

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

CARRERA DE MÚSICA

TEMA:

**Composición musical para el corto animado “SINTEL” basándose en
los recursos compositivos de Hans Zimmer**

AUTOR:

Zambrano Vidal, Anthony Alessandro

Trabajo de titulación previo a la obtención del título de

LICENCIADO EN MÚSICA

TUTOR:

MGS. Valdiviezo Dávila, Liana Gardenia

Guayaquil, 20 de Marzo del 2019



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES

CARRERA DE MÚSICA

CERTIFICACIÓN

Certificamos que el presente trabajo de titulación, fue realizado en su totalidad por **ZAMBRANO VIDAL, ANTHONY ALESSANDRO**, como requerimiento para la obtención del título de **LICENCIADO EN MÚSICA**.

TUTOR (A)

f. _____

Mgs. Valdiviezo Dávila, Liana Gardenia

DIRECTOR DE LA CARRERA

f. _____

Mgs. Vargas Prias, Gustavo Daniel

Guayaquil, 20 de Marzo del 2019



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES

CARRERA DE MÚSICA

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD

Yo, **Zambrano Vidal, Anthony Alessandro**

DECLARO QUE:

El Trabajo de Titulación, **Composición musical para el corto animado “SINTEL”** basándose en los recursos compositivos de **Hans Zimmer** previo a la obtención del título de **Licenciado en Música**, ha sido desarrollado respetando derechos intelectuales de terceros conforme las citas que constan en el documento, cuyas fuentes se incorporan en las referencias o bibliografías. Consecuentemente este trabajo es de mi total autoría.

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

Guayaquil, 20 de marzo del 2019

EL AUTOR (A)

f. _____

Zambrano Vidal, Anthony Alessandro



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES

CARRERA DE MÚSICA

AUTORIZACIÓN

Yo, **Zambrano Vidal, Anthony Alessandro**

Autorizo a la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil a la **publicación** en la biblioteca de la institución del Trabajo de Titulación, **Composición musical para el corto animado “SINTEL” basándose en los recursos compositivos de Hans Zimmer** cuyo contenido, ideas y criterios son de mi exclusiva responsabilidad y total autoría.

Guayaquil, 20 de Marzo del 2019

EL (LA) AUTOR(A):

f. _____

Zambrano Vidal, Anthony Alessandro



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

TRIBUNAL DE SUSTENTACIÓN

f. _____

Mgs. Vargas Prias, Gustavo Daniel

DIRECTOR DE CARRERA

f. _____

Mgs. Alex Fernando, Mora Cobo

COORDINADOR DEL ÁREA

f. _____

Mgs. Vargas Prias, Gustavo Daniel

OPONENTE

Guayaquil, 15 de marzo de 2019

Lcdo. Gustavo Daniel Vargas Prías, Mgs.

Director de la carrera de Música

Presente

Estimado Licenciado:

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



Atentamente,

Lic. Alex Mora Cobo, Mgs.

Revisor

AGRADECIMIENTO

Este agradecimiento va dirigido a mi familia, que ha sido mi soporte desde mis inicios académicos hasta personales, también a mis amigos y compañeros de la Universidad quienes me han ayudado desde que inicié esta carrera, aportando al desarrollo musical durante mis años de universitario.

También quiero agradecer a la Mgs. Liana Valdiviezo quien me pudo encaminar en el desarrollo de esta tesis, con las herramientas, los consejos y recursos. A cada profesor que pudo guiarme con sus conocimientos musicales en esta carrera. Sobre todo se lo agradezco a Dios por darme fuerzas para seguir adelante, sin importar los obstáculos que hubo durante la Universidad.

DEDICATORIA

Esta tesis está dedicada a todos mis familiares, amigos y compañeros de estudio quienes me apoyaron y me dieron la motivación para seguir adelante con mi carrera.

INDICE GENERAL

RESUMEN	xv
ABSTRACT.....	xvi
INTRODUCCIÓN.....	2
CAPITULO I	3
EL PROBLEMA.....	3
1.1 Contexto de la investigación	3
1.2 Antecedentes	4
1.3 Problemas de investigación.....	5
1.4 Justificación.....	6
1.5 Objetivos.....	7
1.6 Preguntas de investigación.....	8
1.7 Marco Conceptual	8
1.7.1 Film Scoring	8
1.7.1.1 Recursos del Film Scoring.....	8
1.7.2 Sonorizar	10
1.7.3 Musicalizar	11
1.7.4 Soundtracks (bandas sonoras).....	11
1.7.5 Tipos de Soundtracks	12
1.7.6 Funciones de la música para cine.....	13
1.7.7 Recursos Compositivos	14
1.7.7.1 Recursos Melódicos.....	14
1.7.7.2 Recursos Armónicos.....	15
1.7.7.3 Recursos Rítmicos.....	15
1.7.7.4 Dinámica.....	15
1.7.7.5 Articulación.....	15
1.7.8 Biografía de Hans Zimmer.....	16
1.7.9 Recursos compositivos de Hans Zimmer.....	16
1.7.10 Recursos tecnológicos para la sonorización	18

CAPITULO II: DISEÑO DE LA INVESTIGACION	21
2.1 Metodología.....	21
2.2 Enfoque.....	21
2.3 Alcance.....	22
2.4 Instrumentos de Investigaciones	22
2.4.1 Análisis de Documentos.....	22
2.4.2 Análisis de Audio y Video	23
2.4.3 Transcripciones.....	26
2.5 Análisis de Resultados.....	26
2.5.1 Película “Gladiator”	26
2.5.2 Corto animado "SINTEL"	28
2.5.3 Análisis de "Honor Him"	29
2.5.4 Análisis de "Now We Are Free"	37
2.5.5 Resumen de los recursos obtenidos.....	50
CAPITULO III: LA PROPUESTA	52
3.1 Título de la propuesta	52
3.2 Justificación de la propuesta	52
3.3 Objetivo	52
3.4 La Escena del corto animado “SINTEL”	53
3.5 Descripción	53
3.5.1 Creación de la composición “The Dragon”	54
3.5.2 Instrumentos Musicales	54
3.5.3 Creación de la composición “Final Scene”	62
3.5.4 Instrumentos Musicales	62
3.6 Montaje de Audio y Video	70
CONCLUSIONES	72
RECOMENDACIONES	73
BIBLIOGRAFÍA	74
WEBGRAFÍA.....	76
FILMOGRAFÍA	79
ANEXO 1.....	80
ANEXO 2.....	85
ANEXO 3.....	99
ANEXO 4.....	103

INDICE DE TABLAS

Tabla 1.1 Planteamiento del problema	6
Tabla 2.1 Recursos compositivos de Hans Zimmer.....	24
Tabla 2.2 Resumen de resultados de análisis de Honor Him.....	51
Tabla 2.3 Resumen de resultados de análisis de Now We Are Free	51
Tabla 3.1 Resumen de recursos compositivo de The Dragon para la escena de SINTEL	69
Tabla 3.2 Resumen de recursos compositivo de Final Scene para la escena de SINTEL	69

INDICE DE FIGURAS

Figura 1.1 Marco Conceptual.....	16
Figura 1.2 Música Minimalista (The Hours)	17
Figura 1.3 Fragmento de Now we are free	17
Figura 2.1 Esquema de Honor Him.....	29
Figura 2.2 Fragmento de Honor Him.....	30
Figura 2.3 Análisis de Leitmotiv.....	31
Figura 2.4 Fragmento de Honor Him.....	32
Figura 2.5 Fragmento de Honor Him.....	33
Figura 2.6 Fragmento de Honor Him.....	35
Figura 2.7 Fragmento de Honor Him.....	36
Figura 2.8 Esquema de Now We Are Free.....	37
Figura 2.9 Fragmento de Now We Are Free.....	38
Figura 2.10 Fragmento de Now We Are Free.....	39
Figura 2.11 Fragmento de Now We Are Free.....	39
Figura 2.12 Fragmento de Now We Are Free.....	40
Figura 2.13 Fragmento de Now We Are Free.....	41
Figura 2.14 Fragmento de Now We Are Free.....	42
Figura 2.15 Fragmento de Now We Are Free.....	43
Figura 2.16 Fragmento de Now We Are Free.....	44
Figura 2.17 Fragmento de Now We Are Free.....	45
Figura 2.18 Fragmento de Now We Are Free.....	46
Figura 2.19 Fragmento de Now We Are Free.....	47
Figura 2.20 Fragmento de Now We Are Free.....	48
Figura 2.21 Fragmento de Now We Are Free.....	48
Figura 2.22 Fragmento de Now We Are Free.....	49
Figura 2.23 Fragmento de Now We Are Free.....	49
Figura 3.1 Esquema de la composición.....	54

Figura 3.2 Instrumentos.....	54
Figura 3.3 Fragmento de The Dragon.....	55
Figura 3.4 Fragmento de The Dragon.....	57
Figura 3.5 Fragmento de The Dragon.....	57
Figura 3.6 Fragmento de The Dragon.....	58
Figura 3.7 Fragmento de The Dragon.....	59
Figura 3.8 Fragmento de The Dragon.....	61
Figura 3.9 Esquema de Final Scene.....	62
Figura 3.10 Los instrumentos.....	62
Figura 3.11 Fragmento de Final Scene.....	63
Figura 3.12 Fragmento de Final Scene.....	65
Figura 3.13 Fragmento de Final Scene.....	66
Figura 3.14 Fragmento de Final Scene.....	67
Figura 3.15 Fragmento de Final Scene.....	68
Figura 3.16 Exportación de Midi a Mp3.....	70
Figura 3.17 Muro de sonido.....	71

INDICE DE GRAFICOS

Imagen 2.1 escena de Gladiador.....	29
Imagen 2.2 escena de Gladiador.....	31
Imagen 2.3 escena de Gladiador.....	34
Imagen 2.4 escena de Gladiador.....	37
Imagen 2.5 escena de Gladiador.....	42
Imagen 3.1 escena de SINTEL	56
Imagen 3.2 escena de SINTEL	60
Imagen 3.3 escena de SINTEL	61
Imagen 3.4 escena de SINTEL	64
Imagen 3.5 escena de SINTEL	65
Imagen 3.6 escena de SINTEL	66
Imagen 3.7 escena de SINTEL	68

RESUMEN

Este trabajo de titulación se realizó con el motivo de experimentar una forma de fusionar recursos compositivos de Hans Zimmer para el desarrollo de una composición de una banda sonora para un cortometraje. Pretendemos que este producto sea de uso para la comunidad de compositores dentro o fuera del país que tenga que ver con la rama del Film Scoring, y también con el propósito de aportar un producto novedoso para la carrera de Música de la Facultad de Artes y Humanidades de la Universidad Católica Santiago de Guayaquil. Para esto se tuvo que efectuar un análisis sobre los recursos compositivos que Hans Zimmer usaba para la realización de sus temas musicales para las películas y como se podrían usar estos recursos para el desarrollo de este producto. Este estudio se llevó a cabo en el semestre B-2018 y el enfoque del estudio fue cualitativo, pues se usó recolección de información y las siguientes herramientas: el video del Masterclass de Hans Zimmer, transcripción de dos temas musicales, análisis de audio y video de la película “Gladiator”, y por último se realizó la composición de los temas musicales con los recursos compositivos de Hans Zimmer que se analizaron para el corto animado “SINTEL”.

Palabras claves: Film Scoring, Recursos compositivos, Temas musicales, Hans Zimmer, Fusión, Banda sonora.

ABSTRACT

This report presents the experience of rendering the Soundtrack of a Short Film using Hans Zimmer's fusion of composing resources. This work is intended to be available for the community of local and foreign composers who make a living in film scoring. Furthermore and not less important, this product is a contribution for the Program of Music at the Faculty of Arts and Humanity of the Universidad Catolica Santiago of Guayaquil. To accomplish the aforementioned purposes, it was necessary to carry out a review of the composing resources that Hans Zimmer uses to produce his music themes in movies, and how they can be used to develop a new product. This study was developed within the period "Semester B-2018" and its approach is mainly qualitative. The data collection instruments and tools include a Hans Zimmer's Masterclass video, two music theme transcriptions, an audio and movie review from the movie "Gladiator", which led to the final production of the music theme for the short film "SINTEL".

KEYWORDS:

Film Scoring, Composing resources, Music Themes, Hans Zimmer, Fusion, Soundtracks.

INTRODUCCIÓN

La música tiene un papel importante para la producción cinematográfica desde hace algunos años en el mundo del entretenimiento. Se la considera como una pieza clave para la ambientación de una obra desde el inicio hasta al final, simboliza las acciones de un personaje como su punto de expresión, que incluye sus reacciones.

Música e imagen guardan una relación de dependencia en la articulación de los acentos musicales y visuales respectivamente, que se producen sincrónicamente, al mismo tiempo. Es necesario, por tanto, un análisis previo de la imagen para que la música marque musicalmente los movimientos visuales o bien, al contrario, un estudio de la música para que la imagen la acompañe sincrónicamente. (Prieto, 2004, pág. 5)

The New Grove Dictionary of Music and Musicians aporta además que dicha música puede ser “compuesta y arreglada, recopilada o improvisada” y que “está grabada como una pista sobre la película y se reproduce en perfecta sincronía con la imagen proyectada”. (Yerro, 2011, pág. 23)

La investigación se dividió en tres capítulos: En el primer capítulo se plantea el problema presentando los objetivos y la justificación del tema. Luego se describen las funciones de cine, los recursos que Hans Zimmer mencionaba en su Masterclass para sus composiciones musicales, además se contó con herramientas para el desarrollo del producto, usando programas para componer música como Finale, y programas para grabación y edición como Cubase.

En el capítulo dos se explica la metodología empleada que facilitó el análisis de los temas *Honor Him* y *Now We Are Free* de la película *Gladiator* para la obtención de los recursos musicales, los cuales fueron descritos al final en una tabla con las secuencias de las escenas. En el tercer y último capítulo se usó un corto libre de derechos de autor de la página Blender titulado “SINTEL” con la escena ya escogida para elaborar las composiciones, aplicando los recursos obtenidos en los capítulos anteriores, haciendo un breve análisis de estos mismos temas.

CAPITULO I

EL PROBLEMA

1.1 Contexto de la investigación

La música es y siempre ha sido una manera de expresión abstracta del ser humano y es una de las ramas principales del arte aparte de la pintura y la danza. La música ha fomentado a través de los tiempos la fusión con otras artes en particular, ya sea la danza como también la ópera. Wilhelm Henrich Wackenroder (1773-1798), quien fue un escritor alemán de la época del romanticismo, concebía a la música como “el único arte que con notas igualmente armónicas expresa la alegría y el dolor, la desesperación y la adoración” (D´Angelo, 1999). “Las obras de Shakespeare fueron ampliamente utilizadas y apreciadas por los románticos en general, extendiéndose esta afición hasta la música” (Kerr, 2012). “La música puede ser la expresión de relaciones entre personas y de actos. El encuentro de dos personajes en una ocasión luctuosa, por ejemplo, puede expresarse mediante los Leitmotiv de ambos, combinados en una tesitura en modo menor y un tempo reposado” (Haacke, 2018)

La historia del séptimo arte cuenta con producciones en las que la música se integra convincentemente. Como ocurre con todas las artes que nacen por una suma de diversos elementos, la amalgama no siempre ha sido sencilla. La música ha cumplido demasiadas veces una función meramente ornamental. La obtención de un espacio expresivo propio dentro de la película ha sido, y sigue siendo, una tarea ardua. El documento que puede leerse a continuación trata diversos aspectos de la relación del cine y la música, desde el psicológico al histórico, partiendo siempre de la dignidad artística de la propia música. (García & Bermúdez, 1998)

Desde el año 2000, el estudio de la música de cine, desde la perspectiva de los estudios cinematográficos y de la musicología, ha sido uno de los campos más candentes de la academia. Las diez subsecciones agrupadas bajo el encabezado estudios especializados, que incluye literatura sobre las áreas de televisión y videojuegos relacionadas con películas, representan solo las subcategorías más prominentes del campo.

1.2 Antecedentes

En el presente trabajo de investigación se tomó información referente a los trabajos académicos sobre música adaptada al cine, así como los trabajos realizados por los compositores reconocidos en esta área; es así que se rescató información de diversos lugares del mundo, la misma que se detalla a continuación.

En España se desarrolló un trabajo investigativo realizado en la Universidad de Valladolid, titulado “Nueva música para el viejo Mickey: composición y sonorización de un cortometraje de animación” elaborada por David Carabias Galindo (2005). En esta tesis se aborda el análisis de la composición, creación de efectos de sonoridad, así como también la interpretación y la grabación del tema para un corto animado que se desarrolló con la ayuda de los estudiantes de dicha universidad.

En Ecuador se han desarrollado varias propuestas similares a la anterior, por ejemplo en la Universidad de las Américas, la estudiante Alejandra Robalino realizó la tesis titulada “Retratos sonoros, análisis de composición y orquestación de los temas: Main title, imperial march, princess leia’s theme, de la saga star wars, aplicado a la banda sonora original del cortometraje: en el sillón hay cascadas”. (Robalino, 2017). Este trabajo se basó en las composiciones de John Williams del film Star Wars, enfocándose en el análisis de las composiciones, los motivos, variaciones, estructuras y recursos armónicos.

En esta misma Universidad, el estudiante Paolo Antonio Scartaccini Lemos (2018) elaboró la tesis titulada “Momentos, sonidos y paisajes interestelares: Análisis del proceso compositivo de Hans Zimmer en los temas Main theme y Cornfield en la película Interstellar, aplicado a la creación de música original para el videojuego *alma*”.

Este tema se basa en analizar las composiciones melódicas, armónicas y motívicadas de Hans Zimmer para realizar la musicalización de un videojuego interactuando las emociones y la jugabilidad de dicho producto. El autor tomó en consideración los elementos que describen la productividad dentro de una composición para un filme, como eventos, situaciones, comportamientos e interacciones de los personajes que se desarrollan dentro de un estudio cinematográfico.

En la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil, los estudiantes Javier Suarez y Joel Maruri (2017), desarrollaron una tesis titulada “Musicalización del corto animado “Caminandes: Llama Drama” aplicando los recursos compositivos y orquestales de Gordon Goodwin y conceptos básicos del *Film Scoring*”. Para realizar este proyecto de investigación, los autores realizaron la recolección de datos referentes a la forma de composición del artista, así como el análisis de audio y video de la película “Bah Humduck A Looney Tunes Christmas” con las transcripciones del tema “ Attention Holidays” y “Snylicks” del álbum de Gordon Goodwin “Life In a Bubble”. De este trabajo se obtuvo la composición para el cortometraje animado “Llama Drama”.

Finalmente para realizar nuestra investigación se han revisado exhaustivamente los trabajos musicales realizados por Hans Zimmer, pues este compositor ha trabajado con una extensa lista de películas altamente reconocidas por el medio cinematográfico y gracias a ello, ha sido nominado por varias academias de cine y ganador de diversos premios. A continuación citamos el nombre de las películas más conocidas y por las que ha sido nominado a los premios de la academia: El Rey León (1999) ganador a un premio Oscar como mejor banda sonora, ganador de los premios Globos de Oro. También fue encargado de la banda sonora de películas como Rain Man (1988), Gladiador (2000), Sherlock Holmes (2009,2011), Frost/Nixon (2008), Inception (2010), 12 años de esclavitud (2014), Interstellar (2014), la trilogía de Batman por Christopher Nolan (2005, 2008, 2012), Dunkerque (2017), entre otras.

