



Buluc Chabtan

Taanij

Por: Rodrigo Salgado





Para la elaboración OST Utilice las anotaciones brindadas por el grupo de Tesis por medio de su script que me enviaron para poder realizar la siguiente música.

Se tomaran en cuenta los siguientes puntos utilizados para la realización musical del siguiente archivo: Ambientación y nombre, Utilización de los implementos requeridos, Instrumentos utilizados y Aplicaciones utilizadas

1. Ambientación y nombre: La ambientación estaría situada en el templo del dios "Buluc Chabtan" conocido como el dios de la violenta muerte y de la guerra maya, por lo que decidí ponerle el nombre de el mismo dios de la guerra maya (Buluc Chabtan) y la palabra casa (Taanaj) lo que daría un resultado a "la casa de Buluc Chabtan "
2. Utilización de los implementos requeridos: En este archivo musical para poder lograr una mejor inmersión para el jugador, utilice los datos propuestos por mi parte para lograr la inmersión sonora de un templo maya, como animales utilice sonidos de "Hormigas" y "ciempiés" y para el sonido ambiente utilice sonidos de "piedras moviéndose" y "cuchillos afilándose".





3. Instrumentos utilizados: En esta ocasión utilice 2 instrumentos más tradicionales progenitores de la cultura maya.

1. Flauta Nativa Ashar.

2. Un huehuetl.

4. Aplicaciones utilizadas: Para poder hacer el archivo musical se utilizó de manera principal la aplicación “Audacity” y utilizando algunos archivos sin derecho de autor para poder lograr los sonidos ambientes.

