



Universidad Academia de  
Humanismo Cristiano

**@UTO-PRODUCCION**

LA PRODUCCIÓN MUSICAL INDEPENDIENTE  
PARA MEDIOS AUDIOVISUALES Y SUS OPORTUNIDADES  
EN LA ERA DE LAS REDES SOCIALES.

Monografía y Portafolio para optar al grado de  
Magister en Composición Para Artes Escénicas y Medios Audiovisuales

Gabriel Agustín Mora Castro

Profesora Guía: Jennifer McColl Crozier

Santiago, 2020

## Agradecimientos

A mi madre por traerme al mundo, por su apoyo incondicional en este largo camino y proceso.

A Alondra mi tía, por su sabiduría, apoyo, comprensión y ayuda incondicional.

A mi familia por su apoyo y comprensión.

A Victoria, mi compañera, amiga, pareja, por su paciencia, apoyo y consejos.

A Roberto, gran maestro, amigo, mentor, gracias por su paciencia, sabiduría y ayuda en todo momento.

A Lorena gran maestra, por su apoyo, consejos y disposición.

Sin ustedes nada de esto hubiese sido posible, infinitas gracias por su cariño,  
Y a todos los que de forma inconsciente han influenciado y ayudado en este largo camino.

Infinitas gracias.

# Índice

|   |           |
|---|-----------|
| <b>Agradecimientos</b>  | <b>2</b>  |
| <b>Índice</b>   | <b>3</b>  |
| <b>Conceptos claves</b>                                       | <b>4</b>  |
| <b>Resumen</b>  | <b>4</b>  |
| <b>Introducción</b>   | <b>5</b>  |
| <b>Marco Conceptual</b>                                       | <b>8</b>  |
| <b>Propuesta metodológica</b>                                 | <b>12</b> |
| <b>Capítulo I: “La producción musical en lo audiovisual”</b>  | <b>13</b> |
| <b>1. La Autoproducción en la última década (2010 – 2020)</b> | <b>13</b> |
| <b>2. Etapas de la Producción</b>                             | <b>15</b> |
| a. Pre – Producción   | 16        |
| b. Producción   | 18        |
| c. Post – Producción  | 18        |
| <b>3. Comparativa Análogo Digital Siglo XXI</b>               | <b>19</b> |
| <b>4. Entrevistas</b>   | <b>21</b> |
| <b>Capítulo II “Plataformas de visibilidad en internet”</b>   | <b>27</b> |
| <b>Capítulo III: RAT-1620</b>                                 | <b>34</b> |
| <b>1. Antecedentes del proyecto</b>                           | <b>34</b> |
| <b>2. Desarrollo del proyecto general</b>                     | <b>35</b> |
| <b>3. Desarrollo del proyecto musical</b>                     | <b>37</b> |
| a. Timeline Rat-1620:   | 37        |
| b. Leit Motiv   | 38        |
| c. Huida “02:27-04:00 min”                                    | 42        |
| d. Túnel “04:05 - 05:05 min”.                                 | 43        |
| e. Ascensión “05.05 – 05:40 min”                              | 47        |
| <b>4. Referentes para realizar la música de RAT – 1620:</b>   | <b>47</b> |
| <b>Conclusión</b>   | <b>52</b> |
| <b>Glosario de Términos</b>                                   | <b>54</b> |
| <b>Bibliografía</b>   | <b>57</b> |
| <b>Portafolio</b>   | <b>61</b> |

## Conceptos claves

Composición musical – producción musical – audiovisual – autoproducción –  
Redes Sociales - Medios Virtuales.

## Resumen

El siguiente trabajo propone una descripción y análisis del proceso de la producción musical para contenidos audiovisuales en la última década. Se identifican las oportunidades para su desarrollo y evolución en la era de la digitalización y a su vez, se identifica como factor relevante, el desarrollo de las plataformas de visibilidad o redes sociales, las cuales aportan notablemente en la masificación de cualquier tipo de contenidos audiovisuales y en la apertura para las propuestas audiovisuales, especialmente en la actualidad.

En este contexto se describe una composición musical que se realizó para un nanometraje de ficción llamado RAT-1620, proyecto audiovisual de autoproducción por parte del autor de este texto.

## Key concepts

Musical composition - music production - audiovisual - self-production - Virtual Medios – Social Medias.

## Summary

The following work proposes a brief description around the results of music production for audiovisual content in the new millennium. The opportunities for its development and evolution in the era of digitalization has been identified as a relevant factor, development of visibility platforms or social networks, which contribute significantly in the massification of content and in the opening of audiovisual proposals.

In this context, it describes the steps for a musical composition for a fiction nanometry called RAT-1620, audiovisual project made by this text author.

## Introducción

*“La integración de lo multimedia en un universo narrativo de varias capas, donde cada medio aporta su principal valor o valores, es una de las grandes novedades del mapa comunicativo del siglo XXI y por ende del cognitivo.”*

*Alguabella, Salinas, 2019*

En la última década (2010-2020) se ha hecho más asequible el poder incursionar de forma independiente en el desarrollo de producciones musicales para medios audiovisuales, y es que, con el desarrollo en potencia de diferentes tecnologías y dispositivos multimedia, la información y herramientas se encuentran más cercanos al usuario y disponibles de lo que era antes. A raíz de lo anterior surge la pregunta ¿Cuáles son las posibilidades y oportunidades del ejercicio de la producción musical para medios audiovisuales presentes en la última década?

La composición musical aplicada a la imagen en movimiento se ha visto en un auge hacia la última década, también con ella los medios para producirla y desarrollarla. Las generaciones actuales han sintetizado las maneras de comunicar y expresarse en un gran fenómeno *representativo o performático*<sup>1</sup>, por ejemplo, para producir un proyecto audiovisual como una película, cortometraje, nanometraje, video - danza, animación, documental, videoclip entre otros, es necesario contar con una *propuesta musical* atractiva, así como para realizar un concierto y/o video musical se debe contemplar una *propuesta visual* atractiva, con el fin de que esto genere aceptación y/o visibilización por el usuario/público. La generación actual ha creado una idea de representación que integra las diferentes formas de expresión estéticas

---

<sup>1</sup> De la performance

las cuales se manifiestan, potencian y difunden en los entornos virtuales y muy especialmente en las redes sociales.

En la actualidad existen medios virtuales como las plataformas de videos online tales como *YouTube*, *Vimeo* e *Instagram*. Dichas plataformas nos influyen diariamente y nos permiten acceder a una gran cantidad de contenidos en constante crecimiento, contando solo por parte de la plataforma YouTube con más de 2 mil millones de usuarios a la fecha (cifra a octubre 2020, YouTube prensa, <https://www.youtube.com/intl/es-419/about/press/>) y representando el flujo de un 70% de reproducciones desde teléfonos móviles. Considerando esta información es que podemos cuestionar si influyen estas plataformas en los procesos de producción, si es así ¿de qué forma lo hacen? Estos temas serán abordados en el capítulo 2 “Plataformas de visibilidad”. En el capítulo 1 punto 3 “Comparativa Análogo – Digital” se describirán brevemente los formatos de producción y tecnologías análogas y digitales, exponiendo sus pros, sus contras, las diferencias que marcan, las posibilidades que ofrecen, sus beneficios, entre otros.

En el capítulo 3 se abordará el proyecto musical para el nano metraje “RAT-1620”, proyecto de autoproducción que cuenta con composiciones musicales originales con una duración aproximada de 7 minutos. Dicho proyecto fue realizado en el transcurso del tercer semestre del Magister en Composición para Artes Escénicas y Medios Audiovisuales con la finalidad de poder dimensionar e identificar los diferentes procesos asociados al ámbito de la composición musical para un proyecto audiovisual y la producción general para visuales, en un contexto de producción independiente auto gestionada.

Para la realización de este proyecto se optó por el uso de herramientas de grabación de bajo costo y fácil acceso, como un teléfono celular, permitiendo con esto el desarrollo de contenidos y propuestas audiovisuales austeras y accesibles, así como también de sonorización y composición musical.

Junto a ello se describirán los pasos que se llevaron a cabo para concretar el proyecto musical, en particular, la definición de conceptos y el uso de diferentes herramientas que beneficien el proceso de producción.

Con el presente trabajo se propone aportar hacia un posible desarrollo en la idea de que la autoproducción si es factible hoy en día, describiendo los procesos y paso a paso de lo que involucra realizarlas.

A partir de ahora y en adelante los entornos digitales y los procesos ligados a la autoproducción comenzarán a ser más relevantes y determinarán la vigencia y efectividad de los desarrolladores de contenidos artísticos de cualquier índole por la masificación de contenidos.

## Marco Conceptual

El presente trabajo, desarrollará los siguientes conceptos en torno al medio audiovisual, los que se exponen a continuación:

### **1. Composición musical para medios audiovisuales**

En la última década (2010-2020) la composición musical para medios audiovisuales ha sufrido diversos cambios, su producción, realización, profesionalización, desarrollo tecnológico y de software, han evolucionado a gran nivel y rapidez encontrándonos hoy en día con altos estándares de calidad que se traducen en desarrollo de tecnologías para la producción y accesibilidad a ella. A nivel industrial podemos mencionar el desarrollo digital para la serie “The Mandalorian” que consiste en una reestructuración completa en la tecnología, espacio y equipamiento para el desarrollo de la industria audiovisual <sup>2</sup>, como menciona Jon Favreau “esto impactará directamente en la manera que realizamos, películas y TV”(ILMFX , 20-02-2020, The Virtual Production of Mandalorian, Season One, <https://www.youtube.com/watch?v=gUnxzVOs3rk>) y a nivel más independiente también mucha de las tecnologías populares o “amateurs” tales como, celulares, cámaras digitales, un celular, un computador, software y diversos accesorios específicos que rinden a un nivel alto, o profesional para la producción, ampliando cuantitativa y cualitativamente la posibilidades de diversos medios de producción artística musical y audiovisual generando nuevas herramientas y puertas para la producción musical. En la producción musical podemos encontrar dentro de las nuevas herramientas, a la compañía Spitfire Audio quienes han desarrollado nuevas tecnologías, sonoridades, plataformas de información (revista Composer Magazine) especializadas para la composición musical audiovisual de nivel profesional la mayoría de ellas a muy bajo costo, generando una oportunidad y posibilidades de acceso a sonidos de calidad profesional.

---

<sup>2</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=gUnxzVOs3rk>

Fortaleciendo el gran aporte e importancia que realiza Spitfire audio con su material es que menciona Tap Scott, “Muchas veces vendes mucho mejor una idea súper simple, pero que suena bien, que escribir música muy bien pero que no se venda” (EUMES, 4-05-2017, Meets Alfred Tapscott: producción y composición para audiovisuales, <https://www.youtube.com/watch?v=s2QUTugpY3s&t=6s>), claro ejemplo de esto es el compositor Hans Zimmer quien destaca en sus composiciones la visión hacia lo audiovisual y la manera en que trabaja el sonido por sobre cualquier otro parámetro. También cabe señalar que ha colaborado con ésta empresa (Spitfire Audio) en la composición de librerías de cuerdas, orquesta, entre otras, las cuales también se pueden adquirir por un precio accesible.

## 2. Plataformas de Visibilidad

Las Plataformas de visibilidad que podríamos traducir en “Las redes sociales”, se han convertido en una especie de validación social para cualquier medio y en este caso del medio audiovisual manteniéndose en una permanente evaluación pública de aprobación o rechazo de lo realizado; “La aplicación no se trata solo del contenido, sino de establecer lazos fuertes con la gente con la que estas conectando en la plataforma, así como con las cosas que más te interesan.” (Ted Boda, en Abstract, productor design manager Instagram min 04:53), señala Ted Boda manager en producción de diseño de la plataforma Instagram, de este forma se produce un efecto de “comunidades virtuales” que cristalizan la popularidad y validación del medio, convirtiendo esto en, seguidores, herramientas de trabajo, entre otros, aplicándose al individuo, en este caso la producción musical audiovisual, una herramienta laboral y social para mostrar el trabajo, promoción, aceptación, marketing, popularidad, conexión, influencias, entre otros conceptos, cabe destacar el concepto de mancomunidad, acuñado por Anna Grebbe en donde señala “no solo se refiere a un evento especial, sino también a un territorio geográfico real que según mi hipótesis es producido virtualmente” (Grebbe en Vera y Navarro 2017), en donde la interacción expresada mediante nomenclaturas (códigos) sociales (virtuales) desarrollan la interpelación. “Althusser formuló este

concepto de la interpelación como la invocación de un individuo, que de la misma forma se siente llamado a la vez como sujeto y como centro de la iniciativa”. (Althusser en Grebbe 2017) para generar redes.

Las constantes evoluciones de las redes sociales en la última década han permitido que el medio audiovisual y musical se vea influenciado, potenciado y utilice estas para su beneficio.

### **3. Tecnología Análogo - Digital**

Las evoluciones y transformaciones tecnológicas de nuestra última década se han desarrollado en torno a un medio del cual su resultado o visibilidad está supeditada por la mayoría a ser ejercido a través de una pantalla. Éstas corresponden a una nueva forma en la que los individuos interactúan con su entorno, es este instrumento (IU) el que se ha vuelto imprescindible para el cotidiano vivir y en donde reflejamos un área de desarrollo en potencia, como menciona Vera y Navarro “Una vía de entrada esencial sigue siendo lo relativo a los dispositivos fotográficos, cinematográficos, televisivo y videográfico” (Vera-Navarro, 2017).

El contar con conocimientos tecnológicos para la realización de una producción, musical para audiovisual, sean de, software, composición, manejo de plug – ins, conexiones, sintetizadores, es primordial y actualmente se ha vuelto obligatorio para un flujo de trabajo estándar. Junto con ello cabe destacar que la oportunidad de generar composiciones, sonidos “personalizados” e ideas propias, de investigación e experimentación se han vuelto más amables y accesibles teniendo conocimiento que la tecnología básica como un computador Apple MAC en nuestro días o PC Windows soportan cualquier tipo de software, plug – ins. Incluso con un celular de gama media se puede grabar obteniendo buenos resultados, independencia y autonomía.

Sobre esto Hildur Guðnadóttir, ganadora del Oscar 2020 mejor banda sonora “Joker”. menciona--Min 06:30 - 07:40:

"Es fantástico hoy, digo, es muy fácil hacerlo por sí misma, la cantidad de cosas que se pueden hacer en comparación con cuando comencé, es fantástico, es muy importante actualmente estar cerca de una computadora". -Hildur Guðnadóttir, 08-04-2018, Hildur Guðnadóttir Discussing Composing for Film <https://www.youtube.com/watch?v=5H5a2m-XFD4&t=799s>.