1.3 Problemas de investigación

¿Cómo aplicar los recursos compositivos de Hans Zimmer para musicalizar el corto animado “SINTEL”?

Planteamiento del problema

El propósito del presente trabajo de investigación es desarrollar una búsqueda de nuevos recursos compositivos para la comunidad de músicos que quieran profundizarse en el área del film scoring del que se tomó como referencia al compositor Hans Zimmer, con

la intención de explorar nuevas formas de componer obras musicales para cine y así poder desarrollar satisfactoriamente este proyecto.

Como parte de la metodología a ser aplicada, se analizará información documental, de audio y video, incluida la clase virtual del compositor Hans Zimmer, en donde expone las herramientas que se usarán en la composición de los temas para el corto animado SINTEL.

Tabla 1.1 Planteamiento del problema

Objeto de estudio	Campo de acción	Tema de investigación
Recursos compositivos de Hans Zimmer	Musicalización para escenas, composiciones, Film Scoring	Aplicación de los recursos de Hans Zimmer en el corto animado "SINTEL".

Elaborado por: Anthony Zambrano (2019)

1.4 Justificación

Este proyecto tiene la finalidad de musicalizar un corto animado llamado "SINTEL", además de generar interés en la rama de la composición musical para producciones de cine, para esto se tuvieron que realizar investigaciones documentales, de audio y video, estudio del Film Scoring y de la música del compositor Hans Zimmer. Al extraer la información musical de las bandas sonoras de las películas en las que dicho compositor ha colaborado, contaremos con herramientas tales como las formas de musicalizar escenas y de composición experimental.

También se describirá un proceso de composición musical para cine, el mismo que será de gran utilidad no solo para el autor de esta investigación, sino para la comunidad de músicos, estudiantes y académicos como un aporte al desarrollo de propuestas que están enfocadas en la composición de música para cine. Pues según datos de una investigación realizadas por la PUCE (2016), revela que en el Ecuador el sector audiovisual y fonográfico ha crecido de manera significativa en los últimos siete años. Prueba de ello es el creciente nivel de audiencia de proyectos cinematográficos nacionales, tanto dentro como fuera del país.

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

El Licenciado en Música de la Facultad de Artes y Humanidades de la UCSG es un artista que incide en la construcción de una sociedad nacional e internacional eficiente, justa y solidaria, a través del ejercicio profesional de la música en los campos de la ejecución instrumental; de la investigación específica en su área; de la gestión, gerencia y emprendimiento de proyectos musicales pertinentes. (Vargas, 2018)

1.5 Objetivos

Objetivo General

- Crear una pieza musical basada en los recursos compositivos de Hans Zimmer para musicalizar un fragmento de un corto animado.

Objetivos Específicos

- Analizar los recursos compositivos de Hans Zimmer utilizados en el tema *Honor him* y *Now We Are Free* de la película “Gladiator”.
- Determinar los recursos musicales característicos de los temas *Honor him* y *Now We Are Free* de la película “Gladiator”.
- Seleccionar el fragmento del corto animado que tenga similitud con la escena analizada.
- Aplicar los recursos musicales obtenidos de los temas analizados para la musicalización del fragmento del corto animado “SINTEL”.

1.6 Preguntas de investigación

- ¿Cuáles son los recursos compositivos que utilizó el compositor Hans Zimmer en los temas *Honor Him* y *Now We Are Free* de la película “Gladiator”?
- ¿Cómo se debe realizar el análisis musical de los temas *Honor Him* y *Now we are free* de la película “Gladiator”?
- ¿Qué aspectos debemos tomar en cuenta para escoger el fragmento del corto animado “SINTEL” que se musicalizará?
- ¿Cómo implementar los recursos compositivos analizados para la musicalización del corto animado “SINTEL”?

1.7 Marco Conceptual

Al ser el presente proyecto de investigación un estudio encaminado a la musicalización de un corto animado, es necesario conocer algunos conceptos básicos del film scoring y del análisis musical.

1.7.1 Film Scoring

Música Cinematográfica o Film Scoring se lo define como música orquestada o instrumental, compuestas para una película que ayudan a narrar las escenas de un filme. “La música, como herramienta cinematográfica, tiene características propias que la diferencian de la música en general. Sus funciones están determinadas por la relación visual y/o dramática que se establece al insertarse dentro de una película.” (Maldonado, 2009, pág. 11)

1.7.1.1 Recursos del Film Scoring

LeitMotiv

Es una frase melódica o rítmica que se tiende a repetir varias veces en algunas secciones de la música dentro de la película, normalmente esta técnica se usa para representar a los protagonistas en sus escenas más importantes.

Richard Wagner fue el creador de esta técnica a través de sus composiciones u obras musicales y después este concepto fue adaptado al cine.

Según Eisler (1969:19), Wagner utilizaba esta técnica con insistentes repeticiones y a menudo sin modificación alguna, de la misma forma en que actualmente se nos inculca de una canción a melodía mediante el *plugging* o la imagen de una actriz de cine.

Música Empática y Anempática

Según Muñoz (2012) la música empática es una técnica que musicaliza las escenas de acuerdo a la forma narrativa de estas, por el contrario la música anempática es música que genera expresiones opuestas en una imagen, como por ejemplo un efecto dramático en una escena donde ambas parejas se encuentran.

Música Extradiegética

Es la música que se encuentra fuera del universo del personaje, es decir que el personaje no la escucha en su universo ni hay un agente interno que la produce, solo la escucha el espectador.

Según Pedro Torrijos (2012) la música extradiegética es la base de la mayoría de bandas sonoras que se conoce, ya que fue el nacimiento de la musicalización para las películas mudas en las que se realizaba mediante un piano en directo durante la sala de proyección en los cines.

Temp Track

Es un pequeño fragmento musical que está sincronizado en la escena para que luego sea musicalizado por completo, una vez que se termina de componer se quita el fragmento de la película para que solo quede la música original de la banda sonora.

“El Temp Track es una maqueta temporal de la banda sonora de una película, se ensambla a partir de música preexistente antes de que se componga la partitura real.”

(Sadoff, 2006)

Cue (secuencia)

Es el punto de inicio y final del metraje ya que es el responsable de marcar la música cuando comienza una escena y va a otra, respetando estrictamente las partes de la película.

Dentro de un Cue (secuencia) sí puede haber rupturas temporales o espaciales, aunque, en muchas ocasiones, puede constar sólo de una escena. En los guiones, las secuencias no se enuncian ni se enumeran, sino sólo las escenas, porque es más práctico desde el punto de vista de la producción. (González, 2009)

Teoría de los Afectos

Según Suarez y Maruri (2017) esta teoría fue creada para enlazar las cualidades de sonidos con los afectos que ocurren en el film, tales como, la felicidad, tristeza, enojo o ansiedad. En la época del Renacimiento usaban este tipo de afectos en la música, los dos ejemplos más notorios serían la de felicidad y tristeza. Se decía que la música con afecto de felicidad o alegría se usaba bajo un registro agudo con escala mayor y a un tempo rápido, en cambio con afecto de tristeza la música estaba en un registro grave con la escala menor y a un tempo lento

1.7.2 Sonorizar

La sonorización se basa en producir sonidos de acciones sobre la imagen de una película muda, se suele grabar dentro de un estudio de grabación con la reproducción de la imagen.

La sonorización partió desde el mismo momento en que los directores de las películas hicieron entrega de los guiones literarios a los ingenieros de sonido, desde ese momento, se empezó a vislumbrar lo que podía ser el llevar a cabo el rodaje de los filmes. En este punto se previeron una serie de situaciones encadenadas desde la preproducción, producción y postproducción del sonido hasta lo que se veía en la pantalla de lo que revela la historia en la imagen misma, y que debían ser consecuentes desde el mismo momento en que la historia se ejecutaba, hasta cuando ésta culminara (unión de imagen y sonido habiendo pasado ambos por postproducción). (Jarro, Rodríguez, & Guerrero, 2006, pág. 56)

1.7.3 Musicalizar

Según Camps (2014), musicalizar “consiste en las composiciones que realzan y complementan la mayoría de las escenas en el filme como música de fondo, por lo general compuestas por músicos especializados en este tipo de obras”, es decir, se coloca la música dentro de una escena, por lo general orquestada e instrumental, compuesta específicamente para acompañar las escenas de una película y apoyar la narración cinematográfica.

1.7.4 Soundtracks (bandas sonoras)

La banda sonora es la música compuesta por orquestas tradicionales o experimentales, que musicalizan las imágenes teniendo el fin de transmitir al espectador un paisaje sonoro que da credibilidad a la escena de una película. La música depende del tipo de género que la película representa: Drama, Terror, Comedia, Ciencia Ficción etc. Según Soriano (2008 p50) dice que “es muy habitual que se utilice el término banda sonora original (BSO) para referirnos únicamente a la música que se utiliza en una película, ya que es la parte sonora con más interés”.

La estructura que se considera en las bandas sonoras de manera generalizada (tesis de licenciatura de Suarez Suarez Javier Andrés y Maruri Salvatierra Joel Fernando. UCSG, 2017) es la siguiente:

Main Title

Tema Final

Tema principal y central

Temas secundarios

Subtema

Leitmotiv

1.7.5 Tipos de Soundtracks

Existen diferentes tipos de Soundtracks o Bandas Sonoras para tipos de filme como: Cortometrajes, Largometrajes y Películas Animadas. A continuación describiremos sus conceptos:

Largometraje

El largometraje es un tipo film con una duración de una a dos horas, existen películas que han tenido una larga duración de tres horas como por ejemplo la *película el señor de los anillos*. Normalmente las películas de largometraje son las que se presentan en las salas de cine de todo el mundo y quizás este sea el formato más común para los productores de cine quienes son los responsables de que sus filmes sean recibidos en las grandes pantallas. Antes existía el cine mudo por lo que con el tiempo comenzaron a realizar sonoridad dentro del film como es la incorporación de la música compuesta por un pianista durante el rodaje, es cuando de pronto se comienzan a introducir bandas orquestales como las Big Bands que van acompañados de la película.

Según Suarez y Maruri (2017) hoy en día grandes productoras importantes del cine como la 20th Century FOX, Warner Bros, MGM, Universal Studios han sacado compositores muy importantes del siglo como Henry Mancini, John Williams o Danny Elfman quienes han sido responsables de componer música para películas que ahora son una joya para la industria cinematográfica, siendo esto el inicio de nuevos compositores como Hans Zimmer o Alan Silvestri que evolucionan la música para cine con nuevas técnicas para componer con la tecnología de la actualidad como sintetizadores o el uso de programas acompañados también de orquestas.

Cortometraje

A diferencia del largometraje tiene una duración de un media hora hasta cuarenta minutos, este tipo de películas serian el debut de los productores de cine antes de entrar al largometraje, además estas películas no siempre tienen respaldo de una productora grande ya que en estos proyectos constan de poco personal y de bajo presupuesto, este tipo de cortometraje se le llamaría como película independiente.

Muchos autores consideran al cortometraje como un medio para poder introducirse en la industria del cine y realizar, de este modo, piezas de larga duración. Existe otra corriente de opinión que considera a los cortometrajes como un género en sí mismo, con sus particularidades propias y que no tiene que limitarse a ser una pequeña pieza que muestre un potencial talento cinematográfico. (Pinto & Iriarte, 2016)

Películas Animadas

Las animaciones se hacían con dibujos de cuadro por cuadro tomando varias tomas para al final crear vida a estas caricaturas, esto se realiza por medio de aparatos que se especializan en producir estas imágenes en movimiento, existe otra forma de producir animación que no solo es en dibujo sino también con figuras de plastilina realizando el mismo proceso de tomas, esto se lo llama el Stop Motion.

Según Oscar Olaya (2009) Walt Disney fue el responsable de sacar un corto animado de Mickey Mouse llamado “*Steamboat Willie*” (1928) justo a un año después de la aparición del cine sonoro, la canción fue creada por el compositor Carl Stalling, quien al escribir la composición del tema creó una forma de cómo mover la música de acuerdo a las acciones que realizaban estos personajes de manera mímica, creando esta técnica llamada Mickey Mousing, siendo una técnica importante para producciones de varias caricaturas como Looney Tunes, Tom y Jerry, Betty Boop y Popeye el marino entre otros.

1.7.6 Funciones de la música para cine

Millan (2012) explica que existen cinco tipos de funciones diferentes de música para cine.

Función Emocional: en esta función se describe la parte emotiva que representa en las escenas siendo drama, comedia, terror, suspenso entre otros.

Función Significativa: en esta función es asociada con temas reales, como por ejemplo grabaciones hechas por artistas o bandas reales, también sería el himno nacional de un país.

Función Descriptiva: es una función que describe una escena mediante las acciones o emociones con movimientos.

Función Metatextual: esta función ayuda a expresar una escena relacionando con otras haciendo que la música tenga un significado más importante para el personaje.

Función Estética: esta función se basa en un reflejo sonoro por escena con partes históricas, artísticas o ideológicas.

1.7.7 Recursos Compositivos

Estos recursos que veremos a continuación fueron tomadas en cuenta para la composición de este tema y fueron impartidas por las clases de Armonía 1, 2, 3 y 4. Estos recursos están basados en los libros de Armonía de Berklee 1, 2, 3 de Barrie Nettles y el 4 de Alex Ulanowsky. También hay que incluir los libros de Arreglos como el de sección rítmica y para vientos de Berklee por Bob Doezema, Ted Pierce y Bob Freeman.

1.7.7.1 Recursos Melódicos

Escalas: La escala está basada en un grupo de 8 notas, cada escala tiene un nombre que puede ser Mayor (Jónico, Lidio), Menor (Dórico, Frigio, Eólico), Dominante (Mixolidio), Semidisminuido (Locrio) etc...

Ostinato: patrones que repiten constantemente en este caso es de motivo melódico y se sitúa normalmente en el bajo sin embargo se puede situar en notas medianas o altas.

Acordes y Arpeggios: Son las notas que pertenecen a un acorde.

Ejemplos:

Xmaj7= R-3-5-7 =C-E-G-B

Xmin7=R-b3-5-b7 =C-Eb-G-Bb

X7=R-3-5-b7 =C-E-G-Bb

Xmin7b5=R-b3-b5-b7 =C-Eb-Gb-Bb

Rubato: Según Rosenblum (1994:26) esta técnica que se basa en movimientos melódicos en el que la solista lo interpreta de manera libre mientras que la orquesta se mantiene el tempo.

1.7.7.2 Recursos Armónicos

Unísono: Una sola voz para uno o más instrumentos.

Octava: Dos voces que van desde un intervalo de octava alta o baja

Double Lead: Dos voces que van de un intervalo de octava baja.

Triadas: Grupo de 3 voces que forman un acorde.

Four Way Closed: Grupo de 4 voces cerradas.

Two Part Soli: Grupo de 2 voces que van de intervalos de segundas, terceras, cuartas, quintas, sextas, séptimas etc.

1.7.7.3 Recursos Rítmicos

Ritmo africano: Bahana.

El bahana es un ritmo extraído de una canción infantil africano con el mismo nombre y proviene del sur de Congo, este ritmo está basada en una métrica de 4/4.

Esta canción se hizo famosa por el mundo entero cuando un sacerdote belga llamado Padre Guido Haazen trató de diseminar la música de Congo al extranjero con un coro que había formado y llamado "Les Troubadours du Roi Baudouin [Los trovadores del rey Balduino]. (Yannucci, 2016)

1.7.7.4 Dinámica: *Piano* (sonido débil), *MezzoPiano* (sonido medianamente débil),

Mezzoforte (sonido medianamente fuerte), *Forte* (sonido fuerte), *Fortissimo* (sonido muy fuerte), *Crescendo* (aumenta la intensidad del sonido de la nota), *Decrescendo* (reduce la intensidad del sonido de la nota).

1.7.7.5 Articulación: *Tremolo* (la intensidad de un sonido mientras que la altura se mantiene), Ligaduras de expresión (línea curva entre dos o más notas que deberían tocar sin ser separadas).

1.7.8 Biografía de Hans Zimmer

Nació el 12 de septiembre de 1957 en Frankfurt, Alemania. Cuando era pequeño tuvo sus primeras lecciones de piano. Años más tarde se trasladó a Londres para colaborar con su mentor, el compositor Stanley Myers muy conocido por componer la canción *cavatina* y con el que comenzó su interés por la música synthpop y new wave en los años 80. Se convirtió en el compositor pionero en fusionar la música electrónica con arreglos orquestales. Gracias a su composición para la película Rain Man de Barry Levinson obtuvo el premio Oscar a la mejor película y logró integrarse al mundo de Hollywood. Llegó a tener fama por sus películas más reconocidas:

La trilogía de Batman de Christopher Nolan, Piratas del Caribe, hasta recibir un premio Oscar por la película “el Rey León” en donde fue ganador como mejor compositor.

1.7.9 Recursos compositivos de Hans Zimmer

Para la obtención de los recursos compositivos de Hans Zimmer, se realizó la investigación mediante una página web que tiene el compositor, llamada *Masterclass*, en donde se exponen los recursos que este conocido personaje utiliza para la creación de la música para las películas antes mencionadas. A continuación se recogen algunos de los recursos utilizados.

Call and Response

Según Cripps (1988:8) la llamada y respuesta es un patrón que se ha empleado desde la música primitiva africana hasta la música contemporánea como es el blues y el jazz, este patrón consiste en formar diálogos siendo esto una forma de comunicar.

El compositor Hans Zimmer ha considerado de manera diferente este concepto, pues para sus composiciones ha usado pregunta, respuesta, pregunta, pues de esta manera se enriquecerían sus temas de manera única.

Esquema:

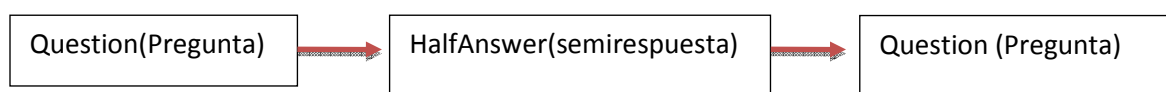


Figura 1.1 Marco Conceptual
Elaborado por: Anthony Zambrano
(2019)

Música Minimalista

Según Lozar (2013) este género musical se basa en estructuras armónicas y melódicas que se repiten constantemente, esta música se popularizó en Estados Unidos durante los años 1960 y uno de los pioneros de este género es el reconocido compositor Philip Glass, quien desarrolló este concepto con uno de sus temas llamado The Hours (2002) que fue compuesto para la película que tiene el mismo nombre. Como se observa en la figura 2, se puede evidenciar la presencia de los motivos repetitivos del fragmento del tema de Philip Glass.



Figura 1.2 Música Minimalista (The Hours)

Autor: Philip Glass (2002)

“Una de las características principales en la música minimalista es la utilización de *ostinatos* que se refiere a la repetición persistente, o de patrones rítmicos, de motivos melódicos o de progresiones armónicas.” (Astudillo, 2012, pág.8)

Hans Zimmer usó este recurso del *ostinato* para sus composiciones en las películas. En la figura 3 se puede observar un fragmento de la composición que hizo para la película Gladiador cuyo tema es “Now We Are Free” y se analizó el uso del *ostinato* en los motivos melódicos.

