

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ

Colegio de Música

Spring y Westworld

Armando David Tapia Arboleda

Artes Musicales

Trabajo de fin de carrera presentado como requisito
para la obtención del título de
Licenciado en Artes Musicales, itinerario en Composición para Medios
Contemporáneos

Quito, 1 de Mayo del 2021

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ

Colegio de Música

**HOJA DE CALIFICACIÓN
DE TRABAJO DE FIN DE CARRERA**

Spring y Westworld

Armando David Tapia Arboleda

Nombre del profesor, Título académico

**Manuel García Albornoz, M.M.
Nelson García, Compositor**

Quito, 1 de Mayo del 2021

DERECHOS DE AUTOR

Por medio del presente documento certifico que he leído todas las Políticas y Manuales de la Universidad San Francisco de Quito USFQ, incluyendo la Política de Propiedad Intelectual USFQ, y estoy de acuerdo con su contenido, por lo que los derechos de propiedad intelectual del presente trabajo quedan sujetos a lo dispuesto en esas Políticas.

Asimismo, autorizo a la USFQ para que realice la digitalización y publicación de este trabajo en el repositorio virtual, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Nombres y apellidos: Armando David Tapia Arboleda

Código: 00203041

Cédula de identidad: 1724016199

Lugar y fecha: Quito, Mayo de 2021

ACLARACIÓN PARA PUBLICACIÓN

Nota: El presente trabajo, en su totalidad o cualquiera de sus partes, no debe ser considerado como una publicación, incluso a pesar de estar disponible sin restricciones a través de un repositorio institucional. Esta declaración se alinea con las prácticas y recomendaciones presentadas por el Committee on Publication Ethics COPE descritas por Barbour et al. (2017) Discussion document on best practice for issues around theses publishing, disponible en <http://bit.ly/COPETHeses>.

UNPUBLISHED DOCUMENT

Note: The following capstone project is available through Universidad San Francisco de Quito USFQ institutional repository. Nonetheless, this project – in whole or in part – should not be considered a publication. This statement follows the recommendations presented by the Committee on Publication Ethics COPE described by Barbour et al. (2017) Discussion document on best practice for issues around theses publishing available on <http://bit.ly/COPETHeses>.

RESUMEN

Este documento describe el proceso creativo que se llevó a cabo para la composición musical del cortometraje “Spring” y para la escena de persecución de la serie “Westworld”. Se profundizará en la investigación previa que se realizó, en las herramientas compositivas que se utilizaron y los diferentes enfoques que se emplearon para que la música funcione apropiadamente en relación con la imagen.

Palabras clave: Composición, Proceso, Creativo, Enfoques, Música.

ABSTRACT

This document describes the creative process that took place for the musical composition of the short film "Spring" and for the chase scene of the series "Westworld". It will delve into the previous research that was carried out, the compositional tools and the different approaches that were used to make the music work properly in relation to the image.

Key words: Composition, Process, Creative, Approaches, Music.

TABLA DE CONTENIDO

1. Introducción	8
2. Herramientas de trabajo	9
3. Desarrollo de trabajo	9
3.1. Spring	9
3.1.1. Sinopsis.	9
3.1.2. Investigación.	9
3.1.3. Estructuración de personajes y escenas	10
3.1.3.1. <i>Escena 1.</i>	11
3.1.3.2. <i>Escena 2.</i>	11
3.1.3.3. <i>Escena 3.</i>	11
3.1.3.4. <i>Escena 4.</i>	12
3.1.4. Armonía y ritmo.	12
3.2. Westworld	13
3.2.1. Sinopsis.	13
3.2.2. Investigación.	14
3.2.3. Estructuración de personajes y escenas	15
3.2.3.1. <i>Etapa 1.</i>	16
3.2.3.2. <i>Etapa 2.</i>	16
3.2.3.3. <i>Etapa 3.</i>	16
3.2.4. Armonía y ritmo	16
4. Conclusión	18
5. Referencias bibliográficas	19
6. Anexo a: Spotting Session	20
7. Anexo b: Fotos de Herramientas de Trabajo	22

1. INTRODUCCIÓN

Este proyecto de tesis final está dividido en dos productos audiovisuales. El primero es el cortometraje “Spring” (Goralcyk, 2019), este es una composición orquestal que busca emular el sonido de una orquesta real a través de instrumentos virtuales. La meta es poder crear una banda sonora que suene lo más parecido a una orquesta real. La segunda parte de este proyecto, es la musicalización de una escena de acción de la serie “Westworld” (Nolan y Joy, 2016), donde el eje principal es el diseño de sonido y la síntesis. Estas dos composiciones conforman la culminación de cuatro años de estudio en la carrera de Composición para Medios Contemporáneos de la Universidad San Francisco de Quito.

