped. Por fin, completada la misión, la guardiana y su fiel perro aprecian la bella primavera.



Imagen 1: Escena final del cortometraje animado Spring

1.2. Identificación del drama y mood

Sumergirse en el mundo musical cinematográfico es entender que detrás de todo existe la psicología. Cuando nos dirigimos a este concepto psicológico, estamos tratando de hallar las distintas perspectivas de lo que sentimos, lo que sienten los personajes, lo que queremos proyectar, y en sí cómo la imagen y música trabajan en conjunto para evocar emociones.

Es importante conocer el contexto de la historia primero. El drama, por un lado, se refiere a lo que queremos que el espectador sienta, mientras que el *mood*, se enfoca en lo que los personajes de nuestra historia están sintiendo y no podemos controlar. En una entrevista realizada por Richard Davis (2010), Elmer Bernstein, comenta sobre la importancia del proceso intelectual:

The first thing I do is spend a week just looking at the film without prejudice. When I say without prejudice, I say to myself, I'm not even going to try to think about music during this

week. I just want to look at the film until the film talks to me and the film tells me things. So what I want the film to tell me is what it's about, and that's not always on the surface. What is the film about? What is the function of music going to be in this film? Why are we having music in this film and what's going to do? So I start with those kinds of thoughts. (p.265)

Traducción:

Lo primero que hago es pasar una semana mirando la película sin prejuicios. Cuando digo sin prejuicios, me digo a mí mismo, ni siquiera me atrevo a intentar pensar en la música durante esta semana. Solo quiero mirar la película hasta que la película me hable y la película me diga cosas. Entonces, lo que quiero que la película me diga es de qué se trata, y eso no siempre está en la superficie. ¿De qué trata la película? ¿Cuál será la función de la música en esta película? ¿Por qué tenemos música en esta película y qué vamos a hacer? Entonces empiezo con ese tipo de pensamientos. (p.265)

Bernstein habla sobre la importancia de realmente sentarse y ver desde la perspectiva del espectador para poco a poco analizar y encontrar cómo la música podrá añadir emociones, cómo ayudará a contar la historia y en dónde va a funcionar. En este sentido, ¿cómo hacemos para intensificar el drama de la historia y transmitir el *mood* correcto?

En *Spring*, el *mood* recorre todas las emociones. Pasamos de un momento de paz, de reflexión, de un sentido de responsabilidad, a uno de tensión y miedo hasta llegar al clímax de la historia para luego concluir en un final feliz con las mismas sensaciones del principio de la historia. Dentro de la historia, nuestros personajes son:

- La guardiana del Bosque
- El perro
- Las gigantes criaturas del bosque
- La primavera

Las principales emociones del cortometraje (*mood*) son:

- Asombro
- Felicidad
- Miedo
- Angustia
- Ansiedad
- Entusiasmo
- Armonía
- Alivio

El mood acompaña al drama de la historia. El objetivo es que la audiencia pueda empatizar con la personaje principal y la acompañe en esta montaña rusa de emociones. Que pueda sentir el asombro de una escena conmovedora como lo es la de una niña tratando de traer la primavera al bosque, que sienta angustia porque las cosas no salen como lo planeado y que tengan esperanza de que logre completar su misión. Por último, lograr transmitir felicidad y emoción porque sí hubo solución para el accidente y la primavera, que surge y luce radiante y llena de colores transmita paz y asombre a la audiencia.

1.3. Sesión de spotting

La sesión de *spotting* es donde el director y el compositor decidirán cómo utilizar la música. Se decide en dónde comenzará y terminará cada cue y cuál es el rol que jugará con el drama. Junto al director, Manuel García, coincidimos en la visión musical para el corto. En primer lugar, el sonido debía evocar la fantasía de un bosque mágico. En ciertas partes donde había movimiento era necesario hacer *mickey mousing* pero no demasiado ya que no era un caricatura de televisión sino una animación con un mensaje significativo e inspirador. Coincidimos también en que debíamos dejar un breve momento en silencio para dar un respiro musical al corto y que debía retomar con mucha emoción cuando al fin se cumplía la misión de nuestra personaje principal. En *Spring*, tenemos 5 cues durante todo el cortometraje animado de 3min 40seg:



NOTA: TODOS LOS TIMECODES ESTÁN MEDIDOS DESDE 01:00:00:00

<u>CUE#</u>	<u>START</u>	<u>STOP</u>	<u>DURACIÓN</u>	<u>DESCRIPCIÓN</u>
1M1	01:00:05:00	01:00:27:13	0'22''	Abre escena el texto con el contexto de la historia hasta una corta transición en el min 01:00:15:13 en donde aparecerá el main title del cortometraje.
1M2	01:00:27:13	01:01:00:02	0'33''	Transición hacia el bosque mágico. En el 01:00:34:18, la música apoya la escena en que se pone el cristal en el bastón.
1M3	01:01:00:17	01:01:45:06	0'45''	Cae el árbol y la guardiana suelta el bastón y cristal se desprende. Tensión, miedo y preocupación. La música se vuelve pesada y fuerte.
1M4	01:01:46:02	01:02:01:22	0'15''	La guardiana recupera el control, hay paz y estabilidad.
1M5	01:02:10:04	01:03:11:03	1'01''	Comenzar con el movimiento de alivio de la guardiana. En el min 01:02:47:03, la música debe crecer. A partir del 01:02:50:18, hay más tranquilidad y sensación de paz y conclusión.

1.4. Edición musical

Para este proyecto, fue necesario emplear no sólo el rol de compositor sino también de editor musical. El editor musical debe encontrar o crear *cues* temporales para la película cuando está en su etapa de producción para que la secuencia cobre vida. Es el responsable de marcar los *spotting notes* de la sesión de *spotting*, crear las notas de timing y preparar el film o software para la sincronización de la música en la versión final de la película (Davis, 2010).

Sin embargo, en este proyecto el editor, compositor y productor será la misma persona. Si bien es cierto, un editor musical, mientras más sepa sobre música mejor será pero esto no representa todo. Es importante permitirse llevar por el instinto y cuestionarnos qué es

lo que esta imagen está provocando dentro de mi. Lo maravilloso de este mundo, son las conexiones que uno logra hacer dentro de si mismo. Esto quiere decir, escucharnos, explorar y entender lo que está sucediendo en nuestro interior. En la docuserie de Disney+, titulada *Por Dentro De Pixar*, el episodio 9 está dedicado al editor musical llamado: *Retratos, Barney Jones, Editor Musical*. En él, Barney Jones abarca este concepto sobre la exploración de los sentidos: “La capacidad de encontrar el tono adecuado para una escena no es una capacidad intelectual. No es una habilidad de razonamiento. No lo piensas bien, lo sientes.” (Milton, 2020)

1.5. Temp track

El *temp track*, es una pista temporal creada por el editor musical utilizando típicamente música de otras películas. Esto permite que el compositor y el director cinematográfico puedan tener una referencia en cuanto al tono, tempo e intensidad de la pieza (MasterClass, 2021). Para la creación del *temp track* es importante tener en cuenta la emoción que el director quiere para poder lograr encontrar el tono adecuado para la composición. Claro está que la melodía y la armonía son factores clave para un buen *mockup* pero para poder construir este tono debemos tener claro también cuál será la idea general de cada tema. La creación del *temp track* nos permite tener una idea clara sobre el tono que deberá conseguir el compositor para que el director esté satisfecho con la sonoridad.

Tomando fragmentos del score de *Tinker Bell* (2008) de Joel Mcneely, *How to Train Your Dragon* (2010) de John Powell y *Oz The great and Powerful* (2013) de Danny Elfman, noté que el tono debía sonar fantástico. Al igual que la del corto, estas composiciones tienen todos algo en común. El lugar y espacio de la narrativa es dentro de un bosque y esto me permitió crear un *temp track* que pueda conectar con la idea musical temporal que desea el director de mi proyecto.

Link del temp track: <https://www.youtube.com/watch?v=T6vaSqTHIh4>

1.6. Composición orquestal de Spring

Antes de comenzar, es de suma importancia entender cuáles son las texturas que se tratan de plasmar a lo largo de la forma de la composición. Por lo tanto, es importante entender la forma musical y el esquema sobre el cual se desarrollará la música. La estructura por lo tanto, se divide en 6 secciones:

Secciones		Orquestación
A	Introducción	Cuerdas frotadas, vientos madera y percusión.
B	Transición simple y energética (Puente)	Tutti
C	Exposición del primer tema	Cuerdas fortadas, vientos madera altos y percusión.
D	Exposición del segundo tema	Vientos metales bajos, vientos madera altos y bajos, cuerdas haciendo tremolo y percusión
C'	Desarrollo del pimer tema	Orquesta completa
E	Outro	Cuerdas frotadas y vientos madera altos.