## Propuesta metodológica

El presente texto utiliza metodología cualitativa; contempla una parte teórica y una parte práctica no experimental, que son las que a continuación se detallan:

- a) Se realiza una descripción de las etapas que conllevan la producción musical, con el fin de darle objetividad al proceso de autoproducción ya que esta actúa como guía paso a paso.
- b) Se realizan entrevistas a 3 destacados compositores para artes escénicas y medios audiovisuales de Chile, con el objetivo de obtener su percepción como artistas a lo largo de sus carreras profesionales y laborales lo que permite realizar una breve evaluación de los procesos de cambio y mejoras en la composición y gestión de proyectos.
- c) Se describen los procesos respecto a tecnologías análogas digitales (comparativa) y sus influencias en nuestra década a través de una tabla de datos que serán recopilados de distintas plataformas, entre otras; autoproducción.com, página del compositor Junkie XL, Spitfire Audio Composer Magazine, Eumes.cat, etc.
- d) Se desarrollará una tabla de datos para obtener características específicas de las redes sociales más utilizadas como medios de publicidad y canales de distribución para contenidos audiovisuales, de esta forma se conocerá sobre los formatos de trabajo de mayor demanda en el medio, y así dilucidar el desarrollo de nuevas tecnologías de distribución y realización de contenidos musicales para medios audiovisuales.
- e) Se describe cada etapa que requiere el desarrollo composicional musical del proyecto "RAT-1620", en donde se abordan e identifican los medios, herramientas y técnicas para su elaboración y desarrollo, incluyendo partituras y transcripciones, software y tecnología, con el fin de hacer un análisis de este proyecto.

# Capítulo I: “La producción musical en lo audiovisual”

## 1. La Autoproducción en la última década (2010 – 2020)

Realizar composiciones musicales para medios audiovisuales en nuestra última década implica tener y manejar conocimientos, en gran parte de los procesos que se realizan para obtener el resultado final; pre producción, edición, producción, edición, mezcla, entre otros, siendo el compositor en algunos casos prácticamente el gestor de todos ellos, vale decir tener que hacerlo todo, a su vez esto implica el manejo y desarrollo de variadas actividades y procesos técnicos. Por ejemplo; generar un diseño de producción realista y viable, organizar un flujo de trabajo efectivo, gestionar recursos, ser capaz de involucrarse en todas sus etapas de composición, respecto a ello la cantidad de actividades y responsabilidades a asumir dependerá también en gran parte de la envergadura que tenga el presupuesto de producción del proyecto, pero, y que es a lo que nos avocaremos nosotros, para proyectos independientes generalmente implica realizar la mayor cantidad de tareas, de alguna manera poseer un perfil de compositor *todo-terreno* con la habilidad y disposición a asumir diferentes desafíos y responsabilidades.

Como podemos resumir, a la hora de realizar una producción musical independiente para audiovisual, las herramientas, como tener conocimientos técnicos de composición, arreglos, orquestación, sobre cómo utilizar software, contar con librerías de sonidos, conocimientos en secuenciadores, edición, sintetizadores, control del sonido, entre otras, serán herramientas con las que se deben contar a la hora de producir, debido a que el lápiz y papel si bien funciona para la realización de partituras, la rapidez se vuelve prioridad (sobre<sup>3</sup> esto cabe mencionar el Staffpad, aplicación de notación musical ahora disponible para Windows y Ipad).

Contar con una buena calidad de sonidos también es factor importante al momento de realizar maquetas y avances correspondientes, teniendo en cuenta que con las

---

<sup>3</sup> <https://www.staffpad.net/>

personas que se podría encontrar uno trabajando no son músicos y algunos no comprenderán que existe la posibilidad de mejorar el sonido y arreglos según sea necesario, esto será la primera e incluso definitiva muestra en algunos casos, de esta forma debemos asegurarnos de que se entienda y sirva de referencia. Luego todo dependerá si hay consenso y sea aprobado por el equipo de trabajo.

En la última década, la profesionalización de este rubro se ha perfeccionado y comercializado masivamente, es así que cada vez podemos encontrar con mayor frecuencia a productores que crean sonoridades, librerías de sonido, plug ins, específicos para cine, tv y series, vale decir, apuntando específicamente a los requerimientos que implica el trabajar la composición musical para lo audiovisual, mercado que se ha masificado y especializado con mayor demanda en la última década. Dentro de las más publicitadas podemos encontrar, Vienna Simphony, Spitfire Audio, Film Crux, esta última es una empresa especializada en FX cinemáticos que ofrece herramientas tanto para trabajar la imagen y gamas de FX de sonido para utilizar en escenas de distintos géneros. Estas herramientas son parte de los recursos y modalidades con los que se dispone en la actualidad y las cuales toman cada vez más fuerza y con mayor presencia debido a su alto interés y marketing y que a su vez se podrían eventualmente presentar como alguna clase de “oportunidad” para el músico, generando en la eventualidad librerías que pudiesen ser “personalizadas” para proyectos audiovisuales o eventualmente se podría generar alguna especie de comercialización en futuras plataformas de distribución masiva.

Para llevar a cabo el desarrollo de una producción musical se deben considerar y ordenar la mayoría en tres capas preliminares previo a la composición: en primer lugar si existen diálogos, serían los diálogos, luego los efectos (FX) y finalmente la música. Cabe mencionar como señala Alfred Tapscott que es necesario tener presente al momento de abordar cualquier proyecto audiovisual que la música siempre perderá *terreno* dentro de los conceptos a trabajar, encontrándose por lo general al *servicio* de la imagen, la *narrativa*, el *plano visual*, en donde la historia es lo más importante. (EUME, 4-05-2017, Meets Alfred Tapscott: producción y

composición para medios audiovisuales  
<https://www.youtube.com/watch?v=s2QUTugpY3s&t=6s>)

Como primera actividad debemos desarrollar una vez teniendo el material audiovisual, lo que se conoce como *spotting*, etapa en donde se identifican por medio de un listado, señalando los *time code*, los lugares en donde irá la música, es ahí donde se puede describir la connotación que esta va a tener, anotando de forma breve y concisa lo que se quiere expresar en la escena, en esta etapa se puede escoger una instrumentación tentativa, apuntándola en la misma plantilla. Luego se comienza a realizar el diseño instrumental sonoro que tendrá la música, por ejemplo: si se juntara una orquesta con sintetizadores, o solo música electrónica, solo orquesta o algunos instrumentos específicos. Para ello se recomienda realizar una plantilla con la librería de sonidos e instrumentos que se utilizarán en el proyecto. Siguiendo estos breves pasos se podría comenzar a diseñar una producción musical para medios audiovisuales, pasos que podemos incluirlos dentro del proceso de pre – producción. Es en este punto donde nos encontramos con los conceptos de pre – producción, producción y post producción para continuar con el proceso.

## **2. Etapas de la Producción**

Se describen a continuación 3 etapas que conlleva una producción, para de esta forma poder obtener una idea más específica respecto de los pasos orientados hacia una producción musical.

- a. Pre – producción.
- b. Producción.
- c. Post – producción.

## **a. Pre – Producción**

Podríamos decir que será en esta etapa inicial en donde debiesen surgir las preguntas, ¿cómo poder realizar RAT-1620? ¿cómo lograr este FX? (efecto de sonido) ¿cómo elaborar su música? entre otras.

Para dicho desarrollo nuestra información nos la podemos proveer desde internet en gran parte, así como también de libros que respondan a nuestras demandas, algunas fuentes serán mencionadas en el desarrollo de esta monografía y en la bibliografía, esto influenciará directamente nuestros trabajos y procesos de producción ya que de ellos, reconociéndolo como una lectura universal, dependerá el grado resolutivo y elaborado para resolver, contar y crear los “problemas” que se nos presenten en el camino, teniendo en consideración siempre que para todo existe una solución austera que se acomode a nuestro presupuesto. (Doc Comparato, “El guión”-1998 )

Podríamos decir eventualmente que en esta etapa se consideraría la planificación de las tareas para la ejecución del material a producir, junto con los pasos a seguir para su desarrollo y determinación de los costos asociados para toda su realización. (Héctor Facundo Arenas, Producción Musical- 2008). La etapa de pre – producción se puede conocer también como una etapa de planificación que, dentro de un proyecto, compone una importancia prioritaria antes de realizar cualquier otro paso, primero la idea luego, qué se debe realizar para concretar su ejecución (grabación) y tercero cómo distribuiremos el tiempo y las tareas a ejecutar por orden de prioridad para su finalidad. Sobre esto Jean-Luc Godard de nacionalidad franco-suizo, quien fue director de cine, guionista y crítico de cine, catalogado como el pionero del movimiento French New Wave, menciona: “enseñame el presupuesto y yo te enseñare la película” (Godard en Figgis, 2008), lo que nos señala que este proceso estaría ligado directamente también con el presupuesto que se cuente para todo lo relacionado con costos asociados del proyecto, dentro de este proceso se deberían planificar todos los pasos que se llevarán a cabo para la producción, técnicas de grabación, instrumentos, localización de estudio si fuese necesario, definir qué se

debe grabar y que no, tiempos a cumplir, también eventualmente si correspondiesen, tiempos comprometidos, plazos a cumplir, tiempos de pre-producción, tiempos de producción, postproducción, presupuesto y toda variable que pueda intervenir o estar involucrada en el proyecto que se está revisando. Para facilitar esta labor en cuanto al orden y planificación, existen herramientas de gestión y planificación que podemos utilizar, ayudándonos así en la organización de dichas tareas, por ejemplo, una carta Gantt, así como también análisis económico mediante flujos de caja y presupuestos simples para entender la capacidad financiera de realización que tiene el proyecto (el dinero con el que se cuenta).

Es por lo mencionado anteriormente que podríamos concluir que para poder cumplir un desarrollo ordenado desde la etapa inicial de una idea es una parte esencial mantener un orden y cumplirlo fielmente, en todo proyecto, posterior a ello es que dependiendo de las características y demandas que surjan saldrán las herramientas que se deban ocupar, entre ellas el presupuesto, asumiendo de esta forma que el éxito en la realización y finalización adecuada de nuestros proyectos estarán determinados por la disposición y compromiso con la cual nos enfrentemos a ellos, asumiendo los desafíos y solucionándolos de manera organizada y creativa. Frente a este tópico George Lucas menciona:

"It is my life, I mean everything I'm write is my life, I'm not write some hypothetical thesis or something, I'm writing an histories there are have to extremly emotionally involved because can take me 3 or 2 years of my life to do it"... "This is like a marriage, this go son, you have to be in love whit this thing for at least for 4 or 5 years and probably for the rest of your life". George Lucas. (Star Wars), (05-04-2014), The Beginning: Making Star Wars: Episode I The Phantom Menace (Full Version). Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=da8s9m4zEpo&t=35s>

## **b. Producción**

“La producción musical consiste en el desarrollo de una idea musical explotando sus cualidades al máximo para elaborar un buen producto y tener éxito en su salida” (Arena, 2008).

Para poder explotar estas cualidad como señala Arenas es que podríamos tener en cuenta tres puntos de vista; su creación, tratamiento y su organización, tareas que se incluyen dentro de la labor de un productor de forma paralela, y en el ámbito musical teniendo en consideración que se trabaja para que “una buena idea musical, se transforme en un buen producto musical” (Arena, 2008), al servicio de la imagen en lo que respecta a composición audiovisual.

La producción de contenidos ya sean audiovisuales, musicales, entre otros, poseen los mismos principios de pre-producción, producción y post-producción, solo cambian las especificidades técnicas que se requieran en el área aplicada y dependiendo del tipo de contenido que se quiera generar, dichos procesos similares en sus planificaciones para realizar la producción corresponden a las directrices que todo contenido en base de una idea debiese tener.

## **c. Post – Producción**

En este proceso se culmina le etapa de la realización y grabación de la música dando paso a los procesos de:

- Edición
- Mezcla
- Masterización
- Exportación-renderizado.

Una vez culminados estos procesos se envía el material a los procesos de mezcla en donde se debe revisar el material realizado y tomar decisiones respecto a que

es lo que queda finalmente o como se puede mejorar y técnicas respecto a los procesos de mezcla y masterización los cuales dependerán de varios factores. Uno de ellos sin duda es en dónde y cómo se quiera visibilizar y difundir el proyecto, por ejemplo: si fuese la plataforma objetiva del proyecto las salas de cine, su proceso de mezcla debiese ser 5.1 estéreo debido al sistema dolby digital, (sistema que se trabaja en los cines, el cual consta con un altavoz central, dos altavoces en los costados frontales, dos en los costado traseros, y al medio un subwoofer), actualmente se encuentre el sistema 7.1 (<https://www.dolby.com/xl/es/technologies/dolby-surround-7-1.html>) entre otras especificidades que demande el proyecto.

### **3. Comparativa Análogo Digital Siglo XXI**

Un hito relevante en la historia del desarrollo del área audiovisual y producción musical fue la elaboración de nuevas tecnologías en el área digital. En el área audiovisual, por medio de las películas es que a fines de los años 70 se comienza a generar un desarrollo tecnológico direccionado hacia el campo de FX, programación, diseño de software, diseños de computadoras gráficas, entre otros, que comenzó con la empresa Industrial Light & Magic<sup>4</sup> fundada en el año 1975 marcando un antes y un después en la historia del cine con la película “Jurassic park”<sup>5</sup> a principios de la década de los 90. En el caso de la producción musical se realizan evoluciones con varias innovaciones en software y aplicaciones (DAW Digital Audio Workstation) para trabajar el sonido de manera digital, pero no es finalmente hasta la creación de Protools<sup>6</sup> en el año 1989 por parte de la empresa digidesign<sup>7</sup>, actualmente Avid, que todos los estudios de grabación y la industria musical comienzan a incorporar estos sistemas digitales en la producción discográfica a nivel mundial, así como también en el proceso de pos-producción de sonido tanto para cine, televisión y videojuegos. Actualmente ya forman parte de las

---

<sup>4</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=PBRoi09nV7w&t=149s>

<sup>5</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=PBRoi09nV7w&t=149s>

<sup>6</sup> <https://www.pro-tools-expert.com/home-page/2018/3/27/a-brief-history-of-pro-tools>

<sup>7</sup> <https://www.pro-tools-expert.com/home-page/2018/3/27/a-brief-history-of-pro-tools>

tres áreas de producción, vale decir que es parte desde la pre-producción, producción y finalizando con el proceso de post producción. Posteriormente comienzan las creaciones de otros softwares desarrollados por otras empresas como por ejemplo en 1993 la empresa Steinberg desarrollando el software “Cubase” entre otros que han seguido surgiendo para ser utilizados en el desarrollo de la producción musical.