2. HERRAMIENTAS DE TRABAJO

Este proyecto se grabó utilizando la estación de audio digital Logic Pro X, la interface de audio Focusrite Scarlett 2i2 y como fuente de sonido los monitores KRK Rokit 6. También se utilizaron varias bibliotecas de instrumentos virtuales como: BBC Symphony Orchestra, Futura, Snapback y 808 Flex. Adicionalmente se utilizó un teclado Roland Juno Gi y un sintetizador Moog sub 37. (Véase en Anexo B)

3. DESARROLLO DE TRABAJO

3.1. Spring

3.1.1. Sinopsis.

Este cortometraje trata sobre una joven pastora y su perro, que les toca guiar a unos antiguos espíritus del bosque, que están a cargo del cambio de estaciones de invierno a primavera y así continuar con el ciclo de la vida. Es una historia con un tono poético dirigido por Andy Goralczyk, quien se inspiró en su infancia vivida en las montañas de Alemania.

3.1.2. Investigación.

La preparación previa para componer la música de “Spring”, fue investigar qué tipo de instrumentos utilizan las bandas sonoras para películas o cortometrajes animados. Se investigó el soundtrack de películas de Hayao Miyazaki, director de animación japonés. Las películas que sirvieron de guía fueron: La Princesa Mononoke (Miyazaki, 1997), El Viaje de Chihiro (Miyazaki, 2001) y Nausicaä del Valle del Viento (Miyazaki, 1984). El compositor de las bandas sonoras de estas tres películas es Joe Hisaishi, él utiliza muchos instrumentos tradicionales japoneses como el Taiko o el Koto. Estos instrumentos percutivos agregan nuevas sonoridades a este tipo de animaciones, dando así herramientas para crear nuevos sonidos y ampliar las posibilidades compositivas (Berraondo y Jiménez, 2019). Otras de las características

más importantes de la música de Joe Hisaishi son sus leitmotifs, los cuales, en su gran mayoría, están doblados en varias octavas por diferentes instrumentos de la orquesta. Esto puede sonar bastante básico, pero utilizar esta técnica ayuda a realzar cualquier melodía y por lo tanto que el espectador puede familiarizarse fácilmente con esa serie de notas y motivos. El compositor Robert O. Rusli comenta sobre esta técnica: “Another way he achieves this emotionality is by writing his original motifs and melodies in octaves. This use of octaves expands the score’s range in motion, allowing it more options in orchestration color” (O. Rusli, 2010).

La relación que existe entre el compositor y el director es muy importante. En el caso de Hisaishi y Miyazaki, ambos tienen ya varios años trabajando juntos y por lo tanto desarrollando un método de trabajo más eficiente. El mismo Hisaishi nos comenta sobre esto, “The basic process of our working relationship has not changed since 1984. I always make a “driver” (Otherwise known as an Image Album) before putting my music on the final soundtrack of film.” (Laanien, 2020) Es decir que primero componía piezas musicales pequeñas, las cuales se analizaban y se les asignaba a un personaje o situación específica dentro de la temática de la película. Debido a este método de trabajo, las películas de Miyazaki cuentan con motivos musicales muy claros que ayudan al desarrollo de la trama.

3.1.3. Estructuración de personajes y escenas

El cortometraje “Spring” tiene diferentes momentos de tensión dentro de su trama, debido a esto se dividió en diferentes puntos específicos que sirven como guía para la composición de su banda sonora. Esta historia se puede dividir en cuatro escenas principales:

3.1.3.1. *Escena 1.*

Los seres antiguos del bosque otorgan un amuleto a la pastora para que los guie hacia su destino, este amuleto despierta a los demás seres que empiezan a caminar. La primera escena donde la protagonista resive el amuleto se le asignó un sonido de un sintetizador polifónico, este sonido sobresale del resto de instrumentos orquestales, debido a que se quiere enfatizar la magia que está sucediendo en ese momento. Los espíritus del bosque también tienen un Leitmotif asignado, que se basa en la sección de cuerdas creando notas ascendentes, esto genera movimiento en la música y refleja el movimiento que estos seres están haciendo al despertarse y caminar por el bosque.