1.7. Producción

Para la producción de la composición, los equipos utilizados fueron (Ver Anexo A):

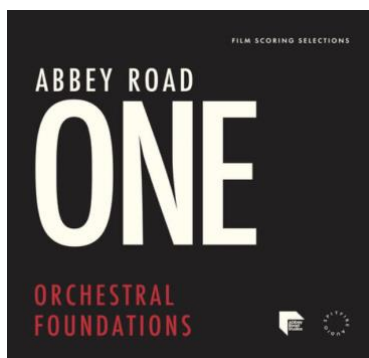
- Macbook Pro
- Teclado Yamaha YPG-235

Por otro lado, la estación de trabajo de audio digital, fue Logic Pro X, que resultó más cómodo para poder utilizar los instrumentos MIDI y editar.

1.7.1. Librerías de sonido

Se utilizaron librerías de sonido que permitieron que la pieza pueda ser interpretada y cobre vida. Lo impresionante de utilizar esta herramienta es la calidad de composiciones y arreglos que te permite realizar sin tener una orquesta real. Para la composición de Spring, se utilizaron las siguientes librerías de sonido:

- Abbey Road One
- BBC Symphony orchestra
- LABS: Choir



Ambas librerías contienen distintas articulaciones, dinámicas, expresividad, entre otras cosas, de una orquesta completa que permiten obtener un sonido realista de la composición y la última librería permite crear un espacio con más fantasía.

1.7.1. Sesión inicial

En esta primera sesión, se organizaron los canales MIDI y se los clasificó por familias: cuerdas, vientos madera, vientos metales y percusión y al mismo tiempo, se le asignó colores. Esto permitirá que el flujo de trabajo sea mucho más ordenado y productivo.

1.7.2. Automatizaciones de dinámicas y expresividad

Este proceso se dio a la par con la composición. Para obtener un sonido más realista, se decidió utilizar automatizaciones para las dinámicas y expresividad del tema utilizando la librería de Abbey Road One (Ver Anexo B). Se realizó este proceso en cada canal y se fue editando y mejorando cuando la pieza estaba completa. Además, se volvió a realizar este proceso, utilizando esta vez la librería de la BBC, esto último permitirá mezclar distintas sonoridades para que el sonido suene más lleno y rico.

2. ESCENA 2: OCEAN

2.1. Resumen de Ocean

La pieza seleccionada para la composición es un video promocional para un documental llamado *Ocean* obtenido de The Cue Tube (The Cue Tube, s/f). Nos presenta la majestuosidad del oceano, desde ser un elemento único en nuestra galaxia hasta la extensión de la vida misma, como el hogar de miles y miles de especies marinas y el refugio de descanso y sustento alimenticio de los humanos. Con las extraordinarias tomas, logramos aprender y conectarnos un poco más con la vida marina y entender qué sucede dentro de ella.

2.2. Intención y concepto

En esta pieza, el drama y el mood van de la mano. Las tomas del video implica diferenciar los bloques temáticos que se abordan de poco a poco en la narrativa. El director, Nelson García, describe la musicalización como algo que debe de ser ágil.

Con el espacio estamos contemplando la parte misteriosa que evoca asombro y nos hace sentir especiales al tener algo tan único como el océano. Sin embargo, a medida que avanza el video, los humanos aparecen y para estas escenas se busca música algo más “contemporánea, electrónica y *catchy*” como lo describe el director. Al retomar, el océano como personaje principal, volvemos a verlo desde una perspectiva misteriosa. Por lo tanto, estamos tratando de buscar distintos tipos de perspectivas que transmitan: misterio, tranquilidad, modernidad y misticismo.

La exploración de sensaciones y su desarrollo, a diferencia del anterior cortometraje que se veía en las expresiones faciales de los personajes, será escuchado. Esto quiere decir, que el tono de la voz del narrador es lo que determinará la manera en que las imágenes serán proyectadas. Para esto, la creación de un cuadro con el diálogo será necesario ya que permite

poder entender más la intención del narrador y cómo poder acompañarlo de la mejor forma posible.