La digitalización de procesos de los medios audiovisuales y de producción musical a partir de comienzos de la década de los 80 forma parte importante en la historia de la producción artística, revalorizando y significando los procesos en todo tipo de dimensiones en el ámbito del diseño, proyección e implementación de proyectos. Es así también como los medios de producción análoga se vieron paulatinamente desplazados, aunque si bien están presentes en los estudios de mayor envergadura y capital como lo son Abbey Road Studios, Capitol Record, Universal Music, AIR Studios, entre otros, estos son los menores, y han llegado al punto de estar casi obsoletos en nuestros días debido a los altos costos que conlleva el poder trabajar con dichas tecnologías y las difíciles gestiones de medios para realizar su difusión. A su vez la tecnología digital nos permite también una mayor democratización para la producción y adquisición de herramientas por lo cual en nuestros días se han vuelto casi obligatorias. El poseer lo más básico de estas tecnologías de forma digital, así como también poseer un dominio, manejo y conocimiento, como lo es un software, manejo de plug-ins, conocimientos de masterización y mezcla, librerías de sonidos, saber grabar con ellos, se han convertido en la base si queremos realizar una producción audiovisual o producción musical profesional. Es por ello que para ejemplificar diferencias, relevancia y conceptos básicos sobre que nos ofrece lo análogo y digital se realizó una breve tabla comparativa a partir de entrevistas a 3 destacados compositores del medio para ver cuáles fueron sus experiencias con estos procesos, desde sus inicios hasta la actualidad.

#### 4. Entrevistas

Para contribuir con material que ayudará con el análisis y comparación de avances tecnológicos, así como también su influencia en el desarrollo de la producción musical es que se realizaron entrevistas a 3 profesionales del área que a continuación se indican.

✓ Lorena Gormaz 37 (L):

Destacada Compositora, pedagoga, Productora, artista, Directora Musical en proyectos de música pop, teatro, jazz, entre otros, incluyendo medios audiovisuales, obras de teatro y de danza. Actualmente ejerce como Directora Musical de la artista Denise Rosenthal.

✓ José Luis Aliaga Hinojosa 51 (J):

Destacado Compositor, pedagogo, productor para artes escénicas, entre ellas danza, cine y series de tv. Docente y coordinador de Magister en composición para artes escénicas y medios audiovisuales en universidad academia de humanismo cristiano. Actualmente se encuentra trabajando en proyecto de serie de tv.

✓ José Miguel Candela 51 (M):

Destacado Compositor para Artes Escénicas, vinculado hacia la danza, contando con más de 20 obras compuestas hacia esta área. Docente de la facultad de danza de la universidad de Chile. Actualmente se encuentra trabajando en 2 proyectos de danza.

Las entrevistas se realizaron de forma online a través de correo electrónico y se obtuvo la siguiente respuesta a cada una de las preguntas según se puede ver en el siguiente cuadro:

| Pregunta  | Lorena Gormaz   | Jorge Aliaga   | José M.Candela  |
|---|---|--|---|
| 1- ¿Cuándo se vinculó por primera vez al trabajo de composición para audiovisuales y en qué circunstancias? | Vinculación inicial: 2007 con la obra "La familia teatro" Santiago a mil  | Durante su proceso de formación en París, encontrándose allí tuvo que componer un mediodrama chileno, "Pichilemu blues".   | 1996 con la obra de danza "Chacabuco: eslabón en la memoria" compañía la vitrina. En teatro, con la obra "manu militari" de Abel Carrizo.   |
| 2-Describa brevemente el proceso de composición y el tipo de equipos que ocupó para esa producción          | Respecto al teatro la participación fue importante en los ensayos y disminuye paulatinamente acercándose la fecha de estreno, teniendo reuniones cada cierto tiempo con el director y actores, en este caso. Incorporando musicalizaciones en vivo.<br>Los equipos que se utilizaron fueron:<br>-Mac book Pro '13<br>-Ableton Live 9 suite<br>-Reason<br>-Interfaz Focusrite Saffire<br>-Controlador midi | La composición fue guiada por su profesor en París Patrice Mestral, en los 96-97 la tecnología musical era muy inaccesible y compleja, en ese periodo solo utilizo lápiz y papel. Utilizaba un Kawai K4 y secuenciaba en un Q80 de Kawai también, posterior a ese tiempo obtuvo el módulo X5DR de Korg | En danza, "Chacabuco un eslabón en la memoria", corresponde a su primera experiencia ligada a esta disciplina, producción que fue abordada en toda su estructura de forma independiente, para su elaboración se realizaban grabaciones en casete con la cinta completa, lado A y B, de los ensayos para poder componer y ensayar, luego de ello utilizo un sintetizador Ensoniq ts12. |
| 3- ¿Cómo se desarrolló la etapa de postproducción?  | post producción: de forma paralela a la grabación y edición. Mezcla y master se realizaron por parte de la compositora más un compañero en home estudio con Ableton Live 9 (amigo con experiencia en creación de música para imagen)  | Terminada las revisiones se pudo tener presupuesto para grabar músicos reales en Santiago, trabajando en el estudio en ese tiempo del centro cultural Balmaceda 1215, con Gabriel Vigliensoni y Pablo Toledo se realizó la grabación y mezcla.   | fue realizado en el secuenciador ensoniq ts12. Se describe como un proceso "bien análogo". Se editaba la cinta "casete" y se realizaban sampler que pudiese leer el sintetizador ya que no podía samplear directamente. Entonces requería de un cable externo en otro dispositivo que permitiera realizar la operación de grabar el sampler en el ensoqin ts12. (min 09:00)           |
| 4- ¿Cuál fue su evaluación respecto del trabajo realizado y los resultados obtenidos?                       | "es importante que todas las partes tengan muy claros sus roles desde el inicio para poder establecer cronogramas de trabajo y efectivos." Enmarca la diferencia de trabajar para teatro a comparación de cine y/o danza, visuales.   | positiva, pudo aplicar conocimientos adquiridos en la escuela.   | Se señala que fueron positivos en todo ámbito, generando grandes cambios en el modo de producción, y desarrollo de contenidos artísticos.   |

| Preguntas  | Lorena Gormaz   | Jorge Aliaga   | José M. Candela   |
|--|---|--|---|
| <p><b>5- ¿Qué rol cumplió en esa primera producción la tecnología audiovisual de la época?</b></p>   | <p>fundamental, contar con un estudio portátil facilitó mucho el trabajo. "tener laptop e interfaz fue suficiente"</p>  |  | <p>En esta pregunta podemos concluir que debido a que el medio de producción se acerca mayoritariamente a la danza, el diseño audiovisual para trabajar no posee gran relevancia más que posea buena calidad en la imagen, si cabe señalar que el aporte ha influido en la capacidad de poder otorgar mayor claridad con la dirección de las obras al momento de componer y producir.</p> |
| <p><b>6- ¿A partir de esa primera experiencia cuales fueron los desafíos profesionales que se planteó para evolucionar en el campo de la composición para audiovisual?</b></p> | <p>Realizar una autoevaluación del trabajo realizado, se propuso la incursión en todas las áreas posibles para responder la pregunta "¿en qué áreas audiovisuales es capaz de aportar?", decidió equiparse más.</p>   | <p>teorizar lo que más pudo, en Chile no existía mucho material al respecto y consumir mucho cine "si algo me había quedado claro en mi clase fue que el compositor tenía que saber mucho de cine y por sobre todo desarrollar el gusto personal por el arte"</p>  | <p>señala "muy favorables y muchos también", el modo a optar para cada trabajo fue ponerse a disposición del equipo coreográfico, vale decir acomodarse a su flujo de trabajo, incorporando con este concepto, "respuestas y soluciones.", creando metodologías distintas para cada director. Comienzo a utilizar Proo-Tools.</p>   |
| <p><b>7-Desde esa primera experiencia en términos de composición/producción, ¿Cómo ha evolucionado su flujo de trabajo, hasta hoy?</b></p>                                     | <p>Perfeccionar los diseños de producción que posee y "tener muy claro cuál es el perfil de profesionales con quien puedo rebajar y entenderme mejor. (Su área la describe como la "producción musical") poseer una "eficiencia creativa" es fundamental.</p> | <p>considerablemente, hoy en día utiliza MAC, dado el actual estado de la música para cine hoy en día es necesario manejar más de un programa, bajo la base conceptual que "son los proyectos y sus necesidades o que piden el mejor ambiente de trabajo para sus músicas", lo más importante de la evolución ha sido mejorar los tiempos de producción y la cadena de flujo de la creación sobre la base de dos conceptos, menos configuración y más crear.</p> | <p>La mayoría de sus composiciones corresponden en la actualidad a una propuesta sonora cuadrifónica, junto a la incorporación de Proo-Tools, la evolución en cuanto a herramientas para generar los contenidos ha adquirido un flujo mayor con más capacidades de desarrollo artístico y técnico.</p>  |

| Preguntas  | Lorena Gormaz | Jorge Aliaga  | José M. Candela  |
|--|---------------|---|--|
| <p><b>12-¿Hacia dónde evalúa se desarrollará el campo de la composición/producción musical para audiovisual.</b></p> |               | <p>Hoy estamos en un momento de cambio, el paradigma narrativo del discurso clásico está en tela de juicio, la instalación de un único mensaje es ya no válido en las propuestas cinematográficas, el cine en sí mismo ha abierto sus líneas de lecturas en donde es el espectador quien termina la película en su percepción personal, lo que abre el mundo de relaciones entre la música y la imagen a un campo extenso de subjetividades, por eso el oficio en sí de la composición para cine está en jaque, toda vez que ya no es la música un colaborador informativo del discurso sino más bien un estímulo perceptivo que busca construir reacciones en el espectador, más que dar cualquier tipo de definición narrativa a la película. Como arte dependiente de otro, será el cine quien deba cambiar su estética para que la música vuelva una vez más a ubicarse de manera orgánica y flexible en sus nuevos discursos por venir, por lo que para poder responder esta pregunta hay que mejor hacerla a un cineasta, ya que de ellos dependemos en nuestro oficio.</p> | <p>“No sabría hacia donde, por la inmensa diversificación del campo, me gustaría que fuese (en el caso de la danza) hacia un el lugar en donde cada vez más se quebrara la diferencia entre espectador y bailarín, que cada vez se confunda más eso, que se generen comunidades ficticias”.<br/> En conclusión, podríamos desglosar que los procesos de digitalización, nos proveen de una mayor funcionalidad y espacialidad respecto a los fines y horizontes artísticos a la hora de trabajar y proyectar potenciales obras en las Artes Escénicas y Audiovisuales, los flujos de trabajo se han incrementado y aumentado contando con mayor productividad y posibilidades en la producción.<br/> La accesibilidad hacia mayores cantidades de herramientas para su elaboración es una de las ventajas que nos provee el medio, a su vez el incremento de accesibilidad y solvencia se han vuelto un arma de doble filo, dada la rigurosidad con la que se abordan estos procesos, la inmediatez y digitalización juegan un papel tanto como apoyo y aporte en la portabilidad, ayuda, productividad, así como también perjudicial en la producción, rigurosidad para estos medios.</p> |

Se puede concluir por medio de las siguientes entrevistas que entre otras cosas los procesos digitales nos permiten una mayor funcionalidad y versatilidad a la hora de trabajar y proyectar potenciales obras en las Artes Escénicas y Audiovisuales.

Junto con ella, las posibilidades de acceso a una mayor cantidad de herramientas para su elaboración es una de las ventajas que nos entrega el medio digital, más la inmediatez y digitalización de la tecnología con los procesos de producción podrían ejercer un papel relevante en términos de producción y productividad, como también perjudicial eventualmente en la rigurosidad, respaldo y dependencia de una producción.

La tabla que se muestra a continuación está realizada con datos que el autor de este documento ha recopilado de diversas fuentes, entre ellas están libros los cuales también se mencionan en la lectura y bibliografía de esta monografía, páginas web en donde se describen las herramientas y procesos para desarrollar la producción como por ejemplo: [autoproducción.com](http://autoproducción.com), Junkie xl, entre otras; también documentales en Youtube y Google en donde se describen las tecnologías utilizadas en diversos estudios y revistas de composición.

**TABLA N° 1: COMPARATIVA DE LOS PROCESOS DE PRODUCCIÓN MUSICAL PARA AUDIOVISUALES.**

| <p><b>Entorno Análogo</b></p> <p><b>Composición-Grabación-mezcla-<br/>Masterización</b></p>  | <p><b>Entorno Digital</b></p> <p><b>Composición-Grabación-mezcla-<br/>Masterización</b></p>  |
|--|--|
| <p>Grabación en cinta, mezcla y masterización con tecnología análoga.</p>  | <p>Software de composición, grabación, edición y notación musical. Samplers y Sintetizadores virtuales.</p>  |
| <p>Alto costo para su uso y mantención</p>   | <p>Bajo costo para su uso y mantención</p>   |
| <p>Distribución limitada.</p>  | <p>Distribución ilimitada.</p>   |
| <p>Complejidad en el proceso de respaldo y almacenamiento del material producido.</p>  | <p>Poca complejidad en el proceso de respaldo y almacenamiento del material producido.</p>   |
| <p>En cuanto a sus beneficios podemos considerar que lo que se trabaja directamente es con audio y no una representación binaria. Se necesitan también más dispositivos para el apropiado y efectivo flujo de trabajo.</p> | <p>Al trabajar con tecnología digital; plug ins, VST, entre otros, trabajamos con una representación muchas veces del proceso original. Pero permite cadenas de efectos y ensamble de sonidos muy difíciles y costosos de lograr con tecnología análoga.</p> |
| <p>El respaldo del material se almacena en copias físicas y procesos tangibles.</p>  | <p>No posee tanta confiabilidad, debido a que siempre existe la posibilidad de que se presenten errores o pérdidas de información.</p>   |

## Capítulo II “Plataformas de visibilidad en internet”

*“El objetivo clásico de involucrar al lector se puede potenciar como nunca antes había sido posible hacer, gracias a las características inversivas del entorno digital”.*

*Alguabella, Salinas, 2019*

Una de las dimensiones que aporta a la producción musical independiente y su desarrollo para medios audiovisuales son las que denominaremos “plataformas de visibilidad”, las cuales serán los medios en donde se pueda descargar, visualizar, subir material audiovisual y musical, entre otros, en el entorno virtual.

Entenderemos por un “Entorno virtual”, al universo virtual en el cual las plataformas web se desarrollan y conviven. Sobre lo virtual Figgis menciona “yo lo veo como: que está allí, pero no está allí” (Mike Figgis, 2008) también Levy menciona al respecto “Lo virtual no es, en modo alguno, lo opuesto a lo real, sino una forma de ser fecunda y potente que favorece los procesos de creación, abre horizontes, cava pozos llenos de sentido bajo, la superficialidad de la presencia física inmediata. (Pierre Levy, 1995). Es posible concluir prematuramente que son herramientas de las cuales nos podemos proveer, las que convergen entre los espacios digitales y sociales, influyendo en nuestro día a día, convirtiéndose el acto de “incorporarlas”, en una práctica importante y que aportara para nuestro desarrollo.

