



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

TEMA:

Musicalización del corto animado “Caminandes: Llama Drama” aplicando los recursos compositivos y orquestales de Gordon Goodwin y conceptos básicos del *Film Scoring*

AUTORES:

**SUÁREZ SUÁREZ, JAVIER ANDRES
MARURI SALVATIERRA, JOEL FERNANDO**

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

TUTOR:

MGS. MEJÍA, JUAN ISIDRO

Guayaquil, 20 de septiembre del 2017



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

**FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE MÚSICA**

CERTIFICACIÓN

Certificamos que el presente trabajo de titulación, fue realizado en su totalidad por **SUÁREZ SUÁREZ. JAVIER ANDRÉS Y MARURI SALVATIERRA JOEL FERNANDO**, como requerimiento para la obtención del título de **LICENCIADO EN MÚSICA**.

TUTOR (A)

f. _____
Mgs. Mejía Peña, Juan Isidro

DIRECTOR DE LA CARRERA

f. _____
Mgs. Vargas Prias, Gustavo Daniel

Guayaquil, 20 de septiembre del 2017



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

**FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE MÚSICA**

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD

Yo, **Suárez Suárez Javier Andrés**

DECLARO QUE:

El Trabajo de Titulación, **Musicalización del corto animado “Caminandes: Llama Drama”** aplicando los recursos compositivos y orquestales de **Gordon Goodwin** y conceptos básicos del *Film Scoring*, previo a la obtención del título de **Licenciado en Música**, 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, 20 de septiembre del 2017

AUTOR

f. _____

Suárez Suárez, Javier Andrés



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

**FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE MÚSICA**

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD

Yo, **Maruri Salvatierra Joel Fernando**

DECLARO QUE:

El Trabajo de Titulación, **Musicalización del corto animado “Caminandes: Llama Drama”** aplicando los recursos compositivos y orquestales de **Gordon Goodwin** y conceptos básicos del *Film Scoring*, previo a la obtención del título de **Licenciado en Música**, 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, 20 de septiembre del 2017

AUTOR

f. _____

Maruri Salvatierra Joel Fernando



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

**FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE MÚSICA**

AUTORIZACIÓN

Yo, **Suárez Suárez Javier Andrés**

Autorizo a la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil a la publicación en la biblioteca de la institución del Trabajo de Titulación, **Musicalización del corto animado “Caminandes: Llama Drama” aplicando los recursos compositivos y orquestales de Gordon Goodwin y conceptos básicos del *Film Scoring***, cuyo contenido, ideas y criterios son de mi exclusiva responsabilidad y total autoría.

Guayaquil, 20 de septiembre del 2017

AUTOR

f. _____

Suárez Suárez Javier Andrés



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

**FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE MUSICA**

AUTORIZACIÓN

Yo, **Maruri Salvatierra Joel Fernando**

Autorizo a la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil a la publicación en la biblioteca de la institución del Trabajo de Titulación, **Musicalización del corto animado “Caminandes: Llama Drama” aplicando los recursos compositivos y orquestales de Gordon Goodwin y conceptos básicos del *Film Scoring***, cuyo contenido, ideas y criterios son de mi exclusiva responsabilidad y total autoría.

Guayaquil, 20 de septiembre del 2017

AUTOR

f. _____

Maruri Salvatierra Joel Fernando



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

TRIBUNAL DE SUSTENTACIÓN

f. _____

Mgs. Gustavo Daniel, Vargas Prias.
DIRECTOR DE CARRERA

f. _____

Mgs. Alex Fernando Mora Cobo
COORDINADOR DEL ÁREA.

f. _____

Mgs. Yasmine Yaselga Rojas
OPONENTE

Agradecimiento

Nuestros agradecimientos van dirigidos a Dios y a nuestras familias que siempre estuvieron con nosotros, podemos decir que siempre han sido una pieza clave para nuestro desarrollo como personas y profesionales

.

A nuestro tutor el Mgs. Juan Isidro Mejía Peña que nos ayudó en el proceso de este trabajo de titulación. A cada profesor que a lo largo de la carrera nos transmitieron sus conocimientos musicales y nos dieron ánimos de poder seguir adelante. Al Mgs. Juan Diego Illecas y todos quienes contribuyeron con información para que este trabajo de investigación pueda realizarse.

A nuestros amigos y compañeros de la carrera que estuvieron y aportaron al desarrollo musical.

Dedicatoria

A Dios en primero lugar por permitirnos culminar esta etapa estudiantil y a nuestras familias que creyeron en nosotros y nos apoyaron en todo momento.

INDICE

RESUMEN.....	XIV
ABSTRACT	XV
INTRODUCCIÓN.....	1
CAPITULO I. EL PROBLEMA.....	3
1.1 Contexto de la investigación	3
1.2 Antecedentes	4
1.3 Problema de investigación.....	7
1.4 Justificación.....	7
1.5 Objetivos	10
1.5.1 General:	10
1.5.2 Específicos:.....	10
1.6 Preguntas de investigación.....	10
1.7 Marco conceptual	11
1.7.1 Musicalizar	11
1.7.2 Sonorizar	11
1.7.3 Bandas Sonoras.....	11
1.7.3.1 Tipos de Bandas Sonoras	12
1.7.3.1.2 Para cortometrajes	13
1.7.3.1.3 Para animación/caricaturas	13
1.7.4 Estructura de la Banda Sonora.....	14
1.7.5 Funciones de la música para cine	14
1.7.6 Función Emocional	14
1.7.6.1 Función Significativa	14
1.7.6.2 Función Descriptiva.....	14
1.7.6.3 Función Metatextual.....	15
1.7.6.4 Función Estética	15
1.7.7 Orquestación	15
1.7.8 Técnicas de Orquestación	15
1.7.8.1 Recursos Armónicos	15
1.7.8.2 Recursos Melódicos.....	16
1.7.8.3 Recursos Rítmicos.....	16
1.7.8.4 Formato de las Orquestas.....	17
1.7.8.4.1 Big Band: Orígenes	17
1.7.8.4.2 Estructura: Big Band.....	17
1.7.8.4.3 Estructura: Mini Big Band	18

1.7.8.4.4 Orquesta de Cámara	18
1.7.9 Compositores	18
1.7.9.1 Recursos del Film Scoring	20
1.7.9.1.1 Leitmotiv	20
1.7.9.1.2 Transformación Temática	20
1.7.9.1.3 Mickey Mousing.....	20
1.7.9.1.4 Música Empática y Anempática	21
1.7.9.1.5 Música Diegetica y Diegetica Elidida	21
1.7.9.1.6 Música Extradiegética o Incidental.....	21
1.7.9.1.7 Temp Track	22
1.7.9.1.8 Hits e Hitpoints	22
1.7.9.1.9 Cues.....	22
1.7.9.2 Teoría de los Afectos	22
1.7.9.3 Recursos tecnológicos para la musicalización	23
1.7.9.3.1 Finale 2014.....	23
1.7.9.3.2 Archivos MIDI	23
1.7.9.3.3 <i>Soundbank</i> o Bancos de Sonidos.....	23
1.7.9.3.4 Archivos Mp3.....	23
1.7.9.3.5 DAW: Digital Audio Workstation	24
1.7.9.4 Procesos para la Musicalización	24
1.7.9.4.1 Consideración de tiempos	24
1.7.9.4.2 Sincronización	24
1.7.9.4.3 Punto de Sincronización	24
1.7.9.4.4 Click Tracks.....	25
1.7.9.4.5 Mezcla.....	25
1.7.9.4.6 Dubbing.....	25
CAPITULO II: DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN	26
1.8 Metodología.....	26
1.9 Enfoque.....	26
1.10 Alcance.....	27
1.11 Instrumentos de Investigación	27
1.11.1 Análisis De documentos	27
1.11.2 Análisis de Audio y video.....	28
1.11.3 Transcripciones	28
1.11.4 Análisis de Transcripciones y Partituras	29
1.11.5 Entrevistas.....	29
1.11.6 Análisis de Resultados	30

1.11.7	Análisis de Audio y Video	30
1.11.7.1	Bah, Humduck! A Looney Tunes Christmas	30
1.11.7.2	Caminandes: Llama Drama	31
1.11.7.3	Comparación entre ambos materiales audiovisuales	32
1.11.8	Análisis de Transcripciones	32
1.11.8.1	Attention Holiday Shoppers	32
1.11.8.1.1	Escena 1: Inicio del Cue – min 4:14 – 4:24	33
1.11.8.1.2	Escena 2: min 4:24 – 4:42	36
1.11.8.1.3	Escena 3: min 4:42 - 4:46	40
1.11.8.1.4	Escena 4: min 4:46 - 5:02	41
1.11.8.1.5	Escena 5: Final del Cue – min 5:02 - 5:06	43
1.11.8.2	Resumen del análisis	45
1.11.8.3	Análisis de “Synolicks”	45
1.11.8.4	Resumen del análisis.	47
1.11.9	Análisis de Entrevistas.....	48
1.11.9.1	Análisis de los recursos obtenidos sobre <i>Film Scoring</i> a	48
CAPITULO III: LA PROPUESTA.....		50
1.12	Título de la Propuesta.....	50
1.13	Justificación de la propuesta.....	50
1.14	Objetivos	51
1.15	Descripción: Llama Drama.....	51
1.15.1	Escena 1: Inicio del Cue - min 0:01 - 0:13	52
1.15.2	Escena 2: Koro’s Theme - min 0:13 - 0:41	53
1.15.3	Escena 3: Armadillo’s Theme – min 0:41 - 0:47.....	58
1.15.4	Escena 4: min 0:47 - 0:55.....	59
1.15.5	Escena 5: min 0:55 - 1:05.....	60
1.15.6	Escena 6: min 1:05 - 1:16.....	61
1.15.7	Escena 7: Créditos: min 1:16 - 1:23.....	62
1.15.8	Escena 8: Final del Cue: min 1:23 - 1:28	64
1.15.9	Montaje de Audio y Video.....	65
CONCLUSIONES.....		68
RECOMENDACIONES.....		69
BIBLIOGRAFIA.....		70
ANEXOS		75

INDICE DE GRÁFICOS

IMAGEN 1: ESQUEMATIZACIÓN DEL FRAGMENTO DE LA PELÍCULA “BAH, HUMDUCK! A LOONEY TUNES CHRISTMAS”	33
IMAGEN 2: LEITMOTIV: DECK THE HALL	33
IMAGEN 3: INSTRUMENTACIÓN: SECCIÓN A.....	34
IMAGEN 4: ANÁLISIS DE LA SECCIÓN A.....	35
IMAGEN 5: HITPOINT MUSICAL EN CONTRASTE CON LA ESCENA.....	36
IMAGEN 6: ANALISIS DE MICKEY MOUSING #1 (CROMATISMO Y TWO PART SOLI DOUBLE LEAD)	37
IMAGEN 7: ANALISIS DE MICKEY MOUSING #2 (GLISSANDO, ARPEGIO Y TECNICAS DE ORQUESTACION).....	38
IMAGEN 8: ANÁLISIS DE MICKEY MOUSING #3 (CROMATISMOS Y ARPEGIOS).....	39
IMAGEN 9: ANÁLISIS DE MICKEY MOUSING #4 (ACORDES AUG, CROMATISMOS, ARPEGIOS, HITPOINTS Y ORQUESTACIÓN)	40
IMAGEN 10: TRANSFORMACIÓN TEMÁTICA #1 (MODULACIÓN, KICKS Y UNÍSONOS)	41
IMAGEN 11: ANÁLISIS DE MICKEY MOUSING #5 (ACORDES MIN, AUG, CROMATISMOS, ARPEGIOS, HITPOINTS Y ORQUESTACIÓN)	42
IMAGEN 12: ANÁLISIS DE MICKEY MOUSING #6 (MODULACIÓN, TONIC BLUES, CROMATISMOS, HITPOINT Y ORQUESTACIÓN).....	43
IMAGEN 13: INSTRUMENTACIÓN SECCIÓN E Y F	43
IMAGEN 14: TRANSFORMACIÓN TEMÁTICA #2 Y MICKEY MOUSING #7 (REARMONIZACION, MODULACIÓN, ARPEGIOS Y ORQUESTACIÓN)	44
IMAGEN 15: SYNOLICKS (INTRODUCCIÓN COMPASES 1 AL 8)	46
IMAGEN 16: SYNOLICKS : OBSTINATO #2 E INTERCAMBIO MODAL.	47
IMAGEN 17: ESQUEMA CAMINANDES	51
IMAGEN 18: TITULO INICIAL: CAMINANDES	52
IMAGEN 19: SECCIÓN A: CAMINANDES (LEITMOTIV PRINCIPAL, UNÍSONOS Y KICKS).	53
IMAGEN 20: LLAMA DRAMA: MICKEY MOUSING #1 (COMPAS 9 – 10).....	54
IMAGEN 21: LLAMA DRAMA: TRANSFORMACIÓN TEMÁTICA Y HITPOINTS....	55
IMAGEN 22: LLAMA DRAMA: MICKEY MOUSING #2.....	56
IMAGEN 23: LLAMA DRAMA: MICKEY MOUSING #3.....	57
IMAGEN 24: LLAMA DRAMA: ARMADILLO’S THEME	58
IMAGEN 25: LLAMA DRAMA: MICKEY MOUSING #4.....	59

IMAGEN 26: LLAMA DRAMA: ARMADILLO Y MICKEY MOUSING #5	60
IMAGEN 27: LLAMA DRAMA: LEITMOTIV Y FUSIÓN JAZZ/ROCK SHUFFLE	61
IMAGEN 28: LLAMA DRAMA: CRÉDITOS	63
IMAGEN 29: LLAMA DRAMA: POST CREDITS SCENE Y MICKEY MOUSING #664	
IMAGEN 30: TRANSFORMACIÓN DEL ARCHIVO MIDI A MP3 EN SOLMIRE.COM	65
IMAGEN 31: PLATAFORMA CUBASE E IMPORTACIÓN DEL ARCHIVO DE VIDEO	65
IMAGEN 32: TEMPO MAP	66
IMAGEN 33: SINCRONIZACIÓN AUDIO Y VIDEO.	67

INDICE DE TABLA

TABLA 1	7
TABLA 2	49

RESUMEN

El presente trabajo de titulación se realizó con el propósito de aportar un producto innovador para la carrera de Música de la Facultad de Artes y Humanidades de la Universidad Católica Santiago de Guayaquil, a más de ser un plan piloto, que posteriormente concluya en un producto que se pueda comercializar. Para esto se aplicaron conceptos básicos del *Film Scoring* y recursos orquestales y compositivos de Gordon Goodwin. Este estudio se llevó a cabo en el semestre A-2017 (mayo-septiembre) y el enfoque del estudio fue cualitativo, de tipo descriptivo, no probabilístico. Donde se utilizaron los siguientes instrumentos de recolección de datos: Fuentes bibliográficas, Análisis de audio y video, Transcripciones y análisis de los temas: “*Attention Holiday Shoppers*” de la película “*Bah Humduck! A Looney Tunes Christmas*” y el tema “*Synolicks*” del disco “*Life in the Bubble*” y una entrevista semiestructurada a un experto relacionado con el *Film Scoring* y composición. Se logró retroalimentar la noción musical aprendida en clases a lo largo de la carrera, así como la asimilación de nuevos conceptos del *Film Scoring*

Palabras Clave: Musicalización, *Film Scoring*, Gordon Goodwin, Música para cine, Orquestación, Arreglos musicales

ABSTRACT

The present titling work was carried out with the purpose of contributing an innovative product for the Music career of the Faculty of Arts and Humanities of the Santiago Catholic University of Guayaquil, besides being a pilot plan, that later concludes in a product that can be marketed. For this we applied basic concepts of Film Scoring and orchestral and compositional resources of Gordon Goodwin. This study was carried out in the semester A-2017 (May-September) and the study approach was qualitative, descriptive, non-probabilistic. Where the following data collection instruments were used: Bibliographic sources, Audio and video analysis, Transcriptions and analysis of the topics: "Attention Holiday Shoppers" of the film "Bah Humduck! A Looney Tunes Christmas "and the theme" Synolicks "from the album" Life in the Bubble "and a semistructured interview with an expert related to Film Scoring and composition. It was able to feed back the musical notation learned in classes throughout the race, as well as the assimilation of new concepts of Film Scoring

Key words: *Music, Film Scoring, Gordon Goodwin, Film Music, Orchestration, Arranging*

INTRODUCCIÓN

En los últimos años la música ocupa un lugar fundamental dentro de una producción cinematográfica. Forma parte del todo final y es un elemento primordial dentro de la concepción de la obra. Uno de los principios esenciales de la música aplicada a la imagen consiste en un efecto simbiótico de acción y reacción. La música y la imagen asociadas se influyen mutuamente. Gracias a este principio, la música de cine y en concreto la música incidental, se sitúa en el *film* no de forma arbitraria, sino con una intencionalidad funcional. (Fraile, 2004, p. 7)

El músico de cine, a diferencia del compositor de música para concierto, debe ser consciente de que su trabajo sólo tiene sentido si contribuye a que la película funcione en su totalidad, por lo que ha de renunciar a su ego creativo en función del bien común del proyecto. Es necesario que su aporte llegue al espectador como un todo, en la parte técnica, narrativa y emocional. (Días, 2011, p. 41)

Para poder comprender los criterios musicales que compaginan en la musicalización de medios visuales, este trabajo estudiará los conceptos básicos del *Film Scoring* mediante la investigación en fuentes bibliográficas tales como: “Composición y producción de la música original para el cortometraje animado “El mercader de Sueños” (Olaya Oscar, 2009), “Composición y producción musical para cuatro coros de la película “Pequeñas Voces” (León Mariana, 2009), “El análisis de la música cinematográfica como modelo para la propia creación musical en el entorno audiovisual” (Díaz Gonzalo, 2011), “Elaboración de una manual guía para la composición de música incidental con un enfoque general en los procesos del *Film Scoring* aplicados en la musicalización de cortometrajes nacionales” (Cifuentes Juan, 2017). Y a la realización de entrevistas a expertos en *Film Scoring* como al Mgs. Juan Diego Illescas (Master en *film scoring*) como parte de la búsqueda de información.

