

**UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE ARTES MUSICALES**

TEMA

**Música y acción: creación sonora aplicando la técnica de Bear
McCreary para el tráiler del videojuego "Avatar, Frontiers of
Pandora".**

AUTORES:

**González Castro, Ámbar Del Rocío
Sánchez Guerrero, Edwin Josué**

**Trabajo de titulación previo a la obtención del título de
LICENCIADO EN ARTES MUSICALES**

TUTOR

Mgs. Mejía Peña, Juan Isidro

Guayaquil – Ecuador

13 de febrero de 2023



**UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE ARTES MUSICALES**

CERTIFICACIÓN

Certificamos que el presente trabajo de titulación fue realizado en su totalidad por **González Castro, Ámbar Del Rocío y Sánchez Guerrero, Edwin Josué**, como requerimiento para la obtención del título de **LICENCIADO EN ARTES MUSICALES**.

TUTOR (A)

f. _____

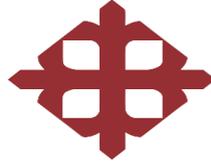
Mgs. Mejía Peña, Juan Isidro

DIRECTOR DE LA CARRERA

f. _____

Mgs. Vargas Prias, Gustavo Daniel

Guayaquil, 13 de febrero del 2023



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE ARTES MUSICALES

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD

Yo, **González Castro, Ámbar del Rocío**

DECLARO QUE:

El Trabajo de Titulación, **Música y acción: creación sonora aplicando la técnica de Bear McCreary para el tráiler del videojuego "Avatar, Frontiers of Pandora"**, previo a la obtención del título de **Licenciado en Artes Musicales**, ha sido desarrollado respetando derechos intelectuales de terceros conforme las citas que constan en el documento, cuyas fuentes se incorporan en las referencias o bibliografías. Consecuentemente este trabajo es de mi total autoría.

En virtud de esta declaración, me responsabilizo del contenido, veracidad y alcance del Trabajo de Titulación referido.

Guayaquil, 13 de febrero del 2023

AUTOR

f. _____

González Castro, Ámbar del Rocío



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE ARTES MUSICALES

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD

Yo, **Sánchez Guerrero, Edwin Josué**

DECLARO QUE:

El Trabajo de Titulación, **Música y acción: creación sonora aplicando la técnica de Bear McCreary para el tráiler del videojuego "Avatar, Frontiers of Pandora"**, previo a la obtención del título de **Licenciado en Artes Musicales**, ha sido desarrollado respetando derechos intelectuales de terceros conforme las citas que constan en el documento, cuyas fuentes se incorporan en las referencias o bibliografías. Consecuentemente este trabajo es de mi total autoría.

En virtud de esta declaración, me responsabilizo del contenido, veracidad y alcance del Trabajo de Titulación referido.

Guayaquil, 13 de febrero del 2023

AUTOR

f. _____

Sánchez Guerrero, Edwin Josué



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE ARTES MUSICALES

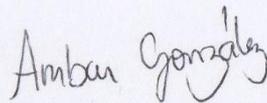
AUTORIZACIÓN

Yo, **González Castro, Ámbar del Rocío**

Autorizo a la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil a la publicación en la biblioteca de la institución del Trabajo de Titulación, **Música y acción: creación sonora aplicando la técnica de Bear McCreary para el tráiler del videojuego "Avatar, Frontiers of Pandora"**, cuyo contenido, ideas y criterios son de mi exclusiva responsabilidad y total autoría.

Guayaquil, 13 de febrero del 2023

AUTOR



f. _____

González Castro, Ámbar del Rocío



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES

CARRERA DE ARTES MUSICALES

AUTORIZACIÓN

Yo, **Sánchez Guerrero, Edwin Josué**

Autorizo a la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil a la publicación en la biblioteca de la institución del Trabajo de Titulación, **Música y acción: creación sonora aplicando la técnica de Bear McCreary para el tráiler del videojuego "Avatar, Frontiers of Pandora"**, cuyo contenido, ideas y criterios son de mi exclusiva responsabilidad y total autoría.

Guayaquil, 13 de febrero del 2023

AUTOR

f. _____

Sánchez Guerrero, Edwin Josué

REPORTE DE URKUND

Guayaquil, 31 de enero del 2023

**Lcdo.
Gustavo Daniel Vargas Prías, Mgs.
Director de la carrera de Música
Presente**

Estimado Licenciado:

Sírvase encontrar a continuación el presente Print correspondiente al informe del software anti-plagio URKUND, una vez que el mismo ha sido analizado y se ha procedido en conjunto con la estudiante AMBAR DEL ROCÍO GONZALES CASTRO a realizar la retroalimentación y correcciones respectivas de manejo de citas y referencias en el documento del Trabajo de Titulación de la mencionada estudiante.



The screenshot shows the URKUND interface with the following details:

- Documento: [Tesis.docx](#) (0157514736)
- Presentado: 2023-01-31 21:13 (-05:00)
- Presentado por: ambargonzalezcastro@hotmail.com
- Recibido: juan.mejia.uccg@anaysis.orkund.com
- Mensaje: Tesis Ambar y Josue [Mostrar el mensaje completo](#)

A message box indicates: "de estas 17 páginas, se componen de texto presente en 0 fuentes." On the right, a table titled "Lista de fuentes" is visible with columns for "Categoría" and "Enlace/nombre de archivo".

FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES CARRERA DE ARTES MUSICALES
TEMA: Música y acción: creación sonora aplicando la técnica de Bear McCreary para el tráiler del videojuego "Avatar, Frontiers of Pandora"
AUTORES: Ambar Del Rocío González Castro Edwin Jesús Sánchez Guerrero
TRABAJO DE TITULACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADO EN MÚSICA
TUTOR: Mgs. Mejía Juan Isidro
Guayaquil, 13 de febrero del 2023
FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES CARRERA DE ARTES MUSICALES
CERTIFICACIÓN Certificamos que el presente trabajo de titulación fue realizado en su totalidad por ÁMBAR DEL ROCÍO GONZÁLEZ CASTRO y EDWIN JOSUÉ SÁNCHEZ GUERRERO, como requerimiento para la obtención del título de LICENCIADO EN MÚSICA. TUTOR (A)

Atentamente,

Lic. Juan Isidro Mejía Peña, Mgs.

Revisor


Agradecimiento

De: Edwin Josué Sánchez Guerrero

Agradezco a todas las personas que han hecho este sueño posible:

A Dios por darme sabiduría y fortaleza incluso en los momentos más difíciles.

A mi padre Edwin, mi madre Raquel y mi hermana Gaby por el apoyo que me han brindado a lo largo de la carrera.

A mis profesores por ser tan comprensivos y pacientes, siempre dando lo mejor de sí en cada clase ayudándome a sacar lo mejor de mí.

A mi compañera de tesis Ámbar por confiar en mí, ser una gran amiga y hacer una dupla fantástica conmigo.

A mi psicóloga Maricruz por ayudarme a superar el punto más crítico de mi vida, gracias a ella estoy escribiendo esto.

A mi tutor Juan Isidro por siempre estar pendiente de nosotros y orientarnos en este proyecto.

A mis compañeros por todas las experiencias que sirvieron para nuestro desarrollo estudiantil y profesional.

Agradecimiento

De: Ámbar del Rocío González Castro

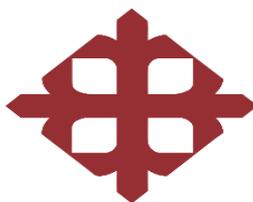
Primero, gracias a Dios por haberme dado la sabiduría, la fortaleza y por sobre todo nunca dejarme sola en todo este camino. Gracias porque les permitió a mis padres ver este sueño cumplido.

Gracias a mis padres Jorge, Rocío y a mi hermana Andrea por apoyarme y nunca dejarme caer ni desistir, a pesar del camino largo y duro, me han ayudado a levantarme.

A mis profesores por habernos ayudado a lo largo de nuestro desarrollo, por todos sus conocimientos y retroalimentaciones porque nos ayudaron a ser mejores.

A mi compañero de tesis Josué por ser el mejor compañero que pude tener, y más que un compañero, un amigo. Gracias por confiar en mí y por tu apoyo constante.

A nuestro tutor Juan Isidro por estar con nosotros en cada paso, guiándonos en el proyecto.



**UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE ARTES MUSICALES**

TRIBUNAL DE SUSTENTACIÓN

f. _____

Mgs. Alemania González Peñafiel

DECANA DE LA FACULTAD

f. _____

Mgs. Carlos Bravo Ollague

DOCENTE DE LA CARRERA



Firmado electrónicamente por:

**ALEX
FERNANDO
MORA COBO**

f. _____

Mgs. Alex Mora Cobo

OPONENTE

Contenido

Resumen	XIV
Abstract	XV
Introducción	2
Capítulo 1	3
1.1 Contexto de la investigación	3
1.2 Antecedentes.....	3
1.3 Problema de investigación	4
Fuente: Elaboración propia.....	4
1.4 Justificación	5
1.5 Objetivo General	5
1.5.1 Objetivos Específicos.....	5
1.6 Preguntas de investigación	6
1.7 Marco Teórico.....	6
1.7.1 Bear McCreary.....	6
1.7.2 Musicalizar.....	6
1.7.3 Sonido.....	6
1.7.4 Música para videojuegos.....	7
1.7.5 Recursos compositivos.....	7
1.7.6 Hit points.....	9
1.7.7 Banda sonora.....	9
1.7.8 Recursos musicales.....	9
1.7.9 Recursos tecnológicos para la musicalización.....	13
1.7.10 Procesos para la musicalización.....	13
Capítulo 2	15
2.1 Diseño de la investigación.....	15
2.2 Enfoque.....	15
2.3 Alcance.....	15
2.4 Instrumentos de investigación.....	15
2.4.1 Análisis documental.....	16
2.4.2 Análisis de partituras.....	16
2.4.3 Entrevista.....	16
2.5 Resultados.....	16
2.5.1 Análisis documental.....	16
2.5.2 Análisis de partituras.....	17
Fuente: Elaboración propia.....	20
2.5.3 De la entrevista.....	20
Capítulo 3	21
3.1 Título de la propuesta.....	21

3.2 Justificación de la propuesta	21
3.3 Objetivo de la propuesta	21
3.4 Descripción del producto artístico	21
Fuente: Elaboración propia	22
3.4.2 Instrumentación	23
3.4.3 Análisis de composición	23
Conclusiones	29
Recomendaciones	30
Referencias	31
Anexos	33