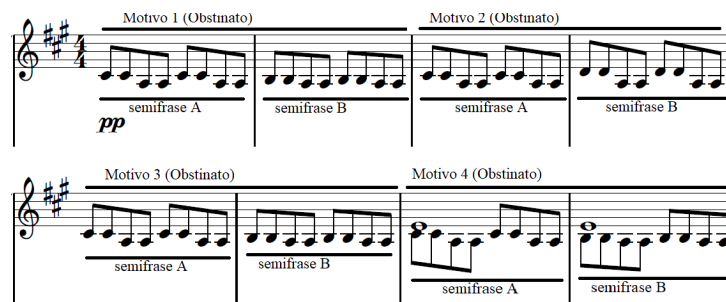


Figura 1.3 Fragmento de Now we are free

Muscore (2016) recuperado de: <https://muscore.com/user/12563516/scores/2683566>

Tempo

El Tempo indica la velocidad y el carácter que representa el tema, puede ser andante, allegro o moderato dependiendo de la escena de la película y lo que el compositor de la película requiere.

Después de ver la película unas cuantas veces, debe tener una idea del ritmo aproximado requerido para cada señal. Los tempos rápidos dan impulso hacia adelante. Son excelentes para aumentar la tensión o para mover una escena lenta. Los tempos lentos pueden tener un efecto de congelación. Son particularmente buenos para magnificar pequeños elementos en la pantalla. (Brantingham, 2017)

Según Zimmer (2016) el tempo era la parte más importante de sus obras, normalmente la velocidad que realiza en sus temas es lento, opinaba que el mejor tempo para él es entre de 70 a 80 bpm, porque como indica en su página web, es perfecto y se puede realizar cualquier tipo de variaciones en el tema.

Muro de Sonido “Wall of Sound”.

Según Marcos Andres (2011) esta técnica fue creada por el productor musical Phil Spector en la década de los 70, consiste en formar capas de sonido o capas del mismo acorde que está siendo tocado por muchos instrumentos al mismo tiempo y a veces con notas al unísono creando un sonido denso pero potente produciendo una reverberación en el sonido, para obtener el sonido más enriquecido se necesita un cuarto con eco.

En el caso de Hans Zimmer para la película de Interstellar necesitaba un órgano en una Iglesia y puso micrófonos en distinto puntos de la iglesia para grabar el eco y producir el muro de sonido.

1.7.10 Recursos tecnológicos para la musicalización.

En este proceso de composición se utilizarán los recursos tecnológicos que se tienen a disposición, pues el compositor Hans Zimmer utiliza programas más avanzados con un alto presupuesto para musicalizar las películas, tales como: Cubase con más de mil librerías de sonido grabados por músicos específicos elegidos por el mismo Hans Zimmer. Los programas que hemos considerado para la elaboración de nuestra

propuesta son los siguientes: Cubase, Finale y librerías de sonido disponibles (librerías de SolMiRe.com).

Cubase

Es un programa completo para producción de audio digital para computadoras, ofrece un conjunto completo de herramientas de grabación, edición, mezcla, masterización y MIDI, también tiene una amplia gama de hardware, formatos digitales y complementos.

Este programa pude hacer la grabación de la música en las escenas de la película “SINTEL” con el almacenamiento de instrumentos musicales.

Finale

Es un programa para escribir, editar y componer partituras de música siendo diseñado para estudiantes, profesores, músicos y compositores profesionales, siendo así el programa de notación más conocida en el campo de la música. Gracias a este programa se logrará escribir los temas musicales para luego montar la música en la escena.

Banco de Sonidos

Según Suarez y Maruri (2017) es una librería de sonidos responsables de producir simuladores de instrumentos reales una vez importado el archivo midi. Se usó la página SolMiRe.com para convertir los archivos Midi en sonidos reales.

Archivos MIDI

Los archivos MIDI son las interpretaciones de los instrumentos en vez de ser grabado por un instrumento real, por ejemplo: un almacenamiento de partituras escritas que luego se lo interpreta digitalmente a través de este archivo llamado MIDI utilizando con el tipo de instrumento que va a ser reproducido.

Una ventaja de los archivos MIDI es que son mucho más pequeños que los WAV y los MP3, ya que la cantidad de información necesaria para indicar qué notas deben ser interpretadas es menor que la necesaria para las muestras de los otros. Otra ventaja muy importante es que con este formato se pueden realizar modificaciones sustanciales en la interpretación al nivel de, por ejemplo, cambiar una nota o reemplazar un instrumento por otro.” (Sacco, 2003)

Archivos WAV

Es una forma de audio digital, este archivo tiene una gran cantidad de contenido de audio, por lo que contiene un peso enorme en este formato.

“Es ideal para guardar audios originales a partir de los cuales se puede comprimir y guardar en distintos tamaños de muestreo para publicar en la web” (Prieto F. P., 2008)

Archivos Mp3

Es un tipo de formato comprimido de audio, y responsable de almacenar archivos de audio.

“El formato mp3 es el que actualmente se está utilizando para la transmisión de canciones grabadas a través de Internet.” (Roca, 2004, pág.35)

CAPITULO II: DISEÑO DE LA INVESTIGACION

2.1 Metodología

Esta investigación es de metodología inductiva porque se basa en recolectar información como melodía, armonía, el ritmo y las técnicas compositivas que Hans Zimmer usa en sus películas, para adaptar en la composición del tema musical que se realizará en el cortometraje seleccionado, ya que se espera obtener resultados mediante la aportación de información que será recolectada durante todo este proceso de composición musical. “El razonamiento Inductivo es una relación de juicios que va de lo particular a lo general.” (Cabrera, 1987, pág. 18).

La investigación puede tener técnicas que puedan estar relacionados con la música Minimalista como el ostinato que se usa en las líneas de bajo y además es posible que esta técnica se pueda repetir dentro de sus composiciones en las película. Aparte podría contener técnicas que Hans Zimmer usa en sus películas como el muro de sonido (Wall of Sound) para experimentar la música en escena.

2.2 Enfoque

El enfoque de este trabajo es cualitativo pues se obtendrán resultados basándose en el análisis propio sobre las técnicas y los métodos que el compositor Hans Zimmer ha realizado con sus obras musicales según la referencia auditiva y score no oficiales que se dispone (audio de la canción original), obteniendo la información para esta tesis y aprendiendo una nueva forma sobre como musicalizar escenas para un filme.

El enfoque de investigación cualitativo “utiliza la recolección y análisis de los datos para afinar las preguntas de investigación o revelar nuevas interrogantes en el proceso de interpretación.” (Sampieri, 2014, pág. 7)

2.3 Alcance

La presente tesis tendrá un alcance descriptivo, fundado en el análisis de dos temas musicales que son *Honor Him* y *Now We Are Free* que compuso Hans Zimmer para la película “Gladiator”. Al analizar los recursos compositivos se comenzaran a desarrollar dos temas musicales para el corto animado, aportando a un trabajo más sobre investigación realizada mediante análisis compositivo de Hans Zimmer.

Para este trabajo se llevó a cabo recolección de datos como videos de entrevistas, clase virtual y partituras de los temas de Hans Zimmer para luego analizar y obtener un resultado expuesto ante un producto que será la composición musical para el corto animado.

2.4 Instrumentos de Investigaciones

2.4.1 Análisis de Documentos

El análisis de documentos ha sido fundamental para la realización del trabajo escrito de esta tesis, por ello se han revisado fuentes concernientes a la historia y forma de componer de Hans Zimmer, así como el análisis de las partituras de la canción “Honor Him” y “Now we are free”.

Para eso usamos tesis de licenciados, temas de películas que fueron creadas por el compositor y lo más importante del trabajo fue presenciar una clase virtual con Hans Zimmer relatando sus experiencias, anécdotas e inclusive la forma de como el realizaba las composiciones para las películas. Los recursos que usaba como pregunta y respuesta, los motivos repetidos, el uso del tempo basado en el Masterclass y las transcripciones que se usó para esta tesis.

2.4.2 Análisis de Audio y Video

Una fuente importante de nuestro trabajo investigativo fue la revisión de la Masterclass Hans Zimmer, expuesta en su página web, en la que relata sus experiencias, anécdotas e inclusive su forma de como el realizaba las composiciones basado en videos dentro de la Masterclass. En el Masterclass Hans Zimmer realiza su introducción a su video, relata sobre sus películas y sobre la composición de sus temas explicando como la simplicidad es la mejor herramienta de soporte dentro de su música.

También Hans Zimmer explica sobre como escribe una historia para película, teniendo en cuenta la regla más importante de un compositor de cine, que es trabajar con el director que realiza el film, más que todo la necesidad de aprender del director sobre cómo escribir una historia, hasta incluso mucho antes de que comiencen a rodar las escenas de la película, esto favorece en cómo convertirse en un gran compositor y como tener una gran relación entre director y compositor de cine haciendo juntos una buena película.

Hans Zimmer explica también sobre las herramientas que usa como los bancos de sonido, el uso de sintetizadores para crear su música, además explica sobre como componer diferentes tipos de escena aun cuando una parte de la película no necesita ser musicalizado. También relata sobre cómo desarrollar una relación entre música y dialogo, hasta como dialogar una música, aparte Hans Zimmer habla sobre el uso del *Tempo* en sus películas, tomando de ejemplo en las escenas de Sherlock Holmes, además Hans Zimmer explica sobre como musicalizar los personajes para crear temas memorables, teniendo como ejemplo: Batman y el Guasón (Batman el caballero de la noche), también el personaje Jack Sparrow (Piratas del Caribe).

También Hans Zimmer explica sobre cómo trabajar con músicos específicos para realizar un buen tema musical de la película, Hans Zimmer discute la importancia de escuchar opiniones de sus músicos y como tener una buena comunicación manteniendo el respeto, tratando de asegurar de que pueda realizar el mejor performance para grabar toda la orquesta.

Cabe mencionar que Hans Zimmer admite que no siempre sus temas musicales para las películas son perfectos en el primer intento, trata de preguntar sobre los errores en sus composiciones y como reescribirlo cuando no funciona del todo, después hace la verdadera prueba que es enseñar sus temas musicales ante una audiencia y como determinar si funciona o no, también brinda ciertos tips para componer un tema y los tips que aprendió a través de los años, asegurando de no limitar su creatividad cuando escribe una canción. Para terminar Zimmer relata sobre su vida como compositor, teniendo nuevos retos que vienen después para perseguir su vida artística, nunca darse por vencido y nunca estar conforme con su voz interior cuando la situación no va bien.

En la entrevista que Jaime Altozano le hizo a Hans Zimmer (2018), el mencionó de que sus bandas sonoras son simples en diferencia al criterio musical de la escuela tradicional europea, ya que no destaca mucho la armonía, ni el contrapunto, pero aun así se destaca más en la música minimalista y experimental haciendo que su criterio musical sea más moderno y creativo.

Para este proyecto se realizó un estudio del audio y video de la película “Gladiator” el mismo que fue musicalizado por el compositor Hans Zimmer, luego se analizó el corto animado “SINTEL” en el cual se empleará la musicalización y se comparará ambas películas con sus escenas.

Tabla 2.1 Recursos compositivos de Hans Zimmer

Recursos Compositivos	Descripción	Formas de utilizarlo
Call and Response (llamada y respuesta)	Sucesión de dos frases con la intención de que la primera frase tiende a resolver la segunda frase por lo que genera en este caso una respuesta directa.	Se lo usa para realizar una melodía que representa el carácter de un personaje como a la vez representa a una situación. La intención de Hans Zimmer es cerrar el tema con pregunta, tomando el recurso de una progresión armónica II-V-I podría concluir el tema con el acorde del 5to grado que en este caso representa el acorde dominante.

Tempo	Indica la velocidad y el carácter que representa el tema, puede ser andante, allegro o moderato dependiendo de la escena de la película.	Si la escena de una película es sobre una persecución o algo relacionado con acción el tempo debe ser rápido con carácter de <i>allegro</i> porque debe adaptarse a la velocidad que va ocurriendo en la escena. Hans Zimmer dice que el tempo de lento de 70 a 80 bpm es su preferido, porque puede desarrollar variaciones dentro de la composición
Ostinato	Es una secuencia de notas que se repiten constantemente en una sección del tema, o en toda la canción.	Se lo puede emplear para un motivo melódico, también un patrón armónico o rítmico. También se lo podría usar como bajo continuo para la representación de una escena de suspenso o terror, teniendo de ejemplo el motivo melódico de la película Tiburón.
Wall of sound	Es una técnica que se basa en duplicar los instrumentos tocando el mismo acorde o notas para crear un sonido denso con reverberación.	Se lo puede usar en la edición final de los temas, en el programa Cubase para reforzar los instrumentos multiplicándolos y dar una ecualización diferente a cada uno.
Teoría de los Afectos	Es un recurso que busca el color de un instrumento o una melodía mediante una emoción que representa en la escena, si el tempo es rápido con una escala mayor representa el afecto de felicidad, o si la escala es menor con el tempo lento representa afecto de tristeza.	Si la escena tiene temática de tristeza como la muerte de un personaje o la ruptura de una relación, para eso se usa el tempo lento con la escala menor. Si la escena representa alegría o libertad como una victoria en una pelea o una caricatura de un personaje feliz andando por un bosque, la música

		debería ser rápida de tempo andante con una escala mayor.
Leitmotiv	Es una frase melódica o rítmica que tiende a repetir varias veces en algunas secciones de la música dentro de la película, esta técnica lo usan para representar a los protagonistas en sus escenas más importantes.	Se pueden utilizar los parámetros encontrados en el Leitmotiv analizado y crear uno nuevo a partir de la variación del mismo, manteniendo sus parámetros característicos.

Fuente: Masterclass de Hans Zimmer, recuperado de: <https://www.masterclass.com/classes/hans-zimmer-teaches-film-scoring>

Elaborado por: Anthony Zambrano (2019)

2.4.3 Transcripciones

La transcripción es un proceso para obtener fragmentos melódicos y armónicos mediante la percepción auditiva. “Para transcribir debemos relacionar la melodía escuchada y seleccionar de los conceptos ya aprehendidos, aquellos que forman parte de la misma, es decir en que tonalidad se encuentra, que notas la componen.” (ZURSCHMITTEN, 2011)

En la presente tesis se obtuvo transcripciones y se corroboró con los audios originales de los temas *Honor Him* y *Now We Are Free* del soundtrack de la película “Gladiator” compuesto por Hans Zimmer que servirán para nuestro proceso de composición musical.

2.5 Análisis de Resultados

2.5. 1 Película “Gladiator”

Se eligió esta película debido a que comparte escenas de carácter dramático como las últimas escenas del corto animado “SINTEL”. Esto nos ayudará a analizar las técnicas musicales de Hans Zimmer ya que fue el responsable de crear la banda sonora para esta película que fue creada en el año 2000 bajo la dirección de Ridley Scott, y distribuida por Universal Studios y DreamWorks. La música fue compuesta por el mismo Hans Zimmer y con su estudio productora de músicas para cine llamada *Remote Controls Productions*.

La historia de la película se basa en la época Romana en donde existió un personaje importante llamado Máximus quien fue el líder del ejército romano bajo al servicio del emperador Cesar Marco Aurelio, hasta que fue asesinado por su propio hijo Cómodo.

Máximus siendo capturado por unos mercaderes luego de encontrar a su familia muerta, se vio obligado a luchar como Gladiador en el coliseo Romano, hasta lograr el objetivo de vengar la muerte de su familia y la traición de Cómodo.

Máximo empezó siendo un líder muy importante para el resto de los Gladiadores pero aun teniendo sed de venganza decide buscar la forma de asesinar a Cómodo y restaurar el gobierno de Roma, ganando la admiración del pueblo, Cómodo quien ahora es el sucesor de su padre muestra ira al ver que Máximo sigue con vida y sobreviviendo a duras batallas contra Gladiadores más fuertes e invictos. El emperador Cómodo lo reta en una batalla donde suciamente antes de la pelea le clava una cuchilla en el pecho estando encadenado, sin embargo con la misma arma que Cómodo uso para apuñalar, Máximo la clavó en su garganta acabando con su vida, para finalmente morir.

La escena que se eligió para el análisis arranca desde el minuto 2:41:44 a 2:44:52 que está unido con dos temas musicales que son *Honor Him* seguido de *Now We Are Free* , en esta relata al terminar la película cuando el gladiador Maximus pudo vencer a su adversario Cómodo, clavando una daga en su pecho hasta que muere. Maximus en su último aliento ordena que liberen al resto de los gladiadores y esclavos del reino, concluyendo la película en la que el protagonista principal se reúne con su esposa y su hijo en el más allá para poder descansar en paz.

La música que se ha realizado en esta película es de tipo Empática con música de afecto emocional de tristeza, ya que en esta banda sonora porta las emociones adaptadas en las escenas de drama y además la música va de la mano con las escenas narradas de la película. Se eligieron dos escenas para el análisis musical y visual de estos temas.

Del tema *Now We Are Free* se tomó parte de la canción debido a lo extenso del tema y al ser este un tema de ambientación para los créditos finales, se decidió acortar el tema ya que en el primer minuto del mismo se expone el tema principal de la película y su personaje.

2.5.2 Corto Animado “SINTEL”

Este corto animado se encuentra libre de derechos y está bajo licencia de Creative Commons Attribution 3.0, fue creado por Colín Levy y se encuentra en la página Blender siendo un Instituto de producción audiovisual en Ámsterdam, Holanda. Quiere decir que esta película puede ser utilizada con libertad en el caso de edición de sonidos, cortar o alargar escenas, musicalizar, remezcla del material y puede ser redistribuido en cualquier tipo de medio o formato que sea posible para cualquier propósito, siempre que sea atribuido el crédito a la persona que creó esta obra y el Instituto.

El corto trata sobre una chica aventurera llamada Sintel que encuentra un pequeño dragón con una ala rota, decidida a criarlo y bautizarlo con el nombre de Scales, se convirtió en su fiel compañero, compartiendo aventuras juntos hasta que después fue raptado por un dragón gigante, Sintel decide ir a buscarlo en los pueblos hasta en las partes más peligrosas de las montañas y cuando perdió la consciencia durante una pelea fue rescatada por un chamán el que la guía a una montaña donde habita el dragón gigante que raptó a su compañero.

Para musicalizar la escena se eligió en el minuto 10:09 a 13:25 cuando la protagonista Sintel al tratar de matar al dragón, reconoce la cicatriz de su ala por lo que se da entender que es su compañero Scales ya adulto. Ella al reaccionar que mató a su compañero vio en el charco de sangre su reflejo y descubrió que ella había envejecido sin saber que ha pasado mucho tiempo buscando a su amigo, en ese instante la cueva comienza a derrumbarse y ella trata de huir mientras ve a Scales muerto en la cueva. Después de haber asesinado a Scales por error y haber escapado del derrumbe en la cueva, observamos a la guerrera sentada junto a un árbol. Comienza a llorar pensando que su búsqueda por años ha sido en vano y en vez de recuperar a su compañero, lo perdió por una confusión, cansada y derrotada trata de regresar a casa. La escena termina cuando la cría de la criatura sin madre decide seguirla hasta al final.