Para que este proyecto se puede concretar se llevarán a cabo las transcripciones y análisis de fragmentos de los temas: “*Attention Holiday Shoppers*” de la película “*Bah Humduck! A Looney Tunes Christmas*” y el tema “*Synolicks*” del disco “*Life in the Bubble*” para descubrir los compositivos y orquestales de Gordon Goodwin, y aplicarlos para la musicalización del corto animado escogido.

Al partir de todos estos medios de recolección de datos se consiguieron los recursos necesarios para realización de la musicalización del corto animado.

CAPITULO I. EL PROBLEMA

1.1 Contexto de la investigación

La música siempre ha estado inmersa en todas de las culturas desde la antigüedad podemos ver como muchos compositores perpetuaron sus obras, otros combinaron la música con los artes contemporáneos de sus épocas. Shakespeare invitaba a músicos para que añadan líneas melódicas a sus obras mientras eran narradas (Machuca & Shishparynko, 2015). En el periodo Barroco y el Clasicismo, esta práctica se volvió parte vital de la naciente ópera, formato que incluye no sólo a la música y la literatura, sino que incorpora a la danza y a la actuación (Ópera Europea, 2016).

Richard Wagner, compositor en el periodo del romanticismo aportó con los primeros conceptos de musicalización. "A través de esta fusión de movimiento dramático y expansión musical, Wagner, logró una continuidad tal como la ópera nunca había visto antes... La música no debe estar en desacuerdo con la idea verbal, la nota, en la medida en que podría ser, debe ser el equivalente de la palabra". (McShan, 1997)

Con la llegada del cine a finales del siglo XIX, la recién creada industria cinematográfica vio la necesidad de contratar músicos para acompañar en las salas de cine a las primeras proyecciones mudas y de paso disimular ruido que emitían las primeras máquinas de proyección de aquel entonces. Era necesario explotar este recurso y con todo eso, la musicalización requirió de un estudio más profundo que al día de hoy es un recurso muy bien entendido y utilizado en las distintas representaciones artísticas (Muñoz Millán, 2012).

El término arreglo musical designa tanto la adaptación de una composición derivada de un referente sonoro original, para un medio diferente de aquél para el cual fue escrito, como también para una creación musical. (Rodríguez Antonio, 2014)

Para poder realizar un arreglo musical se debe considerar los siguientes puntos: el género, el estilo musical, las características interpretativas, rítmicas, melódicas, armónicas, formales y estructurales, lo que significa el dominio del

lenguaje sonoro, las capacidades instrumentales de los intérpretes, la adaptación de las posibilidades técnicas, tímbricas, expresivas, estilísticas y sonoras de determinadas agrupaciones, las posibilidades de mezcla entre grupos tímbricos, las características de la orquestación en las diversas músicas regionales, entre otras. Para esto se proceden a aplicar varios procesos de recolección de datos, que se mencionan a lo largo de la investigación

1.2 Antecedentes

La industria del cine en el mundo es más que basta y amplia, con grandes productoras como *Disney*, *Sony Pictures* o *20th Century Fox* con una gran cantidad de éxitos comerciales que producen año tras año. Dichas producciones cuentan con una excelente musicalización compuesta por músicos reconocidos como John Williams, Hans Zimmer por nombrar algunos.

A nivel de Latinoamérica se han realizado un sin número de propuestas de musicalizaciones de cortos animados, como ejemplo tenemos “El Mercader de Sueños” una obra que fue musicalizada por Oscar Olaya como propuesta de su tesis de grado de la Pontificia Universidad Javeriana y la de Mariana León Rodríguez estudiante de la misma universidad que compuso la música para cuatro cortos animados de la película “Pequeñas voces”

Olaya O. (2009) identifica y analiza los elementos dramáticos y técnicos, como punto de partida para conocer y poner en práctica las múltiples tareas que debe desarrollar un compositor cuando se enfrenta a una película. Investiga acerca de las funciones de la música dentro del contexto cinematográfico. Posteriormente analiza la estructura del *film* al cual se le va a poner música y determina que instrumentación se va a utilizar. Detalla los procesos de composición, desde cómo se va a realizar cada maqueta de los temas y su producción. Por último, explica el sistema de sincronización audio/video detallando así en una tabla los minutos en la que los temas van a tener su participación.

León M. (2009) realiza el análisis de cada partitura en cuanto a armonía, melodía y patrones rítmicos que se utiliza para componer los temas de los cuatro cortos de la película “Pequeñas voces”. También explica cómo se va a llevar a cabo la sincronización del audio/ video por medio de los *bpm* y los cuadros por segundo. Y por último nos proporciona ciertos elementos digitales para la respectiva grabación y mezcla de los temas compuestos.

En el Ecuador la industria del cine no es algo nuevo, es algo que se ha dado desde hace varios años en nuestro país y ha sido reconocido en muchas ocasiones. Películas como *Prometeo Deportado* o *El Pescador* han tenido buena acogida tanto nacional como internacionalmente.” (Revista ZOOM, Edición #1)

“Oderay Game, productora de la película ecuatoriana *Prometeo Deportado*, calcula que del medio millón de dólares que tuvo de presupuesto este proyecto, cerca de ocho mil dólares se destinaron a la elaboración de música original” (Revista ZOOM, Edición #1)

Esto nos da la pauta de que en el Ecuador si se destina un presupuesto para la realización de un *soundtrack* original para determinada película, lo que la hace un negocio rentable ya que la cantidad de producciones audiovisuales es amplia a lo largo del país, pero no muchos compositores se dedican a esto profesionalmente y mucho menos lo explotan al máximo.

Además, Dentro del repositorio general del Senescyt, existe un trabajo para la postulación a una beca para una Maestría de Música para Bandas Sonoras de Cine, Televisión y Videojuegos, de *Berklee College Of Music* en su Campus en España, un estudio sobre la banda sonora de la “El Perfume”

“El estudio incluye análisis musical de cada señal, la explicación de la instrumentación utilizada, transcripciones de la banda sonora, una lista de temas, motivos y fondos, una explicación de la función narrativa de la música, y una lista de las señales con su duración” (Cepeda, J. 2014: 1)

En la ciudad de Quito, dentro de la carrera de la Carrera de Animación Digital de La Universidad San Francisco de Quito existen trabajos realizados

por los alumnos como proyecto de grado, añadiendo la sonorización y musicalización de estos en su producción, pero ninguno de estos trabajos detalla la producción musical realizada.

En cuanto *Film Scoring* dentro de la ciudad de Guayaquil, la carrera de Producción Musical de la Universidad de las Artes tiene como materia optativa “Taller Avanzado: Técnicas de Composición de Bandas Sonoras” en el cual se imparte este tema. A su vez el docente Juan Illescas, quien hizo el masterado

en *Film Scoring* en el campus de *Berklee* en la ciudad de Valencia, imparte la materia de “Audio para imagen” quien también ha realizado varios *jingles* para Telefónica Movistar, la música para una serie animada del gobierno llamada Ecochips (Serie de Ecuador Tv).

Se encontró en el Repositorio de la Universidad Casa Grande el trabajo de Pinoargotti (2016) quien musicalizó una obra de teatro llamada “Las Brujas de Salem”, este trabajo es una Memoria por lo cual es muy breve en su contenido.

Dentro de la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil encontró un trabajo de musicalización para un cuento llamado “Juan Bobo” hecha por Trejo (2017) como propuesta de su tesis de grado por la Universidad Católica Santiago de Guayaquil para la obtención de su Licenciatura en música. Su trabajo se basó en la musicalización de un cuento de tradición oral ecuatoriano más no en un medio audiovisual.

1.3 Problema de investigación

¿Cómo musicalizar el corto animado “Caminandes: Llama Drama” aplicando los recursos compositivos y orquestales de Gordon Goodwin y conceptos básicos del Film Scoring?

Planteamiento del problema:

Objeto de estudio	Campo de acción	Tema de investigación
Recursos compositivos y orquestales de Gordon Goodwin	Arreglos musicales, Composición, Orquestación, Film Scoring,	Aplicación de recursos compositivos y orquestales utilizados por Gordon Goodwin en la musicalización de un corto animado

Tabla 1

1.4 Justificación

Con el fin de generar interés en una rama de la música a explorar en Ecuador como el *Film Scoring*, es importante realizar este tipo de investigación, la cual mediante el uso de recursos básicos de esta rama y del análisis compositivo de los temas de Gordon Goodwin brindará a la comunidad de profesionales en música una herramienta útil para el desarrollo de nuevas propuestas musicales enfocadas al medio audiovisual.

Al realizar esta propuesta se conseguirá aportar con la creación de nuevo material artístico, tanto en el área musical como visual, así como lo han hecho trabajos previos de *Film Scoring* que se han encontrado en el país como lo son *Prometeo Deportado* o *El Pescador* han tenido buena acogida tanto nacional como internacionalmente. Con esto se consigue ofrecer al público producto nuevo e innovador.

Con este proyecto se pretende generar una propuesta musical diferente dentro de la universidad y a nivel de la ciudad, que fusione el medio visual y musical a la vez, teniendo en cuenta los procesos que enmarcan la composición y producción de música para cine mencionado por Olaya (2009). Con esto se beneficiarán, estudiantes de música, compositores, arreglista y el público en general.

Es necesario mencionar que en el contexto social que esta investigación se justifica cumpliendo el Objetivo 4 del Plan de Buen vivir 2013-2017: “Fortalecer las capacidades y potencialidades de la ciudadanía”, en el cual encontramos razones que acreditan el desarrollo artístico y el aporte positivo a nuestra sociedad. Entre las cuales sobresalen las siguientes:

Esta propuesta considera las políticas del Estado en su Plan Nacional del Buen Vivir y de acuerdo a los siguientes objetivos:

4. Fortalecer las capacidades y potencialidades de la ciudadanía

- 4.10 Fortalecer la formación profesional del artista y deportista de alto nivel competitivo
- 4.10. g Promover la formación profesional de artistas con nivel internacional y crear espacios de difusión y prácticas para las diferentes disciplinas artísticas.
- 4.10. h. Fortalecer y crear espacios de difusión y práctica para las diferentes disciplinas artísticas.
- 4.10. j. Fortalecer la formación y la especialización de artistas en áreas relacionadas a la producción, la creación, la enseñanza y la investigación.
- 4.10. l. Promover la participación de artistas nacionales en festivales y concursos en diferentes disciplinas artísticas y de creación, a nivel nacional e internacional.

5. Construir espacios de encuentro común y fortalecer la identidad nacional, las identidades diversas, la plurinacionalidad interculturalidad.

- 5.3 Impulsar los procesos de creación cultural en todas sus formas, lenguajes y expresiones, tanto de individuos como de colectividades diversas
- 5.3. c Generar espacios de apropiación colectiva para la creatividad, la contemplación y la difusión artística y cultural en los territorios.
- 5.3. g Recuperar y desarrollar el patrimonio artístico y cultural diverso en la generación del nuevo patrimonio sonoro y musical, dancístico, escénico, plástico, literario y audiovisual.

Esta propuesta, además, está acorde a los lineamientos planteados en el perfil del egresado de la Carrera de Música, que menciona:

El Licenciado en Música de la Facultad de Artes y Humanidades de la UCSG es un artista que incide en la construcción de una sociedad nacional e internacional eficiente, justa y solidaria, a través del ejercicio profesional de la música en los campos de la ejecución instrumental; de la investigación específica en su área; de la gestión, gerencia y emprendimiento de proyectos musicales pertinentes.

El licenciado en Música:

- Propone composiciones musicales de su autoría, así como arreglos musicales, adaptándose a diversas situaciones musicales, mediante el uso de software de edición musical.
- Identifica los roles de: músicos, managers, productores, sonidistas y audiovisuales, que intervienen en la promoción y comercialización en el mercado nacional e internacional.
- Diseña estrategias de expansión y mejoras en el mercado global para todos aquellos proyectos creativos musicales.

1.5 Objetivos

1.5.1 General:

- Musicalizar el corto animado "*Caminandes: Llama Drama*" aplicando los recursos compositivos y orquestales de Gordon Goodwin y conceptos básicos del *Film Scoring*.

1.5.2 Específicos:

- Compilar los recursos orquestales y compositivos de Gordon Goodwin utilizados en los temas "*Attention Holiday Shoppers*" de la película "*Bah Humduck! A Looney Tunes Christmas*" y el tema "*Synolicks*" del disco "*Life in the Bubble*",
- Determinar conceptos y técnicas básicas de *Film Scoring* utilizados en el fragmento de la película "*Bah Humduck! A Looney Tunes Christmas*".
- Implementar los recursos obtenidos de la película analizada y recursos musicales en el corto animado "*Caminandes: Llama Drama*"

1.6 Preguntas de investigación

- ¿Cuáles son los recursos orquestales y compositivos del compositor Gordon Goodwin en los temas "*Attention Holiday Shoppers*" y "*Synolicks*"?
- ¿Cuáles son los conceptos y técnicas básicas del *Film Scoring* utilizados en el fragmento de la película "*Bah Humduck! A Looney Tunes Christmas*"?
- ¿Cómo aplicar los recursos orquestales y compositivos del compositor Gordon Goodwin en la musicalización del corto animado "*Caminandes: Llama Drama*"?

1.7 Marco conceptual

Teniendo en cuenta que el contexto de este trabajo es propiamente musical, es necesario puntualizar ciertos conceptos que nos ayude comprender mejor este trabajo.

1.7.1 Musicalizar

Barraza, Castellón y Olmos (2011) nos indica que el término “musicalizar” es la acción de describir y acompañar una historia con música. Musicalizar tiene como objetivo complementar los demás elementos sonoros y visuales de un argumento mediante composiciones musicales, complementando las emociones y acciones sumergiendo al espectador u oyente aún más en la trama.

1.7.2 Sonorizar

Según Bueno de Santiago (2013) sonorizar cumple el mismo objetivo que musicalizar, complementar auditivamente los diferentes elementos sonoros y visuales para sumergir al espectador en la trama, pero a diferencia de la anterior, esta se centra más crear los efectos de sonido, diálogos, etc. que producen en ella.

1.7.3 Bandas Sonoras

Teide (s.f.) denomina a la Banda Sonora a toda la parte sonora de una película, esto incluye efectos de sonido, música y diálogos en la misma. Las bandas sonoras ayudan a reforzar las imágenes presentadas en la película, además de crear un vínculo emocional con el espectador a través de todos estos elementos.

1.7.3.1 Tipos de Bandas Sonoras

Existen muchos tipos de bandas sonoras, creados exclusivamente para cada tipo de producción audiovisual tales como: largometrajes o cine, cortometrajes, animaciones o caricaturas.

1.7.3.1.1 Para cine

Existe una relación entre ambas ramas, es decir la música y el cine, desde hace ya mucho tiempo. Aunque en sus inicios el cine comenzó como “Cine Mudo”, fue hasta el final de los años 20 en donde se incorporó definitivamente la música como parte de las películas.

“Las canciones que el público oyó interpretar al músico Al Jolson en “El cantante de jazz” (1927) marcaron el fin del cine mudo. Más allá de la pura anécdota, conviene señalar que el lanzamiento del cine sonoro estuvo vinculado al espectáculo musical. Como medio de diversión de masas, el primer cine sonoro concedió la primacía, o al menos un lugar importante, a las actuaciones musicales, imponiéndose lo auditivo sobre lo visual” (De la Plaza & Redondo, 1993: 56)

Barraza, Castellón y Olmos (2011) señalan en su tesis que a lo largo de las décadas después de la “Época de oro de Hollywood” tras la solidificación de productoras cinematográficas importantes como *Twenty Century Fox*, *Metro Goldwing Meyer* y *Universal Studios*, han surgido innumerables trabajos cinematográficos de los cuales también han nacido compositores importantes en la musicalización de cine, tales como Henri Mancini, John Williams, Jerry Goldsmith, etc. Esto ha ido evolucionando hasta la época actual tras la llegada de la tecnología, en donde se han ido incorporado técnicas nuevas a la musicalización añadiendo instrumentos electrónicos a más de los orquestales, músicos actuales como Hans Zimmer, Danny Elfman y Vangelis han ido innovando el arte de hacer música para cine añadiendo estos pluses en sus composiciones.

1.7.3.1.2 Para cortometrajes

Así como la industria de cine es amplia, es igual la producción de cortometrajes, ya sean estos independientes o hechos por grandes productoras cinematográficas.

1.7.3.1.3 Para animación/caricaturas

Oscar Olaya (2009) señala que, si bien la animación ya se hacía desde la aparición del cine mudo, no fue hasta 1927 tras la aparición de “la primera película sonora” que logró consolidarse en la industria, de la cual Walt Disney se logró aprovechar donde la música se movía en torno a las acciones de lo que sucedía en el corto, técnica a la cual se denominó “*Mickey Mousing*” la cual fue adoptada después por otras producciones como Tom y Jerry y los Looney Tunes.