	Diálogo del narrador	Notas
Bloque # 1	<p>Unique in our solar system. The origin of life on our planet. Traducción: <i>Único en nuestro sistema solar. El origen de la vida en nuestro planeta.</i></p>	Misterio Asombro
Bloque # 2	<p>Home of legends, tragedy, adventure. [pausa] And the diversity of life itself. The Ocean. Traducción: <i>Hogar de leyendas, tragedias, aventuras. [Pausa] Y la diversidad de la vida por si misma. El Océano.</i></p>	Al comenzar necesita ser poderoso y que represente la cultura literaria. Luego, un momento más suave que muestre tranquilidad y paz pero cuando el narrador diga “The Ocean” haya mucho más y peso y que crezca.
Bloque # 3	<p>The ocean is home to some 94% of the species on our planet. Around a quarter of a million are known to us, the rest remain undiscovered. With new ones coming to light everyday. Traducción: <i>El océano es hogar del 94% de las especies en nuestro planeta. Alrededor de un cuarto de millón son conocidos para nosotros. Con nuevos saliendo a la luz cada día.</i></p>	Los momentos en los que no hay diálogo son momentos en los que debe de crecer el tema y sumar a la imagen.
Bloque # 4	<p>To humans is a playground [Pausa], a highway, a ladder, (...) Traducción: <i>Para los humanos es un patio de juegos, carretera, una escalera</i></p>	Debe comenzar siendo ligero pero impactante y que se sienta la transición hacia una nueva idea. Con cada presentación de un lugar, el tema debe de ir desarrollándose cada vez más.
Bloque # 5	<p>from the frozen oceans from the north [Pausa]to the warmer equatorial waters. The oceans are teeming with a rich diversity of life. Join us as we journey across the planet’s oceans. Meeting the small, the large and the downright odd inhabitants of this mysterious world. A truly alien world withing our world. Traducción: <i>desde los océanos congelado del norte hasta las cálidas aguas ecuatoriales. Los océanos se combinan con una rica diversidad de vida. Únase a nosotros en nuestro viaje por los océanos del planeta. Conocer a los habitantes pequeños, grandes y francamente extraños de este mundo misterioso. Un mundo verdaderamente extraño dentro de nuestro mundo.</i></p>	La transición se da en la pausa sincronizada con la imagen. El tema crece porque estamos acompañando la idea de una aventura y poco a poco se vuelve más suave, más misteriosa y mágica.
Bloque # 6	Créditos finales	La música debe de ser suave con poca instrumentación y que concluya con un <i>rallentando</i> para dar la sensación de conclusión.

Por otro lado, se definió las entradas y salidas de cada tema de la composición por medio de la sesión de *Spotting* para que la sincronización con la imagen resulte más efectiva y exista el cambio de sonoridades que cada escena requiere:

Sesión de *Spotting*



“Ocean” / Music Spotting Notes
Compositora y Editora Musical: **Ma. Fernanda Zavala**

Noviembre 29, 2021

NOTA: TODOS LOS TIMECODES ESTÁN MEDIDOS DESDE 01:00:00:00

<u>CUE#</u>	<u>START</u>	<u>STOP</u>	<u>DURACIÓN</u>	<u>DESCRIPCIÓN</u>
1M1	01:00:00:00	01:00:17:07	00'17''	Introducción del espacio
1M2	01:00:17:07	01:00:37:22	00'20''	El Main Title aparece junto con su objeto sonoro.
1M3	01:00:38:01	01:01:06:06	00'29''	Especies marinas
1M4	01:01:06:10	01:01:47:07	00'41''	Cultura de los humanos en el océano
1M5	01:01:47:11	01:02:52:13	01'05''	El mundo misterioso del océano
1M6	01:02:54:00	01:03:21:00	00'27''	Créditos finales

2.3. Composición de orquesta híbrida de Ocean

La composición de este tema comenzó primero moldeando bien la estructura que tendría y las texturas que acompañarían cada sección:

Secciones		Orquestación
A	Introducción	Synth y cuerdas frotadas
	Transición	Tutti
B		Cuerdas frotadas, piano, arpa, vientos madera, cornos.
C	Exposición del primer tema	Coro, cuerdas frotadas, arpa vientos madera, xilófono, timpani, soft boom, toms.
D	Exposición del segundo tema	Coro, synth ritmico, cuerdas frotadas, guitarra, vientos madera, vientos metales, cimbales, timpani, soft boom, toms.
E	Desarrollo del segundo tema	Coro, synth ritmico, cuerdas frotadas, piano, vientos madera, vientos metales, cimbales, timpani, soft boom, toms.
F	Outro	Cuerdas frotadas y piano

2.4. Análisis de la composición

La primera sección, está en G- y tiene un tempo *vivace*. Comienza con una armonía bastante estática con I- y el movimiento lo hacen las violas por medio de una melodía simple en una métrica de 4/4. Cuando la imagen cambia, era necesario que la métrica también lo haga para adaptarse a la imagen. Por lo tanto, la métrica cambia a 3/4 y los vientos madera y vientos metales apoyan en la armonía haciendo una progresión de III-I-II y de esta manera, dan un toque heroico y de aventura, mientras que las cuerdas apoyan la transición de la imagen haciendo *pizzicatos* para remarcar el movimiento.