Comparación entre ambas películas

Se eligieron estas dos películas que comparten el género acción aventura y drama, con la diferencia de que la película El Gladiador es con personajes reales y SINTEL es un corto animado de fantasía. Ambos cortos tienen una similitud con respecto a las escenas

finales por lo que son precisas para poder componer este proyecto.

La película el Gladiador fue elegida específicamente en las últimas escenas de la película (la muerte del gladiador y la liberación de los esclavos) y la música que Hans Zimmer compuso serán analizadas para poder musicalizar en las escenas del corto animado. En el corto animado SINTEL se eligió justamente para las últimas escenas (la muerte del dragón y el epílogo).

2.5.3 Análisis de “Honor Him”

Este tema es parte de la escena final de la película Gladiador si puede encontrar en el Anexo 1, este tema se está realizado como un puente para entrar a la siguiente canción que es Now We Are Free, dura 01:14 minutos, con métrica de 3/4 tiempo lento 70 bpm con afecto de tristeza, función empática y está en la tonalidad de La mayor, sin embargo en este tema se usa la relativa menor que sería Fa# menor Eólico.

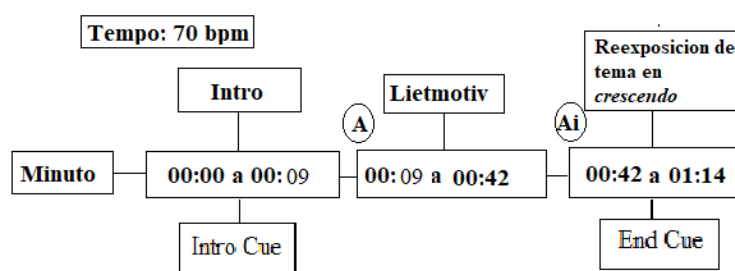


Figura 2.1 Esquema de Honor Him

Elaborado por: Anthony Zambrano (2019)

Intro del tema minuto 00:00 a 00:09

En la figura 2.2, empieza sobre el acorde Fa#menor desde el compás 1 hasta el compás 4, teniendo de orquestación Four Way Closed en sección viento de maderas, piano y sección de cuerdas en la cual esta sección usa la técnica de tremolo en dinámica piano, la raíz del acorde está en intervalo de octava entre el chelo y contrabajo.



Imagen 2.1 escena de Gladiador (2000)

F#min F.W.C

Octavas

Figura 2.2 Fragmento de Honor Him

Autor: Gilberto Spindola (2018)

En esta escena observamos el fallecimiento de Máximus después haber matado a Comodo y ordenar que liberen a los esclavos del reino, Lucila se queda a su lado en sus últimos minutos, le cierra sus ojos y comienza a llorar mientras que los soldados rodean el lugar, la música es empática ya que la música va con la narración, también es de función emocional por el aspecto dramático de la escena y es música extradiegética porque solo lo percibe el espectador.

En la escena Hans Zimmer desarrolla el carácter de la película con afecto de tristeza por lo que este tema comienza con un tempo lento reflejando en la escena la muerte del personaje principal.

Parte A minuto 00:09 a 0:42

Como se puede observar en la figura 2.4, en el compás 5 mantiene la tonalidad de Fa# menor es decir el 6to grado y se observa que en el tiempo débil está el 3er grado de Fa# menor que sería la triada de La mayor. En el compás 6 se analiza el acorde de Si menor 7 y se podrá observar que hay una progresión de II-V sin resolver hacia el La mayor, se analiza el 7to grado de Fa# menor que sería la triada de Mi mayor que se analiza en el

compás 7 y compás 8. En el compás 9 se ve los grados I-bVII de Fa#menor Eólico que sería Fa#menor y Mi mayor, por último en el compás 10 se encuentra el 6to grado de la escala de Fa#menor que sería Re mayor.

El recurso melódico se encontró el arpeggio de F#menor como un Leitmotiv para representar al personaje Maximus en la escena, como se ve en la figura 2.3 este Leitmotiv posee movimientos ascendentes y descendentes entre sus frases usando los arpeggios del acorde, este recurso se usa en todo el tema iniciando del compás 5 hasta al compás 26. Se analizó recursos armónicos como voces unísonos, octavas, triadas mayores y menores hasta el recurso 2 way closed que son 2 voces cerradas interpretadas por el clarinete y la corneta en el compás 9 y 10. También se analizó un patrón de acompañamiento en la sección en que el violín 1, 2 y viola realizan movimientos melódicos diferentes que la del chelo y contrabajo, en el cual hay ciertos movimientos en la sección del chelo que van desde intervalos de octavas y movimientos de raíz y 5ta.

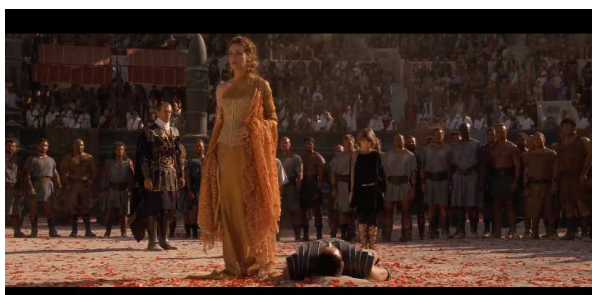


Imagen 1.2 escena de *Gladiator* (2000)

Figura 2.3 Análisis de Leitmotiv

Elaborado por Anthony Zambrano (2019)

triada de F#min octava Amaj Bmin 7 triada de Emaj triada F#min Emaj triada de Dmaj
 Fl. LEITMOTIV
 Fl. d. sop. OCTAVA
 Fl. d. d.
 Fl. d. ag.
 Ob.
 Cl. 2way close OCTAVA
 Hn.
 Hn.
 Vln. 1
 Vln. 2
 Vla.
 Vc. Octava
 Cb.
 Timp. Patrón rítmico de acompañamiento
 p Patrón rítmico de la melodía

Figura 2.4 Fragmento de Honor Him

Autor: Gilberto Spindola (2018)

En la figura 2.5, en el compás 11 se analiza una progresión de IV-I que sería el acorde de Re mayor 7 en el tiempo fuerte y la triada de La Mayor en el tiempo débil, a continuación en el compás 12 se analiza la triada de SI menor pero en el tiempo débil comienzo a agregar el séptimo grado para desarrollar el acorde de Si menor 7, en el Compás 13 se analiza la triada de Mi Mayor, aquí se observa una progresión de II-V sin resolver el primer grado. En el compás 14 se analiza la triada menor de Do # Mayor agregando la 11na como tensión, en el compás 15 se analiza la triada menor de Fa#. El Leitmotiv se mantiene en la sección de vientos entre intervalos de octavas y unísonos, el patrón rítmico de acompañamiento anteriormente planteado se mantiene. En el compás 15 hay un crescendo y un roll en el timbal marcando el crescendo a la re exposición del tema.

11 **Dmaj7** **triada Amaj** **Bmin** **Bmin7** **triada de Emaj** **C#min** **C#min 11** **F#min**

Fl. d. sop. **← 8vas** **LEITMOTIV**

Fl. d. d.

Fl. d. ag. **← UNISONO**

Ob.

Cl.

Hn. **← UNISONO**

Hn.

Tpt.

Tbn.

Tba. **melodia de 8va** **8va** **8va**

Piano

Vln. 1 **Triadas**

Vln. 2

Vla.

Vc. **← 8vas**

Cb.

Figura 2.5 Fragmento de Honor Him

Autor: Gilberto Spindola (2018)

En esta escena Lucila comienza a dialogar en el coliseo, mencionando a Maximus siendo un gran soldado de Roma y que sea recordado por muchos. La música es empática debido a que la música va a de acuerdo con la narración, Hans Zimmer desarrolla la música con el dialogo en la escena jugando con las figuras negras creando un movimiento melódico lento y preciso, ya que en la escena sigue manteniendo el afecto de tristeza por el tempo lento, con la escala de Fa# menor Eólico y aplicando un crescendo para la re exposición del tema al momento de levantar su cuerpo. También es música extradiegetica porque solo lo percibe el espectador.

Parte A1 minuto 00:42 a 01:14

En la figura 2.6 se observa la parte de la segunda A donde se hace re exposición del tema en *crescendo* que se repite desde el compás 16 hasta el compás 26 de la figura 2.7, con la misma progresión, manteniendo el leitmotiv, la misma progresión armónica, los mismos recursos melódicos-armónicos con dinámica más fuerte y ciertas variantes en cierto instrumento pero manteniendo su forma de composición básica. Por último el timbal mantiene el patrón rítmico de la melodía como acompañamiento hasta el final que hace una variación.

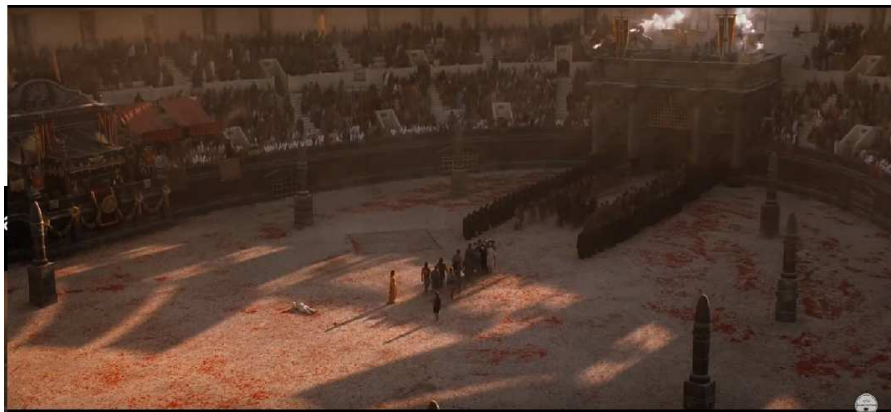


Imagen 2.3 escena de Gladiador (2000)

Dmaj7
Triada Amaj
UNISONOS Y OCTAVAS
Triada Bmin
Bmin7
Triada Emaj
LEITMOTIV
C#min
C#min
F#min

Fl. d. sop.
 Fl. d. d.
 Fl. d. ag.
 Ob.
 Cl.
 Hn.
 Hn.
 Tpt.
 Tbn.
 Tba.
 Vln. 1
 Vln. 2
 Vla.
 Vc.
 Cb.
 Timp.

Patron ritmico de movimiento
 Patron ritmico de movimiento
 Patron ritmico de movimiento y variacion
 Leitmotiv en Unisono
 Acompañamiento siguiendo la ritmica de la melodia y variacion al final

Figura 2.7 Fragmento de Honor Him

Autor: Gilberto Spindola (2018)

En esta escena Lucila ordena que lo sepulsen con honor ya que fue un soldado importante de Roma y que lo veneren, los esclavos y soldados romanos comienzan cargar el cuerpo de Maximus y llevárselo del coliseo para rendir tributo. Hans Zimmer repite este fragmento de la parte A cuando los esclavos comienzan a cargar a Maximus como un héroe que se sacrificó por los esclavos manteniendo el mismo carácter empático y con afecto de tristeza en el tempo lento con la escala de Fa# menor Eólico. También es música extradiegética porque solo lo percibe el espectador.

2.5.4 Análisis de “Now We Are Free”

TEMPO: 140 bpm

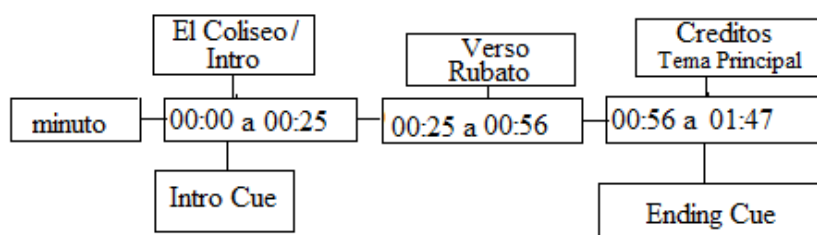


Figura 2.8 Esquema de Now We Are Free

Elaborado por: Anthony Zambrano (2019)

Inicio del cue minuto: 00:00 a 00:25 (El Coliseo/Intro)

Este tema se lo puede encontrar en el Anexo 2, en la figura 2.9 podemos observar que en la partitura, la canción está en 4/4 a un tempo de 140 bpm y la tonalidad de La Mayor, inicia con un intro en el compás 1 del tema con la triada de La Mayor como unísono y después del compás 2 al 4 podemos ver una progresión de I-V-IV de La Mayor, se podrá ver en el análisis el recurso armónico de las triadas en los violines y la viola mientras que el Violonchelo y el Contrabajo realizan voces unísonos, haciendo un acompañamiento en redondas. En cambio, en la guitarra clásica desarrolla la técnica de ostinato que es un recurso de movimiento melódico que se repite constantemente y se lo puede presenciar en la música minimalista. Y por último el recurso rítmico se puede analizar en las congas que son los responsables del acompañamiento rítmico en todo el tema, como también el bombo que marca en el tiempo fuerte seguido de un silencio de un compás.



Imagen 2.4 escena de Gladiador (2000)

Musical score for "Now We Are Free" showing various instruments and their parts. The score includes Solo, Vox, Violin I, Violin II, Viola, Violoncello, Contrabass, Harp, Classical Guitar, Congas, Bass Drum, and Tambourine. The tempo is marked as quarter note = 140. The key signature is two sharps (F# and C#). The time signature is 4/4. The score is divided into measures 1, 2, 3, and 4. The first measure is labeled "Triada Amaj". The second measure is labeled "Triada E". The third measure is labeled "Triada A". The fourth measure is labeled "Triadas D". The Solo part is marked "UNISONO". The Classical Guitar part is marked "Obstinato". The Congas and Bass Drum parts are marked "Recurso rítmico". The Tambourine part is marked "mf".

Figura 2.9 Fragmento de Now We Are Free
 Musescore (2016) recuperado de: <https://musescore.com/user/12563516/scores/2683566>

En la figura 2.10, se expone el uso de los motivos melódicos del ostinato que Hans Zimmer usa de recurso para su composición, la intención del compositor es el ritmo melódico repetitivo que emplea la guitarra clásica realizando una progresión de I-V-IV-I desde el compás 1 y usando el acorde de **La Mayor** con la raíz y la quinta, luego en el compás 2 usa los acorde **Mi Mayor** y luego regresa a **La Mayor** en el compás 3 para resolver a **Re Mayor** manteniendo el mismo ritmo melódico en el compás 4. Este recurso del obsnitato se repetirá desde el compás 1 hasta el compás 80.

En la frase melódica podemos analizar el uso de la técnica minimalista al inicio del tema del compás 1 al 8, hay que recordar que la música minimalista son motivos que se repiten constantemente. Podemos ver que la semifrase B del motivo 1 tiene una variación melódica diferente en la semifrase B del motivo 2.

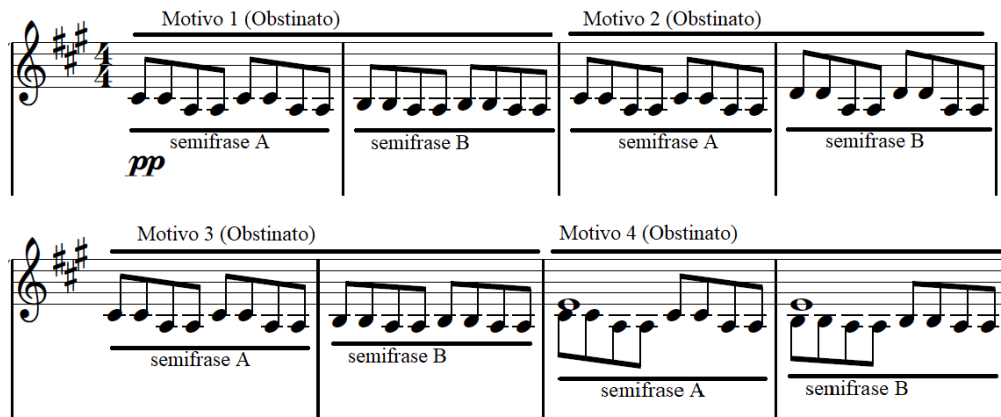


Figura 2.10 Fragmento de Now We Are Free

Muscore (2016) recuperado de: <https://musescore.com/user/12563516/scores/2683566>

En la figura 2.11, se observa que los instrumentos: conga y bombo ejecutan un patrón rítmico africano llamado Banaha.



Figura 2.11 Fragmento de Now We Are Free

Muscore (2016) recuperado de: <https://musescore.com/user/12563516/scores/2683566>

En la figura 2.12 se podrá ver el uso de las triadas desde el compás 5 comenzando con la triada de La Mayor, del compás 6 al 7 notamos que comienza a cambiar la forma de componer triadas a Drop 2, no olvidemos que el Drop 2 es un tipo de acorde que se basa en 4 notas y que consiste en que la segunda nota del acorde baja a una octava con el objetivo de embellecer la estructura del acorde , también podemos ver del compás 8 al 9 el mismo movimiento y aparte hay una progresión de V-I en la que resuelve al 9no compas. Desde el compás 5 hasta el compás 15 no se encuentra mucho movimiento melódico ya que este intro solo tiene el uso de las notas redondas hasta que el compás 16 se pueda analizar el movimiento melódico del *rubato*

The musical score for Figure 2.12 is divided into two main sections. The upper section features a string quartet (Violin I, Violin II, Viola, Violoncello, Contrabass) and a Solo part. The Solo part is marked 'Solo' and 'A Maj'. The string quartet is marked 'UNISONO' and plays a sequence of chords: 'Triadas E con DL', 'Dp2 D', 'Triadas E con DL', and 'Dp2 A con DL'. A bracket on the right side of the string quartet staves is labeled 'Octavas'. The lower section features a rhythm section with Classical Gtr, Congas, Congas II, Bass Drum, and Tambourine. The Classical Gtr part is marked 'OBSTATO' and 'Recurso ritmico'. The Congas and Bass Drum parts are also marked 'Recurso ritmico'.

Figura 2.12 Fragmento de Now We Are Free
 Muscore (2016) recuperado de: <https://musescore.com/user/12563516/scores/2683566>

En el fragmento de la figura 2.13, se puede observar una progresión de V-I-IV siendo La Mayor como el centro tonal, en el compás 10 vemos la triada de Mi Mayor 7 resolviendo hacia La Mayor en el compás 11 y luego se dirige hacia Re7 (9) durando esta triada desde el compás 12 hasta el compás 14 siendo el 4to grado de la tonalidad.

The musical score for 'Now We Are Free' (Figure 2.13) illustrates a harmonic progression over four measures. The progression is V-I-IV, with La Mayor as the tonal center. In measure 10, the E7 triad (Mi Mayor 7) is shown. In measure 11, it resolves to the A triad (La Mayor). In measure 12, it moves to the D7(9) triad (Re7), which is the fourth degree of the key. The score includes parts for Solo, Vox, Violin I, Violin II, Viola, Violoncello, Contrabass, Harp, Classical Gtr (with 'Obstinato' annotation), Congas, Congas II, Bass Drum, and Tambourine (with 'Recurso ritmico' annotation).