Índice de tablas

Tabla 1 Planteamiento del problema.....	4
Tabla 2 Análisis del tema "God of War"	17
Tabla 3 Análisis del tema "Memories of Mother".	19
Tabla 4 Análisis del tema "Deliverance".....	20
Tabla 5 Guion Musical del tráiler.	22
Tabla 6 Instrumentación.	23

Índice de imágenes

Figura 1 Leitmotiv principal del videojuego "God of War".....	8
Figura 2 Escala jónica.	10
Figura 3 Escala Dórica.	10
Figura 4 Escala eólica o menor natural.....	10
Figura 5 Escala menor armónica.....	10
Figura 6 Escala frigia.	11
Figura 7 Escala disminuida (tono - semitono).....	11
Figura 8 Escala disminuida (semitono - tono).....	11
Figura 9 Escala cromática.	11
Figura 10 Leitmotiv en "God of War"......	18
Figura 11 Análisis de unísono, octavas y power chords en "God Of War".	18
Figura 12 Modo dórico usado en el Leitmotiv de "Memories of Mother".....	19
Figura 13 Uso de semitonos para crear tensión y proximidad auditiva.....	20
Figura 14 Leitmotiv de "Pandora".....	23
Figura 15 Leitmotiv del Pterodáctilo.	24
Figura 16 Leitmotiv de los dinosaurios y caballos.	24
Figura 17 Leitmotiv de los dinosaurios y caballos.	25
Figura 18 Leitmotiv de militares y robots.....	25
Figura 19 Leitmotiv de jungla.	26
Figura 20 Leitmotiv de persecución.	26
Figura 21 Leitmotiv de Pterodáctilo 2.....	27
Figura 22 Leitmotiv de batalla.	27
Figura 23 Final heroico.....	28

Resumen

El objetivo de nuestra tesis es analizar cómo la música y la acción se relacionan para la musicalización de un tráiler de un videojuego llamado “Avatar, Frontiers of Pandora”, analizando las técnicas del compositor Bear McCreary y la aplicación de estos en el videojuego “God of War (2018)”. Para ilustrar esto, se ha elegido y analizado la estructura y composición de tres temas de la banda sonora llamados, “God of War”, “Memories of Mother” y “Deliverance”; dando como resultado la obtención de leitmotifs los cuales nos permitieron representar la majestuosidad del mundo de “Pandora”. El tráiler es un elemento clave en la promoción y marketing de un juego, ya que tiene el objetivo de atraer la atención del público y generar interés en el juego. La música juega un papel importante en esto, ya que puede ayudar a crear un ambiente emocional y darle una personalidad al juego. La técnica de Bear McCreary utiliza elementos de la música tradicional y étnica para lograr un sonido único y emocionante.

Palabras claves: creación sonora, técnica de Bear McCreary, tráiler de videojuegos, musicalización, composición.

Abstract

The objective of the project is to analyze how music and action are related for the musicalization of a trailer for a video game called "Avatar, Frontiers of Pandora", analyzing the techniques of composer Bear McCreary and their application in the video game "God of War (2018)". To illustrate this, the structure and composition of three songs from the soundtrack of the video game "God of War (2018)" called, "God of War", "Memories of Mother" and "Deliverance" have been chosen and analyzed. The trailer of a video game is a key element in the promotion and marketing of a game since it has the objective of attracting the attention of the public and generating interest in the game. Music plays an important role in this, as it can help set an emotional mood and give the game a personality. Bear McCreary's technique uses elements of traditional and ethnic music to achieve a unique and exciting sound.

Keywords: sound creation, Bear McCreary technique, video game trailer, filmscoring, composition.

Introducción

El siguiente trabajo de investigación tiene como objeto la musicalización de un tráiler de videojuego “Avatar, Frontiers of Pandora”, utilizando los recursos compositivos usados por Bear McCreary en la banda sonora del videojuego “God of War (2018)”.

Un tráiler tiene una gran importancia dentro del mundo del entretenimiento, gracias a que brinda un adelanto de la película, videojuego, serie de tv, etc. Ésta es una herramienta principal para conseguir que el público se interese en nuestro futuro producto. “El tráiler consiste en un resumen o en un pequeño adelanto de la obra, que se difunde con fines de publicidad y promoción.” (Merino & Perez Porto, 2015)

En el proceso de este proyecto se analizará recursos de tres obras musicales para la correcta musicalización y composición, de tal manera podernos ayudar a encaminar a futuros proyectos similares de forma práctica y teórica.

Para lograr el objetivo propuesto se realizarán transcripciones y el análisis de las composiciones de Bear McCreary para el videojuego God Of War (2018) en los temas “God Of War”, “Memories of Mother” y “Deliverance” para determinar las principales características de los temas e implementarlos de manera correcta en la composición.

Capítulo 1

1.1 Contexto de la investigación

A lo largo de la historia se han podido evidenciar obras musicales que han ayudado a la narración o acompañamiento de estas historias permitiendo crear una experiencia más realista. El tráiler es una forma de arte donde se presenta un adelanto de una obra, ya sea cinematográfica, televisiva o de videojuegos. Éste además de tener un video entretenido, lo acompaña una musicalización que le brinda al espectador sentimientos de intriga y gran expectativa sobre lo que se observa.

Según (Ruete, Herrero, & Castillo, 2018), en la industria de los videojuegos, desde los años 70' hasta los años 80', la musicalización dentro de los videojuegos era minimalista; pero a final de los años 80' la musicalización ya se hacía más presente por medio de líneas melódicas que caracterizaban cada videojuego.

Desde la llegada del *NES* (Nintendo Entertainment System), las campañas publicitarias llevadas a cabo por el equipo Nintendo SWAT fueron más y más notorias; éstas consistieron en telemercadotecnia que contenían musicalizaciones de acuerdo con las escenas televisivas y demostraciones en centros comerciales. (Mr Game Over, 2020)

Actualmente se siguen llevando a cabo las mismas estrategias publicitarias, a diferencia que las redes sociales son medio de difusión con más movimiento junto con los eventos en vivo donde se muestran los últimos avances de los videojuegos favoritos de todas las personas.

1.2 Antecedentes

En los antecedentes relacionados al film scoring y musicalización de videojuegos tenemos la tesis de Víctor Zambrano del 2022 con el tema "Creación de una composición para la escena tráiler "Toma de la Bastilla" del videojuego "Assasin's Creed Unity" base al análisis de recursos melódicos y técnicas orquestales usados en el tema "The Knight King" del compositor Ramin Djawadi. En este proyecto Zambrano musicaliza un tráiler de un videojuego en base a los recursos aprendidos

y del film scoring de una película. Creando así una “reconversión” de música de cine para videojuegos.

En la tesis de David Lara de la UDLA “Elaboración de un manual guía para a composición de musical incidental con un enfoque general en los procesos del film scoring aplicados en la musicalización de dos cortometrajes nacionales” se detalla paso a paso los procesos y ciertos tips para la creación de música para cine. Además, aplica los conceptos de este manual para musicalizar dos cortometrajes nacionales

Adicionalmente, está “Bandas sonoras: la magia de la música en el cine” de Christian Méndez de la Pontificia Universidad Javeriana en el cual se estudia la importancia de la banda sonora en la relación audiovisual en el cine y la capacidad que tiene generar emociones en el ser humano mediante la producción y realización de un podcast.

1.3 Problema de investigación

Se hizo la siguiente pregunta de investigación:

- ¿Cómo aplicar las técnicas compositivas de Bear McCreary para musicalizar el trailer del videojuego “Avatar, Frontiers of Pandora”?

Tabla 1 Planteamiento del problema.

Objetivo de estudio	Campo de acción	Tema de investigación
Técnicas compositivas de Bear McCreary.	Arreglos musicales, composición, film scoring, orquestación, musicalización.	Creación sonora aplicando la técnica de Bear McCreary para el tráiler del videojuego "Avatar, Frontiers of Pandora"

Fuente: Elaboración propia.

1.4 Justificación

Este proyecto está orientado a musicalizar un tráiler de un videojuego, lo cual sitúa nuestro trabajo como un proyecto que incentiva al desarrollo de la creación de música cinematográfica.

La musicalización se ha aplicado con mucha diversidad en los videojuegos, películas y tráilers. Este género corto, tráiler como producto audiovisual, genera mucha expectativa ya que hay que lograr la parte estética comercial, en el 2021, se generó \$180.000 millones en ventas y descargas de videojuegos; en otras palabras, lograr vender nuestro producto a una clientela expectante a nuevas experiencias audiovisuales.

A partir de nuestro proyecto se busca captar la atención de posibles jugadores del videojuego y fomentar el aprendizaje entre los músicos en formación a nivel nacional por medio del tráiler presentado. Siguiendo los principios de la musicalización dentro de la propuesta, se agregará motivos y recursos que envuelvan al espectador, y de este modo ofrecer un producto donde los posibles jugadores sientan una gran expectativa del videojuego observando el tráiler.

1.5 Objetivo General

Crear la musicalización para el tráiler del videojuego “Avatar, Frontiers of Pandora” aplicando la técnica compositiva usada por el compositor Bear McCreary en los temas “God of War”, “Memories of Mother” y “Deliverance”.

1.5.1 Objetivos Específicos.

- Analizar los recursos compositivos utilizados en los temas “God of War”, “Memories of Mother” y “Deliverance” de Bear McCreary.
- Interpretar la narrativa del tráiler de “Avatar, Frontiers of Pandora” para la selección de recursos compositivos.
- Utilizar los recursos compositivos seleccionados para la musicalización del tráiler del videojuego "Avatar Frontiers of Pandora" según su narrativa.

1.6 Preguntas de investigación

1. ¿Cuáles son los recursos musicales y compositivos de los temas “God of War”, “Memories of Mother” y “Deliverance” de Bear McCreary?
2. ¿Cuáles son las principales emociones y acciones que se visualizan en el tráiler “Avatar, Frontiers of Pandora”?
¿Cómo representar las emociones y acciones que se encuentran en el tráiler con los recursos musicales de Bear McCreary?

1.7 Marco Teórico

1.7.1 Bear McCreary.

Bear McCreary es un graduado Composición y artes de grabación de la prestigiosa Escuela de Música “USC Thornton” ubicada en Los Ángeles, California. Bear McCreary formaba parte de un pequeño y selecto grupo de protegidos del difunto y premiado compositor cinematográfico Elmer Bernstein. Aunque ahora está firmemente en la corriente principal de la composición cinematográfica, muchas de las primeras composiciones musicales de bandas sonoras de McCreary fueron para producciones cinematográficas independientes.

Es un compositor y músico de formación clásica. Es mejor conocido por su trabajo en la serie de televisión reimaginada Battlestar Galáctica. También es reconocido en el mundo de los videojuegos gracias a su impecable trabajo en la creación de la banda sonora del videojuego “God of War”. McCreary ganó el “The Game Awards” a la mejor banda sonora con “God of War” en 2018.