Señalan también que este género de la animación tiene varios derivados a los cuales se les atribuye un cierto tipo de música para cada uno. Estos géneros vienen siendo:

- **Cartoon Clásico:** Cortos de tono humorístico, se rigen por el uso de la técnica del “*Mickey Mousing*”, resaltando y acentuando con música ciertas acciones y situaciones del corto. Como ejemplo tenemos a los Looney Tunes, Tom y Jerry, Mickey Mouse, Etc.
- **Dramas:** Resaltan el drama en su trama, no usa la técnica del “*Mickey Mousing*”.
- **Comedias:** Se presentan de dos formas, Divertida o chistosa y Seria o neutra. “En el primer caso, la música aumenta la emoción para tornar una escena mucho más divertida, pero en el segundo caso, al ser neutra, la emoción corre por cuenta de la acción que sucede en la imagen.” (Oyala, 2009)

- **Musicales:** Al igual que en un musical con personas reales, el compositor se basa en el guion para la creación de la musical los cuales después de ser grabadas son sincronizadas con los movimientos del metraje final en producción.

1.7.4 Estructura de la Banda Sonora

- *Main Title*
- Tema Final
- Tema principal y centrales
- Temas secundarios
- Subtema
- *Leitmotiv*

1.7.5 Funciones de la música para cine

Millán (2012) nos menciona que, según Aron Copland la música debe tener cinco funciones diferentes:

1.7.6 Función Emocional

Incide en la emotividad de la escena, resaltando aspectos dramáticos, cómicos o momentos de tensión o terror que se representan en la escena o trama.

1.7.6.1 Función Significativa

Cuando la música se asocia metafóricamente a significados reales. Estos pueden ser el himno de un país, etc.

1.7.6.2 Función Descriptiva

La música cumple función descriptiva cuando describe exactamente lo que se está retratando en la escena, articulación de movimientos, emociones, acciones, etc.

1.7.6.3 Función Metatextual

Esta función tiende a generar en el espectador una relación de concepto. Por ejemplo, si la música suena y se muestra una escena en la que se refleja la relación de dos personas y esta es significativa, cuando la música vuelva a aparecer más adelante producirá metatextualmente el significado de la relación entre esas dos personas

1.7.6.4 Función Estética

Esta función refleja el ambiente sonoro que se presenta en la escena en función de elementos históricos, ideológicos o artísticos.

1.7.7 Orquestación

1.7.8 Técnicas de Orquestación

Las siguientes técnicas de orquestación nos fueron impartidas en las clases de Arreglos I, II, III, los cuales se basaron en los libros *Arranging 1 Workbook* y *Arranging 2 Workbook* de Piece y Freeman (1989).

A continuación, detallaremos los conceptos de algunas técnicas y recursos de orquestación que nos servirán más adelante en la comprensión de los análisis realizados.

1.7.8.1 Recursos Armónicos

- **Unísono:** Orquestación a una sola voz.
- **Octavas:** Orquestación a 2 voces por intervalos de 8vas.
- **Two Part Soli:** Orquestación a 2 voces por intervalos de 2das, 3ras, 4tas, 5tas, 6tas, 7mas, etc.
- **Double Lead:** Orquestación de una melodía en un intervalo de 8va descendente.
- **Four Way Close:** Orquestación a 4 voces cerradas (acordes cerrados en general y sus inversiones)

- **Drop 2:** Parte del acorde cerrado o Four Way Close. Se desciende una octava la segunda voz del acorde cerrado dando como resultado un acorde abierto.
- **Drop 3:** Parte del acorde cerrado o Four Way Close. Se desciende una octava la tercera voz del acorde cerrado dando como resultado un acorde abierto.
- **Drop 2 + 4:** Parte del acorde cerrado o Four Way Close. Se desciende una octava la segunda y cuarta voz del acorde cerrado dando como resultado un acorde abierto.
- **Match:** Técnica usada para unificar varias secciones, evitando el cruce entre sus voces. Se toma una o dos de las últimas voces del Acorde de una sección y se las toma como notas principales para el siguiente acorde en la nueva sección.

1.7.8.2 Recursos Melódicos

- **Arpeggios:** Comprenden las notas de la estructura de un acorde.
Ejs: Xmaj7= R 3 5 7 – Cmaj7: C E G B
- **Escalas Cromáticas:** Escalas constituidas por semitonos cromáticos o diatónicos.
- **Aproximaciones Cromáticas:** Aproximaciones por semitonos ascendentes o descendentes hacia una nota musical.
- **Ostinato:** Es un motivo melódico persistente en la línea de bajo o en mi registro de bajo

1.7.8.3 Recursos Rítmicos

- **Kicks:** Acentos Rítmicos sobre la forma de la canción. Acentúan notas u anticipaciones específicas para enfatizarlas.
- **Stop Time:** representada con notación rítmica, indica que todos los instrumentos realizan una pausa o una rítmica determinada al mismo tiempo.

1.7.8.4 Formato de las Orquestas

1.7.8.4.1 Big Band: Orígenes

Según Peñalver (2010), la Big Band se deriva de la ampliación del pequeño conjunto de jazz de Nueva Orleans, el cual era conformado por trompeta, trombón, clarinete y sección rítmica-armónica. La ampliación consistió en la duplicación o triplicación de los instrumentos de viento a excepción del clarinete, el cual con el paso del tiempo fue sustituido en su totalidad con los saxos.

Esta ampliación a su vez creó la necesidad de crear partes para cada instrumento, entre ellas las introducciones, *heads*, solos, interludios etc., los cuales no se podían improvisar, a excepción de los solos. Señala que la sonoridad era inédita, fresca y original, debido a la concepción de los arreglos, efectos y el modo de producción de los sonidos de los instrumentos de viento.

La Big Band se convirtió en la orquesta que representaba el estilo de jazz de los años 30 también denominado como Era del *Swing*. Casi toda la nueva música estaba compuesta y concebida para esta agrupación, incluso los temas tradicionales y el repertorio del estilo anterior fue adaptado para este formato. Sus principales exponentes fueron las orquestas de Duke Ellington, Count Basie y Benny Goodman, *big bands* que constituyeron un modelo a imitar por el resto de las orquestas de este período y sentaron las bases de su evolución. (pág. 3)

1.7.8.4.2 Estructura: Big Band

“La instrumentación básica de una Big band, tal como la podemos encontrar hoy en día en los escenarios, se ha establecido en una sección de viento-madera formada por 2 saxofones contraltos, 2 tenores y un barítono; una sección de viento-metal formada por 4 trompetas y 4 trombones; y una

sección rítmico-armónica formada por batería, contrabajo, guitarra y piano” (Peñalver, 2010)

Peñalver también señala que Las *Big Bands* Sinfónicas agregan instrumentos de cuerdas frotada en su formato.

1.7.8.4.3 Estructura: Mini Big Band

La Big band en un formato más pequeño, mejor conocido como “Mini Big Band” está constituido por 2 saxos altos, 2 tenores, 2 o 3 trompetas, 1 Trombón y una sección rítmica-armónica en la que interviene guitarra, piano, bajo o contrabajo y batería.

1.7.8.4.4 Orquesta de Cámara

Se denomina así a diversos tipos de agrupaciones de instrumentos más pequeñas, con un número de instrumentistas más reducido. Reciben su nombre en función del número de instrumentos que las componen: *dúo*, *trío*, *cuarteto*, *orquesta de cámara*, etcétera. Por su gran importancia en el desarrollo de la historia de la música, cabe destacar el *cuarteto de cuerda*, formado por dos violines, una viola y un violonchelo. (Palacios, s.f)

1.7.9 Compositores

A lo largo de la historia de la Industria Cinematográfica, han salido una cantidad innumerable de compositores, entre los que podemos mencionar:

- Danny Elfman (El extraño mundo de Jack, Spiderman, The Simpson’s Theme).
- Alan Silvestri (Volver al futuro, Noche en el museo, The Avengers).
- Hans Zimmer (El Rey León, Piratas del Caribe, Man of Steel, Batman vs Superman)

- John Williams (Star Wars, Harry Potter, Jurassic Park, Home Alone).
- Gordon Goodwin (Bah! Humduck a Looney Tunes Christmas, Animaniacs, Tom y Jerry, Pinky y Cerebro)

1.7.8 Biografía de Gordon Goodwin

Nacido en el año 1954 en Neal Kansas, es un compositor, arreglista, tecladista y saxofonista que ha construido una gran reputación en el mundo de la música.

Ganador de 3 premios *Grammy* y 3 premios *Emmy*, a compuesto y arreglado canciones para películas como *The Incredibles*, *Armageddon*, *Attack of the Killer Tomatoes*, y trabajando también para caricaturas como Tom y Jerry, Pinky y Cerebro, los Looney Tunes del cual su trabajo más reciente fue la musicalización de la película *Bah! Humduck a Looney Tunes Christmas*.

Fundador y director de *Gordon Goodwin's Big Phat Band* ha grabado varios discos de estudios de entre sus trabajos reconocidos están los albums "*The Pack Back*", "*That's How We Roll*" y "*Life in the Bubble*"

1.7.9 Film Scoring

1.7.9.1 Definición del Film Scoring

"Un Film Score (también llamada *background score*, *background music*, *movie soundtrack*, *film music* o música incidental) es música original escrita específicamente para acompañar una película. La partitura forma parte de la banda sonora de la película, que también suele incluir diálogos y efectos sonoros, e incluye un número de piezas orquestales, instrumentales o corales llamadas Cues, que se cronometran para comenzar y terminar en puntos específicos durante la película para mejorar la narrativa dramática y el impacto emocional de la escena en cuestión." (The Audiopedia, 2017)

1.7.9.1 Recursos del Film Scoring

1.7.9.1.1 Leitmotiv

Johnson (2015) nos indica que el leitmotiv es una breve frase musical o motivo melódico, armónico o rítmico que se repite constantemente. Este motivo denota a un personaje, idea, cosa u objeto abstracto. Richard Wagner fue quien desarrollo este concepto en sus composiciones, siendo adoptada más tarde por la música de cine.

1.7.9.1.2 Transformación Temática

Para Bennet (2003) la transformación temática es una técnica en el cual se re expone un tema varias veces, modificado en su forma. Estas pueden incluir cambios de tiempo, de ritmo, de métrica, armónica o melódicamente, timbres, registros, etc.

La transformación temática se usa comúnmente en las composiciones estructuradas en forma cíclica.

1.7.9.1.3 Mickey Mousing

Giménez (2008) menciona que es una terminología que se usa para llamar así a la música creada exclusivamente para caricaturas. El Mickey Mousing es una técnica musical que retrata los movimientos o acciones de los personajes con música.

“La MMM [*Mickey Mousing Music*] reemplazaba también el diseño sonoro, sustituían los pasos por pizziccati de violoncellos, caídas, y resbalones por glissando de clarinetes, por ejemplo. Y más aún... incluía sonidos de Foley (como ruido de sartenes o cualquier otra cosa) dentro de un ensamble orquestal, dando resultados bastante peculiares...” (Giménez, 2008)

Gordon Goodwin usa esta técnica en la banda sonora de *Bah! Humduck: A Looney Tunes Christmas* (Lucas y el Espíritu de la Navidad) en la que destaca los movimientos y acciones de los personajes con música hecha en formato Big Band.

1.7.9.1.4 Música Empática y Anempática

Muñoz Millán (2012) define música empática a aquella música que va de acuerdo al carácter narrativo de las imágenes y del contenido que se ve. También define como música Anempática cuando la música crea una emoción opuesta a lo que las imágenes y el contenido quieren expresar.

1.7.9.1.5 Música Diegética y Diegética Elidida

Millán (2012) también nos indica que la Música Diegética es aquella música que forma parte de la narrativa y se refuerza mostrando en escena el elemento que produce dicho agente sonoro. Menciona de ejemplo a un violinista tocando en un parque, la televisión encendida, un concierto o un equipo de sonido.

Por contrario, la música Diegética Elidida es aquella que forma parte del ambiente de una escena pero que no se ve el elemento que la produce, ya sea porque esta fuera del rango visual de la escena o por haber aparecido antes en escena. Menciona de ejemplo al sonido del violinista tocando en el parque mientras la escena enfoca a una pareja hablando.

1.7.9.1.6 Música Extradiegética o Incidental

Millán determina Música Extradiegética o Incidental a la música que es producida fuera del universo de la trama o escena, no es producida por ningún agente interno dentro de la escena. Esta puede reflejar la psicología del personaje, o querer enfatizar algún sentimiento puesto en escena y esto ayuda al espectador a entrar en el universo de la trama.

1.7.9.1.7 Temp Track

Díaz (2011) nos plantea al *Temp Track* o música temporal como un fragmento musical preexistente que se sincroniza con el metraje antes de que este sea musicalizado, que servirá como referencia, tanto para el director del metraje como para el compositor, de cómo compactará la imagen con la música. Este fragmento es retirado luego de que la música original para la película sea compuesta finalmente.

1.7.9.1.8 Hits e Hitpoints

Illescas (2017) nos plantea que los Hits suceden cuando la música coincide con la acción o movimiento presentado en la escena. Estos pueden ser Hits Musicales, o Hits de efectos. También denomina *Hitpoint* a la coincidencia exacta entre música y acción.

1.7.9.1.9 Cues

Illescas también nos indica que el *Cue* es el inicio y el final de la música en una escena. Estos *cues* se tienen que respetar estrictamente, es decir que donde empieza y termina una escena tiene que empezar y terminar el *Cue* musical, no se puede extender más allá de este.

1.7.9.2 Teoría de los Afectos

Sag. L (2008), menciona que según filósofo Descartes existen 5 tipos de afectos básicos los cuales son: admiración, odio, deseo, alegría y tristeza. Durante el periodo del Renacimiento la música de los madrigales ya estaba unida con los estados de ánimo, por lo que en el periodo Barroco se formuló la "Doctrina de los afectos" en donde se representaba con música las pasiones y los sentimientos.

"Para expresar alegría se usaba el modo mayor, la consonancia, el registro agudo y el tiempo rápido; para representar la tristeza, 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, la alegría con el staccato”. (Sag. L. 2008).

1.7.9.3 Recursos tecnológicos para la musicalización

1.7.9.3.1 Finale 2014

El programa *Finale* 2014, es un software que permite la creación y composición musical de manera rápida y eficiente debido a su interfaz, la cual es fácil y practica de usar. En este caso usaremos este software ya que es el que se ha usado a lo largo de toda la carrera.

1.7.9.3.2 Archivos MIDI

Según Jordà (1999) MIDI es el acrónimo de Musical Instruments Digital Interface (en español Interfaz Digital para Instrumentos Musicales). Este tipo de archivos permite la lectura de partituras y archivos musicales en equipos e instrumentos musicales electrónicos compatibles con esta extensión, a los cuales se les puede asignar un sonido real pregrabado, mediante bancos de sonidos. Se extraerán los archivos MIDI del programa *Finale* 2014, para transformarlos a sonido real mediante bancos de sonidos.

1.7.9.3.3 Soundbank o Bancos de Sonidos.

Un conjunto o colección de sonidos, especialmente de instrumentos simulados en MIDI. Illescas (2017)

1.7.9.3.4 Archivos Mp3

Según CoolUtils Development (1998-2017) el Mp3 es un formato de compresión de audio. Una de las ventajas de usar este formato es que es compatible con la mayoría de programas y reproductores de audio. Se usará este formato de audio una vez asignado los sonidos en el banco de sonido para manipularlo en un software de edición de audio.

1.7.9.3.5 DAW: Digital Audio Workstation

Según Cifuentes (2017) el término DAW se usa para denominar al software que permitirá la edición, sincronización, etc. de audio con imagen en tiempo real. En este caso el software que se utilizará es Cubase 5, el cual ha sido aprendido y usado en la materia de Edición de Audio de la carrera.

1.7.9.4 Procesos para la Musicalización

Según Lara (2017) hay ciertos pasos para seguir en el proceso de musicalización, los cuales mencionaremos algunos.

1.7.9.4.1 Consideración de tiempos

El compositor debe observar varias veces el material audiovisual para obtener el tiempo del *Cue*. De vez en cuando las imágenes en pantalla sugieren un tiempo, también los cambios de escenas y su edición pueden sugerir un silencio.

1.7.9.4.2 Sincronización

Gracias a la tecnología, la sincronización de audio e imagen es más eficiente. “La era digital de los ordenadores, ha permitido obtener obras musicales completas para películas sin ni siquiera tener *timing notes* y aun así, lograr sincronizar la música con la imagen”.

1.7.9.4.3 Punto de Sincronización

Según Lara, los puntos de sincronización es un lugar de acción donde el compositor desea acentuar. “Esto puede ser el final de una línea de un dialogo, el corte de escena a escena, o un pedazo de acción física como una pelea, una persecución, o un beso. Un punto de sincronización poder ser llamado también *hit*”.

1.7.9.4.4 Click Tracks

El *click track* nos proporciona un tiempo que tanto el conductor como músicos escuchan durante la sesión de grabación, suelen ser medidas por Bits por minuto o BPM, pero en un film es recomendable establecer en *Frames per Minute* (FPM).

“En una sesión de grabación, el productor musical deberá programar o automatizar su pista de clic con los adecuados cambios de tiempo. A esto se le denomina *tempo map*”.

1.7.9.4.5 Mezcla

“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 es el mismo a cargo de la grabación, bajo la supervisión del compositor”. En este caso la mezcla será realizada por los compositores mismos, usando los criterios aprendidos en la materia de Edición de audio digital.” (Lara, 2017).

1.7.9.4.6 Dubbing

Lara también menciona que el termino *dubbing* responde al proceso de mezcla final de los elementos de la banda sonora los cuales son: el dialogo, la música y los efectos de sonido.

En este caso la película a musicalizar no contiene dialogo, por lo que el *Dubbing* solo conllevará la mezcla de música y efectos de sonidos.