Figura 2.13 Fragmento de Now We Are Free

Muscore (2016) recuperado de: <https://musescore.com/user/12563516/scores/2683566>

En esta escena se observa al personaje Juba, un gladiador que fue liberado, enterrando unos muñecos que representaban a la Familia de su mejor amigo Maximus en la cual rezaba por ellos hasta su muerte. Hans Zimmer mantiene la música con carácter empático ya que va de acuerdo con la narrativa de la escena, tiene el afecto de felicidad ya que el tempo es rápido y el recurso armónico es mayor por lo que representa la libertad de Juba. También es música extradiegética porque solo lo percibe el espectador.

Secuencia minuto: 00:25 a 00:56 (Verso 1/Rubato)

En la figura 2.14, en compás del 15 al 18 el compositor ha utilizado una melodía basada en la escala de La Mayor, aquí podemos analizar las frases melódicas encima del ostinato, esto nos confirma que hay posibilidad de combinar música minimalista con contrapunto, o sea crear una frase que se mueve independientemente, las frases melódicas tienen carácter independiente y expresiva, es decir se utiliza el movimiento melódico del *rubato* mientras que la viola, violonchelo, y el contrabajo lo acompañan, también desde el compás 15 el bombo produce notas de negras en los tiempos fuertes.



Imagen 2.5 escena de Gladiador (2000)

14

Solo *mp* **UNISONO** **UNISONO** Rubato

Violin I

Violin II

Viola Triadas de A Four Way Close de E Triadas de A con DL

Violoncello

Contrabass

Classical Gtr Obstinato

Congas I **Recurso ritmico**

Congas II

Bass Drum **Recurso ritmico**

Tambourine

Figura 2.14 Fragmento de Now We Are Free
Musescore (2016) recuperado de: <https://musescore.com/user/12563516/scores/2683566>

Del compás 19 al 22, expuesto en la figura 2.15, se podrá ver la continuación del fragmento del movimiento melódico del Rubato, en la melodía que interpreta la voz solista (Solo), también se encuentra la función de voces cuartales en el violín I y II del compás 19 al compás 21 seguido de una triada de Fa# menor, el contrabajo toca la línea melódica a una octava descendente, también vemos que se encuentra una progresión de grados ascendentes de IV-V-VI y por último se podrá ver que la segunda Conga del compás 19 comienza a desarrollar notas negras seguidas.

The image shows a musical score for measures 19 to 22 of the piece 'Now We Are Free'. The score is arranged in two systems. The first system includes the Solo (voice), Violin I, Violin II, Viola, Violoncello, and Contrabass. The Solo part features a melodic line with a 'Rubato' marking. The Violin I and II parts have 'Voces cuartales' (quarter notes) in measures 19-21, followed by a 'Triada de F#' (F# minor triad) in measure 22. The Viola part has 'Svas' (sustained notes) in measures 19-21. The Violoncello and Contrabass parts have sustained notes. The second system includes the Classical Guitar, Congas, Congas II, Bass Drum, and Tambourine. The Classical Guitar part has an 'Obstinato' (ostinato) pattern. The Congas and Congas II parts have 'Recurso ritmico' (rhythmic resource) patterns. The Bass Drum and Tambourine parts have simple rhythmic patterns.

Figura 2.15 Fragmento de Now We Are Free
 Muscore (2016) recuperado de: <https://musescore.com/user/12563516/scores/2683566>

En el compás 23, en la figura 2.16, del siguiente fragmento se analiza el uso Sol# dism siendo el 7mo grado dirigiendo hacia La Mayor en el compás 24, después en el compás 25 regresa a G#dism sin embargo en el tiempo fuerte usa la triada de Mi dominante que resuelve hacia La Mayor en el compás 26.

The musical score for 'Now We Are Free' (Figure 2.16) shows a harmonic progression across measures 23 to 26. The key signature is two sharps (F# and C#). The progression is as follows:

- Measure 23: Triada G#dism (Sol# dism)
- Measure 24: Triada A maj (La Mayor)
- Measure 25: Triada G#dism (Sol# dism)
- Measure 26: Triada E (Mi dominante)
- Measure 27: Triada A maj (La Mayor)

The score includes parts for Solo, Vox, Violin I, Violin II, Viola, Violoncello, Contrabass, Harp, Classical Gtr, Congas, Congas II, Bass drum, and Tambourine. Annotations include 'Rubato' for the Solo part, 'Obstinato' for the Classical Gtr part, and 'Recurso ritmico' for the Congas and Tambourine parts.

Figura 2.16 Fragmento de Now We Are Free

Muscore (2016) recuperado de: <https://muscore.com/user/12563516/scores/2683566>

En el compás 27 y 28 del siguiente fragmento, figura 2.17, se desarrolla la progresión de II-V sin resolver hacia La Mayor, se observa que en el compás 28 se usa un acorde particular que en este caso sería el Mi7sus4, cabe destacar que el uso de este acorde es común en la música contemporánea como el Jazz, sin embargo del compás 29 a 30 se desarrolla la triada mayor de Mi Mayor.

The image shows a musical score for the piece 'Now We Are Free'. The score is arranged in a standard orchestral layout with various instruments. Key annotations include:

- Solo:** A box around the first measure of the Solo part, with the word 'Rubato' written to its right.
- UNISONO:** A blue arrow pointing left to the Violin I staff, and another blue arrow pointing right from the Violoncello staff.
- Triada de B min:** A label above the Violin I staff for the first measure.
- E7sus4:** A label above the Violin I staff for the second measure.
- Triada de E maj:** A label above the Violin I staff for the third measure.
- Obstinato:** A box around the Classical Gtr part, with the word 'Obstinato' written to its right.
- Recurso ritmico:** Three boxes around the Congas, Congas II, and Bass Drum parts, with the words 'Recurso ritmico' written to their right.

Figura 2.17 Fragmento de Now We Are Free

Muscore (2016) recuperado de: <https://muscore.com/user/12563516/scores/2683566>

A continuación en el compás 31, figura 2.18, se desarrolla el acorde de Re mayor 7 dirigiendo hacia la triada mayor de Mi en el compás 32, sin embargo se podrá observar una progresión de IV-V sin resolver al 1er grado ya que en el compás 33 se encuentra la triada menor de F# siendo el relativo de La Mayor. También en el compás 33 se podrá ver el desarrollo de la segunda conga usando corcheas en los tiempos débiles.

The image shows a musical score for the piece 'Now We Are Free'. The score is arranged in a standard orchestral layout with multiple staves. The instruments and parts are: Solo (Vocal), Vox (Vocal), Violin I, Violin II, Viola, Violoncello, Contrabass, Harp, Classical Gtr (Classical Guitar), Congas, Congas II, Bass Drum, and Tambourine. The key signature is two sharps (F# and C#), and the time signature is 4/4. The score is divided into three measures. The Solo part is marked 'Rubato' and contains a melodic line. The Classical Gtr part is marked 'Obstinato' and contains a rhythmic pattern. The Congas, Congas II, and Bass Drum parts are marked 'Recurso Ritmico' and contain rhythmic patterns. The Violin I, Violin II, Viola, and Violoncello parts are marked with chord names: Dmaj7, Triada de Emaj, and Triada de F#min. The Harp part is marked with a '5' in the first measure. The score is numbered '31' at the beginning.

Figura 2.18 Fragmento de Now We Are Free

Muscore (2016) recuperado de: <https://muscore.com/user/12563516/scores/2683566>

En este fragmento de la escena Juba comienza a despedirse de su amigo Maximus agradeciendo por haber sido liberado como al resto de los esclavos de Roma deseando que en la próxima lo pueda ver de nuevo pero no por ahora. La canción es de música empática ya que se adapta con la narrativa de la escena, tiene función emocional ya que ayuda el efecto emotivo de la escena, también tiene afecto de felicidad por el tempo rápido de 140bpm con la escala de La mayor que representa la liberación de los esclavos. También es música extradiegética porque solo lo percibe el espectador.

Secuencia 00:56 a 01:47 Ending cue (Créditos/Tema Principal)

En esta parte del tema se podrá observar que el tema comienza a usar la relativa menor de La que sería el Fa# Eólico, este fragmento del tema es similar al del tema Honor Him con el leitmotiv del personaje Maximus, en vez de ser un tema con compas 3/4 se modificó para desarrollar en 4/4 usando diferentes notas como negra con punto. En el compás 34 al 37, figura 2.19, se observa el uso de la progresión II-V-I (Fa# menor – SI menor7- Mi Mayor7) produciendo movimiento de frases melódicas, también podemos ver que el Arpa interpreta la línea melódica hacia una octava ascendente desde el compás 34 al 48. Además se podrá observar que en la Conga I se desarrolla en el compás 35 grupos de corcheas en el tiempo fuerte y en compas 36 también desarrolla el uso de las semicorcheas en el tiempo fuerte. También se podrá observar el mismo Leitmotiv que representa al personaje Maximus como anticipación al tema principal de los créditos iniciando del compás 34 hasta al compás 62 de la figura 2.23.

The image displays a musical score for the 'Now We Are Free' ending cue. The score is written in 4/4 time and features a variety of instruments. The harmonic progression is indicated by a red box at the top, showing the following chords: Triadas de F#min, F.W.C Bmin7, Triada de E Maj, Emaj7, C#min7, Emaj, and F#min. The Solo part is marked with a dynamic of *mf*. The Violin I and II parts are marked with *mp*. The Viola and Violoncello parts are also marked with *mp*. The Contrabass part is marked with *mp*. The Harp part is marked with *mp*. The Classical Gtr part is marked with *mf*. The Congas I and II parts are marked with *mf*. The Bass Drum and Tambourine parts are marked with *mf*. The score includes annotations for 'Leitmotiv' (indicated by a red arrow), 'UNISONO' (indicated by a blue arrow), and 'LEITMOTIV' (indicated by a blue arrow). The Congas I and II parts are labeled as 'Recurso rítmico'.

Figura 2.19 Fragmento de Now We Are Free
Musescore (2016) recuperado de: <https://musescore.com/user/12563516/scores/2683566>

Figura 2.20 Fragmento de Now We Are Free

Muscore (2016) recuperado de: <https://muscore.com/user/12563516/scores/2683566>

En el siguiente fragmento de la figura 2.21, se encuentra la repetición del compás 34 al 48, en el compás 49 hasta en el compás 62 de la figura 2.23 con los mismo recursos de triadas, voces unísonos, octavas ascendentes, el ostinato que interpreta la guitarra clásica y por último el ritmo de las congas.

Figura 2.21 Fragmento de Now We Are Free

Muscore (2016) recuperado de: <https://muscore.com/user/12563516/scores/2683566>

En la figura 2.22 se analiza un fragmento de la Conga en la que comienza a realizar semicorcheas en el tiempo débil del compás 50.

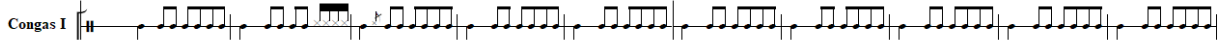


Figura 2.22 Fragmento de Now We Are Free

Musescore (2016) recuperado de: <https://musescore.com/user/12563516/scores/2683566>

59 Amaj7 Emaj. C#min C#min(11) C#min F#min

Solo Leitmotiv

Violin I

Violin II

Viola

Violoncello

Contrabass

Harp ⇒ Octava Asc.

Classical Gtr. ⇒ Obstinato

Congas I

Congas II

Bass Drum

Tambourine

Recurso ritmico

Figura 2.23 Fragmento de Now We Are Free

Musescore (2016) recuperado de: <https://musescore.com/user/12563516/scores/2683566>

Este es el final de la escena en la que se podrá ver a Juba marcharse del coliseo romano abandonado con el recuerdo, mientras que la cámara refleja el atardecer hasta que cierra la película con los créditos. La música sigue siendo empática por la narrativa de la escena, tiene la función emocional por que resalte el aspecto emotivo y dramático, el afecto es de felicidad sigue representado por el tempo rápido de 140 bpm con la armonía de La Mayor representa el afecto de felicidad por la liberación de los esclavos sin embargo, del compás 34 al compás 62 se encuentra un fragmento del tema Honor Him en la que representa a Maximus con su Leitmotiv este fragmento se realizó con la relativa menor Fa# menor Eólico por lo tanto tiene afecto de tristeza y su función se convierte metatextual porque re expone el tema principal del personaje Maximus. En conclusión el final puede representar tristeza por la muerte de Maximus y re expone el tema principal con el Leitmotiv, pero a la vez felicidad por su acto heroico de liberar a los esclavos de Roma. También es música extradiegetica porque solo lo percibe el espectador.

2.5.5 Resumen de los recursos obtenidos

De las entrevistas y el Masterclass online se obtuvieron los siguientes recursos: El uso del muro de sonido, el tempo que lo define entre 70 a 80 bpm como gusto personal del compositor, llamada y respuesta (call and response) y la autodefinición de sus composiciones como “sencillas”.

De los recursos obtenidos de los temas analizados obtuvimos recursos musicales tanto como la forma de la canción que comprenden introducciones, versos, tema principal (Leitmotiv) y Ending, recursos melódicos como el ostinato, también recursos armónicos como Drop 2, Double Lead, Octavas, también analizamos los recurso de film scoring como el uso del LeitMotiv y su análisis en cuanto a movimiento melódico y fraseo, música empática y minimalista. También pudimos constatar recursos rítmicos como el ritmo africano banaha con los instrumento de Congas, Panderetas y el bombo, recursos rítmicos de acompañamiento observado en la sección de cuerdas con su propio movimiento interválico, con esto nos servirá para crear la composición usando los recursos del compositor Hans Zimmer y recursos habituales del Film Scoring.

Tabla 2.2 Resumen de resultados de análisis de Honor Him

Secuencia	Análisis
00:00 a 00:10 (Inicio del Cue)	Música extradiegetica, Música empática con función emocional dramático, afecto de tristeza utilizando tempo lento y con la escala de Fa# menor Eólico.
00:10 a 00:42	Música extradiegetica, función emocional, afecto de tristeza, tempo lento y la escala de Fa# menor Eólico.
00:42 a 01:14 (Final Cue)	Música extradiegetica, Música empática con función emocional, tiene afecto de tristeza en el tempo lento con la escala de Fa# menor Eólico.

Elaborado por: Anthony Zambrano (2019)

Tabla 2.3 Resumen de resultados de análisis de Now We Are Free

Secuencia	Análisis
00:00 a 00:25	Música extradiegetica, Música empática, afecto de felicidad por el tempo rápido y por el recurso de la escala mayor, Función Emocional y la técnica de ostinato.
00:25 a 00:56	Música extradiegetica, Música empática, Función Empática afecto de felicidad por la escala mayor, y por el tempo rápido, la técnica de ostinato y Rubato.
00:56 a 01:47	Música extradiegetica, Música empática, Función Metatextual, afecto de tristeza escala de Fa# menor Eólico del compás 34 a 62 con la técnica Leitmotiv y afecto de felicidad por la tempo rápido.

Elaborado por: Anthony Zambrano (2019)

CAPITULO III: LA PROPUESTA

3.1 Título de la propuesta

Composición para el fragmento del corto animado “SINTEL” basándose en los recursos de orquestación de Hans Zimmer.

3.2 Justificación de la propuesta

Esta propuesta se tomó como investigación con el objetivo de transmitir conocimiento de film scoring para la persona que no tiene suficiente lenguaje musical pero que puede aprender mediante conceptos básicos y que pueda tener el interés de explorar esta carrera artística, también este proyecto busca aportar para la comunidad de compositores que tienen el interés de componer temas que buscan recursos de film scoring mediante el análisis compositivo de Hans Zimmer y el corto animado “SINTEL”. El valor de este trabajo es importante para un músico que busca ampliar su conocimiento musical sobre todo en la rama del film scoring ya que muchos compositores tienen sus propios recursos y habilidad para desarrollar un producto rentable en la carrera de cine, con la ayuda de los recursos compositivos y las herramientas que se usa a diferencia de otros recursos del Film Scoring. Este conocimiento es práctico porque se trata de experimentar los recursos que Hans Zimmer usa en sus películas para llevar a cabo un resultado.

3.3 Objetivo

Musicalizar fragmento seleccionado de la escena del corto animado “SINTEL” basándose en los recursos compositivos y sonoros del compositor Hans Zimmer.

3.4 La Escena del corto animado “SINTEL”

En el corto animado se escogió la escena final para usar el afecto de tristeza ya que tanto la escena final de Gladiador como la de SINTEL representan la pérdida de un personaje importante en la película, aquí se realizó la composición usando los recursos mediante las herramientas como programa Finale, los bancos de sonido para la exportación de archivos midi y el programa Cubase para la edición de música con el video.

3.5 Descripción

El proceso compositivo

Para este proceso, se describirán las secuencias de lo que ocurre en la escena del corto animado “SINTEL” mientras se monta la composición musical creadas por el autor Anthony Zambrano cuyos nombres de las canciones son “The Dragon” y “Final Scene”, también se describió los tipos de instrumentos que se utilizó, las técnicas de Hans Zimmer (recursos melódicos, armónicos, rítmicos) que fueron extraídos de los temas como *Now We Are Free* y *Honor Him* además de la información obtenida de entrevistas y cursos online para la escena como: “Muro de Sonido”, la función emocional de la película, el tempo, la llamada y respuesta (call and response), los recursos de film scoring como el uso de la música empática para desarrollar la escena, la música extradiegética que indica que solo lo escucha el espectador, el cue como herramienta importante que marca el inicio y el final del fragmento que se usó en el cortometraje animado, también el recurso de la teoría de los afectos que en este caso, el fragmento de la escena que se eligió representa la de tristeza (que contrario a la escena original que evoca liberación y está en tono mayor, se toma el afecto de la composición *Honor him* pero se usan los recursos antes mencionados) por lo que la canción será de manera lenta con la escala Eólica de Si menor y aparte se usó el movimiento melódico del *rubato* (tomado de *Now We Are Free*) implementando en el Violín I, siendo la nota principal del tema.

3.5.1 Creación de la composición “The Dragon”

La Canción “The Dragón”, creado por el autor Anthony Zambrano, tiene una duración de 01:10 minutos, el compás se los estableció en 3/4 (mismo compás de *Honor Him* , tempo lento 74 bpm (dentro del rango de Hans Zimmer entre 70 a 80 bpm) con afecto de tristeza, función empática y está en la tonalidad de Re, sin embargo en este tema se usó la relativa menor que sería Si menor Eólico.

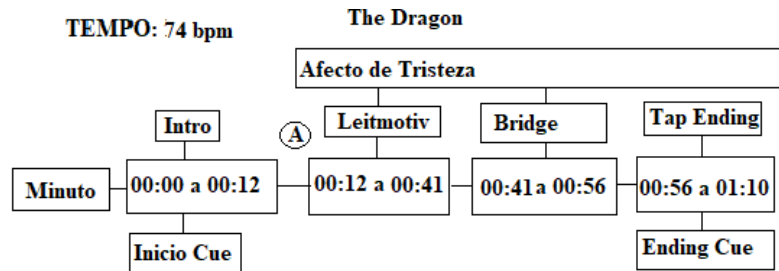


Figura 3.1 Esquema de la composición

Elaborado por Anthony Zambrano (2019)

3.5.2 Instrumentos Musicales

Para la musicalización se utilizaron ciertos instrumentos del tema *Honor Him* como la sección de cuerdas (2 violines, 1 Viola, 1 Violonchelo, 1 Contrabajo y Arpa), la sección de vientos (Flauta, Oboe y Corno Francés) y de Percusión el Timbal.