1.7.2 Musicalizar.

La musicalización es un proceso, donde se encuentra la consideración de tiempos, sincronización, mezcla y el dubbing, que complementa a las producciones visuales o imágenes con el apoyo de música, ayudando así a crear una experiencia más inmersiva y enfatizar las emociones que dicha obra quiere dar al espectador.

1.7.3 Sonido.

Según la RAE (2021) el sonido es: “Sensación producida en el órgano del oído por el movimiento vibratorio de los cuerpos, transmitido por un medio elástico, como el aire”.

Oxford Languages (2022) define al sonido como: “Conjunto de ondas que se propagan a través de un medio material (gas, líquido o sólido) produciendo en él variaciones de densidad y presión.

1.7.3.1 Soundscape.

Según R. Murray Schafer, creador del término, describe al Soundscape (paisaje sonoro) como el entorno acústico más inmediato. Éste refiere a los sonidos simultáneos característicos que acompaña a un paisaje o lugar.

1.7.4 Música para videojuegos.

Al igual que la industria cinematográfica, la industria de los videojuegos también utiliza obras musicales para obtener una experiencia de mayor calidad, estas obras son usadas en teasers, trailers, cinemáticas y gameplay.

Según McCreary (2018) “Mi método de composición para cualquier proyecto es a través de los personajes, ese es el punto de inicio, quiero una obra que capture el espíritu de un personaje sin saber dónde estaría en el videojuego”.

1.7.5 Recursos compositivos.

1.7.5.1 Cue.

(Suarez & Maruri , 2017) afirman que: “el cue es el inicio y final de la música en una escena, es decir donde empieza y termina la escena se tiene que dar comienzo y finalizar el Cue, sin poder extenderse más allá de la escena.”

1.7.5.2 Leitmotiv.

Es un motivo musical característico que se presenta repetidamente a lo largo de una obra y que asocia a un elemento narrativo que puede ser un personaje, un objeto, una idea o un sentimiento. El leitmotiv debe ser muy claramente reconocible. (Payri, 2010, párr. 2).

Oxford Languages (2022) define al leitmotiv como “Melodía o idea fundamental de una composición musical que se va repitiendo y desarrollando de distintas formas a lo largo de toda la composición”.

En el caso del videojuego God of War (2018) McCreary (2018) afirma: “Quiero algo que represente el espíritu de Kratos (protagonista del videojuego) algo que represente edad, sabudiría, poder y masculinidad entonces escribí este motivo que es como una marcha lenta”.

Figura 1 Leitmotiv principal del videojuego "God of War".

The image shows a musical score for the main leitmotif of the video game God of War. The score is written for a brass section and percussion. The instruments listed on the left are: B♭ Trumpet 1, B♭ Trumpet 2, Trombone 1, Trombone 2, Bass Trombone, Tuba, Timpani, Snare Drum, Bass Drum, and Cymbal. The music is in 4/4 time and features a slow, march-like tempo. The leitmotif is highlighted in a red shaded area across the score. The brass instruments play a series of notes, while the percussion provides a steady, rhythmic accompaniment. The score includes dynamic markings such as *f*, *ff*, and *mf*.

Fuente: Muscorescore.

1.7.5.3 Teoría de los afectos.

Esta técnica es mayormente conocida en la época Barroca, la teoría habla sobre que la música podía influir sobre el humor de una o varias personas. Dependiendo de los intervalos, tonalidades e incluso modulaciones, éstas provocarían una “pasión”. Existen ocho pasiones mayormente reconocibles: amor, dolor, alegría, furor, compasión, temor, presunción y admiración. (Sanz, 2012)

(Lara, 2017) expresa que: “Dichas pasiones y sentimientos se pueden expresar mediante elementos musicales, así: la alegría puede estar representada por el modo mayor, la consonancia, el registro agudo y el tiempo rápido; la tristeza por el modo

menor, la disonancia, el registro grave y el tiempo lento. En cuanto a la interpretación, la tristeza se puede expresar con el *legato* y la alegría con el *staccato*.”

1.7.6 Hit points.

Los “hits points” dentro de un video, son el momento exacto donde un movimiento cae o se conecta con la musicalización.

1.7.7 Banda sonora.

La Film Symphony Orchestra (2022) dice que: Se denomina banda sonora a la música cinematográfica compuesta especialmente para el cine. Este tipo de música desempeña una doble función: reforzar el significado de las ideas que, por sí solas, las imágenes no son capaces de expresar y, a su vez, establecer un vínculo narrativo continuo en el discurso cinematográfico, contribuyendo a dar credibilidad a la acción.

Las bandas sonoras les ponen música a las imágenes y con ello se consigue transmitir al espectador el paisaje sonoro que da credibilidad a una escena. Es muy habitual que se utilice el término banda sonora original (BSO) para referirnos únicamente a la música que se utiliza en una película, ya que es la parte sonora con más interés.

1.7.8 Recursos musicales.

Existen varios recursos compositivos que hemos aprendimos a lo largo de nuestra formación musical. A continuación, describiremos algunas técnicas que servirán para la elaboración de la composición.

1.7.8.1 Recursos armónicos.

1.7.8.1.1 Escalas modales.

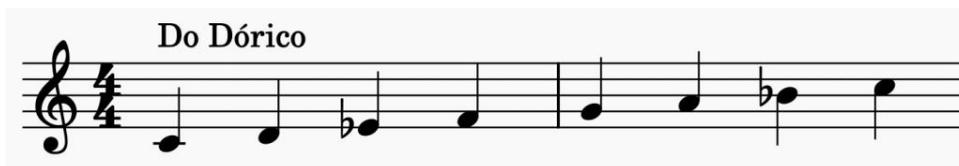
- **Jónico:** Modo mayor que utiliza la escala mayor natural su estructura es R 2 3 4 5 6 7 y su nota característica es la 4ta justa.

Figura 2 Escala jónica.



- **Dórico:** Modo menor parecido a la escala menor natural, su estructura es R 2 b3 4 5 6 b7 y su nota característica es la 6ta mayor.

Figura 3 Escala Dórica.



- **Eólico o menor natural:** Modo menor que utiliza la escala menor natural, su estructura es R 2 b3 4 5 b6 b7 y su nota característica es la 6ta menor.

Figura 4 Escala eólica o menor natural.



- **Eólico o menor armónico:** Modo menor alterado que utiliza la escala menor armónica, su estructura es R 2 b3 4 5 b6 7 y su nota característica es la 7ma mayor.

Figura 5 Escala menor armónica.



- **Frigio:** Modo menor parecido a la escala menor natural, su estructura es R b2 b3 4 5 b6 b7 y su nota característica es la 2da menor.

Figura 6 Escala frigia.



1.7.8.1.2 Escalas disminuidas.

Existen 2 tipos de escalas según el patrón que sigan: Tono-Semitono o Semitono-Tono

Figura 7 Escala disminuida (tono - semitono).



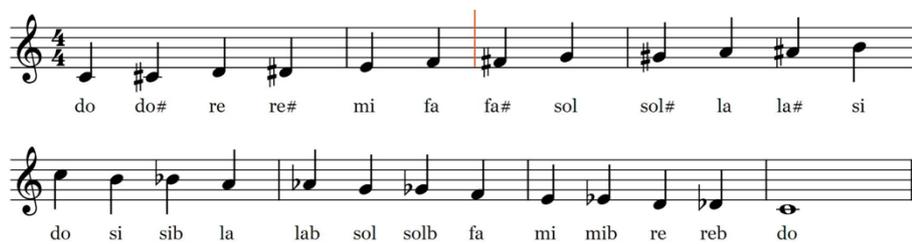
Figura 8 Escala disminuida (semitono - tono).



1.7.8.1.3 Escala cromática.

Una escala que se divide en 12 intervalos por semitono.

Figura 9 Escala cromática.



1.7.8.1.4 Acordes.

Un acorde es la unión de dos o más notas diferentes sonando en simultaneo y que constituyen una unidad armónica.

1.7.8.2 Técnica de arreglos.

- **Unísono:** Cuando dos o más voces o instrumentos hacen una frase melódica exactamente en el mismo rango (Herrera, 2022)
- **Octavas:** Se aplica de mismo modo que el recurso anterior, pero con la diferencia que éste se aplica en un rango más arriba.
- **Soli:** que se aplica a un grupo de instrumentos, de viento en general, en el que todos tocan la misma figuración, con densidad dos o superior.
- **Concertado:** se entiende cuando todos los instrumentos de viento de la orquesta están tocando soli.
- **Tutti:** se produce cuando la orquesta está tocando la misma figuración.
- **Double lead:** Consiste en duplicar la top note una octava abajo.
- **Three way close:** Usa tres notas en acorde cerrado y puede usarse también las tensiones disponibles.
- **Four way close:** Usa cuatro notas en acorde cerrado y puede usarse también las tensiones disponibles.
- **Drop 2:** La segunda voz de un acorde cerrado se baja una octava dando como resultado un acorde abierto.
- **Drop 2+4:** La segunda y cuarta voz de un acorde cerrado se baja una octava dando como resultado un acorde abierto.

1.7.8.3 Recursos melódicos.

- **Arpeggios:** Son las notas que componen el acorde usado.
- **Tensiones:** Son las notas adicionales al acorde usado.
- **Aproximaciones cromáticas:** Aproximar una nota a otra por semitonos ascendentes o descendentes.

1.7.8.4 Modulación.

En música tonal la modulación es la acción de cambiar a otra tonalidad durante el desarrollo de una obra.

1.7.9 Recursos tecnológicos para la musicalización.

1.7.9.1 Bancos de sonidos.

Según (Suarez & Maruri , 2017) un banco de sonidos es “Un conjunto o colección de sonidos, especialmente de instrumentos simulados en MIDI.”

1.7.9.1.1 Foley o efecto de sala.

Los foleys son parte del proceso de posproducción, es considerado como el arte de crear o agregar efectos de sonidos cotidianos personalizados en un producto audiovisual. Estos sonidos son grabados en sincronización con la Figura.

1.7.9.3 DAW.

DAW (Digital Audio Workstation) tiene como significado “estación de trabajo de audio digital). Éste es un programa o software que permite grabar audio (voces o instrumentos), editar, procesar, mezclar varios tracks de audio, crear loops, post producir y plugins VST: efectos e instrumentos virtuales.

1.7.10 Procesos para la musicalización.

1.7.10.1 Consideración de tiempos.

Para la correcta realización de la musicalización, el compositor debe tener en cuenta el *Cue* de cada escena. Las imágenes en pantalla tienen un silencio o cambio del cual hay que considerar.