Incorporando estos conceptos en nuestras tareas de producción relacionada a estos medios, cada día toma más fuerza y se vuelve un eje central el abordar y desarrollar las herramientas virtuales para la realización de una interacción entre el humano y ellas, como menciona Raskin “debemos idear la versión fractal en la interacción entre sociedad y la tecnología” (Raskin en Abstract)

Respecto a las “plataformas de visibilidad”, estas sí tienen relación y ofrecen una oportunidad y posibilidad con la realización de contenidos de producción musical para medios audiovisuales, son herramientas y espacios en donde tal y como menciona Alguabella y Salinas en Nuevos lenguajes de lo audiovisual, al transcurso de nuestra última década podemos concordar en que los comunicadores poseen y cuentan con medios y recursos de expresión ilimitados en donde “El carácter multimedia, hipertextual e interactivo de internet ofrece la oportunidad de enriquecer las publicaciones con enlaces, videos, audios, mapas y animaciones” (Canavilhas en Alguabillas y Salinas 2019). Esto lo que nos ofrece un campo abierto y democrático para la publicación de contenidos en su mayoría, de carácter audiovisual.

Dentro de estas plataformas de visibilidad podemos destacar entre las más utilizadas e importantes en nuestra última década a Youtube, plataforma que cuenta con 2,000 millones de usuarios a la fecha (23-02-2020, Youtube prensa) cifra que equivale a casi un tercio de la población que utiliza internet en el mundo, encontrándose presente en más 100 países y 80 idiomas, además contando con mil millones de horas de reproducciones diarias (Youtube prensa 02-02-2020) representando un flujo de un 70% de reproducciones desde teléfonos móviles (YouTube prensa agosto-2019).

Youtube se puede definir como mencionan Berroca, Campos y Redondo en losada “la comunidad de videos online más popular del mundo, permitiendo a millones de usuarios descubrir, visualizar y compartir sus videos originales” (Berroca, Campos y Redondo en Losada 2016). Como menciona losada, es una de las plataformas más importantes, permitiendo que los usuarios suban, vean, compartan y publiquen

material audiovisual, democrática y abiertamente. Fue creada en febrero de 2005 por Chad Hurlley, Steve Chen y Jawed Karim como ingenieros y Chen como diseñador. Realizando el dominio activo de la plataforma el 15 de febrero de 2005 con el video titulado “Me at the zoo” realizado por Jawed Karim, generando un gran impacto en la sociedad. Tan alto fue este impacto que se transforma en hito importante para la historia del mundo virtual, audiovisual, y de comunicación, como menciona Losada:

“Lo que queda patente es que ya en septiembre de 2006, el contenido generado por usuarios llegó para quedarse, en un ambiente mediático en el que los hábitos de los consumidores ya se tornaban cada vez más específicos, la capacidad de los videos domésticos para generar programación para la gente y por la gente, significó que cualquiera podía transformarse en una estrella de la red “(Losada-2016).

Ya al transcurso de un año de su publicación se transformó en líder del mercado contando con 100 millones de reproducciones diarias. Como menciona Losada en un comienzo las compañías de televisión apostaron en esta plataforma plegándose al éxito, pero posteriormente también se le sumaron las compañías discográficas como Warner Brother y Emi, firmando un acuerdo con YouTube ofreciendo para la plataforma la colección de videos musicales que ellos tenían.

Otra plataforma que realiza un aporte a la producción independiente de contenidos para medios audiovisuales es “Instagram”, que, si bien como menciona Grebe funciona de forma distinta a Youtube, sí cumplen la función en común de generar comunidad o también mancomunidad (Grebe, 2017), en donde compartir, subir y visualizar contenidos se pueden realizar bajo las características de exposiciones democráticas en lo que a medios audiovisuales respecta.

Instagram es una plataforma en donde cada individuo puede compartir y visualizar fotos y material audiovisual, tan alta ha sido su demanda que podría llegar a ser hoy en día casi indispensable el utilizarla como medio de trabajo para publicar, visibilizar, promocionar, generar redes de contacto, entre otros. Como menciona Robbie

Gonzales “Pero hoy creo que nuestras identidades están cada vez más mediadas por nuestros dispositivos, y si eres un negocio, una marca o una celebridad, mucho de tu identidad está ligada a tu Instagram” (Gonzalez en Abstrac, 2019) contando a la fecha con más de 1.000 millones de usuarios activos por mes convirtiéndose en la red social con mayor crecimiento, logrando duplicar el número de usuarios en solo 2 años (Mejia, 2019). Cabe mencionar llegado este punto, dirigiéndonos hacia una arista central, a las herramientas que encontramos a nuestro alcance para la realización de dichos proyectos encontrando eventualmente en estas herramientas una relación directa con las posibilidades y oportunidades que se ofrecen para la producción musical independiente para medios audiovisuales y sus posibilidades en las redes sociales. Con esto nos referimos a los dispositivos móviles, *smartphones* y *iPhone*. En el caso de *iPhone* cristalizando y generando un cambio sustancial en cuanto a conceptos, innovaciones y formas para la realización de contenidos para medios audiovisuales. Como menciona Ian Spalder respecto a la presentación realizada por Steve Jobs en el lanzamiento de *iPhone* el año 2006, “cuando salió el *iPhone* creo que la primera cosa notable fue como había que describirlo, creo que lo describió como: un *iPod*, un teléfono y un dispositivo de comunicación por internet” (Spalder en Abtract, 2019). Estos dispositivos pudieron haber significado un posible desarrollo para las plataformas de visibilidad, generando un auge relacionado con la generación y evolución de los medios audiovisuales, creando mancomunidad (Grebe,2017) y flujos de contenidos en donde el medio audiovisual es la base de comunicación. Como menciona Ian Spalder “llevamos este dispositivo que nos permite capturar lo que vemos en un momento en el tiempo y luego enviarlo a cualquier parte de la tierra”. (Spalter en Abstract, 2019).

Para el usuario fue fundamental la incorporación de mayores herramientas y tecnologías en los dispositivos (IU) las que influenciaron también a muchas plataformas, Kevin Systrom co – fundador de Instagram comenta “incorporaron una cámara, esa es la transición fundamental que permitió que existiera Instagram (Systrom en Abstract, 2019). En este punto es cuando los dispositivos móviles junto con las plataformas se vuelven oportunidades para el desarrollo de contenidos audiovisuales. A modo de ejemplo es que en nuestra última década podemos

encontrar el Cinepocket – Mobile Film Festival, festival que abarca y premia a pequeños proyectos de contenidos audiovisuales solo realizados con dispositivos móviles, vale decir, con celulares, también dentro de este contexto encontramos al Pocket Film Festival. En donde se generarán nuevas lecturas y conceptos e interpretaciones respecto a los contenidos audiovisuales colocando como eje central el dispositivo y conceptos como la Movilidad corporal, terminología y perspectiva implementadas por Richard Bégin, en donde se menciona “Para el, este tipo de aparatos producirán una nueva espacialidad que implicará la movilidad del cuerpo de quien filma” (Vera y Navarro, 2017) tomarán participación en su realización y producción.

Llegando a la etapa final de post-producción nos encontramos con el proceso denominado Renderización. Esta etapa corresponde a la “unificación” de todos los datos correspondientes que quedan finalmente expresados en la imagen, sonido y composición musical final, técnicamente este proceso en lo audiovisual corresponde al proceso de generación de imágenes foto realistas o no a partir de un modelo 2D o 3D mediante un programa que permita este proceso, por ejemplo: Final Cut ProX, Premier, entre otros y en cuanto a sonido (música), se refiere a toda la transformación de los sonidos provenientes de Vst, plug ins, y que sean trabajados en el ordenador, a una pista de audio y fichero de audio que puede ser Wav, mp3, entre otros. Este proceso puede ser realizado por medio de programas como, por ejemplo: Ableton Live 9, Cubase, Logic Pro X, entre otros.

Para realizar estos procesos se debe tener conocimiento previo sobre las plataformas en donde serán destinados para su reproducción ya que será un factor importante a la hora de decidir los formatos específicos de renderización, mezcla y master de audio, debido a que cada plataforma posee sus especificidades y estándares para poder visibilizar sus contenidos de manera apropiada.

A continuación, por medio de una tabla comparativa, se presentan las plataformas virtuales más utilizadas para el desarrollo de producciones, en donde se expondrán las especificaciones particulares que requiere cada formato, dicha tabla nos servirá para dimensionar y comprender el universo en donde se desarrollarán éstas

actividades y hacia dónde se quiere/puede dirigir el proyecto. Los ejes comparativos para analizar en la siguiente tabla serán 4, los cuales fueron recopilados a lo largo del proceso de realización monográfico, extraídos de las mismas plataformas virtuales que se fueron investigando en el transcurso de la monografía desde sus respectivos ítems de información, los que nos proveerán de datos específicos referidos a:

- Interfaz de usuario (IU)
- Duración máxima
- Formato
- Servicio de streaming

| <b>Tabla 2: Tabla comparativa plataformas de visibilidad o “redes sociales”</b> |                        |  |   |                          |
|---|------------------------|--|---|--------------------------|
| RRSS  | Interfaz de usuario    | Duración Máxima  | Formato   | Servicio de Streaming    |
| Gmail   | -Laptop<br>-Smartphone | Dependerá del formato 1 min. en HD 720 aprox.                        | Máximo 25 mg  | No, solo video llamadas. |
| Google  | -Laptop<br>-Smartphone | Dependerá del formato por Google drive se puede sin límite de megas. | Hasta 5 TB y hasta 100mg si se han convertido al formato de presentaciones en Google. | No, solo video llamadas. |
| Facebook  | -Laptop<br>-Smartphone | Duración máxima de 20 min.   | Se recomienda Mp4 o Mov.<br><br>Inferior a 1024 mg.                                   | Si.                      |
| Twitter   | -Smartphone            | Duración max   | Mp4 y Mov,<br>No debe superar   | Si.                      |

|           |                        |  |   |                          |
|-----------|------------------------|--|---|--------------------------|
|           |                        | 2 min con 20 sg.   | los 512 mg.   |                          |
| Instagram | -Laptop<br>-Smartphone | Max. 3 min 60 seg para compartir en una publicación y de 15 seg para una historia. | Mp4 o Mov se recomienda.  | Si.                      |
| Youtube   | -Laptop<br>-Smartphone | Max. de hasta 11 hrs .   | .MOV-MPEG4-MP4<br>.AVI-WMV-MPEGPS<br>.FLV-3GPP-WEBM<br>DNxHR-PRORES<br>CineForm<br>HEVC   | Si.                      |
| Vimeo     | -Laptop<br>-Smartphone | Admite cualquier, tipo de archivo de video.  | Los más comunes son:<br>MP4,MOV,AVI,FLV.WMV   | Solo en el plan Premium. |
| Netflix   | -Laptop<br>-Smartphone | Admite cualquier tipo de archivo.  | Se enfoca en sistemas diseñados para poder realizar distintas compresiones, mediante una "codificación por títulos". Esto logra obtener mejor calidad a menor peso de los archivos, lo cual utiliza menos datos, de esta forma se adapta a cualquier dispositivo. | No.                      |

## Capítulo III: RAT-1620

### **1. Antecedentes del proyecto**

El proyecto RAT 1620<sup>8</sup> fue desarrollado en el transcurso del tercer semestre de Magister en Composición para Artes Escénicas y Medios Audiovisuales con la finalidad de poder dimensionar e identificar los diferentes procesos asociados al ámbito de producción de un proyecto audiovisual y la producción general para Visuales enfocado principalmente en la composición musical que dicho proyecto requería.

Para lo anterior, se elabora y realiza un “nano metraje” de ficción al cual se denomina RAT-1620. Surge principalmente del desafío e interés de participar, identificar y conocer en profundidad las etapas y metodologías usadas para la composición musical aplicadas a contenidos audiovisuales presentes en la última década. Es en este contexto en donde se elabora la composición musical para este proyecto el cual se describirá en el presente texto.

#### Descripción del proyecto:

- Proyecto original con una duración aproximadamente de 7 minutos.
- Auto producido en un 100%
- Personaje principal: Dispositivo tecnológico.
- Elementos tecnológicos: celular iphone, final cut pro x, ableton live,
- Plataformas de Visibilidad: youtube, Instagram.

#### Como objetivos logrados de este proceso se pueden identificar:

#### Ámbito General

- Vivencia y participación del proceso de producción para contenidos audiovisuales
- Desarrollar una producción audiovisual de género ficción.

---

<sup>8</sup> Rat 1620: <https://www.youtube.com/watch?v=yCP4dev9gHY&t=7s>

- Diseño de las etapas de producción del proyecto
- Proyección y diseño de presupuesto de producción general

### Ámbito musical

- Desarrollar una composición musical para medio audiovisual.
- Desarrollo de la propuesta de contenido argumental
- Desarrollo de pre – guion general del proyecto.
- Desarrollo de la propuesta de producción del contenido musical.
- Desarrollo de propuesta artístico- musical del proyecto.
- Calendarización técnica de rodaje y composición musical.
- Rodaje
- Composición y sincronización.
- Edición de imagen.
- Edición de audio.
- Edición de composición musical.
- Sincronización.
- Mezcla
- Máster.

## **2. Desarrollo del proyecto general**

Para llevar a cabo este proyecto fue necesario informarse y consultar bibliografía sobre plataformas virtuales, redes sociales, procesos de diseño y producción de guiones e investigar sobre las miradas compositivas para el desarrollo y producción de un discurso audiovisual.

Cabe destacar dentro de estas herramientas el sitio web [3w.johnaugust.com](http://3w.johnaugust.com), también el sitio de Instagram [@screenview](https://www.instagram.com/screenview) sitios web que nos permiten visualizar el guion en conjunto con la imagen de la escena. Se realizó un análisis a modo de ejercicio de extractos de diversos guiones, ideas, y composiciones aplicadas a medios audiovisuales para observar ejemplos que pudiesen contribuir al desarrollo del discurso audiovisual de RAT-1620.

Dentro de la etapa inicial del proyecto se elaboró un *teaser* a manera de referencia y maqueta inicial, donde se produce el diseño de visualización de la imagen, estética de la pieza (nano metraje), colores y timbres musicales, en resumen, se muestra ante el curso una propuesta musical y visual de lo que será el nano metraje.

Se analizaron diversas composiciones musicales en donde destacaremos el canal de Youtube, "Film Score Analysis" en donde podremos apreciar reducciones de partituras junto a escenas destacadas de películas de renombre. Éste ejercicio cumplió una función reflexiva, así como también de referencia y análisis para abordar la música del proyecto RAT-1620. Además esclarece el análisis de música aplicada a medios audiovisuales y técnicas para trabajar para ella.

Se desarrolló de una idea melódica como *leit motiv* en donde se identifica una melodía u armonía únicamente con un personaje en la historia, ejemplo de dicha técnica la podemos encontrar en composiciones de John Williams y también con el compositor Howard Shore o Ludwig Goransson.

Se identificaron diversas técnicas aplicadas en trabajos de destacadas producciones como; "The Shawshank Redemption", banda sonora compuesta por Thomas Newman, también de producciones independientes como "Birdman" de Antonio Sánchez, además trabajos de Tesis Escuelas de cine internacionales, como "Tarboy" cortometraje correspondiente a un trabajo de egreso en animación Adobe flash de "Griffith Film School", cuya música fue compuesta por la compositora Hania Zdunek , para evaluar posibilidades y roles de la música en el formato a desarrollar.