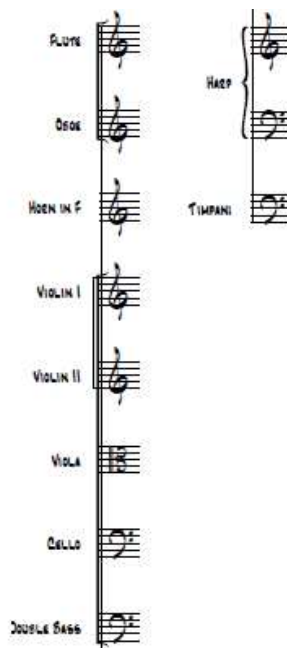


Figura 3.2 Instrumentos

Elaborado por Anthony Zambrano (2019)

La secuencia 00:00 a 00:12 Inicio del Cue

En la composición está en la tonalidad de Re mayor pero se usó el relativo menor Si menor Eólico, esta tonalidad permanecerá en todo el tema y el tempo es de 74 bpm, este tema se lo puede encontrar en el Anexo 3. Comenzando en la figura 3.3 del compás 1 al compás 5 se realizó la técnica tremolo (tomada de la introducción analizada del tema *Honor Him*) con los dos violines en lugar de la sección completo tomando solo la idea del tremolo, también se desarrolló el Two Part Soli con el violín 1 manteniendo la nota Si mientras que el violín 2 toca la escala de Si menor Eólica descendente.

SCORE **THE DRAGON** ANTHONY ZAMBRANO

The image shows a musical score for 'The Dragon' by Anthony Zambrano. The score is for a full orchestra and includes parts for Flute, Oboe, Horn in F, Violin I, Violin II, Viola, Cello, Double Bass, Harp, and Timpani. The tempo is marked as quarter note = 74. The key signature is one sharp (F#). The score is divided into measures. A red box highlights the first five measures of the Violin I and Violin II parts. Above the Violin I part, the text 'TWO PART SOLI SI MENOR' is written. A blue arrow points to the Violin II part with the word 'TREMOLLO' written next to it.

Figura 3.3 Fragmento de The Dragon

Elaborado por Anthony Zambrano (2019)



Imagen 3.1 escena de SINTEL (2010)

En esta escena se observa al dragón herido e indefenso mirando a Sintel mientras que ella apunto de matarlo se detiene y observa el ala del dragón que tiene la misma cicatriz de Scales, por lo que en ese instante lo reconoce. La música es empática por la adaptación con la narrativa, también tiene función emocional por el carácter dramático de la escena, la música es extradiegética porque solo lo percibe el espectador y también tiene afecto de tristeza por el tempo lento y la escala de Si menor Eólica.

La secuencia 00:12 a 00:41 parte A

En la figura 3.4 se podrá analizar el uso de la forma musical planteada en *Honor Him* siguiendo del intro al tema principal con su Leitmotiv respectivo, se tomaron los parámetros melódicos del Leitmotiv del tema *Honor Him* para componer este Leitmotiv (movimiento ascendente y descendente de arpeggios entre frases), en este caso el Leitmotiv representa al dragón Scales y se encuentra en la sección de vientos (Flauta, Oboe y Corno Francés) y el Arpa, tocando en voces unísonos del compás 6 al compás 13 de la figura 3.5. En el compás 6 se podrá observar el uso de triada de Si menor, mientras que del compás 7 al compás 10 se encuentra voces de Four Way Closed, en el compás 11 y 12 también se encuentra triadas y Four Way Closed en el compás 13. Dentro del acompañamiento en la sección de cuerdas se aplicó el patrón rítmico usado por Hans Zimmer y el movimiento interválico situado en el Chelo. Como recurso rítmico el timbal sigue el patrón rítmico de la melodía como en la canción *Honor Him*. En toda la sección se podrá ver que hay uso de progresión I-VI-II-V (no se siguió la progresión usada por el compositor estudiado), en el compás 11 hay un *crescendo* que hace resaltar el Leitmotiv hasta el compás 12 en la que se re expone el Leitmotiv con una dinámica mayor.

Fl. Bmin Gmaj C#min7b5
Arpeggios en movimiento ascendente y descendente

Ob. F#sus4 F# Bmin Bmin7
Arpeggios en movimiento ascendente y descendente

Fg. Gmaj7 C#min7b5 F#min7 Bmin
Arpeggios en movimiento ascendente y descendente

Figura 3.4 Fragmento de The Dragón

Elaborado por Anthony Zambrano (2019)

LEITMOTIV THE DRAGON

6 TRIADA DE BMIN F.M.C BMIN7 F.M.C GMAJ7 F.M.C C#MIN7b5 F.M.C F#MIN7 TRIADA F#sus4

Fl. Ob. Fg. UNISONO

VLA. I VLA. II VLA. Triada F#maj

Viol. Octavas Movimiento intervalico de Octavas y movimiento intervalico raiz y quinta Patron ritmico de acompañamiento

C.B. Leitmotiv

Hr. Recurso ritmico (timbal siguiendo la ritmica de la melodía)

Timb. Roll en crescendo

Figura 3.5 Fragmento de The Dragón

Elaborado por Anthony Zambrano (2019)

En la figura 3.6 se observa la re exposición del Leitmotiv y el tema que está en la figura 3.5 solo que esta en dinámica *mezzoforte*, posee la misma forma de composición resaltando los patrones rítmicos, movimientos intervalicos y patrón rítmico en el Timbal.

LEITMOTIV

12

Fl. TRIADA DE BMIN F.M.C BMIN7 F.M.C GMA7 F.M.C C#MIN7b5 F.M.C F#MIN7 TRIADA DE BMIN

Ob. UNISONO

Vln. I Patron ritmico de acompañamiento

Vln. II Patron ritmico de acompañamiento

Vla. Octavas octava 2 Octavas Octavas

C.B. Patron ritmico de acompañamiento raiz, quinta

B. Leitmotiv

Timp. Patron ritmico de la melodia

Figura 3.6 Fragmento de The Dragon

Elaborado por Anthony Zambrano (2019)

En esta escena se podrá observar al dragón Scales desangrando, mientras que Sintel al ver su reflejo en el charco de sangre, observa su envejecimiento por todos los años que ha pasado buscando a su amigo para al final cometer el error de matarlo con la lanza. La música es empática, también es extradiegética porque solo lo percibe el espectador, tiene función emocional y es de afecto de tristeza por el tempo lento y la escala de Si menor Eólica.

La secuencia 00:41 a 00:56 Puente (Bridge)

Esta sección no existe en la forma musical original, esta sección es propuesta del compositor. Se creó esta sección con el motivo del no reincidir en la exposición del Leitmotiv principal nuevamente.

En este fragmento de la figura 3.7 se podrá observar al arpa tocando una pequeña variación melódica similar al Leitmotiv como puente para llegar al Ending Cue (Cue Final) desde el compás 18 al compás 23 mientras que la sección de cuerdas (Violín 1, Violín 2, Viola, Violonchelo y contrabajo) siguiendo el mismo patrón de acompañamiento (movimiento armónico, movimiento intervalico, patrón rítmico en el timbal). En el compás 23 hay un roll en crescendo para denotar la muerte del dragón mostrada en escena, e ir al final del tema.

18

Fl.

Ob.

Hr.

Vln. I

Vln. II

Vla.

Vcl.

Cb.

Hr.

Tim.

TRIADA DE BMIN TRIADA F#MIN F.M.C GMA/7 F.M.C C#MIN7b5 F.M.C F#MIN7 TRIADA F#MIN TUDO PREY GOLU GI WENDE

Patron ritmico de acompañamiento

1 Octava Octava 2 Octavas 1 Octava

Raiz, quinta

Variacion Melodica

Patron ritmico de melodia

Figura 3.7 Fragmento de The Dragon

Elaborado por Anthony Zambrano (2019)



Imagen 3.2 escena de SINTEL (2010)

En esta escena, se observa a Sintel impactada por todo lo que está pasando en relación con Scales y el tiempo que ha pasado desde que fue raptado, ella al ver que la cueva se está derrumbando, también ve a Scales dando su último suspiro antes de morir. La música sigue siendo empática, también es extradiegetica porque solo lo percibe el espectador, tiene función emocional y afecto de tristeza por el tempo lento y la escala de Si menor Eólica.

La secuencia 00:56 a 01:10 Ending Cue

En el fragmento de la figura 3.8 se podrá observar la técnica Two Part Soli de Si menor Eólica del compás 24 al 29, el Violín 1 mantiene la nota Si, mientras que Violín 2 realiza movimientos melódico hasta que termina en una octava descendente de la nota Si.

The image shows a musical score for a scene from 'The Dragon'. The score includes staves for Flute (Fl.), Oboe (Ob.), Horn (Hn.), Violin I (Vln. I), Violin II (Vln. II), Viola (Vla.), Violoncello (Vcl.), Double Bass (D.B.), Harp (Hr.), and Timpani (Timp.). The key signature is one sharp (F#) and the time signature is 4/4. The score starts at measure 24. The Violin I part has a red box around a measure where the pitch drops an octave, indicated by a blue arrow and the word 'OCTAVA' in red. The text 'TWO PART SOLI SI MENDE' is written above the Violin I and II staves.

Figura 3.8 Fragmento de *The Dragon*
 Elaborado por Anthony Zambrano (2019)



Imagen 3.3 escena de *SINTEL* (2010)

En esta escena se podrá observar a Sintel mirando a Scales ya muerto mientras que huye de la cueva. La música sigue siendo empática y extradiegetica con función emocional, también tiene afecto de tristeza por el tempo lento y la escala Si menor Eólica.

3.5.3 Creación de la composición “Final Scene”

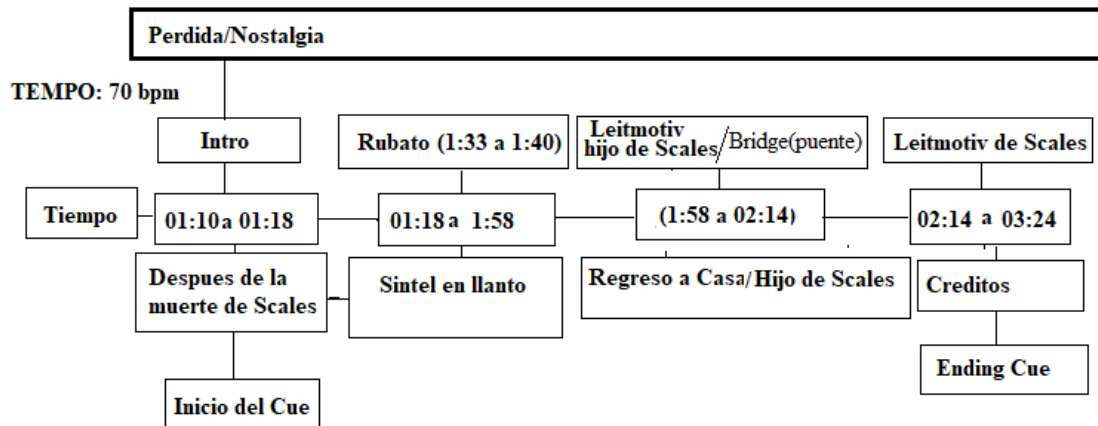


Figura 3.9 Esquema de Final Scene

Elaborado por Anthony Zambrano (2019)

3.5.4 Instrumentos Musicales

Para la musicalización se utilizaron los mismos instrumentos que en la película del Gladiador (*Now we are free*) como la sección de cuerdas (2 violines, 1 Viola, 1 Violonchelo, 1 Contrabajo), Piano, Guitarra Clásica, Percusiones como Conga, Pandereta (Tambourine) y el Timbal (*Honor Him*). Por último se le agregó una Ocarina y un Shaker como formato propio para la orquestación.

Figura 3.10 Los instrumentos

Elaborado por Anthony Zambrano (2019)

La secuencia 01:10 a 01:18 Inicio del Cue

Esta forma está tomada del tema *Now We Are Free* en la que empieza como un intro, en esta composición está en la tonalidad de Re mayor pero se usó el relativo menor Si menor Eólico, esta tonalidad permanecerá en todo el tema y el tempo es de 70 bpm, este tempo no es del tema *Now We Are Free* debido a diferentes contextos en el que está siendo el original una escena alegría por lo que de su tempo es acelerado caso contrario a esta escena cuyo contexto es triste, se designó el tempo 70 bpm que está en el rango propuesto por Hans Zimmer, este tema se lo puede encontrar en el Anexo 4.

En la figura 3.11 se desarrolla del compás 1 al compás 4 realizando una progresión armónica de I-VI-II-V que resuelve a Si menor repitiendo también del compás 5 al 8, se usó el recurso del ostinato (tomado del tema *Now We Are Free*) en la guitarra clásica para interpretar desde el compás 1 hasta el compás 36, de recurso armónico se tomó el movimiento de acordes de triada en rítmica de redondas, como Hans Zimmer realizaba para la composición de la película de *Gladiator*.

The musical score is titled "FINAL SCENE" and is by Anthony Zambrano. It is in 4/4 time with a tempo of 70 bpm. The score includes staves for Ocarina, Violin I, Violin II, Viola, Cello, Double Bass, Piano, and Classical Guitar. The guitar part is labeled "Obstinato" and the vocal part is labeled "Anacrusa del rubato". The score includes a key signature of one sharp (F#) and a time signature of 4/4. The guitar part is highlighted in red and the vocal part in purple. The score includes a key signature of one sharp (F#) and a time signature of 4/4. The guitar part is highlighted in red and the vocal part in purple.

Figura 3.11 Fragmento de Final Scene

Elaborado por Anthony Zambrano (2019)

Esta secuencia ocurre después de matar a su Compañero Scales por error y el derrumbe de la cueva, se podrá observar a la Guerrera sentada en el barranco junto a un árbol pensando en la situación de la muerte de Scales. Se le implementó música empática por que va de acuerdo con la narrativa, tiene la función emocional por aspecto dramático de la escena, también el desarrolló del afecto de tristeza por el tempo lento y la escala de Si menor Eólica adaptando con la escena dramática.



Imagen 3.4 escena de SINTEL (2010)

Secuencia 01:18 a 01:58

En la figura 3.12 se observa que el Violín 1 interpreta la melodía con la técnica del *Rubato* desde el compás 9 al 16, este *Rubato* se obtuvo del tema Now We Are Free, se mantiene acompañamiento rítmico de redondas en las cuerdas, usando triadas sobre los acordes de Si menor y Sol mayor doblando una octava descendente en el contrabajo desde el compás 9 a 12. En el compás 12 se agregó un Leitmotiv nuevo para un personaje nuevo que aparece que es el hijo de Scales, este Leitmotiv que da paso a una nueva sección es propuesta del compositor, no se encuentra en el arreglo analizado original. Para ese Leitmotiv se siguen parámetros melódicos de arpeggios ascendentes y descendentes que se encontraron en el Leitmotiv.

Se usó el recurso Call and Response de Zimmer en el Leitmotiv del hijo de Scales lo cual no resuelve melódicamente, porque según el argumento del corto animado no se sabe lo que pasara después, lo que dejara con un final abierto de lo que depare entre Sintel y el hijo de Scales. Por ultimo hay que mencionar el desarrollo de la

interpretación de la Conga, la pandereta y el bombo, que siguen con el patrón rítmico de banaha del tema Now We Are Free y comienza a emplear desde el compás 9 hasta el compás 17.

Figura 3.12 Fragmento Final Scene

Elaborado por Anthony Zambrano (2019)

En esta escena se observa el desahogo de Sintel por la pérdida de Scales, al darse cuenta que ha recorrido un largo camino por mucho y que al final todo fue en vano, en esta escena contiene emociones de melancolía y perdida. En esta escena también se desarrolló la música empática, con la función emocional por el drama de la escena, también tiene afecto de tristeza por tempo lento con la escala de Si menor Eólica.

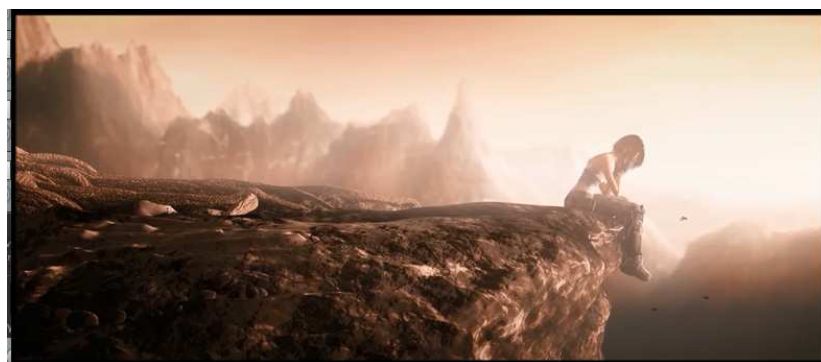


Imagen 3.5 escena de SINTEL (2010)

La secuencia 01:58 a 02:14 (Leitmotiv del Hijo de Scales/Puente)

En la figura 3.13 desde el compás 17 al compás 20, se desarrolló el Leitmotiv del hijo de Scales bajo los parámetros del Leitmotiv original como son los arpeggios de Si menor Eólico y el movimiento melódico ascendente y descendente, este motivo el piano realizando voces octavas mientras que el resto de la sección de cuerdas como la viola, violonchelo y el contrabajo hacen el mismo patrón de acompañamiento así mismo como la sección de percusión.

The image shows a musical score for the 'Final Scene' from 'The Hobbit: The Desolation of Smaug'. The score is for measures 17 to 20. The instruments listed are DRAGON, Piano (Pno.), C. Gr. (C. Gr.), C. B. (C. B.), T. (T.), T. II (T. II), and Dr. II (Dr. II). The Piano part features a purple box labeled 'Leitmotiv del hijo de Scales' and 'OCTAVAS'. The C. Gr. part has an orange box labeled 'Obstinato'. The C. B. part has a green box labeled 'Patron ritmico'. The T. part has a red box labeled 'patron ritmico banaha'. The T. II part has a green box labeled 'Patron de acompañamiento en redondas'. The Dr. II part has a green box labeled 'Patron de acompañamiento en redondas'. The score is marked 'Final Scene' and '3'.

Figura 3.13 Fragmento de Final Scene

Elaborado por Anthony Zambrano (2019)



Imagen 3.6 escena de SINTEL (2010)

En esta escena se observa cuando Sintel cansada, herida y deprimida por la muerte de Scales decide tirar sus armamentos abandonando todo, para regresar a casa sin voltear atrás, sin embargo podemos observar que el hijo de Scales ahora huérfano decide seguir a la guerrera, analizando la situación en la que quizás haya una oportunidad de la protagonista principal en la que pueda redimirse de toda culpa. La música es empática por la adaptación con la narrativa, es extradiegética porque solo lo percibe el espectador, también tiene función emocional por el carácter dramático de la escena y también tiene afecto de tristeza por el tempo lento y la escala de Si menor Eólico.