1.7.10.2 Sincronización.

Gracias a los avances tecnológicos, la sincronización entre audio y video es más rápida. Por medio de varios programas como Adobe Premiere, VN, Cap Cut, entre otros.

1.7.10.3 Mezcla.

(Lara, 2017) expresa que: “Una vez grabada la música se pasa a la fase de mezcla (mix) y masterización (mastering) de la misma. El encargado es un ingeniero de sonido, muchas veces el mismo a cargo de la grabación, bajo la supervisión del compositor.”

1.7.10.4 Dubbing.

El proceso de dubbing se refiere a la combinación final de todos los elementos de audio grabados, como los diálogos, la banda sonora y los efectos de sonido. Sin embargo, en el tráiler seleccionado, no se incluyen diálogos y por lo tanto, el proceso de dubbing solo se centrará en la mezcla de la música, el video y los efectos de sonido.

Capítulo 2

2.1 Diseño de la investigación.

Para el siguiente trabajo de investigación se utilizará el método inductivo. El método inductivo refiere en sacar conclusiones generales a partir de los específicos. (Pacheco, 2000)

A partir del análisis de los temas “God of War”, “Memories of Mother” y “Deliverance” se extraerán recursos que se adaptarán para la composición del tráiler propuesto, “Avatar, Frontiers of Pandora”.

2.2 Enfoque.

Durante la presente investigación, se empleará el método cualitativo. Según (Ávila , 2017), (Sagñay, 2022) y (Suarez & Maruri , 2017) emplear el enfoque cualitativo permite desarrollar y entender a los compositores el punto de vista, opiniones experiencias y vivencias desde el enfoque de la persona que la vive.

2.3 Alcance.

El alcance de este trabajo investigativo es de tipo descriptivo debido a la observación e interpretación de los recursos analizados anteriormente.

El estudio descriptivo “busca especificar propiedades y características importantes de cualquier fenómeno que se analice. Describe tendencias de un grupo o población” (Hernández Sampieri, 2014).

Según (Vara, 2012), la investigación descriptiva permite “describir con mayor precisión y fidelidad posible, una realidad empresarial o un mercado internacional o local... No solo se basa en data primaria.”

2.4 Instrumentos de investigación.

(Lopez Regalado, 2011) Los instrumentos de investigación son un recurso que el analista usa para acercarse y obtener información de los fenómenos a investigar.

2.4.1 Análisis documental.

Para el análisis de documentos de este proyecto se utilizaron documentos varios, como tesis de grado, libros físicos y/o digitales, páginas web, publicaciones y entrevistas grabadas.

2.4.2 Análisis de partituras.

Nos permite conocer e identificar ideas y recursos que componen la pieza musical además de que nos ayuda identificar la estructura de las canciones. (Suntaxi, 2019)

2.4.3 Entrevista.

Las entrevistas nos permiten obtener información de primera mano de personas especializadas en temas específicos. Éste se adapta al contexto y se puede obtener información detallada y profunda.

2.5 Resultados.

2.5.1 Análisis documental.

En una entrevista para el canal de YouTube de Playstation Bear McCreary afirma que su método de composición para cualquier proyecto es a través de los personajes, en el caso de God of War (2018) él dice que el juego tiene personajes con un nivel de desarrollo increíble combinado con una buena historia, más que cualquier otro juego de la franquicia. La clave de sus obras radica en hacer música en base a las características que representa un personaje. Además, explica que el leitmotiv de la canción “God of War” representa la relación del personaje con otros personajes, lo que permite una conexión padre e hijo de Kratos con Atreus.

De la tesis de Lara (2017) “Elaboración de un manual guía para composición de música incidental con enfoque general en los procesos de film scoring aplicados en la musicalización de dos cortometrajes nacionales” se obtuvo información sobre como orquestar correctamente y las habilidades que un buen orquestador debe tener según expertos como Bang, Jacob, Kennan & Grantham. Además, Belkin explica

como la funcionalidad de los planos sonoros y la importancia que cada uno tiene en la obra.

En la entrevista a Ríos (2021) el sostiene que el film scoring es una arte y negocio de componer para películas, televisión, multimedia. El objetivo de estas obras y la funcionalidad que permiten mejorar la experiencia del espectador. Adicionalmente habla sobre las diferentes técnicas compositivas y los diferentes recursos a utilizar dependiendo de lo que requiera la escena y las emociones que busca generar en el **No se encuentran entradas de índice.**espectador.

2.5.2 Análisis de partituras.

2.5.2.1 Análisis del tema *God of War*.

Tabla 2 Análisis del tema "*God of War*"

Tonalidad	C menor, A menor
Métrica	4/4
Tempo	72bpm, 76bpm
Forma	AA´B A puente A
Recursos compositivos utilizados	Leitmotiv, escala menor armónica, modulación, modo lidio, modo eólico, modo frigio, dinámicas, ostinato, arpeggios, acorde sus4, power chords.
Técnicas de arreglos utilizadas	unísonos, octavas, double lead, soli
Voces	Soprano, alto, tenor, bajo
Sección maderas	Piccolo, flautas, oboe, clarinete, saxofón, fagot
Sección metales	Cornos, trompetas, trombones, bombardino, tuba
Sección percusión	Bombo, platillos, timpani, percusion
Sección cuerdas	Violines, dulcimer, viola, violoncello, contrabajo

Fuente: Elaboración propia.

2.5.2.2 Análisis del tema *Memories of Mother*.

Tabla 3 Análisis del tema "Memories of Mother".

Tonalidad	D menor, E menor
Métrica	$\frac{3}{4}$
Tempo	70 bpm
Forma	Intro A puente B Outro
Recursos compositivos utilizados	Modo eólico y dórico, notas de paso, power chords, modulación, acordes sus4
Técnica de arreglos utilizadas	unísonos, octavas, double lead, soli
Voces	Soprano, alto, tenor, bajo
Sección maderas	Piccolo, flauta, oboe, clarinete, fagot
Sección metales	Cornos, trombones, trompetas
Sección percusión	Timpani, triángulo, toms
Sección cuerdas	Violines, dulcimer, viola, violoncello, contrabajo

Fuente: Elaboración propia.

Figura 12 Modo dórico usado en el Leitmotiv de "Memories of Mother".

The image shows a musical score for strings in D minor, 3/4 time. The score includes staves for Violin I, Violin II, Viola, Violoncello, and Contrabajo. The key signature has one flat (Bb) and the time signature is 3/4. The Dorian mode is used, which is characterized by a natural second degree (D-F-G-A-Bb-C). A red box highlights a specific note in the Cello part, which is a natural B (B natural), indicating the Dorian mode.

Fuente: Elaboración propia.

2.5.2.3 Análisis del tema Deliverance.

Tabla 4 Análisis del tema "Deliverance".

Tonalidad	C menor, B menor
Métrica	4/4
Tempo	160 bpm
Forma	AA´ puente B puente B´
Recursos compositivos utilizados	leitmotiv, modulación, modo dórico y eólico, notas de paso, cromatismo
Técnica de arreglos utilizadas	unísonos, octavas, double lead, soli
Voces	Soprano, alto, tenor, bajo
Sección metales	Tuba, trombón
Sección percusión	Timpani, bombo
Sección cuerdas	Violines, dulcimer, viola, violoncello

Fuente: Elaboración propia.

Figura 13 Uso de semitonos para crear tensión y proximidad auditiva.



Fuente: Elaboración propia.

2.5.3 De la entrevista.

Para nuestro proyecto, tuvimos una entrevista con el Mgs. Milton Sancan, profesor de la carrera de Animación Digital de la UCSG. La entrevista nos ayudó a tener una percepción más clara del mundo de los negocios de los videojuegos y como es el proceso para la elaboración de uno, específicamente la musicalización.

El Mgs. Sancan nos habló sobre la industria ecuatoriana, la misma que elige escoger, buscar proyectos o trabajos fuera del país ya que éstos tienden a ser más diversos. Con respecto al ámbito musical, los diseñadores de videojuegos ecuatorianos tienen distintas elecciones tanto dentro como fuera del país. Para que la musicalización del videojuego sea inmersiva, el músico primero juega todo el videojuego para la recolección de datos sobre el juego.

Capítulo 3

3.1 Título de la propuesta.

Elaboración de la banda sonora para el tráiler del videojuego "Avatar, Frontiers of Pandora"

3.2 Justificación de la propuesta.

La industria musical cinematográfica de nuestro país se encuentra en constante crecimiento. Debido a esto, es muy importante la contribución de todos los músicos ecuatorianos. Este proyecto servirá como precedente aportando conceptos, recursos y experiencia a los músicos de nuestro país para fomentar el desarrollo de nuestra industria musical cinematográfica.

3.3 Objetivo de la propuesta.

Musicalizar el tráiler del videojuego "Avatar, Frontiers of Pandora", implementando los recursos compositivos utilizados por Bear McCreary en los temas "God of War", "Memories of Mother" y "Deliverance" del videojuego God Of War (2018).

3.4 Descripción del producto artístico.

El nombre de la composición musical es "Pandora" que busca reflejar todos los paisajes y acontecimientos vividos en el mundo de Pandora.

La musicalización está compuesta por varios leitmotiv que representan varios paisajes y situaciones que ocurren a lo largo del tráiler, en conjunto con los instrumentos que buscan representar a cada uno de los personajes.

La obra musical está compuesta en E menor, con modulaciones a C menor y B menor. La métrica está dividida, la primera mitad está en 6/8 y la segunda está en 4/4, por motivos de sincronización y estética en algunos momentos se incluyeron compases de 3/4 y cambios de tempo.

El formato instrumental utilizado es similar al de orquesta sinfónica con adición de 2 guitarras eléctricas, 1 bajo eléctrico y 1 fontomfrom africano. La estructura de la obra es diferente a la estructura de los 3 temas escogidos como referencia; debido a que cada una representa personajes o contextos diferentes. La forma de "Pandora" está ligada al guion musical del video.

La sonorización está compuesta por varios efectos de sonido sacados de internet.

3.4.1 Guion Musical.

Tabla 5 Guion Musical del tráiler.

ESCENAS	COMPÁS	CUE	DESCRIPCIÓN	EMOCIÓN
1	1 – 10	0:03 – 00:27	Jungla y aparición avatar - Pterodáctilo.	Tranquilidad, epicidad.
2	11 – 12	00:27 – 00:31	Logo Estudio desarrollador.	-
3	13 – 21	00:31 – 00:52	Naturaleza, hongos y animales pequeños - medianos.	Serenidad, alegría, paz.
4	22 – 33	00:52 – 01:18	Naturaleza a campo abierto, caballos y dinosaurios.	Serenidad, alegría, inmensidad.
5	34 – 39	01:18 – 01:30	Robots, helicópteros, humanos y guerra.	Terror, miedo, aprensión.
6	40 – 59	01:30 – 02:02	Paz, primer avatar, inicio de la guerra y persecución épica.	Tensión, caos, asedio.
7	60 – 86	02:02 – 02:40	Segundo avatar, alejamiento de cámara, vuelo hacia el horizonte y fin.	Alerta, acecho, heroísmo, optimismo.
8	-	02:40 – 02:48	Créditos.	-

Fuente: Elaboración propia.