Fue necesario además desarrollar el relato y el guion para poder definir los timbres y composiciones a utilizar.

En primera instancia se definió que la instrumentación fuese mixta entendiendo con ello la incorporación de instrumentos electrónicos y acústicos incorporando en este caso un violín junto a un sintetizador, todo ello siempre sujeto a variaciones que se pudiesen suscitar. En primera instancia se visualiza la historia con un sonido y color determinado, permitiendo tomar una dirección y definir las ideas musicales.

Una vez que se definió tentativamente la instrumentación se realizó el *Time line* (línea de tiempo) en donde se apuntan los movimientos que tendrá la historia para organizar el desarrollo compositivo.

### 3. Desarrollo del proyecto musical

#### a. Timeline Rat-1620:

Los nombres son asignados debido a los hitos más importantes y relevantes en la continuidad de la historia en base a cómo se irán desarrollando. En orden de izquierda a derecha:

- Introducción.
- Laboratorio.
- Exterior.
- Incertidumbre.
- Huida.
- Túnel exterior.
- Ascensión.
- Créditos.



Imagen 1: Timeline RAT-1620 -Gabriel Mora Castro.

## b. Leit Motiv

El *Leit motiv* es un recurso narrativo utilizado en distintas áreas artísticas. Lo podemos encontrar representando a un personaje e independiente del contexto, cumpliendo la función de identificación sonora de él, “Un *Leitmotiv* puede ser una palabra, frase, gesto, objeto, armonía o melodía musical. En el caso específico del cine, se identifica plenamente con su contenido representado y sólo se usan en relación con este contenido” (Torres, 2016), también lo podemos encontrar presente en el ópera, y en las sinfónicas, así como también en algunas bandas sonoras de películas como, el Señor de los anillos, Star Wars, entre otros.

En el siguiente trabajo se realizó el desarrollo de una idea melódica como *leit motiv* para el personaje principal. Desde la introducción presentaremos el *leit motiv* de RAT-1620 para generar una identificación con dicha melodía que será expuesta en tres sonoridades distintas a lo largo de la historia.

La sonoridad de este *leit motiv* corresponderá:

1. en primera instancia a una instrumentación de piano y cello,
2. uso de sintetizador y finalmente,
3. mezcla de sintetizador y Glockenspiel.

Ésta se hará presente cada vez que se generen hitos o eventos que irán marcando acciones o sucesos en el relato del personaje. También la armonía y tonalidad de la melodía tendrán leves variaciones las cuales no serán impedimento para la identificación del *leit Motiv* en relación con la primera exposición.



Imagen 2: *leit motiv* de RAT-1620.

Como se muestra en la imagen el *leit motiv* posee un salto de 8ª y luego desde su tónica hacia su tritono cuya sonoridad presenta una “pregunta” y cierta “incertidumbre”, que se identifica con la que posee el personaje.

En la introducción la musicalización se dirigió hacia una instrumentación cercana a lo clásico: en la escena se nos presenta un plano general de fondo negro para luego dar paso al título e información introductoria de la historia. Esta escena se construye musicalmente mediante un piano y un cello, formato que proporciona un color y textura más cálida y sobria para exponer un comienzo de forma más “clara”.

Esta primera exposición e instrumentación servirá también como enlace para las posteriores re exposiciones, de esta forma será notorio y más accesible el poder identificar auditivamente a lo largo de la historia el *leit motiv*.

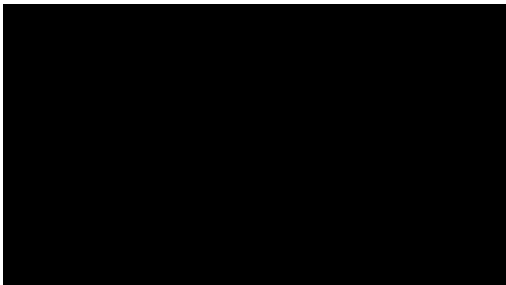


Imagen 3: cuadro 1 video



Imagen 4: cuadro 2 video

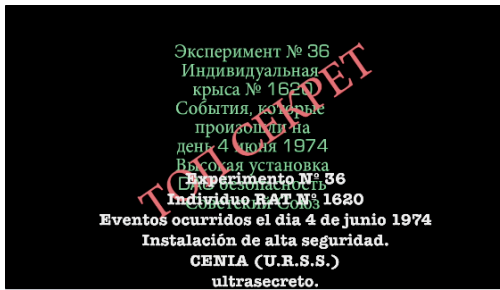


Imagen 5: cuadro 3 video

Las reexposiciones serán con leves variaciones y una instrumentación más abierta, dichas reexposiciones aparecerán de acuerdo con el desarrollo de la historia.

En la 2ª reexposición encontraremos un Glockenspiel con un efecto *Vst Ping-pong delay*; para la 3ª reexposición se utiliza un sintetizador, debido a que el concepto involucrado pretende hacer evolucionar el sonido del *leit motiv* paralelamente a la evolución del personaje y junto al filtro utilizado en la imagen.

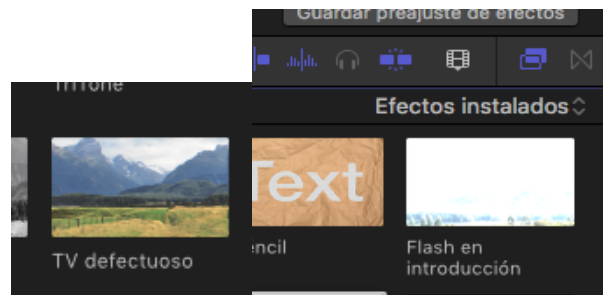


Imagen 6: recorte donde se muestra nombre de los filtros.

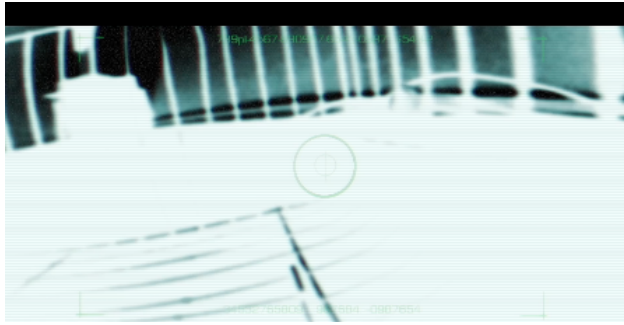


Imagen 7: imagen donde se aprecia los filtros en donde se utiliza el sintetizador para representar el *leit motiv*.

El sintetizador utilizado para esta 3ª re-exposición fue el Korg Monologue, (sintetizador monofónico), de ésta manera se genera un sonido más abierto, distinto, adquiere otra connotación a lo que se está observando, obteniéndose una sonoridad más tensional y oscura.



Imagen 8: foto referencial del sintetizador utilizado

Para obtener un grado mayor de tensión e identificación sonora con el recorrido que realiza RAT-1620 a lo largo del nanometraje, se asignará una frecuencia sintetizada prolongada de menos a más en cuanto a intensidad y tempo. Ésta se prolongará durante toda la historia hasta llegar al punto de “Huida”.

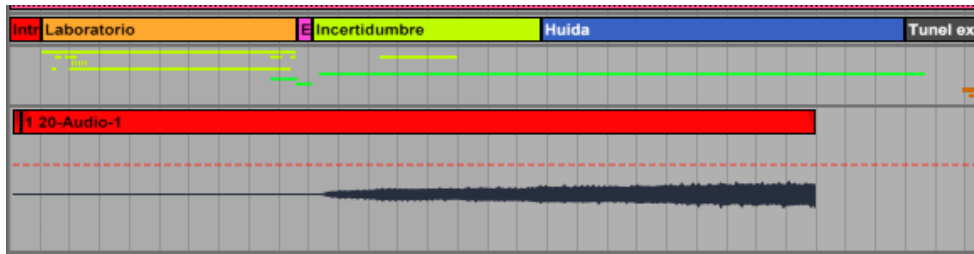


Imagen 9: marca en el secuenciador asignada con un color rojo

### c. Huida “02:27-04:00 min”

En esta escena nuestro personaje principal realiza un reconocimiento del lugar donde se encuentra y da paso a buscar la salida del laboratorio.

La escena posee un gran ritmo y agilidad es por ello que se le asigna una base rítmica *sampleada* acompañando al movimiento de la cámara hasta el min 03:38.

Hasta este momento (min 03:38) está presente una alarma de seguridad que se encuentra activada en el laboratorio (desde el ámbito musical se le da protagonismo también a esta alarma evitando que pase a un segundo plano).

Este *sample* corresponde a un patrón rítmico de batería denominado *Light Percussion* del software *Ableton Live 9*, software con el cual se trabajó la música durante la producción.

Para adjudicar una textura más *pastosa* y la sensación de tensión también se encontrará presente una frecuencia realizada por un sintetizador que va aumentando su tempo a medida que avanza el relato.

En el min 03:34 aparece el *leit motiv 2*, en este caso con el uso del Glockenspiel, insinuando que se expondrá posteriormente en la ascensión de ésta misma manera.

Esta anticipación nos guiará en la narrativa y resultará *conocido* al escucharlo en la escena final. Seguido a esto suena nuestro *leit motiv 3* ejecutado con un sintetizador junto a la correspondiente imagen.

En esta escena se corta la frecuencia y el *sample*, reiterando en el *leit motiv* hasta dar paso a la escena de “túnel” con una mixtura de los *leit motiv* 2 y 3.

**RAT 1620**  
Huída  
Sample

Gabriel Mora Castro

$\text{♩} = 120$

Drumset *mf*

Gabriel Mora Castro

4 Drs.

Imagen 10: Patrón rítmico de *sample* utilizado.

#### d. Túnel “04:05 - 05:05 min”.

La siguiente escena corresponde a el “Túnel”, la cual se desarrolla con una toma dentro del contexto de la visión de *shooter* desde la perspectiva de un ratón.

Se le identifica con el nombre de “Túnel” debido a que es visible en la narrativa, pero también un túnel representaría en nuestro personaje una vía de escape, comunicación y de conexión con lo que se encuentra en el exterior del laboratorio representado. Será desde estos conceptos que comenzaremos a realizar nuestra composición, en función de la imagen.

Se identifica un nuevo ritmo y *timing* para la escena, el que deberá poseer un cambio sustancial respecto a las escenas anteriores con la finalidad de enmarcar el cambio identificado en la escena y la connotación que esta posee en la narrativa, para obtener una idea de la subdivisión que funcionaría mejor con el ritmo y dinámica de la imagen se analiza el avance que éste posee por el túnel, se utilizará armonía tonal debido a la argumentación señalada, la que posee estrecha y directa relación

con la idea del ser humano y todo lo que ha creado a diferencia de lo que sucede anteriormente, en la huida.

El *timing* de la escena es de negra 120 Bpm y la subdivisión inferior rítmicamente en este caso será de corcheas debido a que la imagen posee bastante información y los cambios de cuadro no poseen mayor agilidad, funcionando mejor una música que soporte la menor sobrecarga de información.

Para abordar la composición de esta escena se dividió en 2 partes:

- La primera ((1)) es cuando el personaje sale del umbral del túnel y observa el lugar por medio de las aberturas que posee la salida (min 04:23).
- La segunda ((2)) es cuando finaliza esta observación y comienza a huir “acelera el paso” (min 04:37) hacia la salida del umbral “pasillo”.

Para realzar este cambio en la escena y ritmo se utiliza un *ostinato* en el piano acompañado de un platillo en *crescendo*, la tonalidad que albergarán las dos partes de esta escena será de Re bemol mayor debido a que posee un color que funciona y empasta bien con los filtros utilizados en la imagen los que corresponden en su totalidad a: verde, azul y anaranjado.



Imagen 11: ((1))



Imagen 12: ((2))

Siguiendo el avance del personaje a través del túnel irá creciendo la dinámica y sumando mayor instrumentación, sumando una base rítmica (*sampler* de funk) con filtros incorporados, se agregan *ostinatos* en el piano los que tensarán la escena y ofrecerán una “preparación” para la salida del túnel.

La instrumentación para ésta primera sección es piano acústico asociándolo al personaje, realzando la sensación de expectación e individualidad respecto de lo que descubre. La dinámica del segmento comenzará en *p* (piano) para llegar a un *F* (forte) antes de la salida del túnel. En ésta escena la dinámica debe ser creciente de menos a más.

La melodía en ésta primera parte será solo en un registro de *llave de Fa*. En base lo que se muestra en la imagen y los cambios en ésta escena serán en su totalidad en sincronía con ella, así como también los cambios de métrica correspondientes. En éste cuadro La música cumple un rol funcional.

**RAT**  
Túnel

Gabriel Mora Castro

$\text{♩} = 120$

Imagen 13: Score de ((1)) “túnel”

Desde el siguiente cuadro, del compás 13 en adelante nuestro personaje avanza hacia la salida del túnel, es debido a ello que se incorporarán más elementos en la música. En primera instancia un platillo acentuando el cambio rítmico que posee la imagen y dando la entrada al resto de la instrumentación, a ella se le sumará una base rítmica “sample” de funk con filtros incorporados y efectos, para dar movilidad a la música y a la escena. Además, se añaden *ostinatos* en el piano los cuales tensorán la escena y ofrecerán una cierta “preparación” para la salida del túnel. Junto con ello entrarán dos contrabajos marcando redondas incorporando peso y consistencia al ritmo armónico, los acordes ligados ascendentes y una dinámica en *mf* serán la característica sonora de este pasaje.

Imagen 14: sección 2 túnel.

#### **e. Ascensión “05.05 – 05:40 min”**

En esta sección nuestro personaje rompe con todos los conceptos que se trabajaron anteriormente en la historia, se encuentra con su evolución y se libera escapando desde el laboratorio en donde se encontraba, abandonando su encierro. Para ésta escena se realizó un cambio en el *timmig*, ritmo, y métrica, a partir de ahora será 6/8. Esta escena es más dinámica, observaremos un plano abierto en donde podremos ver montañas ríos, valle, relieves y cielo. Musicalmente se representará realizando una subdivisión sonora de graves para los celos, medios para viola y violines y agudos para violines y glockenspiel.

Desarrollaremos una variante del *leit motiv* en el área melódica para esta sección con un glockenspiel al unísono con 2 violines, los que ejecutarán prolongadamente esta melodía junto a la imagen. Esta melodía será acompañada por la viola y 2 violines ejecutando en la viola la nota La y en los violines con la especificación de división en la partitura con la nota Mi. En relación a la imagen podemos encontrar mayor cantidad de movimientos al avanzar en la narración y pausas en el trayecto a medida que el personaje avanza por el túnel.