La secuencia 02:14 a 03:24 Cue Final

En la figura 3.14 desde el compás 21 al compás 33 se reexpone el Leitmotiv principal como en el tema Now We Are Free en donde los créditos se reexpone el tema principal del Gladiador (Leitmotiv), se mantiene el acompañamiento rítmico en redondas de la sección de cuerdas, se mantiene el ostinato y se obtiene variaciones rítmicas de la sección de percusión agregando un Shaker. Este tema se expone dos veces bajo los mismos parámetros terminando en el compás 36 de la figura 3.15.

Figura 3.14 Fragmento de Final Scene

Elaborado por Anthony Zambrano (2019)

The image shows a musical score for a 'Final Scene' (Figura 3.15). The score is divided into several sections, each with a red border and a label: 'TRADA BAH', 'TRADA GHAJ', 'TRADA DE C'ZIM', 'TRADA DE F'ZIM', 'FINAL SCENE', 'TRADA BAH', 'TRADA GHAJ', 'TRADA DE C'ZIM', and 'TRADA DE BAH'. The score includes parts for Soprano (Sopr.), Alto (Alto), Tenor (Tenor), Bass (Bass), Violin (Vn.), Viola (Vla.), Violoncello (Vcl.), Double Bass (D.B.), Piano (Pia.), Organ (Org.), and Percussion (C. Dr., Tam., Tam., Dr.). Annotations include 'Leitmotiv' in red, 'Patron ritmico de acompañamiento en redondas' in blue, 'Leitmotiv' in green, 'Obstinato' in orange, and 'patron de acompañamiento de percusion' in purple. The score is marked with 'mf' (mezzo-forte) and '5' at the end.

Figura 3.15 Fragmento de Final Scene

Elaborado por Anthony Zambrano (2019)



Imagen 3.7 escena de SINTEL (2010)

Este es el final de los créditos donde se mantiene la música con Leitmotiv de Scales hasta cerrar la película. La música es empática por la adaptación con la narrativa, también es extradiegética porque solo lo percibe el espectador en este caso su función es metatextual por que resalta el canción de The Dragon con el Leitmotiv de Scales y de afecto de tristeza por el tiempo lento con la escala de Si menor Eólica.

Tabla 3.1 Resumen de recursos compositivo de The Dragon para la escena de SINTEL

Secuencia	Análisis
00:00 a 00:12 Inicio del cue	Música empática, Música extradiegetica, función emocional, afecto de tristeza por el tempo lento y la escala de Si menor Eólica.
00:12 a 00:41(Leitmotiv)	Leitmotiv en crescendo música empática, Música extradiegetica, función emocional, afecto de tristeza por el tempo lento y la escala de Si menor Eólica
00:41 a 00:56 (puente)	Música empática, Música extradiegetica, función emocional, afecto de tristeza por el tempo lento y la escala de Si menor Eólica. Uso de patrón melódico en el arpa como puente para llegar al Ending cue.
00:56 a 01:10 Ending Cue	Música empática, Música extradiegetica, función emocional, afecto de tristeza por el tempo lento y la escala de Si menor Eólica.

Elaborado por: Anthony Zambrano (2019)

Tabla 3.2 Resumen de recursos compositivo de Final Scene para la escena de SINTEL

Secuencia	Análisis
01:10 a 01:18 Inicio del Cue	Música empática, Música extradiegetica, afecto de tristeza por el tempo lento y la escala de Si menor Eólico.
01:18 a 01:58	Música empática, Música extradiegetica, función emocional, afecto de tristeza por el tempo lento y escala de Si menor Eólica, Rubato.
01:58 a 02:14	Música empática, Música extradiegetica, tiene función emocional, afecto de tristeza por el tempo lento con la escala Si menor Eólica y Leitmotiv del hijo de Scales.
02:14 a 03:24 Final Cue	Música empática, extradiegetica, afecto de tristeza por tempo lento con la escala Si menor Eólica, Función Metatextual, Leitmotiv del tema principal como re exposición.

Elaborado por: Anthony Zambrano (2019)

3.6 Montaje de Audio y Video

Terminado las composiciones de los dos temas en el programa Finale 2014, se realizó exportación de cada instrumento en archivo Midi, para convertir en sonido real con el banco de sonidos de la página Web Solmire.com, ya que se exportará a un archivo mp3 de la composición ya transformada.



Figura 3.16 Exportación de Midi a Mp3.

**Elaborado por Anthony Zambrano
(2019)**

En Cubase se logró sincronizar los tiempos y editar cada audio del track del instrumento, también se pudo ajustar el audio de las escenas en la que solo permanece la sonorización de las acciones, mientras se introduce la composición realizada, en el tema *Final Scene* que fue puesto en la última escena de SINTEL se logró realizar el muro de sonido, haciendo que cada track se duplicara para ecualizar los sonidos dejando solo el eco de cada instrumento, mientras que el track original del instrumento se mantiene, también se le asignó a cada uno el efecto de reverberación logrando que el tema tuviera más cuerpo y haciendo que el efecto sonoro sea más enriquecido.



Los tracks que están marcados en azul son los duplicados, ecualizando el sonido para generar un efecto de eco y agregando reverberación para crear un sonido denso y potente.

Figura 3.17 Muro de Sonido.

Elaborado por Anthony Zambrano (2019)

CONCLUSIONES

- Las experiencias de este proyecto fueron muy interesantes, porque se adquirió conocimientos nuevos sobre el Film Scoring, además de haber obtenido información muy relevante sobre la forma de componer música para películas del famoso compositor Hans Zimmer mediante su Masterclass online y sus canciones.
- Para la realización de este trabajo se tomó en consideración los recursos tecnológicos que estén al alcance del autor, pues se debía realizar un trabajo parecido a los que realizaba el compositor Hans Zimmer, es así que se trabajó con programas como cubase, finale, y el banco de sonido SOLMIRE.
- Mediante el análisis de la música y escenas de la película “EL Gladiador”, se realizó la selección de las escenas del corto animado “SINTEL” mediante el programa Cubase. Al analizar los temas de Zimmer se obtuvieron los recursos compositivos de su música basados en lo que pasa en cada parte de las escenas.
- Finalmente se logró aplicar ciertos conceptos del Film Scoring, como también los recursos obtenidos de Hans Zimmer que fueron analizados para musicalizar el corto animado “SINTEL” como producto final, con resultados positivos de este trabajo para la comunidad de compositores de la carrera Film Scoring.

RECOMENDACIONES

Se recomienda a las personas que tienen interés de aprender estos recursos compositivos para un cortometraje o largometraje:

- Antes de comenzar con el proceso de composición es necesario que se revisen las fuentes bibliográficas y de video para la realización de la composición musical, y los recursos teóricos suficientes para asegura la calidad del producto.
- Para la realización de un trabajo de musicalización se debe contar con una máquina que pueda soportar el peso necesario para los programas de composición, grabación y edición. Si no es posible poder grabar sus propios instrumentos musicales es necesario usar como alternativas los bancos de sonidos que estén disponibles a su alcance, el internet es el mayor recurso para encontrar estas herramientas así sea de descarga gratis, o hasta pagarlas de acuerdo a su presupuesto.
- Antes de comenzar a componer la musicalización en una película es necesario analizar la historia de la película, así sea viendo el film o usando la historia escrita por la persona que dirige o produce esta película para poder entender de lo que se trata. Así también se debe considerar los aspectos emocionales de la película y sus personajes para desarrollar el tipo de música que sea favorable.
- La experiencia adquirida en la elaboración de este producto es importante. Debe incentivar a quienes tienen vocación para incursionar en esta carrera, en la que van a desarrollar sus destrezas en el arte de la música.

BIBLIOGRAFÍA

- Astudillo, A. P. (2012). “*Aplicación musical del minimalismo como elemento conceptual en ritmos ecuatorianos: Capishca, Sanjuanito, Yumbo*”. Cuenca: UNIVERSIDAD DE CUENCA, FACULTAD DE ARTES ESCUELA DE MÚSICA.
- Bennet, R. (2003). *Lexico de Musica*. Madrid: Akal.
- Cabrera, F. M. (1987). *El Metodo Inductivo*. Monterrey.
- Cripps, C. (1988). *La musica popular en el siglo XX*. Cambridge: Cambridge University Press.
- D’Angelo, P. (1999). *LA ESTETICA DEL ROMANTICISMO*. Madrid: ANTONIO MACHADO.
- Dalen, D. B., & Meyer., W. J. (1981). *Manual de técnica de la investigación educacional*. Barcelona: PAIDOS IBERICA.
- Díez, F. F. (2005). *Libro del Guión*. Fernández: Ediciones Díaz de Santos.
- Eisler, H. (1969). *El cine y la musica*. Madrid: Fundamentos.
- Fernandez, M. A. (2002). Métodos de transcripción y análisis en Etnomusicología. El concepto de Pertinencia. *Patrimonio Etnológico Musical*. Granada, Consejería de Cultura de la Junta de Andalucía, 4.
- García, M., & Bermúdez, S. (1998). Música y cine. *Scherzo Revista de musica*.
- Gonzalez, N. L. (2008). *CUARTO ESO*. Cataluña: Teide S.A.
- Haacke, N. (2018). RICHARD WAGNER Y LA MÚSICA POPULAR CINEMATOGRAFICA. *Gothe Institut*.
- Kerr, I. (2012). Shakespeare en el romanticismo musical. *Sineris*, 5.
- Maldonado, O. J. (Junio de 2009). *Composición y Producción de la Música Original para el Cortometraje Animado “El Mercader de los Sueños”*. Bogota.
- Muñoz, N. (2012). *LA!MÚSICA!PARA!CINE!COMO!HERRAMIENTA!DE!LA!* Bogota.
- Prieto, T. F. (2004). *Funciones de la musica en el cine*. Salamanca.
- Roca, F. (2004). Creatividad y comunicacion musical de las nuevas tecnologías. *Revista Científica de Comunicacion y Educación*, 35.

- Suarez, A., & Maruri, A. (2017). *Musicalizacion del corto animado "Caminandes: Llama Drama"aplicando los recursos compositivos y orquestales*. Guayaquil: Universidad Catolica Santiago de Guayaquil.
- Rosenblum, S. (1994). *TEMPO RUBATO LA UTILIZACIÓN DEL RUBATO EN LA MÚSICA DE LOS SIGLOS XVIII A XX*. Bolonia: Perfomance Practice Review.
- Sampieri, R. H. (2014). *Metodologia De La Investigación*. Mexico: McGraw Hill Education.
- Soriano, R. A. (2008). *CUARTO ESO*. Cataluña: Teide S.A.
- Wierzbicki, J. (2017). *Film Music. Oxford Bibliographies*.
- Yerro, G. D. (2011). *El analisis de la musica cinematografica como modelo para la propia creacion musical en el entorno audiovisual*. Las Palmas de Gran Canaria.

WEBGRAFÍA

- Abreu, J. L. (Diciembre de 2014). *Spenta Mexico*. Recuperado el 20 de Octubre del 2018 de [http://www.spentamexico.org/v9-n3/A17.9\(3\)195-204.pdf](http://www.spentamexico.org/v9-n3/A17.9(3)195-204.pdf)
- Andres, M. V. (29 de Junio de 2011). *Gobierno de Canarias*. Recuperado el 15 de Febrero del 2019 de <http://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/edublogs/cepisoratenerife/2011/06/29/historias-de-la-musicadel-muro-de-sonido-a-los-muros-de-una-prision/>
- Brantingham, J. (5 de Agosto de 2017). *Art of Composing*. Recuperado el 2 de Noviembre del 2018, de <https://www.artofcomposing.com/how-to-spot-a-film>
- Camps, M. (5 de Junio de 2014). Recuperado el 10 de Diciembre del 2018 de https://prezi.com/mk6bsxtxfz_/sonorizacion-y-musicalizacion/
- Galindo, D. C. (2005). *Universidad de Valladolid*. Recuperado el 10 de Diciembre del 2018 de <https://www.researchgate.net/publication/39213231>. Nueva musica para el viejo Mickey composicion y sonorizacion de un cortometraje de animacion.
- Gómez-Meire, S. (2010). *INTELIGENCIA ARTIFICIAL*. Recuperado el 30 de Octubre del 2018 de <http://www.redalyc.org/html/925/92513106006/>
- Jarro, L., Rodriguez, M., & Guerrero, W. (2006). *Universidad de San Buenaventura*. Recuperado el 2 de Noviembre del 2018 de <http://biblioteca.usbbog.edu.co:8080/Biblioteca/BDigital/40932.pdf>
- Leach, R. (3 de Agosto de 2010). *Envatotuts*. Recuperado el 5 de Noviembre del 2018 de <https://music.tutsplus.com/tutorials/an-introduction-to-film-scoring--audio-6830>
- Lozar, M. (13 de Abril de 2013). *Cuaderno de notas Música, Poesía y Libros*. Recuperado el 5 de Enero del 2019 de <http://mlozar.blogspot.com/2013/04/musica-minimalista.html>
- Mama Lisa's World.(2016) Ritmo africano *Banaha*. Recuperado el 1 de Marzo del 2019 de <https://www.mamalisa.com/?t=ss&p=4385>
- Musescore. (2018) Partitura *Honor Him*. Recuperado el 20 de Noviembre del 2018 de: <https://musescore.com/user/11191101/scores/5140851>
- Musescore. (2016) Partitura *Now We Are Free*. Recuperado el 21 de Noviembre del 2018 de: <https://musescore.com/user/12563516/scores/2683566>

- Pastor, J. (3 de Mayo de 2017). *Xataka*. Recuperado el 1 de Marzo del 2019 de <https://www.xataka.com/audio/el-formato-mp3-que-revoluciono-la-industria-musical-ya-es-libre-como-el-viento-adios-a-las-patentes>
- Pinto, I. L., & Iriarte, J. B. (2016). *Dialnet*. Recuperado el 8 de Octubre del 2018 de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5794590>
- Prieto, F. P. (2008). *Diseño De Materiales Multimedia_Web2.0*. Recuperado el 1 de Marzo del 2019 de <http://www.ite.educacion.es/formacion/materiales/107/cd/audio/audio0102.html>
- ResisZienza. (16 de Mayo de 2014). *Scire Science*. Recuperado el 10 de Noviembre del 2018 de <https://scirescience.wordpress.com/2014/05/16/tempo-compas-y-ritmo-el-latido-de-la-musica/>
- Robalino, A. (2017). *Universidad De Las Americas*. Recuperado el 2 de Junio del 2018 de <http://dspace.udla.edu.ec/bitstream/33000/7237/1/UDLA-EC-TLMU-2017-53.pdf>
- Ruiz, V. M. (3 de Junio de 2009). *Musica en el aula*. Recuperado el 10 de Junio del 2018 de <https://victormusica.wordpress.com>
- Sacco, A. (2003). *Curso de sonido*. Recuperado el 10 de Febrero del 2018 de http://files.cursodesonido.webnode.com.co/200000064-02c8a04bc8/apunte_sonido_digital.pdf
- Sadoff, R. (9 de mayo de 2006). *Cambridge Core*. Recuperado el 3 de Noviembre del 2018 de <https://www.cambridge.org/core/journals/popular-music/article/role-of-the-music-editor-and-the-temp-track-as-blueprint-for-the-score-source-music-and-souce-music-of-films/C98ADB70BDE68EE359E7A502DE62E88D>
- SheetMusicDirect (2002) Partitura de The Hours. Recuperado el 20 de Junio del 2018 de: https://www.sheetmusicdirect.com/es-ES/se/ID_No/111793/Product.aspx
- Torrijos, P. (2012). *Jotdown*. Recuperado el 5 de Julio del 2018 de <https://www.jotdown.es/2012/01/perfeccion-musica-diegetica-y-musica-extradiegetica/>
- Vargas, G. (2018). *Universidad Catolica Santiago de Guayaquil*. Recuperado el 10 de Junio del 2018 de <http://www.ucsg.edu.ec/art/c240242/>
- Yannucci, L. (20 de Noviembre de 2016). *Mama Lisa's World*. Recuperado el 1 de Marzo del 2019 de <https://www.mamalisa.com/?t=ss&p=4385>
- Zimmer, H. (16 de Noviembre de 2016). *Masterclass*. Recuperado 10 de Mayo del 2018 de: <https://www.masterclass.com/classes/hans-zimmer-teaches-film-scoring/enrolled>

Zimmer, H. (10 de Septiembre de 2018). La Sorprendente Vida de Hans Zimmer (Entrevista a Hans Zimmer) | Jaime Altozano. (J. Altozano, Entrevistador) Recuperado 5 de Septiembre del 2018 de: <https://www.youtube.com/watch?v=Z8K0fRhgrTo>

Zurschmitten, G. (2011). *Sociedad Argentina Para Las Ciencias Cognitivas de la Musica*. Recuperado el 27 de Octubre del 2018 de: <http://sacom.org.ar/v2016/sites/default/files/102.Zurschmitten.pdf>

FILMOGRAFÍA

Gladiator (2000) Ridley Scott (Dir) Produccion: Scott Free Productions, Distribución en UK, USA: Dreamworks y Universal Pictures. Recuperado el 5 de Mayo del 2018 de: https://xmovies08.org/watch?v=Gladiator_2000_1080#video=qg8adzvovyZb8upAi_MeQ6gMA8XPw0qqt0W3lBNtGQ

SINTEL (2010) Colín Levy (Dir) (2010) Netherlands: Blender Foundation Libre de derecho bajo licencia de Licencia Creative Commons 3.0. Disponible en: <https://cloud.blender.org/p/sintel/>. Recuperado del 10 de Mayo del 2018 de: <https://www.youtube.com/watch?v=eRsGyueVLvQ&t=681s>

ANEXO 1 Honor Him

Honor Him- Hornra-o (O Gladiador) - Hans Zimmer

The musical score is for the piece "Honor Him" by Hans Zimmer. It is written in 3/4 time with a key signature of two sharps (D major). The tempo is marked "lento" with a quarter note equal to 70 (q = 70). The score includes parts for Flauta (Flute), Flauta doce Soprano F (Soprano Flute), Flauta doce C (C Flute), Flauta doce F (F Flute), Oboé (Oboe), Clarinetas Bb (B-flat Clarinets), Trompa 1 F (Trumpet 1 F), Trompa 2 F (Trumpet 2 F), Trompetas Bb (B-flat Trumpets), Trombones (Trombones), Tuba, Piano, Violino 1 (Violin 1), Violino 2 (Violin 2), Viola, Violoncelo (Cello), and Contrabaixo (Double Bass). The piano part features a sequence of chords labeled A, E, A, E. The string parts play sustained chords throughout the piece.

5

Fl.
Fl. d. sop.
Fl. d. d.
Fl. d. ag.
Ob.
Cl.
Hn.
Hn.
Tpt.
Tbn.
Tba.
Piano
Vln. 1
Vln. 2
Vla.
Vc.
Cb.