CAPITULO II: DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

1.8 Metodología

Para el presente trabajo se empleará una metodología inductiva – deductiva.

Leiva (2008) nos indica que el método inductivo es un proceso analítico y sintético en el que se estudia un caso, hecho o fenómeno, para descubrir un principio o ley que los dicta. También indica que el método deductivo es contrario al anterior, presentando conceptos, leyes o definiciones de las cuales se saca conclusiones en donde se aplicaron estos mismos, o se “examinan casos particulares sobre la base de las afirmaciones generales presentadas” (pag. 26-27)

Ambos métodos utilizan dos procesos mentales y estos son el análisis y la síntesis. El análisis descompone el hecho o fenómeno en partes para numerarlas, describirlas y exponer sus causas. Por su parte, en la síntesis, se reorganizan esas partes anteriormente separadas para una comprensión total del hecho o fenómeno. Leiva nos indica también que, si elaboramos un nuevo todo, a partir de los elementos obtenidos, que sea diferente al original, se logra una síntesis superior.

A partir del análisis y síntesis de los datos obtenidos de esta investigación se creará un producto nuevo, por lo que respeta totalmente las metodologías mencionadas.

1.9 Enfoque

El enfoque de este trabajo es cualitativo. Taylor y Bogdan, (1984) menciona que la metodología cualitativa permite la comprensión de una experiencia a partir del punto de vista de la persona que la vive.

Se obtendrán resultados a partir del análisis de las composiciones de Gordon Goodwin desde nuestro punto de vista musical, analizando sus obras según nuestros conocimientos obtenidos en la carrera, además de las técnicas básicas usadas en el *Film Scoring* a partir de su investigación.

1.10 Alcance

Rodas (2017) menciona en su tesis de grado para la carrera de música describe que el alcance de su investigación será exploratorio porque se recolectará los recursos necesarios para llevar a cabo la investigación, descriptiva porque facilita la interpretación de la información previamente observada; y experimental porque los recursos obtenidos se aplicaran para la composición de sus temas inéditos.

El enfoque de nuestro trabajo de tesis similar al citado, nuestro trabajo tendrá un alcance Exploratorio, Descriptivo y Experimental.

1.11 Instrumentos de Investigación

1.11.1 Análisis De documentos

Trejo (2017) nos indica que el primer paso o tarea de un investigador es conocer la documentación acerca del tema que se está tratando, esto conllevara un análisis.

Para esta investigación se utilizaron documentos como tesis y artículos sobre música para cine y sus diferentes funciones, para analizar correctamente el tipo de música de la que se trata, así como recursos usados en la musicalización tales como *leitmotiv* y los *hitpoints*. Además de codificar correctamente cada una de las técnicas obtenidas a partir de las transcripciones, ya que no se encontraron tesis previas sobre el compositor Gordon Goodwin, además de la obtención de los conceptos y técnicas básicas del *Film Scoring*.

1.11.2 Análisis de Audio y video

Para este trabajo se analizó material audiovisual como referencia.

Se analizó un fragmento de la película “*Bah Humduck! A Looney Tunes Christmas*” que fue musicalizada por el compositor Gordon Goodwin y se analizó el corto animado “*Caminandes: Llama Drama*” el cual es el corto a musicalizar, para hacer una comparativa sobre ambos materiales en cuanto a escenas y recursos de la película que servirán para el corto, ya que ambos manejan la temática de comedia animada.

1.11.3 Transcripciones

Según la Rae (2017) el termino transcribir significa “**representar elementos fonéticos, fonológicos, léxicos o morfológicos de una lengua o dialecto mediante un sistema de escritura**”.

La transcripción musical se realiza escuchando una melodía, sea del tipo que sea, y se traspa la información sonora a un pentagrama. (Transcripciones BLP, 2017)

Berlanga (2002) plantea que en el análisis se debe seleccionar rasgos característicos que deben estar reflejados en una transcripción musical.

Se realizó la transcripción parcial del tema “*Attention Holiday Shoppers*” del soundtrack de la película antes mencionada y del tema “*Synolicks*” compuestos por Gordon Goodwin, ya que no se encontraron transcripciones previas o scores originales de ambos temas.

Se analizó el tema “*Synolicks*” con el fin de encontrar más recursos compositivos de Gordon Goodwin en temas musicales no enfocados al *Film Scoring*, centrándonos especialmente en su introduccion. Esta canción es parte de su disco “*Life in the Bubble*” en donde recopila varios temas inéditos, así como arreglos de standards de jazz.

1.11.4 Análisis de Transcripciones y Partituras

Se realizó el análisis estas transcripciones para la obtención de los recursos compositivos y orquestales que predominan y caracterizan las mismas. Este análisis este hecho en base a los recursos aprendido a lo largo de la carrera.

Se realizó su respectivo análisis, pero con los conceptos *del Film Scoring* con el fin de obtener el punto de vista musical a partir de esa rama.

1.11.5 Entrevistas

Las entrevistas realizadas fueron de tipo semiestructurada, ya que “se basan en una guía de asuntos o preguntas y el entrevistador tiene la libertad de introducir preguntas adicionales para precisar conceptos u obtener mayor información sobre los temas deseados (es decir, no todas las preguntas están predeterminadas).” (Hernández, Fernández, & Baptista, 2010)

Se realizó una entrevista semiestructurada al experto Juan Diego Illescas, profesor de la Universidad de las Artes, quien es master graduado de *Berklee College of Music Campus Valencia, España* como Master en *Film Scoring*, de la cual obtuvimos información sobre recursos sobre esta rama de la música.

1.11.6 Análisis de Resultados

1.11.7 Análisis de Audio y Video

1.11.7.1 Bah, Humduck! A Looney Tunes Christmas

Se eligió la película "*Bah, Humduck! A Looney Tunes Christmas*", puesto que la película es del mismo género del corto a musicalizar, el cual es Comedia Animada, además de que la banda sonora de la película fue compuesta por Gordon Goodwin.

De la compañía Warner Bros., dirigida por Ivan Reitman y Charles Visser, la película es de temática navideña. Teniendo de personaje principal al Pato Lucas. La película se caracteriza principalmente por la tener el estilo característico de las comedias animadas de antaño, pues los *Looney Tunes* de la compañía *Warner Bros* fueron uno de las primeras caricaturas emblemáticas junto con la empresa de *The Walt Disney Company* y su éxito con Mickey Mouse.

Una de las características principales de esta película es la acentuación de las acciones de los personajes con música, a esta técnica musical se la denomina "*Mickey Mousing Effect*" o "*Mickey Mousing*", a más del uso de sonidos *Foley*, así como de bancos de sonidos. El tipo de música usado en la película se la denomina como Descriptiva y Extradiegética o Incidental, puesto a que la música va de la mano con la trama y sentimientos expresados en ella y es música fuera del universo de la película, es decir, solo la escucha el espectador mas no los personajes, además de que el estilo predominante es el Jazz y Fusión.

Se eligió una escena en particular de esta película para su análisis musical y visual más a profundidad.

La escena transcurre durante el minuto 4:14 y 5:08, Lucas se encuentra con una cubeta de dinero que fue olvidada por unos niños cantores que fueron corridos de su juguetería por el mismo, la toma alegremente y se acercar a la puerta de la juguetería la cual se cierra aplastándolo en el acto, abre la puerta con dificultad y es lanzado por los aires por la fuerza de las mismas junto con la cubeta con dinero que cae

lejos de él, una de los niños dueños de la cubeta la encuentra y se la lleva del lugar mientras Lucas yace en el suelo observándola como abandona el lugar.

1.11.7.2 Caminandes: Llama Drama

Este corto animado que se escogió para musicalizar está bajo la licencia **Creative Commons Attribution 3.0**. Esto significa que podemos compartir, copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato, remixar, transformar y construir sobre el material para cualquier propósito, incluso comercialmente, mientras se le atribuya el crédito a la obra y al creador. Este material se lo encontró disponible para su descarga gratuita en la web **caminandes.com**

Dirigida por Pablo Vazquez, Beorn Leonard y Francesco Sidi, "*Caminandes: Llama Drama*" es un corto de comedia animada cuyo personaje principal es una llama de nombre Koro que vive sus aventuras en la cordillera de los Andes en su extensión en la Patagonia, Argentina.

El corto comienza con Koro caminando sobre el paramos de los Andes dirigiéndose hacia la carretera para cruzar hacia el otro lado, al llegar al principio de la carretera es detenido por una camioneta que cruza a toda velocidad impidiéndole el paso, Koro confundido por lo que pasó intenta cruzar nuevamente pero es impedido por una serie de automóviles que cruzan a toda velocidad, frustrado por sus intentos observa como un pequeño armadillo cruza sin problemas frente a sus ojos, sin darse cuenta al observar al armadillo, sus patas tocan el borde de la carretera, acto seguido cruza otra serie de autos que le hacen retroceder bruscamente haciéndola dar vueltas por los aires, confundido y frustrado en el suelo observa como el armadillo regresa por la misma carretera de vuelta de donde salió. Koro tiene una idea de cómo cruzar la carretera, asumiendo que al armadillo no le ocurre nada al cruzarla, decide cruzarla parada encima del armadillo quien la atraviesa la carretera por tercera vez logrando así su objetivo.

1.11.7.3 Comparación entre ambos materiales audiovisuales

Se eligieron ambos materiales audiovisuales por su compatibilidad entre sus géneros como es la Comedia Animada.

La escena de la película de los Looney Tunes fue elegida por las acciones que se realizan en ella, en la cual hay caídas y golpes enfatizados con *Mickey Mousing* y efectos de sonido como Foley y librerías de sonidos. La temática de la escena sigue siendo comedia, a más de momentos de tensión y confusión mientras el personaje principal sufre de los aparatosos golpes en la escena.

En el corto *Caminandes* las acciones que suceden son muy similares, en cuanto a género y acciones como caídas y golpes que recibe el personaje principal, prestándose también para el uso de *Mickey Mousing* y *Foley*, además de que el tipo de música a utilizar sería Descriptiva e Incidental.

1.11.8 Análisis de Transcripciones

1.11.8.1 Attention Holiday Shoppers

Para este análisis hemos transcrito un fragmento de la banda sonora de la película "*Bah, Humduck! A Looney Tunes Christmas*" el tema "*Attention Holiday Shoppers*", se analizó el fragmento de la película donde esta es presentada, con el fin de contrastar la imagen y música. Se analizarán los recursos compositivos y orquestales usados en las diferentes escenas y situaciones, contrastándolos con los conceptos básicos del Film Scoring obtenidos de las diferentes fuentes bibliográficas. Los Scores se encuentran en *Concert Pitch*.

Para analizar brevemente el fragmento escogido, usamos una metodología usada por el Mgs. Juan Illescas en su materia de Audio para Imagen. Esta consiste en esquematizar el *Cue* o fragmento de la película a analizar y subdividirlo en sus diferentes escenas, las líneas de tiempos por escena, con sus diferentes situaciones y personajes, esto con el fin de tener una visión más clara y concreta de lo que pasa en el fragmento.

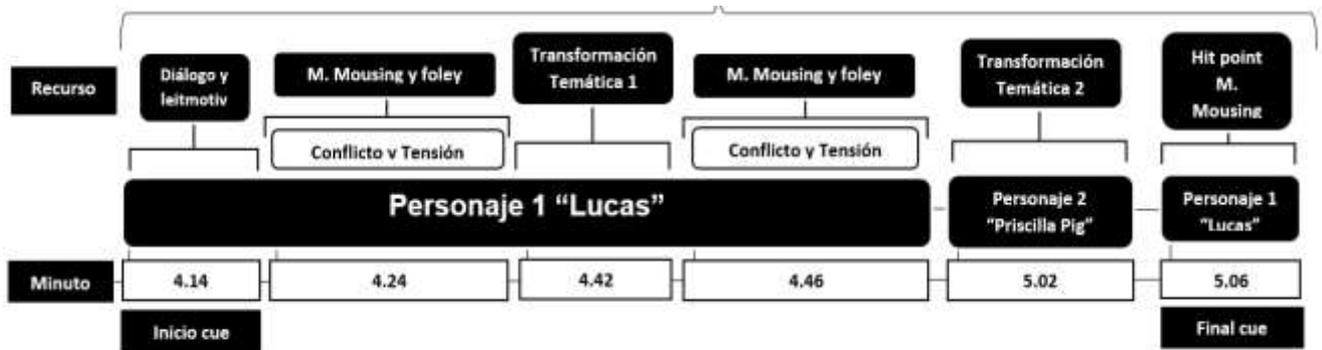


Imagen 1: Esquemización del Fragmento de la película "Bah, Humduck! A Looney Tunes Christmas"

A continuación, detallaremos más a fondo los recursos musicales y de *Film Scoring* obtenidos de cada escena en este Cue.

1.11.8.1 Escena 1: Inicio del Cue – min 4:14 – 4:24

La escena nos muestra al personaje principal El pato Lucas, la escena tiene un contexto alegre, se nos presenta el leitmotiv principal que predominara en todo el Cue. Este leitmotiv es la melodía de la canción navideña "Deck The Hall". Este tema principal está en tonalidad de F# mayor y en un estilo de música Jazz, teniendo esta una variación melódica desde el compás 1 al 4, así como una improvisación sobre la forma de la canción desde el compás 5 al 8.

LEITMOTIV: DECK THE HALL

JAZZ
♩ = 180

CLARINET IN B \flat

(A)

F# G#m7 C#7

1 2 3 4

VARIACION MELODICA

F# G#m7 C#7 F#

5 6 7 8

IMPROVISACION SOBRE LA FORMA

Imagen 2: Leitmotiv: Deck the hall

La instrumentación usada en la Sección A es propia del formato Big Band, conteniendo Sección Rítmica (Batería, Bajo, Piano o Guitarra), Sección de instrumentos de vientos como metales (trompetas y trombón) y maderas (saxos altos y tenores) añadiendo a esta sección el Clarinete (quien también forma parte de la familia de las maderas), quien lleva la melodía principal y el Fagot o Bassoon.

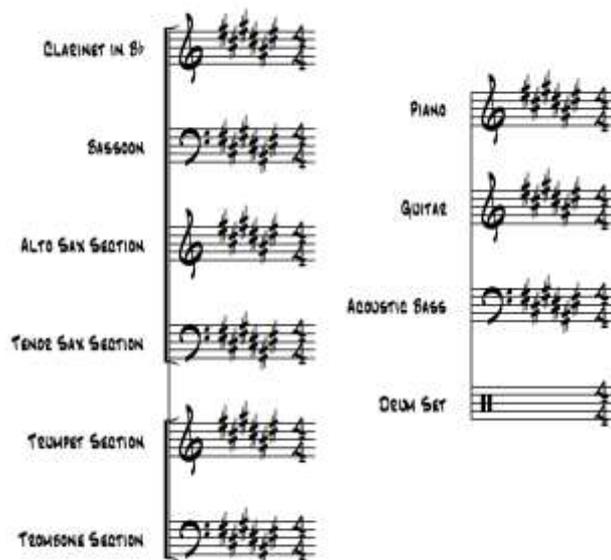


Imagen 3: Instrumentación: Sección A

El arreglo de esta sección conlleva elementos vistos en clase de Arreglos I, II y III, tales como *kicks*, *fills*, *stop times*, *backgrounds*, variaciones melódicas y técnicas de orquestación. Gordon Goodwin usa técnicas como el unísono, las octavas y *voicings* cerrados o *Four way close*. Las cadencias usadas son los propios de la canción original sin ninguna re armonización, comprendiendo movimientos cadenciales I – II-7 - V7 - I.

-Al final de la sección, **A** en el compás 8, en el tiempo 4, tenemos un *Hit Point Musical*, que coincide con una acción presentada en la película donde el Pato Lucas es aplastado por unas puertas corredizas. Esta acción es retratada con el acorde final de la sección **A** (F#6) en donde se realiza un *Match* entre Sección de trompetas y saxos. A esta acentuación se añade el *Fagot o Bassoon* (Sección de vientos: Maderas), quien hace un trino por intervalo de medios tonos que da paso a la siguiente escena y sección musical.

The image displays a musical score for a scene. The score includes staves for CLARINET IN Bb, BASSOON, ALTO SAX SECTION, TENOR SAX SECTION, TRUMPET SECTION, TROMBONE SECTION, PIANO, GUITAR, ACOUSTIC BASS, and DRUM SET. A green vertical line labeled 'MATCH' is positioned between the Alto Sax and Tenor Sax staves. A red vertical line is placed at the end of the first section. A blue vertical line labeled 'HITPOINT MUSICAL' is placed at the end of the second section. Two small images of Daffy Duck are included: one on the left showing him on a treadmill, and one on the right showing him being crushed by a door. Lines connect these images to the corresponding parts of the score.

Imagen 5: Hitpoint Musical en contraste con la escena

1.11.8.1.2 Escena 2: min 4:24 – 4:42

Luego del *hitpoint* musical anterior y la inclusión del *Fagot*, llegamos a la segunda escena y sección **B** del tema, centrada en el mismo personaje, el cual se enfrenta a la puerta corrediza que lo aplastó

anteriormente. Durante este fragmento predomina un acorde principal, el acorde aumentado 7 (Aug7 o 7+) en este caso sobre D7+ quien tiene función bVI7. Siguiendo los lineamientos de la *Teoría de los Afectos* y los resultados de las entrevistas realizadas sobre *Film Scoring*, este acorde es usado para retratar momentos de tensión en la escena por su cualidad aumentada. Ciertamente en la escena se presentan situaciones de tensión por parte del personaje principal, la cual detallaremos más adelante.