3.4.2 Instrumentación.

Tabla 6 Instrumentación.

Sección	Instrumento
Viento de Madera	Oboe
Viento de Metal	Corno francés, 2 trompetas en Bb, 2 trombones
Voz	Soprano, alto, tenor, bajo
Cuerda percutida	2 guitarras eléctricas, bajo eléctrico
Cuerda frotada	2 violines, viola, cello, contrabajo
Percusión	Fontomfrom africano

Fuente: Elaboración propia.

3.4.3 Análisis de composición.

3.4.3.1 Tema de Pandora.

El motivo de Pandora es ejecutado por la sección de cuerdas frotadas y el oboe, el objetivo de este motivo es transmitir paz, serenidad y armonía. En conjunto con el cálido timbre de las cuerdas frotadas y el oboe se alcanza el objetivo deseado.

Figura 14 Leitmotiv de "Pandora".

The musical score for the Pandora leitmotif is presented in 6/8 time with a key signature of one sharp (F#). The score includes parts for Oboe and five string instruments: Violin I, Violin II, Viola, Cello, and Contrabass. The Oboe part begins with a melody marked *mp* (mezzo-piano) and later reaches a *f* (forte) dynamic. The string instruments enter later in the piece, with Violin I and Violin II playing a melody marked *mp* and *mf* (mezzo-forte). The Viola, Cello, and Contrabass parts provide harmonic support with a steady rhythm, also marked *mp* and *mf*.

Fuente: Elaboración propia.

3.4.3.2 Tema del Pterodáctilo.

El leitmotiv del pterodáctilo es ejecutado por las 2 trompetas en Bb, su composición fue inspirada en los acordes sus4 que usa Bear McCreary en sus composiciones. Los acordes sus4 tiene esa particularidad de destacar creando sensaciones épicas y heroicas.

Figura 15 Leitmotiv del Pterodáctilo.

2 Trompetas en si^b

2 Trombones

Fuente: Elaboración propia.

3.4.3.3 Tema de los dinosaurios y caballos.

El corno francés y los 2 trombones son los encargados de representar a los caballos y dinosaurios que al ser animales más grandes e imponentes combinan perfectamente con los timbres de registros de estos instrumentos. Además, se usa un acorde maj7 y el modo frigio en la parte final para dar una sensación de calma y serenidad. Se usa compás de $\frac{3}{4}$ por motivos de sincronización.

Figura 16 Leitmotiv de los dinosaurios y caballos.

22

Corno en fa

2 Trompetas en si^b

2 Trombones

Fuente: Elaboración propia.

Figura 17 Leitmotiv de los dinosaurios y caballos.

Fuente: Elaboración propia.

3.4.3.4 Tema de militares y robots.

El leitmotiv de los militares y robots son ejecutados por las guitarras eléctricas y por el bajo eléctrico que combinados crean una atmósfera futurista y “robotizada”. En el tema “Deliverance” Bear McCreary en God Of War (2018) usa los semitonos para representar la maldad, asedio y agresividad del antagonista Baldur. A partir de este recurso surge la creación del leitmotiv de los militares y robots que, utilizando los semitonos, acordes menores y sus4 consiguen implementar la técnica compositiva de Bear McCreary.

Figura 18 Leitmotiv de militares y robots.

Fuente: Elaboración propia.

3.4.3.5 Tema de Jungla.

Las voces son las encargadas del motivo de la jungla que tiene como objetivo transmitir incertidumbre, miedo y tensión. Está formado por acordes semidisminuidos que cuentan con su característico intervalo de quinta disminuida que produce una sonoridad bastante disonante. Además, cuenta con un acorde Cdim7 que da una sonoridad más tenebrosa y tensa debido a que está formado por 2 tritonos.

Figura 19 Leitmotiv de jungla.

The musical score for 'Tema de Jungla' consists of two staves. The top staff is labeled 'Soprano y Alto' and the bottom staff is labeled 'Tenor y Bajo'. Both staves are in a key signature of two flats (B-flat and E-flat) and a 4/4 time signature. The music features a series of chords with a diminished fifth interval, creating a dissonant and tense atmosphere. The dynamics are marked 'pp' (pianissimo) in green. The score starts at measure 40. There are red wedge-shaped markings at the end of the first and second measures of each staff.

Fuente: Elaboración propia.

3.4.3.6 Tema de Persecución.

Este motivo es ejecutado por la sección de cuerda frotada y por la sección de cuerda percutada. Los intervalos de sexta menor crea una sonoridad siniestra y maligna. Las acentuaciones proporcionan variación rítmica y los cromatismos demuestran proximidad auditiva.

Figura 20 Leitmotiv de persecución.

The musical score for 'Tema de Persecución' is a multi-staff score. The instruments listed on the left are: Oatarrá eléctrica 1, Oatarrá eléctrica 2, Bajo eléctrico, Violín I, Violín II, Viola, Cello, and Contrabass. The score is in a key signature of two flats and a 4/4 time signature. It features a complex rhythmic pattern with many accents and chromatic movements, particularly in the string sections. The score starts at measure 47. There are red wedge-shaped markings at the end of the first and second measures of the Violín I staff.

Fuente: Elaboración propia.

3.4.3.7 Tema de Pterodáctilo 2.

Figura 21 Leitmotiv de Pterodáctilo 2.