La siguiente sección modula a G mixolidio y permanece en su primer grado para desarrollar la entrada del título del cortometraje. El tono de la composición es más tranquilo y alegre. La métrica se mantiene en 3/4 y tiene un tempo *vivace*. Además, se une el coro por primera vez y la armonía hace una progresión de I – bVII – VI – bVII.

Para la transición a la siguiente sección, un sintetizador ritmico abrirá una nueva atmosfera tranquila pero con bastante energía. El tempo es *moderato* y la métrica está en 4/4. Lo que caracteriza a esta sección y da un tono más moderno, es el uso de una guitarra eléctrica con efecto *lap steel*. Termina con un rallentando y hace una transición hacia la siguiente sección por medio de un piano y un cimbal en reversa.

La penúltima sección, es el tema más desarrollado y el clímax de la composición completa. Modula a un D frigio hace una progresión de iv – i – bIII – bII – I. La orquestación utiliza coro, cuerdas frotadas, vientos madera, vientos metales y percusión. Los toms son los que dan el motor rítmico a toda la pieza y la cuerdas apoyan haciendo primero contramelodías en pizzicato y luego spiccato para añadir fuerza. Para terminar este tema y dejar la sensación de misterio, el coro se queda sólo y da la ilusión de un espacio vacío. El

título vuelve a aparecer con su *leit motiv* que es el objeto sonoro que lo caracteriza y acaba en *diminuendo* para pasar a los créditos.

Por último, la sección de los créditos hace una melodía sencilla en el piano y lo acompañan las cuerdas frotadas.

2.3.4. Logotipo sonoro

La melodía debía ser simple, corta y memorable. Es importante que pueda representar bien la majestuosidad del mar y lo basto que es, debido a esto la instrumentación escogida para esta melodía lo hacen los cornos por el peso grande que le dan:



2.5. Producción de la composición

2.4.1 Librerías de sonido

Esta composición exigía utilizar distintos tipos de librerías para poder crear texturas sonoras. Por lo tanto, se utilizaron las siguientes librerías de Spitfire:

- Abbey Road One
- BBC Symphony Orchestra
- Original Felt Piano
- Spectrum Henrietta Smith-Rolla
- LABS: Electric Lap Steel
- LABS: Choir

2.4.2. Automatizaciones de dinámicas y expresividad

Las librerías de sonido permitieron añadir más realismo por medio de las automatizaciones tanto de dinámicas y expresividad (Ver Anexo G). De esta forma se pudo manipular y editar las dinámicas para que los instrumentos fluyan de manera más natural.

3. MEZCLA DE LOS MOCKUPS

3.1 Preparación de sesión

Antes de iniciar la mezcla, estos fueron los pasos a seguir para tener lista la sesión de mezcla:

1. Transformar todos los canales MIDI en canales de audio.
2. Clasificar y ordenar los audios por familias de instrumentos y asignar colores.
3. Crear para cada instrumento que tenga más de un canal de audio, un bus. Es decir, si tenemos 2 o 3 audio tracks para el violin, se enviarán todas estas señales por la salida a un canal auxiliar que será nombrado “Bus violines”. (Este proceso se repite con los demás instrumentos).
4. Crear un canal auxiliar para la pre mezcla.
5. Enviar la señal de los buses a la pre mezcla.
6. Enviar la pre mezcla a la salida estéreo de toda la sesión. Esta etapa de mezcla es igual de importante que la etapa de composición. Es el momento en el cual podremos construir el espacio en el que nuestros instrumentos van a sonar como uno solo.
7. Crear canales auxiliares para efectos.

3.2. Paneo

Esta etapa de mezcla es igual de importante que la etapa de composición. Es el momento en el cual podremos construir el espacio en el que nuestros instrumentos van a sonar como uno solo.