Se añaden instrumentos de viento como el Piccolo, Flauta y el Saxo Barítono, además de una Sección de Cuerdas, propias de un formato Orquestal. En esta escena predomina la técnica del *Mickey Mousing* así como los *hitpoints* musicales con las técnicas orquestales mencionadas anteriormente.

Luego de ser aplastado por la puerta corrediza, la cubeta con dinero que llevaba Lucas es lanzada por los aires, saltando hacia un letrero rebotando y cayendo sobre una caja registradora para luego rebotar nuevamente hacia un perchero en el que reposa. Estas acciones son musicalizadas con *Mickey Mousing* en la cual analizamos lo siguiente: este fragmento se mueve sobre el acorde de D7+ durante los compases 9 y 10. En el primer *Mickey Mousing* del movimiento de la cubeta notamos una escala cromática en la sección de maderas, en el Piccolo y la Flauta, usando la técnica del *Two Part Soli Double Lead*.

Imagen 6: Analisis de Mickey Mousing #1 (Cromatismo y Two Part Soli Double Lead)

Los movimientos del rebote de la cubeta hacia la caja registradora esta retratado en el compás 10 con *glissandos* en el piano, el primero acentuados con *kicks* en las trompetas usando *Four Way Close*, *kicks* en trombones usando *Two Part Soli* y *kicks* en sección rítmica, teniendo varios *hitpoints* musicales en este compas. El segundo rebote de la cubeta lo retrata un arpeggio en el piano sobre el acorde D7+.

The image shows a musical score for measure 10 of 'Mickey Mousing #2'. The score is written for five parts: Trumpet Section (TPT. SEC.), Trombone Section (TBN. SEC.), Piano (PNO.), Alto Saxophone (A.S.), and Drum Set (D.S.). The key signature is one sharp (F#) and the time signature is 4/4. The piano part features a *glissando* and an *arpeggio* over a D7+ chord. Annotations in red and blue highlight specific techniques: 'FOUR WAY CLOSE' for the trumpet section, 'TWO PART SOLI' for the trombone section, and 'ARPEGGIO' for the piano part. A blue bracket labeled 'HITPOINT MUSICAL' spans across the piano and drum parts. Three small illustrations are included: a top-down view of a record player's tonearm and stylus, a side view of the tonearm, and a hand holding a record. The drum set part includes a 'ROLL' annotation and a '10' below the staff.

Imagen 7: Analisis de Mickey Mousing #2 (Glissando, Arpeggio y Tecnicas de Orquestacion).

Durante los compases 11 y 12 tenemos las melodías en el *Fagot* y en el *Piccolo* haciendo escalas cromáticas y arpeggios, sobre un acompañamiento de *Guitarra*, todo esto sobre D7+. El *Fagot* retrata con dos notas en movimiento cromático las acciones de la caja registradora después de ser golpeada y mientras que el *Piccolo* y la *Guitarra* reflejan el movimiento y reposo de la cubeta en el perchero.

Imagen 8: Análisis de Mickey Mousing #3 (Cromatismos y arpeggios).

En los compases 13 al 19 tenemos a Lucas intentando salir de la puerta corrediza. En este fragmento se denota tensión por parte de este personaje, mantenemos al acorde Aumentado como acorde predominante quien posee movimientos cromáticos ascendentes y marcando *hitpoints musicales* en los compases 14 y 15, en los acordes C#+ (V) y D#+ (V7/II) específicamente.

Se incorporan más instrumentos orquestales como los son la *Sección de Cuerdas* en la cual están presentes estos acordes aumentados con la técnica del *tremolo*, los cuales son reforzados con los *trombones* marcando los bajos. En el compás 16 tenemos una improvisación sobre la forma, que denota al personaje tomando un descanso.

En el compás 19 tenemos un *hitpoint musical* marcado por el saxo barítono, la trompeta, el trombón, cuerdas y sección rítmica sobre el acorde G7 (subV7), que retrata la salida de Lucas de la puerta siendo expulsado por los aires usando también una escala cromática entre *piccolo* y *flauta* orquestada en 8vas, dándole paso a la siguiente escena y fragmento musical.

The image displays a musical score for 'Mickey Mousing #4' with various annotations. The score includes staves for Flute (Fl.), Saxophone Alto (Sax. Alt.), Trombone (Tbn.), Trumpet (Tbn. Sopr.), Violin (Vcl.), Viola (Vcl. II), Cello (Vcl. I), Double Bass (Cb.), and Double Bass (Cb.). Annotations include:

- ESCALA CROMÁTICA** (Chromatic Scale) in red, pointing to a sequence of notes in the Flute part.
- ARPEGGIOS** (Arpeggios) in orange, pointing to a specific arpeggiated chord in the Flute part.
- HITPOINT MUSICAL** in blue, marking specific points in the score.
- UNISONS** in red, indicating sections where multiple instruments play the same note.
- FOUR WAY CLOSE** in red, indicating close harmony for four instruments.
- MOVIMIENTO CROMÁTICO ASCENDENTE DE ACOSES AUMENTADOS** (Ascending Chromatic Movement of Augmented Accords) in purple, pointing to a sequence of chords in the Violin and Viola parts.

 Below the score are five small images of Donald Duck in various poses, corresponding to the musical events described in the text.

Imagen 9: Análisis de Mickey Mousing #4 (Acordes Aug, Cromatismos, Arpeggios, Hitpoints y Orquestación)

1.11.8.1.3 Escena 3: min 4:42 - 4:46

La sección **C** es pequeña, tenemos al personaje principal siendo lanzados por los aires. Desde el compás 20 y 21 tenemos nuevamente el *Leitmotiv* principal (Melodía de *Deck The Hall*), pero esta vez con una *Transformación Temática*, siendo interpretada a doble tiempo o *Double Time* y en corcheas rectas (Straight's Eights).

El fragmento contiene un cambio de tonalidad o *Modulación* a F mayor, en un intervalo de 2da menor descendente (De F# a F), esta *modulación* es directa. La orquestación de esta sección incluye solo a los instrumentos del formato *Big band*. La melodía principal la interpreta los Saxos Altos mientras que el resto de la banda acompaña, la batería marca *kicks* en los platillos, que señalan los aparatosos golpes que sufre el personaje durante esta escena. El fragmento de la canción tiene movimientos cadenciales de I7 (Tonic Blues) - bVII7. El acorde bVII7 (Eb7)

tiene la tensión #11, teniendo en cuenta que la situación de personaje es un momento de tensión, usa el #11 para retratarlo de la misma manera.

4 MODULACION DIRECTA $\downarrow b2$

STRAIGHT 4/4 $\text{♩} = 165$ TRANSFORMACION TEMATICA

The musical score is for a scene in Act 4, featuring a direct modulation and thematic transformation. The tempo is marked 'STRAIGHT 4/4' with a quarter note equal to 165. The score includes parts for Piccolo, Flute, Alto Saxophone, Tenor Saxophone, Piano, Guitar, Alto Bass, and Double Bass. Key annotations include 'LEITMOTIV: DECK THE HALL' in green, 'UNISONO' in red, and 'KICKS' in green. A small cartoon illustration of a character in a purple coat is shown in the bottom right corner.

Imagen 10: Transformación Temática #1 (Modulación, Kicks y Unísonos)

1.11.8.1.4 Escena 4: min 4:46 - 5:02

Esta escena y sección **0** también conlleva la técnica del *Mickey Mousing*, desde el compás 22 al compás 30.

Desde el compás 23 al 27 predomina la cualidad aumentada. Empieza con un *hitpoint* con el personaje golpeando el perchero sobre un acorde menor con *inversión* (Bb-7/F) usando la técnica *Drop 3*, este acorde es de intercambio modal (IV-7). El personaje cae al suelo siendo retratado por un *glissando* de dos notas diatónicas en los trombones, concluyendo en un segundo *hitpoint*. El personaje yace en el suelo, esto es retratado con arpeggios sobre el acorde de G7+ (V7/V) en la flauta y el fagot, usando

orquestración en *Two Part Soli*. La cubeta cae y el movimiento conlleva una pequeña escala cromática descendente en el piano, Lucas levanta la cabeza mientras yace moribundo en el suelo, el cual es retratado con dos notas en aproximaciones cromáticas en *glissando* en el trombón para dar

paso al siguiente fragmento.

The image shows a musical score for Mickey Mousing #5, featuring various instruments and annotations. The score includes parts for Flute (Fl.), Trombone (Tbn.), Trumpet (Tr.), Trombone (Tbn. Sopr.), Piano (Pia.), Clarinet (Cl.), Alto Saxophone (A.S.), and Double Bass (D.S.). Annotations include 'ARPEGGIOS', 'TWO PART SOLI', 'HITPOINT MUSICAL', 'UNISONO', 'ESCALA CROMATICA', and 'APROX. CROMATICAS'. There are also illustrations of characters like Mickey Mouse and Priscilla Pig.

Imagen 11: Análisis de Mickey Mousing #5 (Acordes min, Aug, Cromatismos, Arpeggios, Hitpoints y Orquestación)

En el siguiente fragmento contiene una *Modulación Directa* en un intervalo de 3ra mayor descendente en el compás 28, hacia el tono de Db. Empezamos con un *hitpoint musical* cuando la cubeta golpea al personaje en la cabeza. Este movimiento comprende el acorde Db7#11 (I7 Tonic Blues) en las trompetas usando sordinas, para luego pasar al mismo acorde sin la tensión (Db7), incluyendo un trino en el *Fagot* y una Aproximación Cromatica en el clarinete que simboliza el movimiento de la lengua del personaje. La cubeta con dinero se desliza hacia la puerta de salida de la juguetería siendo retratado sobre una escala cromática descendente en el *Piccolo*, mientras el personaje de *Priscila Pig* aparece en escena y se acerca a la misma suena una escala cromática ascendente en la *Flauta*.

The image shows a musical score for Mickey Mousing #6 with various annotations and character images. The score includes parts for Flute (Fl.), Soprano Clarinet (Sopr. Cl.), Saxophone (Sax.), Trombone Section (Tm. Sect.), Alto Saxophone (A.S.), and Double Bass (D.B.). Annotations include:

- MODULACION DIRECTA** with a downward arrow and '52a'.
- ESCALA CROMATICA DESCENDENTE** (Descending Chromatic Scale).
- ESCALA CROMAT. ASCENDENTE** (Ascending Chromatic Scale).
- APROX. CROMATICA** (Approximate Chromatic).
- HITPOINT MUSICAL** with a blue box around the first measure.
- FOUR WAY CLOSE** with a red box around the first measure.

 Character images include:

- A bird-like character (Daffy Duck) on the left.
- A red and white bucket with a green plant on the top right.
- A character (Bugs Bunny) on the right.
- A character (Daffy Duck) on the bottom right.

Imagen 12: Análisis de Mickey Mousing #6 (Modulación, Tonic Blues, Cromatismos, Hitpoint y Orquestación).

1.11.8.1.5 Escena 5: Final del Cue – min 5:02 - 5:06

En la escena final y secciones finales tenemos al personaje de Priscila Pig, quien encuentra la cubeta con dinero que había perdido, llevándosela del lugar. El formato usado en esta sección es la del formato Orquesta, conteniendo al *piccolo*, *flauta*, *clarinete* y *cuerdas*, añadiendo campanas de navidad.

The image shows the instrumentation for Section E and F. It includes parts for Piccolo (Picc.), Flute (Fl.), Soprano Clarinet (Sopr. Cl.), Trombone Section (Tm. Sect.), Saxophone (Sax.), Piano (Pno.), Alto Saxophone (A.S.), and Double Bass (D.B.). The score is written in G major and 4/4 time.

Imagen 13: Instrumentación Sección E y F

1.11.8.2 Resumen del análisis

A lo largo de este análisis descubrimos un elemento primordial e importante, la necesidad de un leitmotiv es primordial para este tipo de musicalización enfocada a la animación, ya que le da un carácter al personaje y lo define como es. A más del leitmotiv es muy importante la Transformación temática del mismo, ya que adaptarlo a otro formato de orquestación, armonización, métrica o tempo, influye en la emoción que se quiere plantear en la escena y en el personaje.

Ciertamente los elementos principales encontrados son las técnicas Mickey Mousing usados por Goodwin. El uso de escalas y aproximaciones cromáticas ascendentes y descendentes en los diferentes instrumentos para retratar movimientos, el uso de kicks y stop time para enfatizar golpes e hitpoints, el uso de acordes alterados para reflejar tensión en la escena, las diferentes técnicas de orquestación como *Drops*, *Two Part Soli*, *Four Way Close*, *Unísonos* y *Octavas*, los cambios de tonalidad usados en los cambios de situación, ciertamente son elementos que hacen que la música de Goodwin sea reconocible.

1.11.8.3 Análisis de “Synolicks”.

Como se mencionó anteriormente, el tema “Synolicks” se analizó con el fin de recopilar recursos del compositor en canciones que no estén enfocadas a la musicalización, como la analizada anteriormente. El análisis del mismo estará centrado en su introducción.

El tema “*Synolicks*” es una composición original del Gordon Goodwin del disco “*Life in the Bubble*” del año 2014. El estilo de la canción es Fusión Jazz/Rock Shuffle. Tomaremos elementos de este estilo y de este arreglo para asignarle estos recursos a un personaje con el fin de darle su propia identidad.

Un elemento recurrente en este arreglo es en su introducción, haciéndose presente un *Ostinato* que se ejecuta a lo largo del mismo. Otro

elemento que podemos destacar es el refuerzo que le da al Ostinato en el piano dándole el mismo obstinado en los saxos.

Las cadencias usadas en esta introducción son I7 - bVI7 - I7 - II7 - V7 - I7. El uso de los kick se hace notorio en el compás 8 de la sección, usando sección rítmica y sección de metales (trompetas y trombones).

Imagen 15: Synolicks (Introducción compases 1 al 8)

El obstinado se extiende hasta el compás 16, luego en el compás 17 se plantea otro obstinado, marcado en el piano usando los Tonos Guías de los acordes.

Las cadencias usadas son I7 - bIII7 - I7 - bVII7 - I7 - bIII7 - I7 - bVII7 - V7 - I. El patrón de batería del *Rock Shuffle* se hace presente. Se usa *backgrounds* en la sección de vientos.

The image shows a musical score for the piece 'Synolicks'. It consists of several staves: A. Sax. 1, B. Sax., B. Trp. 1, Trom. 1, Piano (Pia.), E.G. (Electric Guitar), E.B. (Electric Bass), and D. B. (Double Bass). The score is annotated with handwritten notes in blue and red. A blue box labeled 'RITMO PRINCIPAL' is at the bottom left, pointing to the drum part. A red box labeled 'OSTINATO' is under the piano part. A blue box labeled 'BACKGROUNDS' is on the right, pointing to the guitar and bass parts. Chord symbols are written above the piano part, including D7, F7, D7, C7, D7, F7, D7, C7, A9/C#, D7, 17, F7, bIII7, D7, 17, C7, bVII7, D7, 17, F7, bIII7, D7, 17, C7, A9/C#. Measure numbers 18, 19, 20, 21, 22, 23, and 24 are visible at the bottom of the score.

Imagen 16: *Synolicks*: Obstinato #2 e Intercambio modal.

1.11.8.4 Resumen del análisis.

De este breve análisis logramos sacar el patrón de la batería en el ritmo *Rock Shuffle*, el uso de ostinatos y el tipo de *voicing* que usa en ellos, usando tonos guías del acorde.

Los acordes de intercambio modal se hacen presentes: 17 – bIII7 – bVI7- bVII7. Comparando con el análisis del tema anterior, el uso de cadencias 17 – bVI7 es presente en ambos temas. Los *backgrounds* también son parte de los recursos recurrentes del compositor, sobre todo para reforzar los ostinatos del piano.

Se pretende dar estos recursos a un personaje del corto para darle una identidad propia.

1.11.9 Análisis de Entrevistas

1.11.9.1 Análisis de los recursos obtenidos sobre *Film Scoring* a partir de la entrevista.

Para este trabajo de investigación se hizo una entrevista semiestructurada al Mgs. Juan Diego Illescas (Master en *film scoring*). Este nos proporcionó conocimiento básico y necesario para el desarrollo de nuestra investigación.

Criterios	Experto 1
Definición del <i>Film Scoring</i>	“Es música escrita específicamente para acompañar una película o un medio audio-visual”.
Importancia de componer para medios visuales	“Ayuda al espectador a sentirse parte de la película o animación, esto es lo que busca la música, que vivas lo que se presentan en la pantalla”.
La banda sonora	“En si es la música de la película o animación que esta de fondo”.
Conceptos básicos del <i>Film Scoring</i>	“Son muchos pero entre los más relevantes son: el Mickey mousing, el Foley, Leitmotiv, <i>Cue</i> , <i>Main theme</i> , transformación temática, <i>Hits</i> ”.
Herramientas musicales utilizadas en el <i>Film Scoring</i>	“La instrumentación, Efectos-Foley/pos. Audio-----/ grabación en escena, Dialogo, narrativa”
Procesos y los elementos que utiliza para la composición de medios audiovisuales	“El proceso incluye familiarizarse perfectamente con los aspectos visuales, conocer profundamente la obra y "meterse" en ella. Determinar el tiempo de cada “ <i>cue</i> ”. Y ver su contexto cultural para escoger el tipo de instrumentación adecuada. Finalmente realizo un diagrama para tener una guía de como componer”.
Elementos musicales que se consideran al momento de reflejar la emoción presentado en el medio audiovisual	“Primero que todo se debe ver si hay dialogo o no esto determinara el tipo orquestación, cada instrumento crea una sensación distinta, puede ser

	alegría, miedo, etc. De ahí considero que el tipo de acorde o <i>voicing</i> influye totalmente para reflejar emociones”.
Elementos tecnológicos utilizados para realizar la sincronización de audio-video	“Hay varios sincronizadores de audio-video, yo comencé usando un muy sencillo, luego comencé utilizar Cubase y así fue descubriendo otros”.
Bandas sonoras que compuso	“Realicé algunos jingles para Telefónica Movistar, la música para una serie animada del gobierno llamada Ecochips (Serie de Ecuador Tv) y varios trabajos para gente particular”.
Conocimientos y habilidades que se adquirieron al momento de realizar música para medios audiovisuales	“Pues aparte de desarrollar la parte compositiva, te da mucho criterio musical, pues comienzas a pensar en la música como un medio de llegar a la gente y no tan solo en que suene bien algo”.