#### **4. Referentes para realizar la música de RAT – 1620:**

Las referencias que se estudiaron para abordar estos conceptos fueron varias, pero destacan composiciones afines al expresionismo como movimiento artístico desde la música, acá nos detendremos un momento para señalar brevemente a que nos referimos con expresionismo desde la música, y así poder contextualizar un poco el género dentro de nuestro trabajo.

El expresionismo es un movimiento artístico que nace desde la pintura aproximadamente en el año 1872, particularmente desde un cuadro llamado

“impresión” pintado por el artista francés Claude Monet de donde posteriormente derivará el nombre al movimiento, en cuanto a la música, este movimiento se traslada por medio de músicos franceses, (debido a que es en París donde nace el movimiento y se traslada a otras áreas artísticas), siendo más relevantes para su masificación y marcando tendencias inicialmente en compositores como Claude Debussy,<sup>9</sup> Eric Satie, entre otros. Las sonoridades para este movimiento generaran atmosferas, texturas aéreas, contemplativas en donde la armonía será libre, pero sin caer en lo atonal, cada acorde podrá ser un “mundo” independiente, se destaca la utilización de los modos griegos, escalas tonales, atmosferas imprecisas, extendidas, y formas de composiciones libres, en Debussy destacamos la obra “Preludio para la siesta de un fauno”, denominada como poema sinfónico compuesta en el año 1894 inspirada en el poema “Láprés-midi dún faune” del poeta francés Stéphane Mallarmé. Respecto a Eric Satie<sup>10-11</sup>, compositor y pianista francés fue precursor del movimiento tanto impresionista como minimalista en donde destacaremos la obra Gymnopedies, esta obra consta de tres obras compuestas para piano publicadas en París en el año 1888, se dice que fue inspirada en danzas tanto como pudo haber sido en poemas, pero no se encontró información concreta respecto a esto, ya que existen ambas teorías, será esta obra la que tomaremos como influencia para poder desarrollar el motivo melódico de esta escena, en donde tomaremos la construcción melódica que posee la primera obra “Gymnopedies 1 “ y en base a esta estructura desarrollaremos la rítmica y sonoridad de nuestra melodía para el *leit motiv* de RAT-1620.

Podemos detectar que se nos presenta un compás ternario para el inicio de esta obra, la estructura melódica y rítmicamente está compuesta por negras en donde se le asignara a cada tiempo una nota, sonoramente pertenece al mundo tonal y cada nota de la melodía está resuelta en concordancia a la familia del acorde propuesto para ella, esto desencadena sonoramente una atmósfera contemplativa,,

---

<sup>9</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=nUa9zLVYhcM>

<sup>10</sup>

[https://www.academia.edu/37587262/El\\_revolucionario\\_tranquilo\\_un\\_primer\\_acercamiento\\_a\\_la\\_est%C3%A9tica\\_de\\_Erik\\_Satie](https://www.academia.edu/37587262/El_revolucionario_tranquilo_un_primer_acercamiento_a_la_est%C3%A9tica_de_Erik_Satie)

<sup>11</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=4LYRufaWpbk>

estable, libre y aérea, debido a que rítmicamente tampoco posee mayor subdivisión y alteración, naturalmente a la primera audición estas serán las características primarias que podremos notar, sensaciones de ése tipo fueron las que se buscaron para trabajar la melodía en esta última escena.

**Gymnopédie No. 1**  
from *Trois Gymnopédies*

Éric Alfred Leslie Satie Erik Satie  
(1866–1925)

**Lent et douloureux**

Piano

The image displays the musical score for 'Gymnopédie No. 1' by Erik Satie. It is in 3/4 time and the key of D major. The tempo and mood are 'Lent et douloureux'. The score is for piano. The first system (measures 1-5) shows a piano accompaniment with a red highlight on the first measure. The second system (measures 6-10) shows the beginning of the melody in the right hand and a fortissimo (f) chord in the left hand at measure 8.

Imagen 15: 2 Primeros sistemas de Gymnopedie

Nos influenciaremos particularmente en la construcción de su melodía en los primeros compases para generar la nuestra, como podemos ver la rítmica es sencilla y las notas corresponden también a la familia del acorde propuesto, de esta manera comparte notas comunes y genera una atmósfera contemplativa con una forma libre, se desarrollará un poco más la rítmica en comparación a Gymnopedies pero sin mayor desarrollo ni profundizando en la subdivisión rítmica, como se puede apreciar en la siguiente partitura.

**RAT**  
Ascención Gabriel Mora Castro

♩ = 65

Violin

Violin

Violin I

Violin II

Viola

Violoncello

Violonchelo

Glockenspiel

Imagen 16: Imagen de partitura, Ascención

La instrumentación se trabajó con menos densidad y peso que los otros casos de RAT-1620 mencionados anteriormente, en una búsqueda de sonoridades más cálidas, “livianas”, permitiendo con estos timbres una apertura que fuese más idónea con la imagen. Respecto al espesor sonoro e instrumental, se decidió por una timbrística más “clásica” optando por la familia de las cuerdas, destacando en la composición, los violines, viola y cello. A estos instrumentos se les asignará la función, (a excepción de dos violines), de generar textura, la sensación de “base” en un contexto donde se sustente algo más “contemplativo” y en un marco de renovación del personaje enfrentado a su autonomía.

Se desarrollará una melodía en base al *leit motiv 2*, en este caso al unísono junto con violines, esta melodía “flotará” sobre una base ejecutada por violines, viola y cellos con trémolos. Los violines y viola se ejecutarán en negras con punto en un

rango cercano al Do<sup>3</sup> representando las frecuencias medias, Para las frecuencias más graves se ejecutarán los cellos realizando tresillos con intervalos de 5tas ascendentes La-Mi-La. En las frecuencias agudas se ejecutará el *leit motiv* 2 con los violines y Glockenspiel. Esta distribución de frecuencias producirá una unión, textura y movimiento entre música e imagen que aportará al desarrollo del concepto “contemplación” y “autonomía” a desarrollar en la escena.

Cabe mencionar que la dinámica de la escena en los cellos será piano (p), así también la dinámica en los violines que ejecutarán trémolos junto con la viola. En la melodía ejecutada por el Glockenspiel la dinámica será mf para destacar la textura y timbre que posee este instrumento, los violines serán ejecutados con una dinámica en mf al unísono con el Glockenspiel ligando la totalidad de sus notas.

## Conclusión

El proceso de elaboración del presente trabajo ha permitido identificar y comprender los diversos procesos involucrados en el diseño y desarrollo de las producciones audiovisuales, junto con ello también desarrollar una mayor capacidad analítica al momento de enfrentar una imagen para su composición musical y sonora.

Este trabajo está orientado especialmente a procesos de auto producción musical independiente en medios audiovisuales y junto con ello también poder ser esta una guía para mis próximos proyectos o inclusive para algún artista compositor que quiera comenzar a realizar composición audiovisual.

Conocer los pasos y etapas involucradas en los procesos de producción fueron muy importantes para poder generar y dimensionar, un estándar de trabajo y aterrizar los conocimientos y dimensiones que conllevan la composición musical, en este caso en particular, para la composición musical de un nanometraje. Esto permitió dimensionar las posibilidades y herramientas que tenemos de manera inmediata y a nuestro alcance, la cámara de un celular, el computador, el diseño de producción, entre otros, con el fin de ser aplicados en los

En este contexto, la era digital ha logrado un avance y desarrollo sin precedentes en donde cambiaron drásticamente las tecnologías en cuanto a competencias y aperturas del medio, visualmente el cambio es claro desde los años 70 hasta nuestra última década en donde nos podemos pronunciar, opinar y aportar en términos de contenido y propuesta artística, esto se puede ver reflejado por ejemplo en el desarrollo que ha tenido la producción de software (e innovación) de audio, e imagen y diseño, los que podemos adquirir sin previo uso u conocimiento alguno en la actualidad, realizando contenido independiente de manera austera pero con altos niveles de calidad. Por lo que actualmente podríamos decir que nos encontramos en un mundo del hacer y crear ya que contamos con las herramientas para ello, con la información de forma rápida y cercana, y es debido a esta inmediatez que podríamos referir a la composición para medio audiovisuales como

un arte que cada día va evolucionando de manera muy innovadora y propositiva, vale decir cada vez será más cercana y amable con el compositor.

Adicionalmente nos enfrentamos eventualmente a una apertura industrial en donde podemos apreciar que cada vez ¿se privilegia una buena idea, por sobre todo?, ¿su origen?, ¿recursos?, ¿visibilidad?, entre otros, al parecer todo es viable y ya nada limita el poder llevar a cabo cualquier idea... ¿es ahí en donde se encuentra el futuro del rubro?

Si bien es cierto que el panorama siempre es engorroso en estos temas y poco claro para saber que caminos tomar en el inicio de cualquier producción independiente pero algo si queda expuesto, y es que las producciones independientes auto gestionadas son fundamentales y necesarias para el desarrollo y avance de la cultura y medios tecnológicos, artísticos, ya que los grandes productores de la actualidad como por ejemplo ILM comenzaron rompiendo esquemas siempre desde una perspectiva auto financiada e independiente, hasta contar con el apoyo financiero, es por ello que son estas las voces, inexpertas pero honesta y soñadoras, que comienzan y desarrollan arte e ideas con propuestas para el futuro.

## Glosario de Términos

- Entornos Virtuales, RAE: Que tiene virtud para producir un efecto, aunque no lo produce presente, frecuentemente en oposición a efectivo o real.
- Redes Sociales RAE: Servicio de la sociedad de la información que ofrece a los usuarios una plataforma de comunicación a través de internet para que estos generen un perfil con sus datos personales, facilitando la creación de comunidades con base en criterios comunes y permitiendo la comunicación de sus usuarios, de modo que pueden interactuar mediante mensajes, compartir información, imágenes o vídeos, permitiendo que estas publicaciones sean accesibles de forma inmediata por todos los usuarios de su grupo.
- Contenidos Audiovisuales RAE: Que se refiere conjuntamente al oído y a la vista, o los emplea a la vez. Se dice especialmente de métodos didácticos que se valen de grabaciones acústicas acompañadas de imágenes ópticas
- Digital: Representación numérica, artificial, de alguna de las cosas que nos rodean en nuestra cotidianeidad, por medio de valores numéricos discretos, 0 y 1.
- Sistema Binario: sistema de representación numérica que hace uso de 2 valores numéricos.

- FX: efectos de sonido por medio de un software como herramienta para intervenir las ondas.
- Plataformas de visibilidad: medios virtuales como páginas web, aplicaciones, entre otros que actúan como lugares de exhibición y distribución para estos medios.
- Producción musical independiente: Producción musical que se realiza al margen de circuitos comerciales, sellos de productoras a grande escala, las cuales cuentan con pequeño presupuesto u/o colaboración de sellos pequeños.
- Producción independiente: refiere a toda producción musical que no cuenta con el respaldo o auspicio u participación de grandes sello o productoras internacionales y nacionales para llevar a cabo el proceso. Mayoritariamente son autofinanciados por quien lo realizo o se buscan pequeñas subvenciones.
- Interfaz de usuario (IU): Dispositivo utilizado por el usuario para acceder y manejar sus redes sociales u cualquier contenido de un entorno virtual que el utilice.
- Leit Motiv: Tema musical dominante y recurrente en una composición. - Motivo central o asunto que se repite, especialmente de una obra literaria o cinematográfica.
- UX: significa experiencia de usuario literalmente, es la experiencia que tiene una persona al usar una interfaz.

- Renderización: El término renderización es un anglicismo para representación gráfica, usado en la jerga informática para referirse al proceso de generar imagen foto realista o no foto realista a partir de un modelo 2D o 3D por medio de programas informáticos
- Dispositivos: pertenecen a una episteme determinada, verificando en él el cruce entre discurso y funcionamiento técnico.
- DAW: Digital Audio Workstation.
- Ostinato: técnica de composición consistente en una sucesión de compases con una secuencia de notas de las que una o varias se repiten exactamente en cada compás.

## Bibliografía

- Alfred Tapscott EUMAS  
<https://www.youtube.com/watch?v=s2QUTugpY3s&t=4034s>
- Abstract, serie de Netflix, Capitulo N° 5, segunda temporada  
Ian Spalder: Diseño Digital de productos”
- Adolfo Vera - Sergio Navarro (2017) Bifurcación de lo sensible “cine, arte y nuevos medios”. RIL editores, 2018 universidad de Valparaíso.
- <https://audiomidilab.com/distincion-analogica-procesos-produccion-musical-desigualdad-social/>
- <https://cursosdeguion.com>
- <https://blogs.upn.edu.pe/comunicaciones/2016/11/02/el-leitmotiv-musical-como-recurso-cinematografico/>
- Codificación por títulos de Netflix. Recuperado de:  
<https://www.xataka.com/cine-y-tv/asi-comprime-netflix-sus-contenidos-la-complejidad-determina-el-tipo-de-compresion>
- El auge del video en 2018. Recuperado de <https://lowpost.com/blog/el-auge-del-video-en-2018/>

- Figgis M. (2008) *El cine digital*. Traducción Elena Vilallonga. Barcelona, España. Editorial: Alba.
- Film Score Analysis. Canal de análisis musical aplicados en medios audiovisuales.  
[https://www.youtube.com/channel/Uck\\_jzTmW2Fmfnm70c2kZHpQ](https://www.youtube.com/channel/Uck_jzTmW2Fmfnm70c2kZHpQ) -
- Gubern R. (2014) *Historia del cine*. Barcelona, España. Editorial: Anagrama
- Hania Zdunek compositora para el proyecto Tarboy  
<https://www.youtube.com/user/TheHaniaShow/featured> - (canal de youtube).
- Hildur Guðnadóttir (Joker, Chernobyl, Sicario: Day of the Soldado)  
Discussing Composing for Film:  
<https://www.youtube.com/watch?v=5H5a2m-XFD4&t=834s>
- <https://johnaugust.com/library>
- <https://www.juancmejia.com/marketing-digital/estadisticas-de-redes-sociales-usuarios-de-facebook-instagram-linkedin-twitter-whatsapp-y-otros-infografia/#2> Usuarios activos de Instagram Blog de marketing digital .

- Las redes sociales el nuevo rey del siglo XXI (2017). El diario de la educación. Recuperado de:  
<https://eldiariodelaeducacion.com/blog/2017/11/07/las-redes-sociales-el-nuevo-rey-del-siglo-xxi/>
- Labrada J. (2009) *El sentido del sonido*. Barcelona, España. Editorial: Alba
- Lipovetsky G. (2009) *La pantalla Global: cultura mediática y cine, en la era moderna*. Traducción Antonio-Prometeo Moya. Barcelona, España. Editorial: Anagrama S.A.
- Morena R. (2009) *Guía práctica video digital*. Madrid, España. Editorial: Anaya Multimedia.
- Manovich L. (2006) *El lenguaje de los nuevos medios, primera edición*. Buenos Aires, Argentina. Editorial: Paidós Buenos Aires.
- Nueva tecnología en audiovisual: Archivo AV1. Recuperado de:  
<https://www.cnet.com/es/noticias/streaming-video-tecnologia-av1-netflix-youtube-amazon/>
- Nuevos Lenguajes de lo Audiovisual Jose Maria Albalad Alguabella, Lorena Bustos Salinas, Viviana Muñiz Zuñiga, 2019.
- “Poder Audiovisual: Youtube como aliado de los medios de comunicación tradicional en España para la difusión de contenido”. trabajo de fin de grado en periodismo de la universidad de Vic- Universidad Central de Cataluña-

realizada por Ines Losada Pequeño- Profesor tutor Josep Burgaya Riera- Mayo 2016, titulado.