The musical score for 'Tema de Pterodáctilo 2' is presented in a multi-staff format. It includes parts for Trompeta en si b 1, Trompeta en si b 2, Violin I, Violin II, Viola, Cello, and Contrabass. The score is written in a key signature of two flats (B-flat and E-flat) and a 4/4 time signature. The music features a prominent leitmotif consisting of a sequence of notes: G2, A2, B2, C3, D3, E3, F3, G3, A3, B3, C4, D4, E4, F4, G4, A4, B4, C5, D5, E5, F5, G5, A5, B5, C6, D6, E6, F6, G6, A6, B6, C7, D7, E7, F7, G7, A7, B7, C8, D8, E8, F8, G8, A8, B8, C9, D9, E9, F9, G9, A9, B9, C10, D10, E10, F10, G10, A10, B10, C11, D11, E11, F11, G11, A11, B11, C12, D12, E12, F12, G12, A12, B12, C13, D13, E13, F13, G13, A13, B13, C14, D14, E14, F14, G14, A14, B14, C15, D15, E15, F15, G15, A15, B15, C16, D16, E16, F16, G16, A16, B16, C17, D17, E17, F17, G17, A17, B17, C18, D18, E18, F18, G18, A18, B18, C19, D19, E19, F19, G19, A19, B19, C20, D20, E20, F20, G20, A20, B20, C21, D21, E21, F21, G21, A21, B21, C22, D22, E22, F22, G22, A22, B22, C23, D23, E23, F23, G23, A23, B23, C24, D24, E24, F24, G24, A24, B24, C25, D25, E25, F25, G25, A25, B25, C26, D26, E26, F26, G26, A26, B26, C27, D27, E27, F27, G27, A27, B27, C28, D28, E28, F28, G28, A28, B28, C29, D29, E29, F29, G29, A29, B29, C30, D30, E30, F30, G30, A30, B30, C31, D31, E31, F31, G31, A31, B31, C32, D32, E32, F32, G32, A32, B32, C33, D33, E33, F33, G33, A33, B33, C34, D34, E34, F34, G34, A34, B34, C35, D35, E35, F35, G35, A35, B35, C36, D36, E36, F36, G36, A36, B36, C37, D37, E37, F37, G37, A37, B37, C38, D38, E38, F38, G38, A38, B38, C39, D39, E39, F39, G39, A39, B39, C40, D40, E40, F40, G40, A40, B40, C41, D41, E41, F41, G41, A41, B41, C42, D42, E42, F42, G42, A42, B42, C43, D43, E43, F43, G43, A43, B43, C44, D44, E44, F44, G44, A44, B44, C45, D45, E45, F45, G45, A45, B45, C46, D46, E46, F46, G46, A46, B46, C47, D47, E47, F47, G47, A47, B47, C48, D48, E48, F48, G48, A48, B48, C49, D49, E49, F49, G49, A49, B49, C50, D50, E50, F50, G50, A50, B50, C51, D51, E51, F51, G51, A51, B51, C52, D52, E52, F52, G52, A52, B52, C53, D53, E53, F53, G53, A53, B53, C54, D54, E54, F54, G54, A54, B54, C55, D55, E55, F55, G55, A55, B55, C56, D56, E56, F56, G56, A56, B56, C57, D57, E57, F57, G57, A57, B57, C58, D58, E58, F58, G58, A58, B58, C59, D59, E59, F59, G59, A59, B59, C60, D60, E60, F60, G60, A60, B60, C61, D61, E61, F61, G61, A61, B61, C62, D62, E62, F62, G62, A62, B62, C63, D63, E63, F63, G63, A63, B63, C64, D64, E64, F64, G64, A64, B64, C65, D65, E65, F65, G65, A65, B65, C66, D66, E66, F66, G66, A66, B66, C67, D67, E67, F67, G67, A67, B67, C68, D68, E68, F68, G68, A68, B68, C69, D69, E69, F69, G69, A69, B69, C70, D70, E70, F70, G70, A70, B70, C71, D71, E71, F71, G71, A71, B71, C72, D72, E72, F72, G72, A72, B72, C73, D73, E73, F73, G73, A73, B73, C74, D74, E74, F74, G74, A74, B74, C75, D75, E75, F75, G75, A75, B75, C76, D76, E76, F76, G76, A76, B76, C77, D77, E77, F77, G77, A77, B77, C78, D78, E78, F78, G78, A78, B78, C79, D79, E79, F79, G79, A79, B79, C80, D80, E80, F80, G80, A80, B80, C81, D81, E81, F81, G81, A81, B81, C82, D82, E82, F82, G82, A82, B82, C83, D83, E83, F83, G83, A83, B83, C84, D84, E84, F84, G84, A84, B84, C85, D85, E85, F85, G85, A85, B85, C86, D86, E86, F86, G86, A86, B86, C87, D87, E87, F87, G87, A87, B87, C88, D88, E88, F88, G88, A88, B88, C89, D89, E89, F89, G89, A89, B89, C90, D90, E90, F90, G90, A90, B90, C91, D91, E91, F91, G91, A91, B91, C92, D92, E92, F92, G92, A92, B92, C93, D93, E93, F93, G93, A93, B93, C94, D94, E94, F94, G94, A94, B94, C95, D95, E95, F95, G95, A95, B95, C96, D96, E96, F96, G96, A96, B96, C97, D97, E97, F97, G97, A97, B97, C98, D98, E98, F98, G98, A98, B98, C99, D99, E99, F99, G99, A99, B99, C100, D100, E100, F100, G100, A100, B100, C101, D101, E101, F101, G101, A101, B101, C102, D102, E102, F102, G102, A102, B102, C103, D103, E103, F103, G103, A103, B103, C104, D104, E104, F104, G104, A104, B104, C105, D105, E105, F105, G105, A105, B105, C106, D106, E106, F106, G106, A106, B106, C107, D107, E107, F107, G107, A107, B107, C108, D108, E108, F108, G108, A108, B108, C109, D109, E109, F109, G109, A109, B109, C110, D110, E110, F110, G110, A110, B110, C111, D111, E111, F111, G111, A111, B111, C112, D112, E112, F112, G112, A112, B112, C113, D113, E113, F113, G113, A113, B113, C114, D114, E114, F114, G114, A114, B114, C115, D115, E115, F115, G115, A115, B115, C116, D116, E116, F116, G116, A116, B116, C117, D117, E117, F117, G117, A117, B117, C118, D118, E118, F118, G118, A118, B118, C119, D119, E119, F119, G119, A119, B119, C120, D120, E120, F120, G120, A120, B120, C121, D121, E121, F121, G121, A121, B121, C122, D122, E122, F122, G122, A122, B122, C123, D123, E123, F123, G123, A123, B123, C124, D124, E124, F124, G124, A124, B124, C125, D125, E125, F125, G125, A125, B125, C126, D126, E126, F126, G126, A126, B126, C127, D127, E127, F127, G127, A127, B127, C128, D128, E128, F128, G128, A128, B128, C129, D129, E129, F129, G129, A129, B129, C130, D130, E130, F130, G130, A130, B130, C131, D131, E131, F131, G131, A131, B131, C132, D132, E132, F132, G132, A132, B132, C133, D133, E133, F133, G133, A133, B133, C134, D134, E134, F134, G134, A134, B134, C135, D135, E135, F135, G135, A135, B135, C136, D136, E136, F136, G136, A136, B136, C137, D137, E137, F137, G137, A137, B137, C138, D138, E138, F138, G138, A138, B138, C139, D139, E139, F139, G139, A139, B139, C140, D140, E140, F140, G140, A140, B140, C141, D141, E141, F141, G141, A141, B141, C142, D142, E142, F142, G142, A142, B142, C143, D143, E143, F143, G143, A143, B143, C144, D144, E144, F144, G144, A144, B144, C145, D145, E145, F145, G145, A145, B145, C146, D146, E146, F146, G146, A146, B146, C147, D147, E147, F147, G147, A147, B147, C148, D148, E148, F148, G148, A148, B148, C149, D149, E149, F149, G149, A149, B149, C150, D150, E150, F150, G150, A150, B150, C151, D151, E151, F151, G151, A151, B151, C152, D152, E152, F152, G152, A152, B152, C153, D153, E153, F153, G153, A153, B153, C154, D154, E154, F154, G154, A154, B154, C155, D155, E155, F155, G155, A155, B155, C156, D156, E156, F156, G156, A156, B156, C157, D157, E157, F157, G157, A157, B157, C158, D158, E158, F158, G158, A158, B158, C159, D159, E159, F159, G159, A159, B159, C160, D160, E160, F160, G160, A160, B160, C161, D161, E161, F161, G161, A161, B161, C162, D162, E162, F162, G162, A162, B162, C163, D163, E163, F163, G163, A163, B163, C164, D164, E164, F164, G164, A164, B164, C165, D165, E165, F165, G165, A165, B165, C166, D166, E166, F166, G166, A166, B166, C167, D167, E167, F167, G167, A167, B167, C168, D168, E168, F168, G168, A168, B168, C169, D169, E169, F169, G169, A169, B169, C170, D170, E170, F170, G170, A170, B170, C171, D171, E171, F171, G171, A171, B171, C172, D172, E172, F172, G172, A172, B172, C173, D173, E173, F173, G173, A173, B173, C174, D174, E174, F174, G174, A174, B174, C175, D175, E175, F175, G175, A175, B175, C176, D176, E176, F176, G176, A176, B176, C177, D177, E177, F177, G177, A177, B177, C178, D178, E178, F178, G178, A178, B178, C179, D179, E179, F179, G179, A179, B179, C180, D180, E180, F180, G180, A180, B180, C181, D181, E181, F181, G181, A181, B181, C182, D182, E182, F182, G182, A182, B182, C183, D183, E183, F183, G183, A183, B183, C184, D184, E184, F184, G184, A184, B184, C185, D185, E185, F185, G185, A185, B185, C186, D186, E186, F186, G186, A186, B186, C187, D187, E187, F187, G187, A187, B187, C188, D188, E188, F188, G188, A188, B188, C189, D189, E189, F189, G189, A189, B189, C190, D190, E190, F190, G190, A190, B190, C191, D191, E191, F191, G191, A191, B191, C192, D192, E192, F192, G192, A192, B192, C193, D193, E193, F193, G193, A193, B193, C194, D194, E194, F194, G194, A194, B194, C195, D195, E195, F195, G195, A195, B195, C196, D196, E196, F196, G196, A196, B196, C197, D197, E197, F197, G197, A197, B197, C198, D198, E198, F198, G198, A198, B198, C199, D199, E199, F199, G199, A199, B199, C200, D200, E200, F200, G200, A200, B200, C201, D201, E201, F201, G201, A201, B201, C202, D202, E202, F202, G202, A202, B202, C203, D203, E203, F203, G203, A203, B203, C204, D204, E204, F204, G204, A204, B204, C205, D205, E205, F205, G205, A205, B205, C206, D206, E206, F206, G206, A206, B206, C207, D207, E207, F207, G207, A207, B207, C208, D208, E208, F208, G208, A208, B208, C209, D209, E209, F209, G209, A209, B209, C210, D210, E210, F210, G210, A210, B210, C211, D211, E211, F211, G211, A211, B211, C212, D212, E212, F212, G212, A212, B212, C213, D213, E213, F213, G213, A213, B213, C214, D214, E214, F214, G214, A214, B214, C215, D215, E215, F215, G215, A215, B215, C216, D216, E216, F216, G216, A216, B216, C217, D217, E217, F217, G217, A217, B217, C218, D218, E218, F218, G218, A218, B218, C219, D219, E219, F219, G219, A219, B219, C220, D220, E220, F220, G220, A220, B220, C221, D221, E221, F221, G221, A221, B221, C222, D222, E222, F222, G222, A222, B222, C223, D223, E223, F223, G223, A223, B223, C224, D224, E224, F224, G224, A224, B224, C225, D225, E225, F225, G225, A225, B225, C226, D226, E226, F226, G226, A226, B226, C227, D227, E227, F227, G227, A227, B227, C228, D228, E228, F228, G228, A228, B228, C229, D229, E229, F229, G229, A229, B229, C230, D230, E230, F230, G230, A230, B230, C231, D231, E231, F231, G231, A231, B231, C232, D232, E232, F232, G232, A232, B232, C233, D233, E233, F233, G233, A233, B233, C234, D234, E234, F234, G234, A234, B234, C235, D235, E235, F235, G235, A235, B235, C236, D236, E236, F236, G236, A236, B236, C237, D237, E237, F237, G237, A237, B237, C238, D238, E238, F238, G238, A238, B238, C239, D239, E239, F239, G239, A239, B239, C240, D240, E240, F240, G240, A240, B240, C241, D241, E241, F241, G241, A241, B241, C242, D242, E242, F242, G242, A242, B242, C243, D243, E243, F243, G243, A243, B243, C244, D244, E244, F244, G244, A244, B244, C245, D245, E245, F245, G245, A245, B245, C246, D246, E246, F246, G246, A246, B246, C247, D247, E247, F247, G247, A247, B247, C248, D248, E248, F248, G248, A248, B248, C249, D249, E249, F249, G249, A249, B249, C250, D250, E250, F250, G250, A250, B250, C251, D251, E251, F251, G251, A251, B251, C252, D252, E252, F252, G252, A252, B252, C253, D253, E253, F253, G253, A253, B253, C254, D254, E254, F254, G254, A254, B254, C255, D255, E255, F255, G255, A255, B255, C256, D256, E256, F256, G256, A256, B256, C257, D257, E257, F257, G257, A257, B257, C258, D258, E258, F258, G258, A258, B258, C259, D259, E259, F259, G259, A259, B259, C260, D260, E260, F260, G260, A260, B260, C261, D261, E261, F261, G261, A261, B261, C262, D262, E262, F262, G262, A262, B262, C263, D263, E263, F263, G263, A263, B263, C264, D264, E264, F264, G264, A264, B264, C265, D265, E265, F265, G265, A265, B265, C266, D266, E266, F266, G266, A266, B266, C267, D267, E267, F267, G267, A267, B267, C268, D268, E268, F268, G268, A268, B268, C269, D269, E269, F269, G269, A269, B269, C270, D270, E270, F270, G270, A270, B270, C271, D271, E271, F271, G271, A271, B271, C272, D272, E272, F272, G272, A272, B272, C273, D273, E273, F273, G273, A273, B273, C274, D274, E274, F274, G274, A274, B274, C275, D275, E275, F275, G275, A275, B275, C276, D276, E276, F276, G276, A276, B276, C277, D277, E277, F277, G277, A277, B277, C278, D278, E278, F278, G278, A278, B278, C279, D279, E279, F279, G279, A279, B279, C280, D280, E280, F280, G280, A280, B280, C281, D281, E281, F281, G281, A281, B281, C282, D282, E282, F282, G282, A282, B282, C283, D283, E283, F283, G283, A283, B283, C284, D284, E284, F284, G284, A284, B284, C285, D285, E285, F285, G285, A285, B285, C286, D286, E286, F286, G286, A286, B286, C287, D287, E287, F287, G287, A287, B287, C288, D288, E288, F288, G288, A288, B288, C289, D289, E289, F289, G289, A289, B289, C290, D290, E290, F290, G290, A290, B290, C291, D291, E291, F291, G291, A291, B291, C292, D292, E292, F292, G292, A292, B292, C293, D293, E293, F293, G293, A293, B293, C294, D294, E294, F294, G294, A294, B294, C295, D295, E295, F295, G295, A295, B295, C296, D296, E296, F296, G296, A296, B296, C297, D297, E297, F297, G297, A297, B297, C298, D298, E298, F298, G298, A298, B298, C299, D299, E299, F299, G299, A299, B299, C300, D300, E300, F300, G300, A300, B300, C301, D301, E301, F301, G301, A301, B301, C302, D302, E302, F302, G302, A302, B302, C303, D303, E303, F303, G303, A303, B303, C304, D304, E304, F304, G304, A304, B304, C305, D305, E305, F305, G305, A305, B305, C306, D306, E306, F306, G306, A306, B306, C307, D307, E307, F307, G307, A307, B307, C308, D308, E308, F308, G308, A308, B308, C309, D309, E309, F309, G309, A309, B309, C310, D310, E310, F310, G310, A310, B310, C311, D311, E311, F311, G311, A311, B311, C312, D312, E312, F312, G312, A312, B312, C313, D313, E313, F313, G313, A313, B313, C314, D314, E314, F314, G314, A314, B314, C315, D315, E315, F315, G315, A315, B315, C316, D316, E316, F316, G316, A316, B316, C317, D317, E317, F317, G317, A317, B317, C318, D318, E318, F318, G318, A318, B318, C319, D319, E319, F319, G319, A319, B319, C320, D320, E320, F320, G320, A320, B320, C321, D321, E321, F321, G321, A321, B321, C322, D322, E322, F322, G322, A322, B322, C323, D323, E323, F323, G323, A323, B323, C324, D324, E324, F324, G324, A324, B324, C325, D325, E325, F325, G325, A325, B325, C326, D326, E326, F326, G326, A326, B326, C327, D327, E327, F327, G327, A327, B327, C328, D328, E328, F328, G328, A328, B328, C329, D329, E329, F329, G329, A329, B329, C330, D330, E330, F330, G330, A330, B330, C331, D331, E331, F331, G331, A331, B331, C332, D332, E332, F332, G332, A332, B332, C333, D333, E333, F333, G333, A333, B333, C334, D334, E334, F334, G334, A334, B334, C335, D335, E335, F335, G335, A335, B335, C336, D336, E336, F336, G336, A336, B336, C337, D337, E337, F337, G337, A337, B337, C338, D338, E338, F338, G338, A338, B338, C339, D339, E339, F339, G339, A339, B339, C340, D340, E340, F340, G340, A340, B340, C341, D341, E341, F341, G341, A341, B341, C342, D342, E342, F342, G342, A342, B342, C343, D343, E343, F343, G343, A343, B343, C344, D344, E344, F344, G344, A344, B344, C345, D345, E345, F345, G345, A345, B345, C346, D346, E346, F346, G346, A346, B346, C347, D347, E347, F347, G347, A347, B347, C348, D348, E348, F348, G348, A348, B348, C349, D349, E349, F349, G349, A349, B349, C350, D350, E350, F350, G350, A350, B350, C351, D351, E351, F351, G351, A351, B351, C352, D352, E352, F352, G352, A352, B352, C353, D353, E353, F353, G353, A353, B353, C354, D354, E354, F354, G354, A354, B354, C355, D355, E355, F355, G355, A355, B355, C356, D356, E356, F356, G356, A356, B356, C357, D357, E357, F357, G357, A357, B357, C358, D358, E358, F358, G358, A358, B358, C359, D359, E359, F359, G359, A359, B359, C360, D360, E360, F360, G360, A360, B360, C361, D361, E361, F361, G361, A361, B361, C362, D362, E362, F362, G362, A362, B362, C363, D363, E363, F363, G363, A363, B363, C364, D364, E364, F364, G364, A364, B364, C365, D365, E365, F365, G365, A365, B365, C366, D366, E366, F366, G366, A366, B366, C367, D367, E367, F367, G367, A367, B367, C368, D368, E368, F368, G368, A3