Tabla 2

CAPITULO III: LA PROPUESTA

1.12 Título de la Propuesta

Musicalización del corto animado “Caminandes: Llama Drama” aplicando los recursos compositivos y orquestales de Gordon Goodwin y conceptos básicos del *Film Scoring*.

1.13 Justificación de la propuesta

La música es una manera de poder expresar sentimientos, emociones, ideas o pensamientos y lo que plantea esta propuesta es una mezcla de la música con otra rama del arte, en este caso, las artes multimedia y audiovisuales.

Este proyecto busca despertar el interés de estudiantes de la Universidad Católica Santiago de Guayaquil y compositores para el estudio del *Film Scoring*. La composición presentada a continuación muestra los recursos compositivos y orquestales obtenidos en los análisis previos de los temas: “*Attention Holiday Shoppers*” de la película “*Bah Humduck! A Looney Tunes Christmas*” y “*Synolicks*” del disco “*Life in the Bubble*”. El tema compuesto será descrito previamente en conjunto con su respectivo *score* y presentado su respectivo análisis.

Esta propuesta musical es inédita y recae dentro de lo innovador, ya que dentro de las propuestas musicales presentadas como proyectos de grados en la universidad es la primera vez que se elabora un *soundtrack* para un medio visual. Si bien los recursos musicales obtenidos son aprendidos a lo largo de la carrera, este trabajo logra relacionarlos con las acciones presentadas en un audiovisual, expandiendo su uso más allá de lo musical, abarcando las emociones y acciones que conlleva un audiovisual.

Los análisis propuestos observan la relación imagen y sonido, emoción y música, a más de solo un análisis musical como se ha visto en proyectos anteriores, esto gracias a los resultados obtenidos del estudio del *Film Scoring* que contrastan y se relacionan con las técnicas de Orquestación y conceptos

armónicos aprendidos a lo largo de la carrera, también el uso de software como Cubase 5, que nos facilitó el proceso de montaje final para la musicalización, el cual también fue aprendido y usado durante la carrera.

1.14 Objetivos

Musicalizar el corto animado “*Caminandes: ¡Llama Drama*” aplicando los recursos compositivos y orquestales de Gordon Goodwin de los temas “*Attention Holiday Shoppers*” de la película “*Bah Humduck! A Looney Tunes Christmas*” y “*Synolicks*” del disco “*Life in the Bubble*”.

1.15 Descripción: Llama Drama

“Llama Drama”

“Llama Drama” es el nombre de la banda sonora que se compuso para el corto del mismo nombre. Dentro de esta composición manejamos a dos personajes principales, y de la misma manera manejamos dos géneros musicales a los que asignamos a cada uno de los personajes, estos son el género Swing para el personaje de Koro La Llama, y el género Fusión Jazz/Rock Shuffle para el personaje del Armadillo. La banda sonora es de tipo *Música Incidental*, además del uso del *Mickey Mousing*.

Para la musicalización de este corto se usó la esquematización propuesta por Illescas (2017), en donde separamos personajes, tiempo, situaciones y recursos a utilizar.

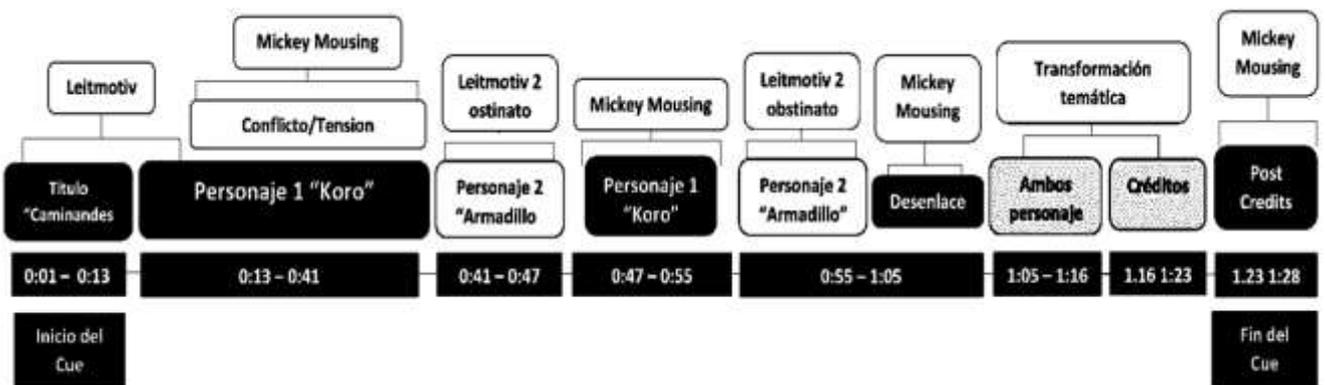


Imagen 17: Esquema Caminandes

A continuación, detallaremos cada uno de los elementos que usamos en esta propuesta musical basados en los recursos obtenidos.

1.15.1 Escena 1: Inicio del Cue - min 0:01 - 0:13

Comenzamos con la sección **A** del *cue*, con la aparición del título del corto “*Caminandes*” seguido de la aparición del personaje principal: Koro, una llama que vive en la cordillera de los Andes en su extensión en la Patagonia, quien camina alegremente hacia una carretera.

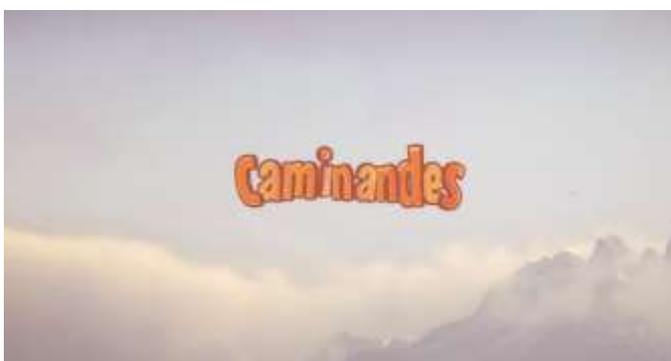


Imagen 18: Título inicial: *Caminandes*

La instrumentación de esta sección es la usada en el género Swing: Sección de vientos (Trompeta y Trombón) y Sección Rítmica (Piano, Bajo y Batería) añadiéndole un Vibráfono a la sección.

Esta sección se encuentra en tono de D mayor, el género predominante de la sección es el Swing, teniendo en el Vibráfono el Leitmotiv principal de la Llama, la cual es reforzada con una Trompeta con sordina, el bajo hace línea de bajo (*Walking Bass*) mientras la batería lleva el ritmo del género swing con el *Hi Hat close* y *open*.

La forma de la sección contiene las cadencias I7 - V7 - I7 - Vm7 - I7 - IV - V7 - I, en ella usamos los acorde I7 y Vm7 los cuales son acordes de intercambio modal. Seguido del leitmotiv principal tenemos kicks en los trombones en unísono al finalizar la sección en el compás 8.

SCORE SWING LLAMA DRAMA SUBS/MOOD

♩=185

TEACHER IN E1

TECHNIQUE SECTION

PIANO

VIBRAPHONE

ACOUSTIC BASS

DRUM SET

LEITMOTIV: KORO

UNISONO

KICKS

A7 V7 D7 I7 A7 D7 I7 A7 V-7 D7 I7 G IV A7 V7 D7 I

SOLO (MINOR)



Imagen 19: Sección A: Caminandes (Leitmotiv Principal, Unísonos y Kicks).

1.15.2 Escena 2: Koro's Theme - min 0:13 - 0:41

Seguimos a la escena dos y sección **B** del tema, en ella tenemos al mismo personaje principal en conflicto, siendo impedido por un auto en su intento de cruzar la calle. Esta escena se encuentra sobre la misma tonalidad de la sección anterior (D mayor) pero a diferencia de la anterior, en esta predomina la técnica del *Mickey Mousing*.

La instrumentación de esta escena conlleva la presentada anteriormente en adición de instrumentos orquestales de vientos como Piccolo, Flauta, Fagot, Sección de cuerdas, Vibráfono y Marimba

Empezamos la sección con un *hitpoint* en el compás 9 sobre el acorde de D7 (I7), que representa a la llama al ser golpeada por auto siendo lanzada por los aires, mientras un trino de medios tonos suena en el fagot y el vibráfono representa el movimiento de sus patas al estar en el aire. Al caer al piso en el tiempo 3 del mismo compás el acorde cambia a Eb7 (subv7) sobre el cual se desarrollan los *Mickey Mousing* del compás 10, enfatizando su parpadeo con marimbas y sus movimientos de cabeza

con pequeñas escalas cromáticas en Piccolo y Flauta, la cual es reforzada por una nota en la trompeta con sordina y octavas en el vibráfono.

The image shows a musical score for measures 9 and 10 of 'Llama Drama: Mickey Mousing #1'. The score is written for various instruments: Piccolo (PICO.), Flute (FL.), Bassoon (BSN.), Saxophone (Sax.), Piano (PNO.), Violin (VIE.), Viola (VIA.), Cello (C.), and Double Bass (D.S.). The score includes handwritten annotations: 'ESCALAS CROMATICAS' in green, 'HITPOINT MUSICAL' in blue, 'SUSV7' in red, 'SVAS' in green, and 'PARPADEO' in orange. Two small images of a llama are included: one on the left and one on the right, both connected to the score by lines.

Imagen 20: Llama Drama: Mickey Mousing #1 (compas 9 – 10)

En el compás 11 regresamos al acorde de D7, en una pequeña transformación temática del *leitmotiv* de la llama durante los compases 11 y 12 mientras la llama hace un nuevo intento por cruzar la carretera. Dentro este último compás se marca dos *hitpoints musicales* en los acorde D#dim7 y Bb7+ (bVI7) que representan al paso de dos autos que le impiden cruzar nuevamente, estos son musicalizados con un Drop 3 de ambos acordes en los vientos (trompetas y trombón) y el piano, los bajos de los acordes en la línea de bajo y Stop time en la batería.

The image shows a musical score for 'Llama Drama' with several annotations and images. The score is written for B♭ Trumpet, Trombone, Piano, Violin, Alto Saxophone, and Double Bass. A red box labeled 'TRANSFORMACION TEMATICA' highlights a section of the score. A green box labeled 'LEITMOTIV KORO' points to the violin part. A green box labeled 'DROP 5' points to the trumpet part. A blue box labeled 'STOP TIME' points to the double bass part. There are also two images: one of a llama and one of a blurred car.

Imagen 21: Llama Drama: Transformación Temática y Hitpoints.

En el siguiente fragmento, la llama se enoja e intenta cruzar la carretera nuevamente, en estos fragmentos predomina el Mickey Mousing. Durante los compases siguientes el acorde predominante es el Aumentado (Aug o +), en este caso el Bb7+ (bV17). En los compases 12 y 13 tenemos las pequeñas escalas cromáticas descendentes en el Piccolo y la Flauta orquestadas con la técnica Two Part Soli, estas representan el movimiento de orejas y cabeza de la llama al expresar su enojo, siendo reforzados por un acorde de Bb7+ en las trompetas con sordina orquestadas con la técnica Four Way Close.

La llama intenta cruzar nuevamente y es interrumpida nuevamente por tres carros más, marcando *hitpoints musicales* en el compás 15 marcados con kicks en la batería, y en la línea de bajo y el piano con un movimiento cromático ascendente de acordes aug7 hacia Bb7+, en este caso Ab7+ - A7+ - Bb7+.

The image shows a musical score for a scene titled "Llama Drama: Mickey Mousing #2". The score is written for Flute (Fl.), Piano (Pno.), Bass (A.B.), and Drums (C.S.). The key signature is B-flat major (two flats). The score is annotated with several musical concepts:

- Flute (Fl.):** A "TWO PART SOLI" section is highlighted in green, featuring a "DESCENDENTE CROMATICA" (descending chromatic scale). A "FOUR WAY CLOSE" is also indicated.
- Piano (Pno.):** A "MOVIMIENTO CROMATICO ASCENDENTE DE ACORDES AUG" (ascending chromatic movement of augmented chords) is shown in purple, with the sequence Ab7+ - A7+ - Bb7+.
- Bass (A.B.):** "HITPOINTS MUSICALES" are marked in blue, corresponding to the augmented chord sequence.
- Drums (C.S.):** "KICKS" are marked in blue, corresponding to the bass line.

Small images of a llama and trucks are placed over the score to illustrate the scene. The llama is shown in a desert landscape, and the trucks are shown driving past it.

Imagen 22: Llama Drama: Mickey Mousing #2

Luego de ser interrumpida por segunda vez, la llama intenta cruzar la calle, pero esta vez con temor, acercando su pata izquierda poco a poco a la calle. Desde el compás 16 al 21 retratamos el acercamiento de su pata a la carretera sobre movimientos cromáticos ascendentes de acordes aumentados en la sección de cuerdas usando tremolo, estas son orquestadas con la técnica *Four Way Close*, reforzados con *Rolls* en la batería, marcando varios *hitpoints musicales* que retratan la retirada de su pata en el proceso, a esto se lo refuerza con voces ascendentes en la sección de vientos, orquestados al unísono desde el compás 19, para luego unirse el bajo en el compás 21.

Cuando finalmente coloca su pata en la calle se retrata con un *hitpoint musical* en el compás 22 sobre el acorde de Bb+, mientras en el Piccolo y la Flauta hacen escalas cromáticas ascendentes para resolver en el compás 23, en la cual se da una Modulación por acorde pivote en un intervalo de segunda menor ascendente (b2) hacia la tonalidad de Eb mayor. La modulación es por acorde pivote ya que el Bb cumple doble función para la tonalidad original, así como para la nueva tonalidad, estas funciones son: bVI en tono de D y V7 en tono de Eb, que finalmente resuelve al primer grado de la nueva tonalidad en el compás 23 en otro hitpoint musical, reforzado con trompetas en *Two Part Soli* y Sección Rítmica con *Stop Time*.

The image shows a musical score for 'Llama Drama: Mickey Mousing #3' with several handwritten annotations and images of a llama. The score includes parts for Piccolo (Picc.), Flute (Fl.), Trumpet (Tr.), Trombone (Ten.), Saxophone (Sax.), Piano (Pia.), and Drums (D.S.).

- Annotations:**
 - ESCALAS CROMATICAS ASCENDENTES:** Handwritten in orange, pointing to the Piccolo and Flute parts in measures 22 and 23.
 - MODULACION POR ACORDE PIVOTE:** Handwritten in red, pointing to the key change in measure 23.
 - UNISONO:** Handwritten in red, pointing to the Trombone part in measure 22.
 - MOVIMIENTO CROMATICO ASCENDENTE DE ACORDES AUG:** Handwritten in purple, pointing to the chord progression in the Piano part.
 - FOUR WAY CLOSE:** Handwritten in red, pointing to the Piano part in measures 22 and 23.
 - HITPOINTS MUSICALES:** Handwritten in blue, pointing to the key change in measure 23.
 - STOP TIME:** Handwritten in blue, pointing to the drum part in measure 23.
 - V7 bVII7:** Handwritten in red, pointing to the chord progression in the Piano part.
 - MAS Eb:** Handwritten in red, pointing to the key signature change in measure 23.
- Images:**
 - A close-up image of a llama's head and neck is placed over the Trombone part in measure 22.
 - A full-body image of a llama running is placed over the Piano part in measure 23.

Imagen 23: Llama Drama: Mickey Mousing #3

1.15.3 Escena 3: Armadillo's Theme – min 0:41 - 0:47

Llegamos a la Sección **Q** del *Cue*, donde se presenta a un nuevo personaje, el Armadillo, quien cruza la calle sin ningún problema mientras la llama lo ve asombrado, quien sin darse cuenta se acerca un poco a la orilla de la calle.

Esta sección es pequeña y se presenta un nuevo leitmotiv, el cual comprende un ostinato y un nuevo estilo musical, el cual es de género Fusión Jazz/Rock Shuffle. Este Leitmotiv se encuentra en tonalidad de C menor (la relativa menor de Eb mayor), y este se desarrolla desde el compás 24 al 27.

La instrumentación usada en esta sección es Flauta, Trombón, Piano, Bajo y Batería. Tenemos al ostinato presentado en el piano y un pequeño leitmotiv en la flauta, esto sobre las cadencias VIImin7 - IImin7 - VImin7 (Cm7 - Gm7 - Cm7). Se presenta y se detalla el ritmo de la batería a seguir en esta sección, escribiéndola en 2 *layers*.

4 FUSION JAZZ/ROCK SHUFFLE

Q $\text{♩} = 149$

FL. **LEITMOTIV: ARMAJILLO**

TBN.

PNO. **OSTINATO**

A.S. **VI-7**

D.S.

24 25 26 27

Two photographs of a llama are included on the right side of the score.