Se comenzó por el paneo de los rangos medios y agudos y se ubicaron en el orden de una orquesta. Es importante tener en cuenta que todos los registros graves deben mantenerse en el centro ya que es muy fácil que haya un desbalance si se panean en otro lugar que no sea en el centro (Ver Anexo D y H).

3.3. Ecualización

La ecualización nos permitirá darle forma al sonido y resaltar ciertas características que ayuden a que mejoren el score en general. Debemos tener en cuenta que ya que estamos utilizando librerías de sonido, es mucho más simple porque la señal ya es bastante limpia. La librería que más necesita ser ecualizada es *Discover BBC*. Para la ecualización se utilizó el Channel EQ de Logic Pro X. Para todos los instrumentos de rango agudo y medio, es importante agregar un filtro de frecuencias bajas. Esto permitirá cortar los armónicos bajos que interfieren con la señal.

Por otro lado, el cello a pesar de ser un instrumento grave, también se le puso un filtro de frecuencias agudas para que la sonoridad del cello sea pesada. La banda amarilla me permitió quitar frecuencias que no estaban aportando al sonido que se buscaba ya que el sonido sonaba muy hueco. La banda roja permitió darle más brillo y que sobresalgan las frecuencias brillantes y por último, la banda verde, hizo que tenga más presencia las frecuencias graves y por ende que tenga un sonido mucho más lleno y con más presencia. De esta misma forma se aplicó el ecualizador para los otros instrumentos (Ver anexo D).

3.4. Plugins

Los compresores se utilizaron únicamente en los buses para reducir el rango dinámico y que los instrumentos suenen más juntos. El radio que se utilizó fue de 2.7:1 y 4:1, esto significa que por cada 2.7dB o 4dB que sobrepase el umbral, se escuchará 1 dB (Ver Anexo E).

Por otro lado, se crearon 4 canales auxiliares de reverberación para cuerdas, vientos madera, vientos metales y percusión. Es importante recordar que todos los canales auxiliares deben ser enviados main mix. Una vez hecho esto, se insertara un EQ para que la reverb sólo resalte las frecuencias graves y agudas. De esta manera, las frecuencias graves no se acumularan y distorcionarán la sonoridad que queremos lograr.

Una vez hecho esto, se insertará la reverberación en estereo ya que esto permite crear una atmósfera más real para poder ubicarnos en un lugar. El preset que se utilizó fue el medium plate.

Una vez que la reverberación esté actuando como queremos, iremos a la salida de nuestro canal de audio y enviaremos la señal a los canales auxiliares de la reverberación. Una vez hecho esto, manipularemos cuánta señal seca queremos enviar al canal auxiliar de reverberación para que sea aplicado.

Por último, una vez creado los canales auxiliares se agregó un poco de cada uno a los instrumentos para que den la ilusión de que están en el mismo espacio.

3.5. Balance de volúmenes

Poco a poco se fue escuchando y buscando el balance entre los instrumentos y las secciones que necesitaban más de ciertos instrumentos. Para esto, también hubo automatizaciones en los canales de sonido individuales hasta que suenen equilibrado en los buses.

3.6. Masterización

Para ambas composiciones se utilizó un compresor y un limitador. Además, se verificó que los volúmenes sean correctos por medio de un medidor de volúmenes.

CONCLUSIÓN

Hay momentos muy cruciales para cada compositor. Un canvas en blanco puede ser en ocasiones muy intimidante y en otras, un lugar emocionante para pintar nuestras ideas y crear texturas. Nos encontramos en una constante de altibajos a contrareloj, hay momentos de fluidez, de una oleada creativa que nos impulsa a seguir y a obtener la increíble sensación de haber resuelto el rompecabezas. En otras ocasiones, la creatividad parece haber despegado hacia otro camino y terminamos frustrados. Sin embargo, es imposible decir que del proceso creativo no sale un mejor compositor. El proceso creativo, es un trayecto de enseñanza y autoconocimiento puro, es seguir intentando hasta obtener el mejor resultado, conocer tus debilidades y fortalezas, es imaginar las texturas para cada escena, planificar cómo lograr el sonido correcto y su evolución en el cortometraje, es experimentar y tomar riesgos armónicos y melódicos u orquestales para crear las sensaciones que queremos. Es también, estudiar las distintas posibilidades musicales para un género y analizar las estructuras, texturas, progresiones y sensaciones que transmiten las composiciones que usamos de referencia. Pero sobretodo es, escribir y borrar, una y otra vez sólo para lograr evocar algo en todo aquel que escuche. Ver una imagen o escuchar música individualmente provoca algo en nosotros, pero cuando juntamos ambas, la conexión se vuelve incluso más fuerte. Meditamos en torno al mensaje que nos hace más empáticos, nos avienta a nuevas realidades para saber que existe algo más que nosotros mismos. Debido a esto me permito establecer con certeza, que todo compositor crece en el proceso creativo. Nadie se imagina la musicalización de una escena de la misma forma y esto es lo emocionante de aquello, que nuestras composiciones son únicas y muestran un pequeño pedazo de lo que somos.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Curated unscored library.(s/f). The Cue Tube.