3.4.3.9 Final heroico.

Es el motivo final cuyo objetivo es enganchar al jugador hay recursos como intercambio modal dórico (azul), intercambio modal eólico (amarillo) y uso de power chords en el final que utiliza Bear McCreary para genera epicidad y heroísmo (rojo).

Figura 23 Final heróico.

The image shows a musical score for a symphony orchestra, specifically the 'Final heroico' section. The score is written for Oboe, Horn in F, 2 Trumpets in C, 2 Trombones, Violin I, Violin II, Viola, Cello, and Contrabass. The music is in 3/4 time and features a key signature of one flat (B-flat). The score is divided into three distinct sections highlighted with colored boxes: a blue box covers the first section, a yellow box covers the second section, and a red box covers the final section. The dynamics range from piano (*p*) to fortissimo (*ff*). The final section (red box) features a prominent use of power chords, which are highlighted in red.

Fuente: Elaboración propia.

Conclusiones.

Nuestro proyecto de investigación y composición musical permitió aplicar las técnicas utilizadas por Bear McCreary en los temas de la banda sonora de “God of War (2018)”.

Aquellos recursos analizados, se utilizaron para la musicalización del tráiler “Avatar, Frontiers of Pandora”, obteniendo una relación Figura – sonido dando como resultado motivos que ofrecen a quien observa el tráiler nuevas experiencias audiovisuales y grandes expectativas del videojuego.

Se implementó la creación de un guion musical, a partir de la narrativa del tráiler, el cual fue producto clave para la correcta sincronización tanto sonora como la visual.

Recomendaciones

Se recomienda a los músicos explorar, investigar y analizar el mundo de los videojuegos para obtener más recursos y géneros musicales que permitan enriquecer sus composiciones y así, perfeccionar su habilidad de crear música para producciones audiovisuales.

De igual manera, indagar los recursos de Bear McCreary y diversos compositores, tanto como obras famosas o las transcripciones de videojuegos favoritos para expandir sus conocimientos dentro del mundo de la musicalización.

Hacer un convenio con nuestros compañeros de Animación Digital, para así hacer eventos sobre musicalización como el “Game Jam Fest”. Y para finalizar, es de vital importancia para el músico estudiar música variada; por ejemplo, de videojuegos, de series, películas, etc., ya que estos ayudan a la composición de nuevas obras enriquecidas de diversas fuentes de conocimientos. A la vez, ofrecen grandes oportunidades en el mundo de la música cinematográfica a nivel nacional como internacional.

Referencias

- Alarcón, R., Díaz, I., García, M., & Leiva, J. (2022). *MusicaPopular.cl*. Obtenido de <http://www.musicapopular.cl/generos/musica-incidental/>
- Ávila, D. (2017). *Arreglo musical de un Pasillo ecuatoriano en formato de quinteto vocal, aplicando recursos orquestales del arreglista Darmon Meader*. Guayaquil.
- Dávila, D. (2020). *Musicalización de la escena skating with edna utilizando recursos compositivos y orquestales de michael giacchino*. Guayaquil.
- DeGuzman, K. (2021, noviembre 7). *What is a Film Score — Movie Score vs. Soundtrack Explained*. Retrieved from <https://www.studiobinder.com/blog/what-is-a-film-score-definition/>
- Gillanders, C. J., Pérez, L. T., & de la Fuente, L. C. (10 de noviembre de 2018). Sonorizando cuentos infantiles. Santiago de Compostela, La Coruña. doi:<http://dx.doi.org/10.15304/elos.5.5253>
- Hernández Sampieri, R. (2014). *Metodología de la investigación*. Mc Graw Hill Education.
- Herrera, E. (2022). *Técnicas de arreglos para la orquesta moderna*. (A. Bosch, Ed.)
- Lara, D. A. (2017). Elaboración de un manual guía para composición de música incidental con un enfoque general en los procesos del film scoring aplicados en la musicalización de dos cortometrajes nacionales. Quito: UDLA.
- Latham, A. (2008). *Diccionario enciclopédico de la música*. Fondo de Cultura Económica.
- Lopez Regalado, O. (2011). *Medición, Técnicas e Instrumentos de Investigación*.
- Mendez Buitrago, C. A. (2021). *Bandas Sonoras: La magia de la música en el cine*. Bogotá.
- Merino, M., & Perez Porto, J. (21 de enero de 2015). *Definición.De*. Obtenido de <https://definicion.de/trailer/>
- Mr Game Over*. (15 de diciembre de 2020). Obtenido de <https://mrgameover.com/2020/12/15/la-evolucion-de-la-publicidad-en-el-mercado-de-los-videojuegos-pt-1/>
- Pacheco, O. (2000). *Investigación II*. Guayaquil: Pedagógica.
- Ríos, E. (25 de marzo de 2021). Recursos técnicos para proyectos audiovisuales (Film Score). (D. Hernández, & J. Pulido, Recopiladores) Bogotá, Colombia: Universidad Nacional Abierta y a Distancia. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=59TpWbAqh30>
- Ruete, B., Herrero, P., & Castillo, A. (14 de enero de 2018). *MeriStation*. Obtenido de https://as.com/meristation/2002/06/24/reportajes/1024898400_036132.html
- Sagñay, E. (2022). *Musicalización de la batalla entre Dumbledore y Voldemort, de la película "Harry Potter y la orden del Fénix", aplicando recursos compositivos y técnicas orquestales de John Williams*. Guayaquil.
- Sanz, R. (04 de junio de 2012). *ABC España*. Obtenido de https://www.abc.es/espana/castilla-leon/abci-musica-afectos-mutaciones-animo-201206040000_noticia.html#:~:text=El%20oyente%20pod%C3%ADa%20verse%20sumergido,%C2%ABteor%C3%ADa%20de%20los%20afectos%C2%BB.

Suarez, J., & Maruri, J. (2017). *Musicalización del corto animado "Caminandes: Llama Drama" aplicando los recursos compositivos y orquestales de Gordon Goodwin y conceptos básicos del Film Scoring*. Guayaquil.

Suntaxi, W. (2019). *Elaboración de dos arreglos para guitarra solista en temas ecuatorianos aplicando las técnicas de arreglos de Jonathan Kreisberg*. Guayaquil.

Vara, A. (2012). *Desde la idea hasta la sustentación: 7 pasos para una tesis exitosa*.

Anexos

Pandora

Edwin Sánchez & Ámbar González

A $\text{♩} = 80$

The musical score for 'Pandora' is arranged for a large ensemble. It features 14 staves, each representing a different instrument. The instruments are: Oboe, Corno en fa, 2 Trompetas en si^b, 2 Trombones, Guitarra eléctrica 1, Guitarra eléctrica 2, Bajo eléctrico, Soprano y Alto, Tenor y Bajo, Violin I, Violin II, Viola, Cello, Contrabass, and Fontomfrom. The score is in 6/8 time and has a key signature of one sharp (F#). The Oboe part begins with a melody in the first measure, marked with a dynamic of *mp*. The other instruments have rests in the first measure. The score is divided into four measures, with the Oboe part continuing its melody throughout.