Imagen 24: Llama Drama: Armadillo's Theme

1.15.4 Escena 4: min 0:47 - 0:55

En la sección **Q** del *Cue* tenemos a la llama que al haberse acercado a la orilla de la calle sin darse cuenta es interceptada por una serie de carros a toda velocidad que la hacen girar en círculos y volar por los aires hasta terminar en el suelo, para después ser golpeada por una pequeña basura al cruzar un auto nuevamente.

Esta sección es retratada con *Mickey Mousing*, en los que al movimiento de carros y las vueltas y golpes dados por el personaje son retratados con un solo de batería en los compases 28 al 29 terminando en un *hitpoint* en el compás 30 cuando la llama cae al suelo, el movimiento de la basurita que la golpea es retratada con una pequeña escala cromática descendente, mientras que el golpe a su cuerpo se lo retrata con una marimba.

The image displays a musical score for three staves: Piano (PL), Marimba (Mes.), and Double Bass (D.S.). The score is in 4/4 time and features a key signature of two flats. A circled 'Q' at the beginning of the first staff indicates a specific section. Annotations include 'Qmi7 VI-7' in red above the piano staff, 'ESCALA CROMATICA DESCENDENTE' in green next to a descending chromatic scale in the piano part, and 'SOLO P.L.' in a red box above the double bass staff. A blue box labeled 'HITPOINT MUSICAL' is placed above the double bass staff at measure 30. Three video stills are included: a red-bordered still showing a llama being hit by a car, a blue-bordered still showing the llama falling, and a green-bordered still showing the llama on the ground being hit by a piece of trash.

Imagen 25: Llama Drama: Mickey Mousing #4

1.15.5 Escena 5: min 0:55 - 1:05

En esta escena y sección **E** tenemos de nuevo al personaje del armadillo, quien cruza de regreso la carretera mientras la llama la observa acercarse y alejarse de ella.

En esta sección, en los compases 32 al 34 regresa el leitmotiv principal del armadillo, siendo esta interpretada por el piano, mientras la guitarra acompaña con el obstinado antes presentado, y se agrega el vibráfono con notas en octavas para acompañar a la sección.

Luego de que la llama observa al armadillo regresar a través de la carretera que ella no ha podido cruzar, se le ocurre una idea. En los compases 35 al 37 mostramos estas ideas retratando sus movimientos de cabeza mientras se le ocurre la misma, mediante aproximaciones cromáticas ascendentes en el vibráfono, Piccolo, Flauta y Clarinete, quien es el nuevo instrumento a añadirse en esta sección.

Cada una de estas escalas cromáticas resuelve hacia una nota del arpeggio del acorde Eb7, que son acompañados y reforzados con la sección de cuerdas utilizando tremolo en crescendo, orquestadas con la técnica *Four Way Close*, y a su vez con un Roll en la batería, para concluir en el compás 37 con un solo de batería en genero *Rock Shuffle* para dar paso a la siguiente escena.

The image shows a musical score for a section labeled 'E'. It features multiple staves for different instruments: Piccolo (Pic.), Flute (Fl.), Piccolo (Pic.), Violin (Viol.), Viola (Vla.), Electric Bass (E.B.), and Drums (D.S.). The score includes several handwritten annotations in various colors: a green box highlights the 'LEITMOTIV: ARMADILLO' in the piano part; blue circles and lines indicate 'APROXIMACIONES CROMATICAS ASCENDENTES' in the woodwind parts; a red box highlights the 'OBSTINATO' in the guitar part; another red box highlights the 'FOUR WAY CLOSE' technique in the string part; and an orange box highlights the 'SOLO' in the drum part. There are also two small images of an armadillo and a llama. The score concludes with a 'Rock Shuffle' drum solo.

Imagen 26: Llama Drama: Armadillo y Mickey Mousing #5

1.15.6 Escena 6: min 1:05 - 1:16

Llegamos a la sección **F** del *Cue*, nos presenta el desenlace del conflicto con la llama llevando a cabo su idea, el cual es cruzar la calle parada encima del armadillo.

En esta sección intervienen ambos personajes, razón por la cual decidimos fusionar elementos musicales de ambos personajes, como lo es el Leitmotiv de Koro, y el estilo Jazz/Rock Shuffle del Armadillo, presentando también un nuevo obstinado.

El leitmotiv de Koro la interpreta la Guitarra y el Clarinete, la cual tiene una *Transformación Temática*, mientras que la banda acompaña en el estilo ya mencionado, el piano lleva un obstinado que se repite a lo largo de todo el tema, cuyos *voicings* son los mismo usados por Gordon Goodwin en el tema “*Synolicks*”, y que luego son reforzados con la sección de saxos y trombones, quienes a su vez la adoptan como del tema. El leitmotiv de Koro se re armoniza usando las cadencias I7 - bIII7 - I7 - bVII7 - V7 - I7. (Eb7 – Gb7 – Eb7 – Db7 – Bb7/D – Eb7).

The image shows a musical score for 'Llama Drama' with several annotations. At the top, there are labels: 'FORMA GUIT/BAJE SÓFICA' in a red oval, 'TRANSFORMACION TEMÁTICA' in a red box, and 'VARIACION MELODICA DEL LEITMOTIV DE KORO' in a green box. The score includes staves for S.C. (Saxophone), A.Sa. (Alto Saxophone), S.Tr. (Soprano Trumpet), Tm. (Trumpet), Tbn. (Trombone), E.A.H. (Electric Alto Horn), S.B. (Saxophone Bass), and C.G. (Cymbal/Guitar). A central image shows a llama standing on a road. Annotations include 'MATCH' in purple, 'DEOP 2' and 'DEOP 3' in orange, 'UNISONO' in orange, 'OSTINATO' in red, and 'KICKS' in blue. Chord voicings are written below the piano part: I7, bIII7, I7, bVII7, V7, I7, bIII7, I7, bVII7, V7, I7, bIII7, I7, bVII7, V7. The score is marked with '155' and '156'.

Imagen 27: Llama Drama: Leitmotiv y Fusión Jazz/Rock Shuffle

Al final de la sección se usa un *match* entre las trompetas, que están armonizadas con la técnica *Drop 3* y los saxos que están armonizados con las técnicas *Drop 2*, a esto se suma los Trombones, que están armonizados en *Unísonos*.

Todos estos elementos también forman parte de unos *Kicks* en el compás 43, que da paso y prepara a la siguiente sección.

1.15.7 Escena 7: Créditos: min 1:16 - 1:23

Durante la escena de la presentación de los créditos, tenemos la sección **4** del *Cue*, y la continuación de la fusión del tema de la llama y el armadillo.

La melodía principal la lleva la Guitarra, las Trompetas y el Clarinete, orquestadas en Unísono, al igual que los Trombones, desde el compás 44 hasta el 46, la sección de saxos hace *backgrounds* orquestados en *Drop 2* y *Four Way Close* mientras la batería hace *kicks* reforzándolos.

Luego de esto la melodía pasa a interpretarla la Flauta y Clarinete en el compás 47, ambos en Unísono, terminando en una anticipación sobre el acorde Bb (V). Las cadencias de esta sección conllevan los movimientos I7 - IV - V7 (Eb7 – Ab – Bb7). Mantiene este último acorde en el compás 47 para darle continuación a la última escena.

(a)

Annotations in the score:

- VARIACION MELODICA LEITMOTIV** (Green)
- DROP 2** (Orange)
- UNISONO** (Orange)
- BACKGROUND** (Red)
- FOUR WAY CLOSE** (Orange)
- KICKS** (Blue)
- FILL (HI HAT OPEN)** (Black)

Chord symbols: $E_b7 17$, $A_b IV$, $B_b7 V7$



Imagen 28: Llama Drama: Créditos

1.15.8 Escena 8: Final del Cue: min 1:23 - 1:28

En la sección H, tenemos una escena Post Créditos, la cual nos muestra a la llama finalmente del otro lado de la carretera, ella escupe hacia la carretera, acto seguido un carro pasa a toda velocidad por última vez. Esta última escena conlleva *Mickey Mousing*.

Retratamos en el compás 48 la caída de la saliva de la llama al piso y el cruce del carro a velocidad con *Hitpoints musicales*, marcando con *kicks* en la sección rítmica acompañado de los trombones y trompetas en Unísono, para terminar en una Escala cromática ascendente hacia Eb en el Piccolo, flauta, clarinete, saxo, y trompeta usando Octavas, para terminar en un *Hitpoint musical* en el mismo acorde con las trompetas haciendo *Four Way Close* y sección Rítmica haciendo para terminar la escena.

The image displays a musical score for a scene, annotated with various musical and production notes. The score is written for multiple instruments: Piccolo (Pic.), Flute (Fl.), Clarinet (Cl.), Saxophone (A. Sax.), Trumpets (Eb Tr.), Trombones (Tbn.), Piano (Pno.), Electric Guitar (E. Gtr.), and Double Bass (A. B.). The score is in 4/4 time and features a key signature of two flats (Bb and Eb). The tempo is marked as 187. The score is divided into measures, with a 'HITPOINT MUSICAL' marked at measure 48. The annotations include: 'ESCALA CROMATICA ASCENDENTE' (Cromatic Ascending Scale) in orange, 'OCTAVAS' (Octaves) in red, 'UNISONO' (Unison) in orange, 'FOUR WAY CLOSE' in orange, 'HITPOINT MUSICAL' in blue, 'IMAG' in red, and 'STOP TIME' in blue. Two video stills are included: one showing a llama spitting and another showing a llama running. A black box is present on the right side of the score.

Imagen 29: Llama Drama: Post Credits Scene y Mickey Mousing #6

1.15.9 Montaje de Audio y Video

Una vez terminada la composición del tema en el programa Finale 2014, se realizó la exportación de los archivos MIDI, para transformarlos en sonido real con el banco de sonidos de la página Web Solmire.com, de la cual se exportará un archivo mp3 de la composición ya transformada.



Imagen 30: Transformación del archivo MIDI a Mp3 en Solmire.com

Para el montaje final de este proyecto se usó el programa Cubase 5 y los conceptos básicos recolectados en el marco teórico, tales como los recursos tecnológicos y los procesos de musicalización.

Se procedió a la importación del archivo de video a la pista de tiempo de la plataforma, seguido de esto se empezó con la consideración de los tiempos.



Imagen 31: Plataforma Cubase e Importación del archivo de video

Para considerar los tiempos se observó el video múltiples veces con el fin de asimilar la velocidad y fluidez con la que se desarrolla el audiovisual. Se tomaron a consideraciones las duraciones de las escenas en segundos, los elementos visuales como el movimiento del personaje tales como el movimiento de las patas de la llama para obtener el tiempo de los primeros segundos del mismo, también los lapsos de tiempo entre duración entre los cambios de escena. Estos tiempos se puede observar en el esquema de la Figura 17.

Una vez obtenidos los tiempos, se procede a modificar los tiempos en el *tempo map* del programa, modificando los cambios de tiempo y métrica en cada cambio de escena y compas.



Imagen 32: Tempo map

Es importante tener en cuenta que estas modificaciones de tiempo vayan de acuerdo a los cambios de tiempo en la composición con el fin de que sea más fácil la sincronización.

Seguido de esto se procede a la importación de los archivos mp3 anterior mente transformados para la sincronización con el Tempo Map y las escenas. La interfaz de Cubase 5 contiene una ventana de video en donde podemos observar a tiempo real la escena que estamos editando para hacer más fácil la sincronización con la música. Esta ventana se activa con la tecla F8.



Imagen 33: Sincronización audio y video.

Seguido de esto se procede a la edición de los efectos de sonido finales obtenidos de bancos de sonidos online, con el fin de reforzar la escena y la musicalización como tal.

Se procede a la sincronización y ediciones finales, tales como paneos, ecualizaciones, etc. para poder exportar el producto final.

CONCLUSIONES

Las experiencias de este trabajo de investigación fueron completamente satisfactorias, al poder retroalimentar los conceptos aprendidos en clase, así como la asimilación de nuevos conceptos del *Film Scoring*. Se logró conocer los recursos compositivos y orquestales más relevantes usados por el compositor Gordon Goodwin. Es importante mencionar que estos recursos servirán para su estudio más a profundidad en el futuro, que les será útiles para futuras composiciones y musicalizaciones.

Las dificultades que se nos presentaron fueron en cuanto a tener una correcta asimilación de los recursos encontrados del *Film Scoring*, pero esto se logró superar gracias al apoyo del experto Juan Illescas quien es especializado en esa materia, quien nos dio su punto de vista profesional y nos brindó una base sólida para condensar estos conceptos de una manera más clara.

Los recursos de Gordon Goodwin en esta investigación aportan a la música *Jazz/Big Band/Orquestal* que se maneja dentro del Ecuador, la ciudad de Guayaquil y dentro en la Carrera de Música de la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil, contribuyendo con un nuevo lenguaje musical a estos formatos musicales.

El análisis contrastando imagen y música también aporta a un nuevo método de análisis, ya que no solo se toma en consideración los recursos musicales si no los recursos visuales que ayudaran a contrastar y reforzar lo que se muestra en los audiovisuales. Este tipo de análisis sirve de referencia para futuros proyectos enfocados en esta misma rama.

Por ultimo podemos decir que este trabajo de investigación logró aplicar los conceptos básicos del *Film Scoring* así como los recursos compositivos y orquestales del músico antes mencionado en el corto animado "*Caminandes: Llama Drama*" para la re musicalización del mismo como producto final, con resultados bastante favorables para la comunidad musical y audiovisual.

RECOMENDACIONES

Se recomienda a quienes desean musicalizar un medio audiovisual que tenga presenten los siguientes aspectos:

- Realizar siempre un esquema de los *Cue* que contiene la película, animación, medio visual etc., antes de comenzar a componer, pues este nos dará una vista panorámica y ayudará a guiarnos a lo largo del proyecto para escoger el tipo de instrumentación y estilo musical para la composición de la obra.
- Es necesario saber el aspecto emocional que tiene la obra a musicalizar, cuales son los personajes que intervienen, así como también si el medio audio visual contiene dialogo o no.
- Estar en constante investigación acerca del *Film Scoring* y de los compositores musicales que se dedican a esta rama de la música, pues como músicos académicos debemos mantenernos en constante desarrollo e innovación para así dar nuevas propuestas.
- Se recomienda también el uso de eficientes bancos de sonidos, si no se tiene la opción de grabación en vivo de todo el tema, para poder entregar un producto de calidad, así como de conocer los parámetros que deben considerarse al momento de editar los audios.

BIBLIOGRAFIA

Bennet, R. (2003). *Léxico de Música*, Traducción de Bárbara Zitma. Madrid, España. Ediciones AKAL

Berlanga, M. (2002). *Método de transcripción y análisis en Etnomusicología. El concepto de la Pertinencia Constructiva*. Departamento de Musicología de la Universidad de Granada. Andalucía, España. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/46592924_Metodos_de_transcripcion_y_analisis_en_Etnomusicologia_El_concepto_de_pertinencia_constructiva

Cachinero Zagalaz, J., & Zagalaz Sanchez, M. L. (2010). *Jazz y creatividad*. (U. d. Talca, Ed.)

Cepeda, J. (2014). *Guide through the music of Tom Tykwer's "Perfume: The story of a murderer"*. Recuperado el 14 de diciembre 2015, del sitio web del Repositorio General del SENESCYT: <http://repositorio.educacionsuperior.gob.ec/bitstream/28000/1400/1/T-SENESCYT-00551.pdf>

De la Plaza, F. y Redondo M. (1993). *"El cine: técnica y arte"*. Madrid. Editorial Grupo Anaya, S.A

Díaz, G. (2011). *El análisis de la música cinematográfica como modelo para la propia creación musical en el entorno audiovisual*. Recuperado el 20 de julio 2017 del sitio web del Repositorio de la Universidad de Las Palmas de Gran Canaria: https://acceda.ulpgc.es:8443/bitstream/10553/7146/4/0658514_00000_0000.pdf

Fraile, T. (2004). Funciones de la música en el cine. Tesis de grado, Universidad de Salamanca, Salamanca, España.

Garcia, E. La web de las Biografías. Williams, John Towner (compositor estadounidense, 1932). Recuperado el 7 de diciembre 2015, de <http://www.mcnbiografias.com/app-bio/do/show?key=williams-john2>

Giménez, A. (2008) Sonología, Informática Musical UCLA. The Mickey Mousing Music. Recuperado el 28 de febrero 2016 de <http://sonologia.blogspot.com/2008/10/mickey-mousing-music.html>

González, J. (2013). Recital y composición de música programática para orquesta y recurso electrónico digital grabado de: "Cluster de Perseo y su agujero negro". Recuperado el 14 de diciembre 2015, del sitio web del Repositorio Institucional de la Universidad de Cuenca: <http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/19984/1/tesis%20cluster%20de%20perseo%20PDF.pdf>

Gordon Goodwin's Big Phat Band, The Official Site. About: Gordon Goodwin, Gordon Goodwin's Big Phat Band. Recuperado el 7 de diciembre 2015, de <http://www.bigphatband.com/>

Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, M. (2010). Metodología de la Investigación. Obregón, México: McGraw-Hill.

Illescas, J. (2017). Masterclass de Audio para Imagen. Audio Para Imagen. Universidad de las Artes. 18 y 21 de agosto del 2017

Lara, D. (2017). Trabajo de Titulación presentado en conformidad con los requisitos establecidos para optar por el título de Licenciado en Música. Recuperado del Repositorio de la UDLA: <http://dspace.udla.edu.ec/bitstream/33000/2899/1/UDLA-EC-TLCP-2014-07%28S%29.pdf>

Leiva, F. (2008). Nociones de la Metodología de la Investigación Científica. Quito, Ecuador: Grupo Leer.

León, M (2009). Composición y Producción musical para cuatro cortos de la película "Pequeñas voces". PONTIFICIA UNIVERSIDAD JAVERIANA. Bogotá, Colombia.