https://thecuetube.com/curatedlibrary/?wppb_cpm_redirect=yes

MasterClass. (2021, agosto 30). *What is Temp Music in film?*.

<https://www.masterclass.com/articles/what-is-temp-music-in-film#what-is-temp-music-in-film>

Milton, E. (Director). (2020). Por Dentro De Pixar [Docuseries]. *Disney* +

<https://www.disneyplus.com/es-419/video/436cbdba-c1a7-437e-9022-98f9cad18436>

Ray, B., Roe, S., & Basko, K. (s/f). Supplementary Readings for Theatrical Worlds.

OpenALG. <https://alg.manifoldapp.org/projects/supplementary-readings-for-theatrical-worlds>

ANEXO A: HARDWARE



ANEXO B: AUTOMATIZACIONES































































This screenshot shows a music production software interface with tracks for woodwind instruments. The tracks listed include RICCOLO, FLUTE 1, FLUTE 2, OBOE, ENGLISH HORN, CLARINET, BASSOON, CONTRA BASSOON 1, and CONTRA BASSOON 2. Each track has a volume fader and a 'Read' button. The main window displays a piano roll with MIDI notes and dynamic curves for these instruments. The interface includes a transport bar at the top with a tempo of 125 bpm and a 4/4 time signature.

This screenshot shows a music production software interface with tracks for brass and percussion instruments. The tracks listed include TRUMPET L & R, HORN L & R I & II, TROMBONE, TUBA, TRUMPET, PERCUSSION, CHYMBALS, and BASS DRUMS. Each track has a volume fader and a 'Read' button. The main window displays a piano roll with MIDI notes and dynamic curves for these instruments. The interface includes a transport bar at the top with a tempo of 125 bpm and a 4/4 time signature.

This screenshot shows a music production software interface with a detailed track list for an orchestral score. The tracks are organized into sections: RICCOLO_ARO, strings (Violin I, Violin II, Viola, Cello, Bass), woodwinds (Flute, Oboe, English Horn, Clarinet, Bassoon, Contra Bassoon), brass (Trumpet, Horn, Trombone, Tuba, Trumpet, Trombone, Tuba, Trumpet), and percussion (Percussion, Chymbals, Bass Drums). Each track has a volume fader and a 'Read' button. The main window displays a piano roll with MIDI notes and dynamic curves for these instruments. The interface includes a transport bar at the top with a tempo of 125 bpm and a 4/4 time signature.