Edwin Sánchez & Ambar González

Ob. *f*

Cor. en fa

2 Tpts. en sib

Tbns.

Gtr. élec. 1

Gtr. élec. 2

E.B.

S
A

T
B

Vln. I *mp* *mf*

Vln. II *mp* *mf*

Vla. *mp* *mf*

Vc. *mp* *mf*

Cb. *mp* *mf*

Pandora

B

Ob.

Cor. en fa

2 Tpts. en sib
f

Tbns.

Gtr. élec. 1

Gtr. élec. 2

E.B.

S
A

T
B

Vln. I
mp

Vln. II
f

Vla.
f

Vc.
f

Cb.
f

9

||

C

Ob.

Cor. en fa

2 Tpts. en sib

Tbns.

Gtr. élec. 1

Gtr. élec. 2

E.B.

S
A

T
B

Vln. I

Vln. II

Vla.

Vc.

Cb.

13

pp

pp

pp

pp

pp

13

17

Ob.

Cor. en fa

2 Tpts. en sib

Tbns.

Gtr. élec. 1

Gtr. élec. 2

E.B.

S
A

T
B

Vln. I

Vln. II

Vla.

Vc.

Cb.

17

||

Detailed description: This page of a musical score for the piece 'Pandora' contains measures 17 through 20. The score is arranged in a system with multiple staves. The woodwind section includes Oboe (Ob.), Cor Anglais (Cor. en fa), 2 Trumpets in B-flat (2 Tpts. en sib), and Trombones (Tbns.). The electric guitar section consists of two electric guitars (Gtr. élec. 1 and Gtr. élec. 2) and an Electric Bass (E.B.). The vocal section features Soprano (S) and Alto (A) voices, and Tenor (T) and Bass (B) voices. The string section includes Violin I (Vln. I), Violin II (Vln. II), Viola (Vla.), Violoncello (Vc.), and Contrabass (Cb.). The percussion part is indicated by a double bar line with two vertical lines (||) at the bottom. The key signature is one sharp (F#), and the time signature is not explicitly shown but appears to be 4/4 based on the notation. Measures 17 and 18 show mostly rests for the woodwinds and brass, while the strings and electric instruments have active parts. Measure 19 shows more activity for the strings and electric instruments. Measure 20 shows a continuation of the string and electric instrument parts, with some chromatic movement in the Viola and Violoncello parts.

21

Ob.

mf p

21

Cor. en fa

mp

2 Tpts. en sib

Tbns.

mp

21

Gtr. élec. 1

Gtr. élec. 2

E.B.

21

S
A

T
B

21

Vln. I

mf pp

Vln. II

Vla.

p pp

Vc.

Cb.

21

||

D

Moderato (♩ = c. 130)

Pandora

Ob.

Cor. en fa

2 Tpts. en sib

Tbns.

Gtr. élec. 1

Gtr. élec. 2

E.B.

S

A

T

B

Vln. I

Vln. II

Vla.

Vc.

Cb.

34

4/4

10

E

Allegro (♩ = c. 160)

Pandora

Ob.

Cor. en fa

2 Tpts. en sib

Tbns.

Gtr. élec. 1

Gtr. élec. 2

E.B.

S
A

T
B

Vln. I

Vln. II

Vla.

Vc.

Cb.

47

52

Ob.

Cor. en fa

2 Tpts. en sib

Tbns.

Gtr. élec. 1

Gtr. élec. 2

E.B.

S
A

T
B

Vln. I

Vln. II

Vla.

Vc.

Cb.

52

F

Ob.

Ob. staff with rests

Cor. en fa

Cor. en fa staff with rests

Tpts. en si^b

Tpts. en si^b staff with notes, mf, and triplet

Tbns.

Tbns. staff with rests

Gtr. élec. 1

Gtr. élec. 1 staff with rests

Gtr. élec. 2

Gtr. élec. 2 staff with rests

E.B.

E.B. staff with rests

S
A

S A staff with rests

T
B

T B staff with rests

Vln. I

Vln. I staff with notes

Vln. II

Vln. II staff with rests

Vla.

Vla. staff with notes, mp, mf, and triplet

Vc.

Vc. staff with notes, mp, mf, and triplet

Cb.

Cb. staff with notes, mp, mf, and triplet

56

56 staff with rests

G

Allegro (♩ = c. 160)

Pandora

13

Ob.

Cor. en fa

2 Tpts. en sib
mf

Tbns.

Gtr. élec. 1

Gtr. élec. 2

E.B.

S
A

T
B

Vln. I
mf

Vln. II
mf

Vla.
mf

Vc.
mf

Cb.
mf

63

67

Ob.

Cor. en fa

2 Tpts. en sib

Tbns.

Gtr. élec. 1

Gtr. élec. 2

E.B.

S
A

T
B

Vln. I

Vln. II

Vla.

Vc.

Cb.

67

73

Ob. *mf*

Cor. en fa

Tpts. en sib *mf*

Tbns. *mf*

Gtr. élec. 1

Gtr. élec. 2

E.B.

S

A

T

B

Vln. I *mf*

Vln. II *mf*

Vla. *mf*

Vc. *mf*

Cb. *mf*

73

H

Ob. *p* *ff*

Cor. en fa

2 Tpts. en si *p* *ff*

Tbns. *p* *ff*

Gtr. élec. 1

Gtr. élec. 2

E.B.

S A

T B

Vln. I *p* *ff*

Vln. II *p* *ff*

Vla. *p* *ff*

Vc. *p* *ff*

Cb. *p* *ff*

77

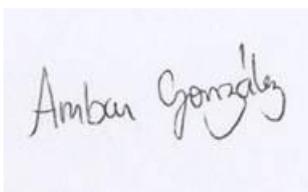
DECLARACIÓN Y AUTORIZACIÓN

Yo, **González Castro, Ámbar del Rocío** con **C.I. # 095429216-5** autora del trabajo de titulación: **Música y acción: creación sonora aplicando la técnica de Bear McCreary para el tráiler del videojuego "Avatar, Frontiers of Pandora"** previo a la obtención del título de **Licenciada en Artes Musicales** en la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.

1.- Declaro tener pleno conocimiento de la obligación que tienen las instituciones de educación superior, de conformidad con el Artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior, de entregar a la SENESCYT en formato digital una copia del referido trabajo de titulación para que sea integrado al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos de autor.

2.- Autorizo a la SENESCYT a tener una copia del referido trabajo de titulación, con el propósito de generar un repositorio que democratice la información, respetando las políticas de propiedad intelectual vigentes.

Guayaquil, 13 de febrero de 2023



f. _____

González Castro, Ámbar del Rocío

C.I 0954292165

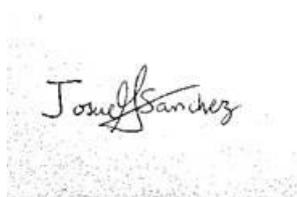
DECLARACIÓN Y AUTORIZACIÓN

Yo, **Sánchez Guerrero, Edwin Josué** con C.I. # 0932492317 autor del trabajo de titulación: **Música y acción: creación sonora aplicando la técnica de Bear McCreary para el tráiler del videojuego "Avatar, Frontiers of Pandora")** previo a la obtención del título de **Licenciado en Artes Musicales** en la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.

1.- Declaro tener pleno conocimiento de la obligación que tienen las instituciones de educación superior, de conformidad con el Artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior, de entregar a la SENESCYT en formato digital una copia del referido trabajo de titulación para que sea integrado al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos de autor.

2.- Autorizo a la SENESCYT a tener una copia del referido trabajo de titulación, con el propósito de generar un repositorio que democratice la información, respetando las políticas de propiedad intelectual vigentes.

Guayaquil, 13 de febrero de 2023



f. _____

Sánchez Guerrero, Edwin Josué

C.I. 0932492317

REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA		
FICHA DE REGISTRO DE TESIS/TRABAJO DE TITULACIÓN		
TEMA Y SUBTEMA:	Música y acción: creación sonora aplicando la técnica de Bear McCreary para el tráiler del videojuego "Avatar, Frontiers of Pandora".	
AUTOR(ES)	González Castro, Ámbar del Rocío Sánchez Guerrero, Edwin Josué /	
REVISOR(ES)/TUTOR(ES)	Mgs. Mejía Peña, Juan Isidro	
INSTITUCIÓN:	Universidad Católica de Santiago de Guayaquil	
FACULTAD:	Facultad de Artes y Humanidades	
CARRERA:	Artes Musicales	
TÍTULO OBTENIDO:	Licenciado en Artes Musicales	
FECHA DE PUBLICACIÓN:	13 de febrero de 2023	No. DE PÁGINAS: 47
ÁREAS TEMÁTICAS:	Artes, Artes musicales	
PALABRAS CLAVES/ KEYWORDS:	creación sonora, técnica de Bear McCreary, tráiler de videojuegos, musicalización, composición.	
Resumen		
<p>El objetivo de nuestra tesis es analizar cómo la música y la acción se relacionan para la musicalización de un tráiler de un videojuego llamado "Avatar, Frontiers of Pandora", analizando las técnicas del compositor Bear McCreary y la aplicación de estos en el videojuego "God of War (2018)". Para ilustrar esto, se ha elegido y analizado la estructura y composición de tres temas de la banda sonora del videojuego "God of War (2018)" llamados, "God of War", Memories of Mother" y "Deliverance". El tráiler de un videojuego es un elemento clave en la promoción y marketing de un juego, ya que tiene el objetivo de atraer la atención del público y generar interés en el juego. La música juega un papel importante en esto, ya que puede ayudar a crear un ambiente emocional y darle una personalidad al juego. La técnica de Bear McCreary utiliza elementos de la música tradicional y étnica para lograr un sonido único y emocionante.</p>		
ADJUNTO PDF:	<input checked="" type="checkbox"/> SI	NO
CONTACTO CON AUTOR/ES:	Teléfono: +593996041289 +593969701965	E-mail: josuehero2000@hotmail.com ambargonzalezcastro@hotmail.com
CONTACTO CON LA INSTITUCIÓN (COORDINADOR DEL PROCESO UTE):	Nombre: Yaselga Rojas, Yasmine Genoveva	
	Teléfono: +593-997194223	
	E-mail: yasmine.yaselga@cu.ucsg.edu.ec	
SECCIÓN PARA USO DE BIBLIOTECA		
Nº. DE REGISTRO (en base a datos):		
Nº. DE CLASIFICACIÓN:		
DIRECCIÓN URL (tesis en la web):		