Muñoz Millán, N. (2012). La música para cine como herramienta de la emoción. Proyecto de grado para optar por el título de maestro en música con énfasis en composición comercial, 3.

Opera Europea. (2016, Diciembre 5). Opera Europea. Retrieved from <http://www.opera-europa.org/es/recursos-de-pera/qu-es-la-pera>

Olaya O. (2009), MUSICA PARA CINE: Composición y Producción de la Música Original para el Cortometraje Animado "El Mercader de Sueños". PONTIFICIA UNIVERSIDAD JAVERIANA. Bogotá, Colombia.

Peñalver J. (2010). La Big Band, la orquesta de jazz por excelencia: Origen, instrumentación, interpretación y técnicas básicas de composición y arreglos. Sonograma: Revista de Pensament Musical, 007

Pinoargotti, F. (2016). Memoria de la Creación de la Propuesta de Musicalización y Sonorización de la Obra Teatral: 'Las Brujas de Salem'. Universidad Casa Grande. Guayaquil, Ecuador.

PLAN NACIONAL DEL BUEN VIVIR 2013 – 2017. Recuperado el 7 de diciembre 2015, de <http://www.buenvivir.gob.ec/versiones-plan-nacional;jsessionid=5B565450E3100B491655C0F5B71DDDA4>

Sag, L. (2008). Detrás de la música del barroco. Revista Digital Innovación y Experiencias Educativas. Consultado el 27 de junio del 2017. Recuperado el 14 de junio del 2017 de http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_25/LYDIA_SAG_LEGRAN01.pdf

Rae. (2017). Real Academia de la lengua española. Recuperado el 9 de septiembre del 2017 de <http://www.rae.es/>

Rodas, D. (2017). Composición de dos temas musicales utilizando los recursos compositivos y orquestales de Jaco Pastorius. Trabajo de titulación previo a la obtención del título de Licenciado en Música

Rodríguez Antonio (2014), ARREGLOS MUSICALES, PDF

Teide, Ed., (Sin Fecha), Libro de texto de Cuarto de ESO, Pg. 50

[The Audiopedia]. (2017, Enero 12). What is FILM SCORE? What does FILM SCORE mean? FILM SCORE *meaning, definition & explanation* [Archivo de Video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=5R3Xg9GVz78>

Transcripciones BLP. (2017). ¿Qué es un Transcripción?. Madrid, España. Transcripciones BLP. Recuperado de <http://www.transcripciones-bpl.com/transcripciones/que-es-una-transcripcion.html>

Trejo, A. (2017). Musicalización de una obra propia de la tradición oral del litoral del Ecuador. Trabajo de titulación previo a la obtención del grado de

Licenciado en música. Recuperado del repositorio de la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil:
<http://repositorio.ucsg.edu.ec/handle/3317/8267>

Vásquez, P. (2017). Caminandes. Recuperado de
<http://www.caminandes.com/>

Vigo, A. (2014). INFLUENCIA DE LA BANDA SONORA EN LA EVALUACIÓN DE PERSONAJES DE UNA PELÍCULA. Tesis para optar el título de Licenciada en Psicología con mención en Psicología Social. Pontificia Universidad Católica del Perú.

ZOOM, Revista de cine. Análisis de contenido de Cine Ecuatoriano. 12-13. EDICION #1

FILMOGRAFIA

Bah, Humduck! A Looney Tunes Christmas. (2006). Charles Visser (Dir.) Estados Unidos: Warner Bros. Animation y Toon City.

Caminandes: Llama Drama. (2013). Pablo Vasquez (dir.) Netherlands: Blender Foundation. Disponible bajo la Licencia Creative Commons 3.0. Recuperado de <http://www.caminandes.com/>

ANEXOS

LLAMA DRAMA

SUNBEL/MARCOBI

SCORE SWING $\text{♩} = 185$ **A** **(CVP)**

TRUMPET IN B♭

TROMBONE

PIANO

VIOLIN

ACOUSTIC BASS

DRUM SET

LLAMA DRAMA

PICC. $\text{♩} = 110$ $\text{♩} = 90$ $\text{♩} = 125$ 5

FL.

Soprano TPT. $\text{♩} = 110$ $\text{♩} = 90$ $\text{♩} = 125$

TEN. $\text{♩} = 110$ $\text{♩} = 90$ $\text{♩} = 125$

SRC. $\text{♩} = 110$ $\text{♩} = 90$ $\text{♩} = 125$

PNO. $\text{♩} = 110$ $\text{♩} = 90$ $\text{♩} = 125$

A.B. $\text{♩} = 110$ $\text{♩} = 90$ $\text{♩} = 125$

D.S. $\text{♩} = 110$ $\text{♩} = 90$ $\text{♩} = 125$

SOLO PILL

17 18 19 20 21 22 23 24

FUSION JAZZ/ROCK SUFLE

4

LLAMA DRAMA

4

$\text{♩} = 149$

$\text{♩} = 115$

$\text{♩} = 159$

FL.

TEN.

PNO.

MEB.

A.B.

D.S.

LLAMA CEJUNA 3

5

PICC.
 FL.
 BASS.
 SAX.
 PNO.
 VLN.
 VLA.
 C. B.
 C. S.

SOLO
 SOLO FULL

54 55 56 57

FUSION JAZZ/ROCK SUFLE

LLAMA DRAMA

6

♩ = 188

6

8b CL.

A. SX.

8b TRF.

TBN.

PNO.

EGTE.

A.B.

D. S.

58

59

40

SMILE

41

42

43

44

45

46

47

48

49

50

51

52

53

54

55

56

57

58

59

60

61

62

63

64

65

66

67

68

69

70

71

72

73

74

75

76

77

78

79

80

81

82

83

84

85

86

87

88

89

90

91

92

93

94

95

96

97

98

99

100

101

102

103

104

105

106

107

108

109

110

111

112

113

114

115

116

117

118

119

120

121

122

123

124

125

126

127

128

129

130

131

132

133

134

135

136

137

138

139

140

141

142

143

144

145

146

147

148

149

150

151

152

153

154

155

156

157

158

159

160

161

162

163

164

165

166

167

168

169

170

171

172

173

174

175

176

177

178

179

180

181

182

183

184

185

186

187

188

189

190

191

192

193

194

195

196

197

198

199

200

201

202

203

204

205

206

207

208

209

210

211

212

213

214

215

216

217

218

219

220

221

222

223

224

225

226

227

228

229

230

231

232

233

234

235

236

237

238

239

240

241

242

243

244

245

246

247

248

249

250

251

252

253

254

255

256

257

258

259

260

261

262

263

264

265

266

267

268

269

270

271

272

273

274

275

276

277

278

279

280

281

282

283

284

285

286

287

288

289

290

291

292

293

294

295

296

297

298

299

300

301

302

303

304

305

306

307

308

309

310

311

312

313

314

315

316

317

318

319

320

321

322

323

324

325

326

327

328

329

330

331

332

333

334

335

336

337

338

339

340

341

342

343

344

345

346

347

348

349

350

351

352

353

354

355

356

357

358

359

360

361

362

363

364

365

366

367

368

369

370

371

372

373

374

375

376

377

378

379

380

381

382

383

384

385

386

387

388

389

390

391

392

393

394

395

396

397

398

399

400

401

402

403

404

405

406

407

408

409

410

411

412

413

414

415

416

417

418

419

420

421

422

423

424

425

426

427

428

429

430

431

432

433

434

435

436

437

438

439

440

441

442

443

444

445

446

447

448

449

450

451

452

453

454

455

456

457

458

459

460

461

462

463

464

465

466

467

468

469

470

471

472

473

474

475

476

477

478

479

480

481

482

483

484

485

486

487

488

489

490

491

492

493

494

495

496

497

498

499

500

501

502

503

504

505

506

507

508

509

510

511

512

513

514

515

516

517

518

519

520

521

522

523

524

525

526

527

528

529

530

531

532

533

534

535

536

537

538

539

540

541

542

543

544

545

546

547

548

549

550

551

552

553

554

555

556

557

558

559

560

561

562

563

564

565

566

567

568

569

570

571

572

573

574

575

576

577

578

579

580

581

582

583

584

585

586

587

588

589

590

591

592

593

594

595

596

597

598

599

600

601

602

603

604

605

606

607

608

609

610

611

612

613

614

615

616

617

618

619

620

621

622

623

624

625

626

627

628

629

630

631

632

633

634

635

636

637

638

639

640

641

642

643

644

645

646

647

648

649

650

651

652

653

654

655

656

657

658

659

660

661

662

663

664

665

666

667

668

669

670

671

672

673

674

675

676

677

678

679

680

681

682

683

684

685

686

687

688

689

690

691

692

693

694

695

696

697

698

699

700

701

702

703

704

705

706

707

708

709

710

711

712

713

714

715

716

717

718

719

720

721

722

723

724

725

726

727

728

729

730

731

732

733

734

735

736

737

738

739

740

741

742

743

744

745

746

747

748

749

750

751

752

753

754

755

756

757

758

759

760

761

762

763

764

765

766

767

768

769

770

771

772

773

774

775

776

777

778

779

780

781

782

783

784

785

786

787

788

789

790

791

792

793

794

795

796

797

798

799

800

801

802

803

804

805

806

807

808

809

810

811

812

813

814

815

816

817

818

819

820

821

822

823

824

825

826

827

828

829

830

831

832

833

834

835

836

837

838

839

840

841

842

843

844

845

846

847

848

849

850

851

852

853

854

855

856

857

858

859

860

861

862

863

864

865

866

867

868

869

870

871

872

873

874

875

876

877

878

879

880

881

882

883

884

885

886

887

888

889

890

891

892

893

894

895

896

897

898

899

900

901

902

903

904

905

906

907

908

909

910

911

912

913

914

915

916

917

918

919

920

921

922

923

924

925

926

927

928

929

930

931

932

933

934

935

936

937

938

939

940

941

942

943

944

945

946

947

948

949

950

951

952

953

954

955

956

957

958

959

960

961

962

963

964

965

966

967

968

969

970

971

972

973

974

975

976

977

978

979

980

981

982

983

984

985

986

987

988

989

990

991

992

993

994

995

996

997

998

999

1000

LLANA DRAMA

7

♩ = 187

The musical score is arranged in a system with ten staves, each labeled with an instrument: Picc., Fl., Sax., A. Sax., Sb. Trp., Tbn., Pno., Elec. Gtr., A. B., and D. S. The key signature is two flats (Bb and Eb), and the tempo is marked as quarter note = 187. The score is divided into two systems. The first system covers measures 44 to 47, and the second system covers measures 48 to 49. The Piccolo part features a melodic line with slurs and accents. The Flute part has a similar melodic line. The Saxophone and Alto Saxophone parts play chords and single notes. The Trumpet and Trombone parts play chords and single notes. The Piano part plays chords and single notes. The Electric Guitar part plays chords and single notes. The Double Bass part plays a rhythmic pattern. Dynamic markings include *mf* and *f*. Performance instructions include "FILL" and "(HI HAT OPEN)".

ATTENTION HOLIDAY SHOPPERS

2

The musical score is arranged for the following instruments: Picc., Fl., Bsn., S. Sax., B. Trpt., Trbn., Sax., PNO., Gtr., A.B., and D.S. The score is divided into two systems. The first system includes measures 155, 160, and 180. The second system includes measures 185, 190, and 195. Chord symbols such as D-7, A7+, B+, C+, and C#7 are indicated above the saxophone and guitar parts. Performance markings include accents, slurs, and dynamic markings like *f* and *mf*. The piano part features a descending scale in measure 185. The double bass part has a *mf* marking in measure 195.

ATTENTION HOLIDAY SHOPPERS

3

4=160

STRAIGHT 2/4
4=185

The musical score is arranged in a standard orchestral format with the following parts from top to bottom:

- Picc.**: Piccolo, playing a rhythmic pattern of eighth notes.
- FL.**: Flute, playing a melodic line with grace notes.
- A. SX.**: Alto Saxophone, playing a melodic line.
- S. SX.**: Soprano Saxophone, playing a melodic line.
- S1 TRP. 1-2**: First Trumpets, playing a melodic line.
- TEN.**: Trombone, playing a melodic line.
- STR.**: Strings, playing a rhythmic accompaniment with various chords (D+, G+, A+, A+, G+, C+).
- PNO.**: Piano, playing a complex accompaniment with chords (G+, F7, E7(11#9), F7).
- GTR.**: Guitar, playing a rhythmic accompaniment with chords (F7).
- A.B.**: Double Bass, playing a rhythmic accompaniment with chords (F7).
- D.S.**: Double Bass, playing a rhythmic accompaniment with chords (G+).

ATTENTION HOLIDAY SHOPPERS

5

The musical score is arranged in a system with eight staves. The instruments are: Piano (PIANO), Flute (FL.), Saxophone (SAX.), Trombone (TR.), Trumpet (TR.), Percussion (PERC.), and Drums (DR.). The score begins with a key signature of one flat (B-flat) and a common time signature. The first staff (Piano) includes a dynamic marking of *mf* and a first ending bracket. The second staff (Flute) features a melodic line with a *mf* dynamic and a *trill* marking. The third staff (Saxophone) has a *mf* dynamic. The fourth staff (Trombone) includes a *mf* dynamic and a *trill* marking. The fifth staff (Trumpet) has a *f* dynamic and includes chordal markings: *D^b/C*, *B^b*, *A^b*, *G^b*, *F^b*, and *E^b*. The sixth staff (Percussion) includes a *mf* dynamic and a *trill* marking. The seventh staff (Drums) has a *f* dynamic. The eighth staff (Drums) includes a *mf* dynamic. The score concludes with a double bar line and a *mf* dynamic marking.



DECLARACIÓN Y AUTORIZACIÓN

Yo, **Suárez Suárez Javier Andrés** con C.C: # **(2400256158)** autor/a del trabajo de titulación: **Musicalización del corto animado “Caminandes: Llama Drama”** aplicando los recursos compositivos y orquestales de **Gordon Goodwin** y conceptos básicos del *Film Scoring* previo a la obtención del título de **Licenciado en Música** 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, **20 de septiembre de 2107**

f. _____

Nombre: Suárez Suárez Javier Andrés

C.C: **2400256158**



**Presidencia
de la República
del Ecuador**



**Plan Nacional
de Ciencia, Tecnología,
Innovación y Saberes**



SENESCYT
Secretaría Nacional de Educación Superior,
Ciencia, Tecnología e Innovación

DECLARACIÓN Y AUTORIZACIÓN

Yo, **Maruri Salvatierra Joel Fernando** con C.C: # **(0919334300)** autor/a del trabajo de titulación: **Musicalización del corto animado “Caminandes: Llama Drama” aplicando los recursos compositivos y orquestales de Gordon Goodwin y conceptos básicos del *Film Scoring*** previo a la obtención del título de **Licenciado en Música** 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, 20 de **septiembre** de **2107**

f. _____

Nombre: Maruri Salvatierra Joel Fernando

C.C: **0919334300**

REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

FICHA DE REGISTRO DE TESIS/TRABAJO DE TITULACIÓN

TÍTULO Y SUBTÍTULO:	Musicalización del corto animado "Caminandes: Llama Drama" aplicando los recursos compositivos y orquestales de Gordon Goodwin y conceptos básicos del <i>Film Scoring</i> .		
AUTOR(ES) (apellidos/nombres):	Suárez Suárez Javier Andrés y Maruri Salvatierra Joel Fernando		
REVISOR(ES)/TUTOR(ES) (apellidos/nombres):	Mejía Peña, Juan Isidro		
INSTITUCIÓN:	Universidad Católica de Santiago de Guayaquil		
FACULTAD:	Faculta de Artes y Humanidades		
CARRERA:	Música		
TITULO OBTENIDO:	Licenciado en Música		
FECHA DE PUBLICACIÓN:	20 de Septiembre de 2017	No. DE PÁGINAS:	86
ÁREAS TEMÁTICAS:	Composición, fusión, arreglos musicales, musicalización		
PALABRAS CLAVES/ KEYWORDS:	Jazz, Gordon Goodwins, Film scoring, Música para cine, Orquestación		
RESUMEN:	<p>El presente trabajo de titulación se realizó con el propósito de aportar un producto nuevo e innovador para la carrera de Música de la Facultad de Artes y Humanidades de la Universidad Católica Santiago de Guayaquil, a más de ser un plan piloto, que posteriormente concluya en un producto que se pueda comercializar. Para esto se aplicaron conceptos básicos del <i>Film Scoring</i> y recursos orquestales y compositivos de Gordon Goodwin. Este estudio se llevó a cabo en el semestre A-2017(mayo-septiembre) y el enfoque del estudio fue cualitativo, de tipo descriptivo, no probabilístico. Donde se utilizaron los siguientes instrumentos de recolección de datos: Fuentes bibliográficas, Análisis de audio y video, Transcripciones y análisis de los temas:</p>		
ADJUNTO PDF:	<input checked="" type="checkbox"/> SI	<input type="checkbox"/> NO	
CONTACTO CON AUTOR/ES:	Teléfono: 593+958993246 593+988424764	E-mail maruriicaro21@hotmail.com js_guitarblack94@hotmail.com	
CONTACTO CON LA INSTITUCIÓN: COORDINADOR DEL PROCESO DE UTE	Nombre: Alex Fernando Mora Cobo		
	Teléfono: +593-998670248		
	E-mail: alexmorac77_75@hotmail.com		

SECCIÓN PARA USO DE BIBLIOTECA

Nº. DE REGISTRO (en base a datos):	
Nº. DE CLASIFICACIÓN:	
DIRECCIÓN URL (tesis en la web):	