- ¿Qué es lo virtual? Pierre Lévy- traducción por Diego levis 1998
- Schenk, Long (2012) *Manual del cine digital*. Traducción Natalia Caballero Collado. Madrid, España. Editorial: Anaya Multimedia
- <https://www.youtube.com/watch?v=ACHVwA1D8fE> - Tarboy contenido de animación flash.
- Tecnología que utiliza Netflix para el ahorro en el consumo de datos. Recuperado de: <https://www.emol.com/noticias/Tecnologia/2017/03/02/847522/La-tecnologia-de-Netflix-que-permitira-mejor-calidad-de-video-con-menos-gasto-de-datos.html>
- Youtube prensa  
<https://www.youtube.com/intl/es-419/about/press/>

## Portafolio

Portafolio y Links a Youtube de trabajos prácticos realizados por el estudiante,  
durante el período de realización del Magíster.

Rat 1620: <https://www.youtube.com/watch?v=yCP4dev9gHY&t=7s>

Danza Premisas: <https://www.youtube.com/watch?v=W8mKs22B8nU&t=6s>

Cuarteto: <https://www.youtube.com/watch?v=KSEMTR4RGtY&t=24s>

Tortov: <https://www.youtube.com/watch?v=bcHPPKhTfEU&t=32s>

Ratatouille: <https://www.youtube.com/watch?v=3u-zYrifYSQ>

Logo: <https://www.youtube.com/watch?v=MwOTgaFh09c>

Danza Desaparecer: [https://www.youtube.com/watch?v=4GIJDM8\\_vR0](https://www.youtube.com/watch?v=4GIJDM8_vR0)

Danza Blanco: <https://www.youtube.com/watch?v=9kSRT-j1PKI>

La Secreta Obscenidad de Cada Dia:  
<https://www.youtube.com/watch?v=naHE4mfZ7I>

Composiccion para Imagen Barracuda:  
<https://www.youtube.com/watch?v=ZWHtA8Bux-4>

Sonorización realizada con fines educativos de un extracto de la película the kid  
de Charles Chaplin

<https://www.youtube.com/watch?v=VQTVpl9Drcw>

# RAT

Ascención

Gabriel Mora Castro

$\text{♩} = 65$

Violín

Violín

Violin I

Violin II

Viola

Violoncello

Violonchelo

Glockenspiel

*mf*

*p*

*p*

*mf*

6

Vln.

Vln. *mf*

Vln. I

Vln. II *p*

Vla. *p*

Vc. *p*

Vc.

Glk. *mf*

This musical score page contains six staves for string instruments and one for guitar. The key signature is two flats (B-flat and E-flat), and the time signature is 3/4. The score is divided into five measures. The first two staves are for Violins (Vln.), with the first measure starting at measure 11. The third and fourth staves are for Violins I and II (Vln. I and Vln. II). The fifth and sixth staves are for Violas (Vla.) and Violas (Vc.). The seventh staff is for Guitar (Glk.). Dynamics include *mf* (mezzo-forte) and *p* (piano). The Violin parts feature melodic lines with slurs and accents. The Violin II, Viola, and Violoncello parts play sustained notes with slurs. The Violoncello parts play a rhythmic eighth-note pattern. The Guitar part has a melodic line in the first measure, rests in the second and fourth, and a melodic line in the fifth.

Vln. *mf*

Vln. *mf*

Vln. I

Vln. II *p*

Vla. *p*

Vc. *p*

Vc.

Glk. *mf*

16

This musical score page contains seven staves for string and woodwind instruments, numbered 16 to 21. The key signature is B-flat major (two flats) and the time signature is 3/4. The instruments are: Violin (Vln.), Violin I (Vln. I), Violin II (Vln. II), Viola (Vla.), Violoncello (Vc.), Violoncello (Vc.), and Glockenspiel (Glk.).

- Violin (Vln.):** Measures 16-17 feature a melodic line with slurs and accents, starting with a *mf* dynamic. Measures 18-21 are marked with a fermata.
- Violin I (Vln. I):** Measures 16-21 feature a melodic line with slurs and accents, starting with a *p* dynamic.
- Violin II (Vln. II):** Measures 16-21 feature a melodic line with slurs and accents, starting with a *p* dynamic.
- Viola (Vla.):** Measures 16-21 feature a melodic line with slurs and accents, starting with a *p* dynamic.
- Violoncello (Vc.):** Measures 16-21 feature a melodic line with slurs and accents, starting with a *p* dynamic.
- Violoncello (Vc.):** Measures 16-21 feature a melodic line with slurs and accents, starting with a *p* dynamic.
- Glockenspiel (Glk.):** Measures 16-17 feature a melodic line with slurs and accents, starting with a *mf* dynamic. Measures 18-21 are marked with a fermata.

Musical score for page 22, featuring the following instruments and parts:

- Vln. I:** Violin I, treble clef, key signature of two flats (B-flat, E-flat). The staff contains whole rests for the entire duration.
- Vln. II:** Violin II, treble clef, key signature of two flats. The staff contains whole rests for the entire duration.
- Vla.:** Viola, alto clef, key signature of two flats. The staff contains a melodic line of eighth notes with slurs, starting with a *p* dynamic marking.
- Vc. (top):** Violoncello, bass clef, key signature of two flats. The staff contains a melodic line of eighth notes with slurs, starting with a *p* dynamic marking.
- Vc. (bottom):** Violoncello, bass clef, key signature of two flats. The staff contains a melodic line of eighth notes with slurs, starting with a *p* dynamic marking.
- Glk.:** Glockenspiel, treble clef, key signature of two flats. The staff contains whole rests for the entire duration.

The score is written in a key signature of two flats (B-flat, E-flat) and consists of 8 measures. The first five measures feature active melodic lines in the Viola and Violoncello parts, while the Violin I and II, and Glockenspiel parts are silent. The final three measures (6-8) feature whole rests for all instruments.

# PREMISAS

S.V.S

Gabriel Mora Castro

$\text{♩} = 90$

Piano

Pad I

Pad II

Violin

Viola

Violoncello

Contrabass

*mf*

*f*

*f*

*f*

Divi.

Divi.

Divi.

Divi.

Rubato.....

8

The image shows a page of a musical score for a chamber ensemble. The score is written for six parts: Piano (Pno.), two Trumpets (T.), Violin (Vln.), Viola (Vla.), Violoncello (Vc.), and Contrabass (Cb.). The Piano part is the only one with musical notation, featuring a complex melodic line with many accidentals and ornaments. The other parts are mostly empty staves with a few rests. The score is in 3/4 time and starts at measure 8. The tempo marking 'Rubato' is written above the Piano part. The Piano part has a dynamic marking of 'p' (piano) and a 'Ped.' (pedal) marking. The other parts have a dynamic marking of 's' (sotto) and a 'Ped.' marking. The score ends at measure 14.

Pno.

The piano part consists of two staves. The right hand plays a melody of eighth notes, starting on a G4 and moving up stepwise to a B4. The left hand provides accompaniment with a mix of eighth and sixteenth notes, including rests. Dynamics include *p* (piano) and accents (*>*). The string parts (T., Vln., Vla., Vc., Cb.) are represented by five staves, each with a whole rest in every measure, indicating they are silent during this passage.

T.

T.

Vln.

Vla.

Vc.

Cb.

Pno.

T.

T.

Vln.

Vla.

Vc.

Cb.

Detailed description: This page of a musical score, numbered 23, features a piano part and six string parts. The piano part is written on a grand staff with six staves. The right hand plays a melodic line of eighth notes, while the left hand provides a harmonic accompaniment with a mix of eighth and sixteenth notes, including some triplets. The string parts (Two Trombones, Violin, Viola, Violoncello, and Contrabass) are currently marked with whole rests, indicating they are silent for this section.

Pno.

T.  
s

T.  
s

Vln.

Vla.

Vc.

Cb.

Pizz.  
*p*

Detailed description: This is a page of a musical score, page 29. It features six staves. The top staff is for Piano (Pno.), with a treble and bass clef. The next two staves are for Trombones (T.), both with a treble clef and a 's' below the staff. The next two staves are for Violins (Vln.) and Violas (Vla.), both with a treble clef. The bottom staff is for Contrabass (Cb.), with a bass clef. The Piano part has a melodic line in the treble and a more rhythmic line in the bass. The Trombone, Violin, Viola, and Violoncello parts are mostly silent, indicated by horizontal lines. The Contrabass part has a pizzicato section starting in the third measure, marked with 'Pizz.' and a dynamic of 'p'. The music is in a key with one flat and a 4/4 time signature.

Pno.

T.

T.

Vln.

Vla.

Vc.

Cb.

Detailed description: This page of a musical score, numbered 35, features six staves. The top staff is for Piano (Pno.), with a treble clef and a bass clef. The treble clef part consists of six measures of eighth-note chords, alternating between G4 and A4 in the right hand and C4 and D4 in the left hand. The bass clef part consists of six measures of half notes, alternating between G3 and A3 in the right hand and C3 and D3 in the left hand. The second and third staves are for Trombones (T.), both with treble clefs and a 's' marking below the first staff. The fourth staff is for Violin (Vln.) with a treble clef. The fifth staff is for Viola (Vla.) with a bass clef. The sixth staff is for Violoncello (Vc.) with a bass clef. The seventh staff is for Contrabass (Cb.) with a bass clef. The Cb. staff contains six measures of eighth-note chords, alternating between G3 and A3 in the right hand and C3 and D3 in the left hand.

Pno.

T.

T.

Vln.

Vla.

Vc.

Cb.

*p*

Detailed description: This is a page of a musical score, page 41. It features six staves. The top staff is for Piano (Pno.), with a treble clef and a key signature of one flat. The right hand plays a continuous eighth-note pattern, while the left hand has a few notes in the first two measures followed by rests. The second and third staves are for Trombones (T.), both with treble clefs and a key signature of one flat, and they contain rests. The fourth staff is for Violins (Vln.), with a treble clef and a key signature of one flat, also containing rests. The fifth staff is for Viola (Vla.), with a bass clef and a key signature of one flat; it has rests in the first three measures, followed by a melodic line starting in the fourth measure with a piano (*p*) dynamic. The sixth staff is for Violoncello (Vc.), with a bass clef and a key signature of one flat, containing rests. The bottom staff is for Contrabass (Cb.), with a bass clef and a key signature of one flat, playing a steady eighth-note accompaniment.

Pno. T. T. Vln. Vla. Vc. Cb.

The musical score consists of six staves. The Pno. staff has a treble clef with a key signature of one flat and a bass clef with a key signature of one flat. The Pno. treble staff contains a continuous eighth-note pattern. The Pno. bass staff has rests in measures 1-5 and a half note in measure 6. The T. staff has rests in measures 1-6. The Vln. staff has rests in measures 1-6. The Vla. staff has rests in measures 1, 3, 5, and 6, and a melodic line in measure 2. The Vc. staff has rests in measures 1-6. The Cb. staff has a key signature of one flat and contains a rhythmic pattern of eighth notes in measures 1-6.

Pno. T. T. Vln. Vla. Vc. Cb.

The musical score consists of six staves. The Pno. staff features a treble clef with a melodic line of eighth notes and a bass clef with rests. The two T. staves have treble clefs and rests. The Vln. staff has a treble clef and rests. The Vla. staff has a bass clef and a melodic line with a slur. The Vc. staff has a bass clef and rests. The Cb. staff has a bass clef and a rhythmic accompaniment of eighth notes.

Pno.

T.

T.

Vln.

Vla.

Vc.

Cb.

Detailed description: This musical score page, numbered 59, features six staves. The Piano (Pno.) staff at the top has a treble clef and a key signature of one flat (B-flat). It contains six measures of music, each with a rhythmic pattern of eighth and sixteenth notes. The two Trumpet (T.) staves have treble clefs and a 's' marking below the first staff. The Violin (Vln.) staff has a treble clef and contains rests. The Viola (Vla.) staff has a bass clef and contains a melodic line with a slur and a fermata. The Violoncello (Vc.) staff has a bass clef and contains rests. The Contrabass (Cb.) staff has a bass clef and contains a rhythmic pattern of eighth and sixteenth notes.

Pno.

T.

T.

Vln.

Vla.

Vc.

Cb.

*p*

*p*

Detailed description: This is a page of a musical score, page 65. It features six staves. The Piano (Pno.) part is in the top two staves, with a treble clef and a key signature of one flat. It begins with a melodic line in the right hand and rests in the left hand. The two Trumpet (T.) parts are in the next two staves, both with treble clefs and a key signature of one flat, and are silent throughout. The Violin (Vln.) part is in the fifth staff, with a treble clef and a key signature of one flat, and is silent. The Viola (Vla.) part is in the sixth staff, with an alto clef and a key signature of one flat, playing a melodic line starting in measure 65. The Violoncello (Vc.) part is in the seventh staff, with a bass clef and a key signature of one flat, playing a melodic line starting in measure 65. The Contrabass (Cb.) part is in the eighth staff, with a bass clef and a key signature of one flat, and is silent. Dynamics of *p* (piano) are indicated for the Viola and Violoncello parts.

Pno.

T.

T.

Vln.

Vla.

Vc.

Cb.

*p*

*f*

*f*

*f*

*f* Pizzi

*f*

Detailed description: This is a page of a musical score for a chamber ensemble. The score is arranged in six staves, labeled from top to bottom as Pno. (Piano), T. (Trumpet), T. (Trumpet), Vln. (Violin), Vla. (Viola), Vc. (Violoncello), and Cb. (Contrabasso). The Pno., T., and T. staves contain rests throughout the page. The Vln. staff begins with a sixteenth-note triplet marked *p* (piano), followed by a series of sixteenth notes with an accent (>) and a slur. The Vln. part then continues with a series of dotted half notes, marked *f* (forte). The Vla. staff begins with a half note, followed by a series of eighth notes with a slur, marked *f*. The Vc. staff begins with a half note, followed by a series of eighth notes with a slur, marked *f*. The Cb. staff contains rests until the second measure, where it begins with a series of quarter notes, marked *f* and with the instruction "Pizzi" (pizzicato). The page number "74" is located at the top left.

Pno.

T.

T.

Vln.

Vla.

Vc.

Cb.