Detailed description: This page of a musical score, numbered 5 at the top left, contains 17 staves. The instruments are: Flute (Fl.), Flute in D (Fl. d. sop.), Flute in C (Fl. d. d.), Flute in A (Fl. d. ag.), Oboe (Ob.), Clarinet (Cl.), Horn in F (Hn.), Horn in E-flat (Hn.), Trumpet (Tpt.), Trombone (Tbn.), Trombone in C (Tba.), Piano (Piano), Violin 1 (Vln. 1), Violin 2 (Vln. 2), Viola (Vla.), Violoncello (Vc.), and Contrabass (Cb.). The score is in a key signature of two sharps (F# and C#) and a common time signature. The woodwinds and strings play sustained notes, while the piano part features chords and arpeggiated figures. The Tuba (Tba.) part includes specific fingering instructions: F# (first finger), A/E (second finger), B/D (third finger), E (fourth finger), E (fourth finger), F# (first finger), E (fourth finger), and D (third finger).

11

Fl.

Fl. d. sop.

Fl. d. d.

Fl. d. ag.

Ob.

Cl.

Hn.

Hn.

Tpt.

Tbn.

Tba.

A/C#

Vln. 1

Vln. 2

Via.

Vc.

Cb.

16

Fl.

Fl. d. sop.

Fl. d. d.

Fl. d. ag.

Ob.

Cl.

Hn.

Hn.

Tpt.

Tbn.

Tba.

Vln. 1

Vln. 2

Vla.

Vc.

Cb.

F# A/E Bb E E F# E F#

22

Fl.
Fl. d. sop.
Fl. d. d.
Fl. d. ag.
Ob.
Cl.
Hn.
Hn.
Tpt.
Tbn.
Tba.
Piano
Vln. 1
Vln. 2
Vla.
Vc.
Cb.

D A/C# Bb Eb G# F#

Detailed description: This page of a musical score, numbered 22, contains 17 staves. The top five staves are for woodwinds: Flute (Fl.), Flute in D (Fl. d. sop.), Flute in C (Fl. d. d.), Flute in A (Fl. d. ag.), and Oboe (Ob.). The next three staves are for brass: Horn in F (Hn.), Horn in E-flat (Hn.), Trumpet (Tpt.), Trombone (Tbn.), and Tuba (Tba.). The piano part is on the next staff, with chord symbols D, A/C#, Bb, Eb, G#, and F# written below it. The bottom five staves are for strings: Violin 1 (Vln. 1), Violin 2 (Vln. 2), Viola (Vla.), Violoncello (Vc.), and Contrabass (Cb.). The score is in a key signature of three sharps (F#, C#, G#) and a common time signature (C). The music consists of quarter and eighth notes, with some rests and dynamic markings.

ANEXO 2 Now We Are Free

♫ Gladiator - Now We Are Free

transcribed by transcription2

♩ - 140

Solo

Vox

Violin I

Violin II

Viola

Violoncello

Contrabass

Harp

Classical Guitar

Congas

Congas

Bass Drum

Tambourine

5

The image shows a musical score for five systems. The first system consists of two staves with chords. The second system consists of four staves, with the top two containing chords and the bottom two containing a melodic line. The third system consists of two staves with rests. The fourth system consists of two staves with a rhythmic pattern. The fifth system consists of three staves with a rhythmic pattern.

10

The musical score consists of several systems. The first system has two staves: a vocal line with a treble clef and a piano accompaniment with a treble clef. The second system has four staves: a vocal line with a treble clef, a piano accompaniment with a treble clef, a piano accompaniment with a bass clef, and a piano accompaniment with a bass clef. The third system has two staves: a vocal line with a treble clef and a piano accompaniment with a treble clef. The fourth system has four staves: a piano accompaniment with a treble clef, a piano accompaniment with a treble clef, a guitar part with a treble clef, and a guitar part with a bass clef. The music is in 4/4 time and the key signature has two sharps (F# and C#).

14

Musical score for measures 14-17. The score is in G major (one sharp) and 3/4 time. It features a vocal line and piano accompaniment. The piano part includes a right-hand melody and a left-hand bass line. The vocal line has a melodic line with lyrics. The piano accompaniment includes a right-hand melody and a left-hand bass line. The score is marked with dynamics such as *mp* and *mf*.

19

The musical score for measures 19-22 is organized into five systems. The first system (measures 19-20) consists of two staves. The second system (measures 21-22) consists of four staves. The third system (measure 23) consists of one staff. The fourth system (measures 24-25) consists of two staves. The fifth system (measures 26-27) consists of three staves. The music is in a key with two sharps and a 4/4 time signature.

23

The musical score consists of four systems of staves. The first system has two staves: a vocal line in treble clef and a piano accompaniment line in bass clef. The second system has four staves: two vocal lines (treble and bass clefs) and two piano accompaniment lines (treble and bass clefs). The third system has two staves: a vocal line in treble clef and a piano accompaniment line in bass clef. The fourth system has four staves: a vocal line in treble clef, a piano accompaniment line in bass clef, and two additional staves for piano accompaniment in bass clef. The key signature is two sharps (F# and C#), and the time signature is 4/4. The score includes various musical notations such as notes, rests, slurs, and dynamic markings.

27

The musical score consists of several systems. The first system shows a vocal line with a melodic phrase and a piano accompaniment with sustained chords. The second system continues the piano accompaniment with a more active bass line. The third system features a single treble clef staff with a melodic line. The fourth system includes a piano accompaniment with a rhythmic pattern of eighth notes. The fifth system shows a vocal line with a rhythmic pattern of eighth notes. The sixth system features a piano accompaniment with a rhythmic pattern of eighth notes. The seventh system shows a vocal line with a rhythmic pattern of eighth notes. The eighth system features a piano accompaniment with a rhythmic pattern of eighth notes. The ninth system shows a vocal line with a rhythmic pattern of eighth notes. The tenth system features a piano accompaniment with a rhythmic pattern of eighth notes. The eleventh system shows a vocal line with a rhythmic pattern of eighth notes. The twelfth system features a piano accompaniment with a rhythmic pattern of eighth notes. The thirteenth system shows a vocal line with a rhythmic pattern of eighth notes. The fourteenth system features a piano accompaniment with a rhythmic pattern of eighth notes. The fifteenth system shows a vocal line with a rhythmic pattern of eighth notes. The sixteenth system features a piano accompaniment with a rhythmic pattern of eighth notes. The seventeenth system shows a vocal line with a rhythmic pattern of eighth notes. The eighteenth system features a piano accompaniment with a rhythmic pattern of eighth notes. The nineteenth system shows a vocal line with a rhythmic pattern of eighth notes. The twentieth system features a piano accompaniment with a rhythmic pattern of eighth notes. The twenty-first system shows a vocal line with a rhythmic pattern of eighth notes. The twenty-second system features a piano accompaniment with a rhythmic pattern of eighth notes. The twenty-third system shows a vocal line with a rhythmic pattern of eighth notes. The twenty-fourth system features a piano accompaniment with a rhythmic pattern of eighth notes. The twenty-fifth system shows a vocal line with a rhythmic pattern of eighth notes. The twenty-sixth system features a piano accompaniment with a rhythmic pattern of eighth notes. The twenty-seventh system shows a vocal line with a rhythmic pattern of eighth notes. The twenty-eighth system features a piano accompaniment with a rhythmic pattern of eighth notes. The twenty-ninth system shows a vocal line with a rhythmic pattern of eighth notes. The thirtieth system features a piano accompaniment with a rhythmic pattern of eighth notes.

31

The musical score consists of five systems of staves. The first system (measures 31-32) shows a vocal line in the upper staff and a piano accompaniment in the lower staff. The piano accompaniment has a right-hand part with a melodic line and a left-hand part with a bass line. The second system (measures 33-34) continues the vocal and piano parts. The third system (measure 35) shows the vocal line and piano accompaniment. The fourth system (measures 36-37) features a more active piano part with a right-hand melody and a left-hand bass line. The fifth system (measures 38-39) continues the piano part with a right-hand melody and a left-hand bass line. Dynamics include *mf*, *mp*, and *f*.

36

The musical score consists of several systems. The first system has two staves: a vocal line in the upper staff and a piano accompaniment in the lower staff. The second system has four staves: two vocal lines in the upper two staves and two piano accompaniment staves in the lower two staves. The third system has one staff with a vocal line. The fourth system has one staff with a piano accompaniment. The fifth system has one staff with a guitar part. The sixth system has three staves: a guitar part in the upper staff and two piano accompaniment staves in the lower two staves. The music is in a key with two sharps (F# and C#) and a 2/4 time signature. The score includes various musical notations such as notes, rests, beams, and slurs.

This musical score is arranged in a system of five staves. The top two staves are for the piano, with the right hand in the upper staff and the left hand in the lower staff. The bottom three staves are for the strings, with the first staff being the Violin I part, the second the Violin II part, and the third the Cello/Double Bass part. The music is in a key with three sharps (F#, C#, G#) and a 4/4 time signature. The piano part features a melodic line with some grace notes and a bass line with sustained notes. The string part provides a rhythmic accompaniment with a consistent eighth-note pattern in the upper strings and a more active bass line.

44

The image shows a musical score for measures 44 through 47. The score is organized into four systems. The first system consists of two staves. The second system consists of five staves, including a grand staff (treble and bass clefs) and three additional staves. The third system consists of two staves. The fourth system consists of four staves, including a grand staff and two additional staves. The notation includes various note values, rests, and ornaments. The key signature is two sharps (F# and C#), and the time signature is 4/4. The score is written in black ink on a white background.

49

f young girl

mf

mf

mf

mf

mf

mf

mf

mf

mf

34

woman

The musical score is arranged in five systems. The first system contains two staves: a vocal line in treble clef with the lyrics "woman" and a piano accompaniment in treble clef. The second system contains three staves: a vocal line in treble clef, a piano accompaniment in bass clef, and a piano accompaniment in bass clef. The third system contains two staves: a vocal line in treble clef and a piano accompaniment in bass clef. The fourth system contains two staves: a piano accompaniment in treble clef and a piano accompaniment in bass clef. The fifth system contains three staves: a piano accompaniment in treble clef, a piano accompaniment in bass clef, and a piano accompaniment in bass clef.

59

The musical score consists of several systems. The first system has two staves: a vocal line with lyrics 'di' and a piano accompaniment. The second system has four staves: two vocal lines with lyrics 'di' and 'di', and two piano accompaniment staves. The third system has one staff with a vocal line and lyrics 'di'. The fourth system has two staves: a piano accompaniment staff with a complex rhythmic pattern and a drum set staff with a simple rhythmic pattern. The fifth system has three staves: a piano accompaniment staff, a drum set staff, and a bass line staff.

ANEXO 3 The Dragon

THE DRAGON

SCORE

ANTHONY ZAMBRANO

$\text{♩} = 74$

FLUTE

OBOE

HORN IN F

VIOLIN I

VIOLIN II

VIOLA

CELLO

DOUBLE BASS

HARP

TIMPANI

TWO PART SOLI

2

TRIADA DE BMIN7 FOUR WAY CLOSED GMAJ7 FOUR WAY CLOSED CMIN7b5 TRIADA F#5b64

THE DRAGON

FL.

OB.

HN.

VLN. I

VLN. II

VLA.

Vc.

C.B.

HP.

TIMP.

Detailed description of the musical score: The score is for a piece titled 'THE DRAGON'. It is written in G major (one sharp) and 4/4 time. The score includes parts for Flute (FL.), Oboe (OB.), Horn (HN.), Violin I (VLN. I), Violin II (VLN. II), Viola (VLA.), Violoncello (Vc.), Double Bass (C.B.), Harp (HP.), and Timpani (TIMP.). The score is divided into three sections: 'TRIADA DE BMIN7' (measures 1-4), 'FOUR WAY CLOSED GMAJ7' (measures 5-8), and 'FOUR WAY CLOSED CMIN7b5' (measures 9-12). The final section, 'TRIADA F#5b64', starts at measure 13. The score includes dynamic markings such as 'p' (piano) and 'mf' (mezzo-forte). The Flute, Oboe, and Horn parts have a '2' marking below the first measure. The Violin I and II parts have a '22' marking below the first measure. The Viola, Violoncello, and Double Bass parts have a '22' marking below the first measure. The Harp and Timpani parts have a '2' marking below the first measure. The score is numbered '2' at the top left.

THE DRAGON

3

Fl.

Ob.

Hn.

Vln. I

Vln. II

Vla.

Vc.

D.B.

Hp.

Timp.

14

mf

f

4

THE DRAGON

The musical score is arranged in a standard orchestral layout. The instruments and their parts are as follows:

- FL.** (Flute): Rests throughout the section.
- OB.** (Oboe): Rests throughout the section.
- HN.** (Horn): Rests throughout the section.
- VLN. I** (Violin I): Plays a melodic line with a long note in the second measure, followed by a series of five notes with slurs and accents in the subsequent measures.
- VLN. II** (Violin II): Mirrors the Violin I part, playing a similar melodic line.
- VLA.** (Viola): Rests throughout the section.
- VO.** (Voice): Rests throughout the section.
- C.B.** (Double Bass): Rests throughout the section.
- HP.** (Harp): Plays a short arpeggiated figure in the first measure, then rests.
- TIMP.** (Timpani): Plays a rhythmic pattern in the first measure, then rests.

Dynamic markings include *f* (forte) and *pp* (pianissimo) in the Violin I and II parts. The score is written in a key signature of two sharps (D major) and a common time signature.

ANEXO 4 Final Scene

FINAL SCENE

ANTHONY ZAMBRANO

INTRO $\text{♩} = 70$

OBOE

TRIADA BMIN TRIADA GMAJ TRIADA DE C#DIM TRIADA DE F#MIN TRIADA BMIN TRIADA GMAJ TRIADA DE C#DIM TRIADA DE F#MIN

VIOLIN I

VIOLIN II

VIOLA

CELLO

DOUBLE BASS

PIANO

CLASSICAL GUITAR

CONCA PANDE

TIMPANI

TAMBOURINE

DANZERS

RUBATO **FINAL SCENE**

The score is for a final scene, marked **RUBATO** and **FINAL SCENE**. It features the following instruments and parts:

- Violins I & II:** Violin I has a melodic line with a **TRIADA BMIN** (B-minor triad) and Violin II has a **TRIADA GMaj** (G-major triad).
- Viola:** Sustained notes.
- Violoncello (Vc.) & Double Bass (D.B.):** Sustained notes.
- Piano (Pno.):** Remains silent until the end, where it plays **OCTAVAS** (octaves).
- Cello/Guitar (Cu. Gtr.):** Rapid sixteenth-note accompaniment.
- Clarinet in B-flat (C. Bb.):** Similar rapid sixteenth-note accompaniment.
- Trumpet (Timp.):** Sustained notes.
- Tam-tam (Tamb.):** Rhythmic accompaniment.
- Drum (Dr.):** Remains silent.

Dynamic markings include *p* (piano) and *mf* (mezzo-forte).

Musical score for the Final Scene, page 3. The score includes the following parts:

- Dragon**: Empty staff.
- Viol. I**: Empty staff.
- Viol. II**: Empty staff.
- Viola**: Empty staff with chordal markings: TRIADA BMIN, TRIADA CMaj, TRIADA DE Cédim, TRIADA DE Fémim.
- Vcl.**: Empty staff.
- D.B.**: Empty staff.
- Pno.**: Piano part with *p* dynamics. Includes markings for **OCTAVAS** and **STAS** with *mf* dynamics.
- Cl. Gm.**: Clarinet in G major part with *mf* dynamics.
- C. Bk.**: Contrabass part.
- Tnc.**: Trombone part.
- Tim.**: Timpani part.
- Sn.**: Snare Drum part.

Page number 27 is indicated at the bottom left of the score.

4 **CREDITS**

TRIADA BMIN TRIADA GMAJ TRIADA DE CÉDIM TRIADA DE FÉMIN FINAL SCENE TRIADA BMIN TRIADA GMAJ TRIADA DE CÉDIM TRIADA DE BMIN

Vcl. I

Vcl. II

Vla.

Vc.

D.B.

Pno.

STAS

C. Cm.

C. Db.

Trpt.

Tuba.

Dr.



**Presidencia
de la República
del Ecuador**



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



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

DECLARACIÓN Y AUTORIZACIÓN

Yo, **Zambrano Vidal, Anthony Alessandro**, con C.C: # 0919660944 autor/a del trabajo de titulación: **Composición musical para el corto animado “SINTEL” basándose en los recursos compositivos de Hans Zimmer** previo a la obtención del título de **Licenciado en Música** en la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.

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

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

Guayaquil, 20 de Marzo del 2019

f. _____

Nombre: **Zambrano Vidal, Anthony Alessandro**

C.C: 0919660944

REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

FICHA DE REGISTRO DE TESIS/TRABAJO DE TITULACIÓN

TEMA Y SUBTEMA:	Composición musical para el corto animado "SINTEL" basándose en los recursos compositivos de Hans Zimmer		
AUTOR(ES)	Zambrano Vidal, Anthony Alessandro		
REVISOR(ES)/TUTOR(ES)	Valdiviezo Dávila, Liana Gardenia		
INSTITUCIÓN:	Universidad Católica de Santiago de Guayaquil		
FACULTAD:	Artes y Humanidades		
CARRERA:	Música		
TÍTULO OBTENIDO:	Licenciado en Música		
FECHA DE PUBLICACIÓN:	20 de Marzo del 2019	No. DE PÁGINAS:	107
ÁREAS TEMÁTICAS:	Musicalización, Fusión, Composición.		
PALABRAS CLAVES/ KEYWORDS:	Film Scoring, Recursos compositivos, Temas musicales, Hans Zimmer, Fusión, Banda sonora.		

RESUMEN/ABSTRACT (150-250 palabras):

Este trabajo de titulación se realizó con el motivo de experimentar una forma de fusionar recursos compositivos de Hans Zimmer para el desarrollo de una composición de una banda sonora para un cortometraje. Pretendemos que este producto sea de uso para la comunidad de compositores dentro o fuera del país que tenga que ver con la rama del Film Scoring, y también con el propósito de aportar un producto novedoso para la carrera de Música de la Facultad de Artes y Humanidades de la Universidad Católica Santiago de Guayaquil. Para esto se tuvo que efectuar un análisis sobre los recursos compositivos que Hans Zimmer usaba para la realización de sus temas musicales para las películas y como se podrían usar estos recursos para el desarrollo de este producto. Este estudio se llevó a cabo en el semestre B-2018 y el enfoque del estudio fue cualitativo, pues se usó recolección de información y las siguientes herramientas: el video del Masterclass de Hans Zimmer, transcripción de dos temas musicales, análisis de audio y video de la película "Gladiator", y por último se realizó la composición de los temas musicales con los recursos compositivos de Hans Zimmer que se analizaron para el corto animado "SINTEL".

ADJUNTO PDF:	<input checked="" type="checkbox"/> SI	<input type="checkbox"/> NO
CONTACTO CON AUTOR/ES:	Teléfono: +593-998080586	E-mail: anthonyzambranov@gmail.com
CONTACTO CON LA INSTITUCIÓN (COORDINADOR DEL PROCESO UTE)::	Nombre: Alex Fernando Mora Cobo	
	Teléfono: +593-998670248	
	E-mail: alexmorac77_75@hotmail.com	
SECCIÓN PARA USO DE BIBLIOTECA		
Nº. DE REGISTRO (en base a datos):		
Nº. DE CLASIFICACIÓN:		
DIRECCIÓN URL (tesis en la web):		