ANEXO C: CANALES MIDI A CANALES DE AUDIO

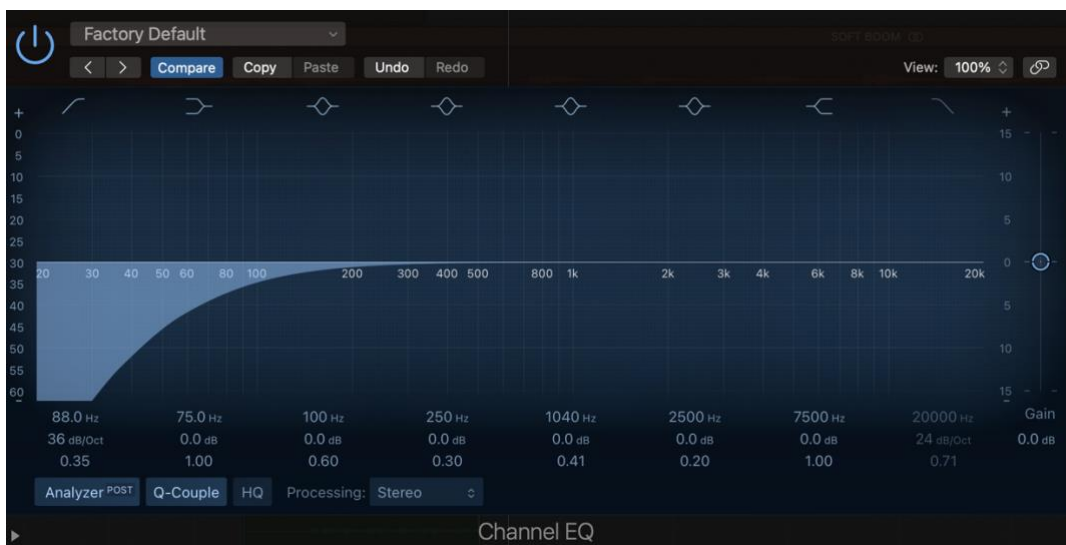
 BASS DR...S_ARO.aif 	 OBOE_ARO.aif 
 BASS_ARO.aif 	 Oboe_bbc.aif 
 BASS_bbc.aif 	 PERCUS...N_ARO.aif 
 BASSOON_ARO.aif 	 PICCOLO_ARO_1.aif 
 CELLO_ARP.aif 	 PICCOLO_ARO.aif 
 CELLO_bbc.aif 	 PICCOLO_bbc_1.aif 
 CLARINET_ARO.aif 	 PICCOLO_bbc.aif 
 CONTRA...N_ARO.aif 	 TIMPANI_ARO.aif 
 CYMBALS_bip.aif 	 TROMBONE_ARO.aif 
 ENGLISH..._ARO.aif 	 TRUMPET_ARO.aif 
 FLUTE 2_ARO.aif 	 TUBA_ARO.aif 
 FLUTE I_ARO.aif 	 VIOLA_ARO.aif 
 FLUTE I_BBC.aif 	 VIOLA_bbc.aif 
 FLUTE II_BBC.aif 	 VIOLIN I, II_BBC.aif 
 HORN I, I...V_ARO.aif 	 VIOLIN I,II_ARO.aif 

ANEXO D: MIX DE SPRING





ANEXO E: ECUALIZACIÓN



ANEXO F: PLUGINS



ANEXO G: AUTOMATIZACIONES DE DINÁMICAS Y EXPRESIVIDAD



ANEXO H: MIX DE OCEAN

This screenshot shows the first 14 channels of a DAW mixer. Each channel strip includes a fader, a pan knob, and a VCA level control. The top of the interface has various settings like 'Setting', 'Gain Reduction', 'EQ', 'Input', 'Audio FX', 'Sends', 'Output Group', 'Automation', 'Pan', and 'VCA'. The bottom of the screen shows a track list with names such as 'Vox TEM', 'Vox TEM', 'Vox TEM', 'Vox TEM', 'Vox TEM', 'Vox TEM', 'Vox TEM', 'Vox TEM', 'Vox TEM', 'Vox TEM', 'Vox TEM', 'Vox TEM', 'Vox TEM', 'Vox TEM'.

This screenshot shows channels 15 through 28 of the DAW mixer. The interface is consistent with the previous screenshots, showing settings for gain reduction, EQ, input, audio FX, sends, output group, automation, pan, and VCA. The bottom track list includes names such as 'TRU TEM', 'HOR TEM', 'HOR TEM', 'Low TEM', 'xylophone', 'SCF_DOM', 'TOM_TEM', 'TMP_TEM', 'Cymbals', 'SPE_SIS', 'SPE_ymx', 'GUITAR', 'Reference', 'Amd_ancs', 'Smal_1', 'Hal', 'Smal_mbar', 'Larg_1', 'Ore', 'CHOR', 'HIGH_IND', 'LOW_IND', 'PIANO', 'HARP', 'HIGH_IND', 'LOW_IND', 'HIGH_ASS'.

This screenshot shows channels 29 through 42 of the DAW mixer. The interface is consistent with the previous screenshots, showing settings for gain reduction, EQ, input, audio FX, sends, output group, automation, pan, and VCA. The bottom track list includes names such as 'SPE_SIS', 'SPE_ymx', 'GUITAR', 'Reference', 'Amd_ancs', 'Smal_1', 'Hal', 'Smal_mbar', 'Larg_1', 'Ore', 'CHOR', 'HIGH_IND', 'LOW_IND', 'PIANO', 'HARP', 'HIGH_IND', 'LOW_IND', 'HIGH_ASS', 'PER_SION', 'SYNTHS', 'GUITAR', 'Sub Mix', 'LOW_ENR', 'DELAY', 'SHO_ELAV', 'Stereo Out', 'Master'.