Detailed description: This musical score page, numbered 80, features six staves. The Piano (Pno.) part consists of two staves with rests in every measure. The first Trumpet (T.) part has rests for the first four measures, followed by a melodic line of eighth notes: G4, A4, B4, A4, G4, F4, E4, D4, C4, B3, A3, G3, F3, E3, D3, C3. The second Trumpet (T.) part has rests in every measure. The Violin (Vln.) part has a melodic line of dotted half notes: G4, A4, B4, followed by rests. The Viola (Vla.) part has a melodic line of eighth notes: G4, A4, B4, A4, G4, F4, E4, D4, C4, B3, A3, G3, F3, E3, D3, C3. The Violoncello (Vc.) part has a melodic line of eighth notes: G4, A4, B4, A4, G4, F4, E4, D4, C4, B3, A3, G3, F3, E3, D3, C3. The Contrabass (Cb.) part has a melodic line of dotted half notes: G3, A3, B3, followed by rests.

**Pno.** (Piano): Treble and Bass clefs. Treble clef has notes:  $\flat$ 4, 5,  $\flat$ 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20. Bass clef has rests. Dynamics: *p* at measure 17. Accents:  $\text{v}$  over 17,  $\text{b}$  over 20. Slurs: 17-18, 19-20.

**T.** (Trumpet): Treble clef. Notes: 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20. Dynamics: *s* at measure 8. Slur: 8-16.

**Vln.** (Violin): Treble clef. Notes: 17, 18, 19, 20. Dynamics: *pp* at measure 17, *p* at measure 20. Slurs: 17-20.

**Vla.** (Viola): Bass clef. Notes: 17, 18, 19, 20. Dynamics: *p* at measure 20. Slur: 17-20.

**Vc.** (Violoncello): Bass clef. Notes: 17, 18, 19, 20. Dynamics: *p* at measure 20. Slur: 17-20.

**Cb.** (Contrabasso): Bass clef. Notes: 17, 18, 19, 20. Dynamics: *p* at measure 20. Slur: 17-20.

104

Pno.

T.

T.

Vln.

Vla.

Vc.

Cb.

$\text{♩} = 75$

*p*

The score consists of seven staves. The piano part (Pno.) is at the top, with a treble clef and a bass clef. The strings (T., Vln., Vla., Vc., Cb.) are below. The tempo is marked as quarter note = 75. The piano part has a melodic line in the right hand, starting with a half note G4, followed by a quarter note A4, a quarter note Bb4, and a quarter note A4. The rest of the piano part is rests. The strings play a rhythmic accompaniment of eighth notes. The woodwinds and brass are mostly silent.

111

Pno.

The piano part consists of two staves. The right hand plays a melodic line with eighth notes, featuring a trill on the second measure of each bar. The left hand plays a steady eighth-note accompaniment. The music is divided into two measures, each with a repeat sign at the end.

T.

The trumpet part consists of a single staff with a treble clef and a key signature of one flat. It contains a whole rest in both measures, indicating the instrument is silent.

T.

The trumpet part consists of a single staff with a treble clef and a key signature of one flat. It contains a whole rest in both measures, indicating the instrument is silent.

Vln.

The violin part consists of a single staff with a treble clef and a key signature of one flat. It contains a whole rest in both measures, indicating the instrument is silent.

Vla.

The viola part consists of a single staff with an alto clef and a key signature of one flat. It contains a whole rest in both measures, indicating the instrument is silent.

Vc.

The violoncello part consists of a single staff with a bass clef and a key signature of one flat. It contains a whole rest in both measures, indicating the instrument is silent.

Cb.

The contrabass part consists of a single staff with a bass clef and a key signature of one flat. It contains a whole rest in both measures, indicating the instrument is silent.

Pno.

T.  
s

T.  
s

Vln.

Vla.

Vc.  
*mf*

Cb.

Detailed description: This is a page of a musical score for a symphony orchestra, starting at measure 113. The score is arranged in a standard orchestral layout with seven staves. The Piano (Pno.) part is on the top staff, featuring a complex melodic line with eighth-note patterns and slurs, and a bass line with rests. The two Trombone (T.) parts are on the next two staves, both containing rests. The Violin (Vln.) and Viola (Vla.) parts are on the next two staves, also containing rests. The Violoncello (Vc.) part is on the sixth staff, playing a melodic line starting with a half note and moving to quarter notes, marked with a mezzo-forte (*mf*) dynamic. The Contrabass (Cb.) part is on the bottom staff, containing rests. The score is divided into two measures by a vertical bar line.

Pno.

T.

T.

Vln.

Vla.

Vc.

Cb.

Detailed description: This is a page of a musical score, page 115. It features six staves. The top staff is for Piano (Pno.), showing a complex melodic line with eighth and sixteenth notes, slurs, and a key signature change to one flat. The second and third staves are for Trombones (T.), both containing rests. The fourth and fifth staves are for Violins (Vln.) and Violas (Vla.), also containing rests. The sixth staff is for Violoncello (Vc.), showing a simple melodic line with a long slur. The seventh staff is for Contrabass (Cb.), containing rests. The score is divided into two measures by a vertical bar line.

117

Pno.

T.

T.

Vln.

Vla.

Vc.

Cb.

The image shows a page of a musical score for measures 117 and 118. The instruments are arranged vertically from top to bottom: Piano (Pno.), two Trombones (T.), Violin (Vln.), Viola (Vla.), Violoncello (Vc.), and Contrabass (Cb.). The piano part in measure 117 has a complex melodic line with slurs and accents. The strings are mostly silent, indicated by rests. The cello part (Vc.) has a melodic line starting in measure 117.

Pno.

T.

T.

Vln.

Vla.

Vc.

Cb.

Detailed description: This is a page of a musical score, page 119. It features six staves. The top staff is for Piano (Pno.), showing a complex melodic line with slurs and accents. The two Trombone (T.) staves are mostly empty, with a few rests. The Violin (Vln.) and Viola (Vla.) staves are also empty. The Violoncello (Vc.) staff has a melodic line in the first measure, followed by a long note with an accent in the second measure. The Contrabass (Cb.) staff is empty.

121

Pno.

T.

T.

Vln.

Vla.

Vc.

Cb.

Detailed description: This is a page of a musical score, page 121. It features six staves. The top staff is for Piano (Pno.), with a treble clef and a bass clef. It contains a complex melodic line with eighth-note patterns, slurs, and accents. The second and third staves are for Trombones (T.), both with treble clefs and a 's' marking below the first staff. The fourth staff is for Violin (Vln.) with a treble clef. The fifth staff is for Viola (Vla.) with an alto clef. The sixth staff is for Violoncello (Vc.) with a bass clef, showing a long note with a slur. The seventh staff is for Contrabass (Cb.) with a bass clef. The score is divided into four measures, with a double bar line at the end of the fourth measure.

# Cuarteto.

Gabriel Mora Castro

$\text{♩} = 90$

Violin I

Violin II

Violoncello

Contrabajo

*mp*

*Pizz.*

*mp*

6

Cb.

11

15

Musical score for measures 15-17. The score is written for four staves. The top staff is in treble clef with a key signature of two flats (B-flat and E-flat). It contains a melodic line with eighth and sixteenth notes, including accents and a dynamic marking of *p*. The second staff is also in treble clef with the same key signature, featuring a rhythmic accompaniment of eighth notes with slurs and accents. The third staff is in bass clef with the same key signature, showing a sustained bass line with a dynamic marking of *p*. The fourth staff is labeled 'Cb.' and is in bass clef with the same key signature, containing a rhythmic accompaniment of eighth notes with slurs and accents. A small '8' is written below the first measure of the Cb. staff.

18

Musical score for measures 18-20. The score is written for four staves. The top staff is in treble clef with a key signature of two flats (B-flat and E-flat). It contains a melodic line with eighth and sixteenth notes, including accents and a dynamic marking of *p*. The second staff is also in treble clef with the same key signature, featuring a rhythmic accompaniment of eighth notes with slurs and accents. The third staff is in bass clef with the same key signature, showing a sustained bass line with a dynamic marking of *p*. The fourth staff is labeled 'Cb.' and is in bass clef with the same key signature, containing a rhythmic accompaniment of eighth notes with slurs and accents. A small '8' is written below the first measure of the Cb. staff.

21

Musical score for measures 21-23. The score is written for four staves. The top staff is in treble clef with a key signature of two flats (B-flat and E-flat). It contains a melodic line with eighth and sixteenth notes, including accents and a dynamic marking of *p*. The second staff is also in treble clef with the same key signature, featuring a rhythmic accompaniment of eighth notes with slurs and accents. The third staff is in bass clef with the same key signature, showing a sustained bass line with a dynamic marking of *p*. The fourth staff is in bass clef with the same key signature, containing a rhythmic accompaniment of eighth notes with slurs and accents.

24

Cb.

8

29

Cb.

8

35

Cb.

36

Musical score for measures 36-40. The score is written for three staves: Treble, Bass, and Contrabass (Cb.). The key signature is two flats (B-flat and E-flat). The time signature is 4/4. The music features a complex texture with multiple melodic lines and a steady bass line. The Contrabass part is marked with an '8' at the beginning, indicating an octave shift. The notation includes various note values, rests, and articulation marks.

41

Musical score for measures 41-46. The score is written for three staves: Treble, Bass, and Contrabass (Cb.). The key signature is two flats (B-flat and E-flat). The time signature is 4/4. The music continues with a complex texture, featuring a steady bass line and various melodic lines. The Contrabass part is marked with an '8' at the beginning, indicating an octave shift. The notation includes various note values, rests, and articulation marks.

47

Musical score for measures 47-51. The score is written for three staves: Treble, Bass, and Contrabass (Cb.). The key signature is two flats (B-flat and E-flat). The time signature is 4/4. The music continues with a complex texture, featuring a steady bass line and various melodic lines. The Contrabass part is marked with an '8' at the beginning, indicating an octave shift. The notation includes various note values, rests, and articulation marks.

52

Musical score for measures 52-57. The score is in 3/4 time and features a key signature of two flats (B-flat and E-flat). It consists of four staves: two treble clefs and two bass clefs. The top two staves contain melodic lines with slurs and accents. The bottom two staves contain a bass line with eighth-note chords and a 'C' (Cello) part with eighth-note chords. A 'V' (Violin) part is indicated by a vertical line in the second measure of the top two staves.

58

Musical score for measures 58-62. The score is in 3/4 time and features a key signature of two flats. It consists of four staves. The top two staves contain melodic lines with slurs and accents. The bottom two staves contain a bass line with eighth-note chords and a 'C' (Cello) part with eighth-note chords.

63

Musical score for measures 63-67. The score is in 3/4 time and features a key signature of two flats. It consists of four staves. The top two staves contain melodic lines with slurs and accents. The bottom two staves contain a bass line with eighth-note chords and a 'C' (Cello) part with eighth-note chords. A 'cresc.' (crescendo) marking is present in the first measure of the bottom two staves.

69

*cresc.*

Cb.

8

76

*Pizz.*

*p*

*mf*

Cb.

8

*p*

86

*f*

*ff*

*Pizz.*

*p*

Cb.

8

95

Pizz.

Musical score for measures 95-99. The score is written for four staves. The top staff is a treble clef with a key signature of two flats (B-flat and E-flat). The second staff is a treble clef with a key signature of two flats. The third staff is a bass clef with a key signature of two flats. The bottom staff is a bass clef with a key signature of two flats. The music features a mix of eighth and sixteenth notes, with some notes marked with accents. The bottom staff has a 'C' time signature and a '8' below it. The word 'Pizz.' is written above the first measure of the second staff.

100

Musical score for measures 100-104. The score is written for four staves. The top staff is a treble clef with a key signature of two flats. The second staff is a treble clef with a key signature of two flats. The third staff is a bass clef with a key signature of two flats. The bottom staff is a bass clef with a key signature of two flats. The music features a mix of eighth and sixteenth notes, with some notes marked with accents. The bottom staff has a 'C' time signature and a '8' below it.

105

Musical score for measures 105-109. The score is written for four staves. The top staff is a treble clef with a key signature of two flats. The second staff is a treble clef with a key signature of two flats. The third staff is a bass clef with a key signature of two flats. The bottom staff is a bass clef with a key signature of two flats. The music features a mix of eighth and sixteenth notes, with some notes marked with accents. The bottom staff has a 'C' time signature and a '8' below it.

Musical score for four staves. The top three staves are in treble clef with a key signature of two flats (Bb, Eb). The bottom staff is in bass clef and is labeled "Cb." with an "8" below it. The score consists of four measures. The first three measures contain musical notation with various notes, rests, and articulation marks. The fourth measure contains a whole rest in the top three staves and a whole note in the Cb. staff. A dynamic marking "p." is present in the third measure of the second and third staves.

# TORTOV

Composicion por planos

Gabriel Mora Castro

$\text{♩} = 80$

Glockenspiel

Marimba

Violin

Viola

Contrabass

Divi

*p*

va con A y #A

12

Glk.

Mrm.

Vln. I

Vla.

Cb.

14

14

14

14

14

*p*

Pizzi.

35

Glk. 

Mrm. 

Vln. I *Pizz.* 

Vla. *Pizz.* 

Cb. 

41

Glk. 

Mrm. 

Vln. I 

Vla. 

Cb. 

47

Glk. 

Mrm. 

Vln. I 

Vla. 

Cb. 

54

Glk. 

Mrm. 

Vln. I 

Vla. 

Cb. 

Glk.

Mrm.

Vln. I

Vla.

Cb.

Detailed description of the musical score: The score is for measures 61, 62, and 63. The key signature is one flat (B-flat). The Glockenspiel (Glk.) part starts with a melodic line in measure 61, followed by a whole note in measure 63. The Mridangam (Mrm.) part has a rhythmic pattern of eighth notes. The Violin I (Vln. I) and Viola (Vla.) parts play chords in measures 62 and 63. The Cello (Cb.) part has a simple bass line.

# Ratatoulli

arruinando la sopa

Gabriel Mora Castro.

*♩ = 120* *♩ = 180*

Platillos

Caja clara

Acordeon  
*mp* *mf*

Violín I  
*mf*

Violín II  
*mf*

Violín III  
*mf*

Viola I  
*mf*

Viola II  
*mf*

Viola III  
*mf*

Violoncello  
Dvi.  
*mf*

Contrabass  
Dvi.  
*mf*

13

Plat. 

C. clara 

Pno. 

Vln. I 

Vln. II 

Vln. III 

Vla. I 

Vla. II 

Vla. III 

Vc. 

Cb. 

32

Plat. *Open* *ff* *mf*

C. clara *mp*

Pno. *mf* *ff*

Vln. I *f*

Vln. II *f*

Vln. III *f*

Vla. I *f*

Vla. II *f*

Vla. III *f*

Vc. *mf*

Cb. *mf* *f*

47 ♩ = 120

Plat. *mp*

C. clara chimes

Pno. *mf*

Vln. I

Vln. II

Vln. III

Vla. I

Vla. II

Vla. III

Vc.

Cb.