3.1.3.2. *Escena 2.*

A continuación, uno de los seres del bosque rompe un árbol que cae cerca de la protagonista, haciendo que el amuleto caiga y ruede por la montaña. En este momento empieza la persecución para recuperarlo antes que el amuleto caiga por el acantilado. En esta escena se integra toda la sección percusiva para asentar el sentimiento de tensión y suspenso; instrumentos de viento como trombones y trompetas se unen para tocar notas tenidas disonantes, las cuales aportan al sentimiento de tensión.

3.1.3.3. *Escena 3.*

A partir de este punto la estructura funciona en forma de “espejo”, ya que se vuelven a repetir ciertas escenas pero con algunos pequeños cambios. Debido a esto la música también adopta esta misma estructura. Por ejemplo, después de la persecución, la protagonista recupera el amuleto; esta escena ya la vimos al comienzo solo que en este caso el espectador está al tanto de toda la acción y experiencia que acaba de atravesar el personaje. Por esta razón, en la música se puede escuchar el mismo sintetizador polifónico previamente mencionado, pero con nuevas capas de instrumentos de fondo, haciendo más compleja la musicalización de este pasaje y por lo tanto haciendo referencia a la nueva experiencia y conocimiento que acaba de adquirir el

personaje. Después los seres del bosque vuelven a caminar guiados por la pastora, la música en esta sección se repite, como en la primera escena, pero nuevamente con algunos cambios que van a demostrar que la historia ha evolucionando y por lo tanto la música también.

3.1.3.4. *Escena 4.*

En esta última escena vemos cómo la naturaleza empieza a tomar vida y los seres del bosque dan paso a la primavera. La protagonista completa su meta y el ciclo de vida continúa. Para esta escena se agregaron instrumentos orquestales de madera, como la flauta, el clarinete y el oboe; para que el timbre de estos instrumentos ayude a describir la naturaleza y su cambio de estación de invierno a primavera.

3.1.4. **Armonía y ritmo.**

En este cortometraje se utiliza armonía mayor, principalmente la tonalidad de Re mayor, también se utiliza el modo Re lidio, ya que este es un modo muy utilizado para generar sensaciones positivas, de aventura y magia. En la primera escena se puede escuchar como suena Re mayor con bajo en La; esto crea el efecto de inestabilidad, ya que el acorde tiene como bajo su quinta y no se siente realmente ningún tipo de resolución o estabilidad. Es decir que la música empieza con un sentimiento de inestabilidad y misterio, para que después, cuando la protagonista empieza a guiar a los seres del bosque, el acorde sale de esta segunda inversión a su posición de raíz con el bajo en Re, para así generar al fin estabilidad y se sienta que todo está en orden y los seres del bosque empiezan a caminar. Mediante avanza la escena, el pasaje musical hace esta progresión, I – ii – IIIb – IV . Este movimiento armónico comienza con notas largas y tenidas, pero progresivamente el cambio de estos acordes se vuelve más rápido, haciendo que la sensación de movimiento sea más notorio, ya que no solamente tenemos una armonía acidentemente, sino también el ritmo se vuelve progresivamente más rápido. Esta

progresión armónica ascendente es interrumpida por la escena cuando cae el árbol, lo que da continuación a la siguiente parte.

A continuación está la persecución, donde por primera vez se escuchan tambores y diferentes instrumentos percutivos que marcan un tempo rápido para generar tensión al oyente. La armonía se vuelve más disonante, no existe una escala en específica, sino más bien los instrumentos empiezan a tocar diferentes posiciones de clusters. Los violines crean melodías rápidas en el fondo, compuestas a través de secuencias de terceras mayores y medios tonos, esto agrega más dinámica a la composición y al mismo tiempo va con el estilo atonal de este pasaje. Finalmente en la última escena la protagonista recupera el amuleto y la armonía vuelve a su tonalidad mayor inicial, repitiendo la misma progresión de I – ii – IIIb – IV , solo que esta vez ya no es interrumpida por ningún suceso en la trama y la progresión puede seguir ascendentemente haciendo esto: I – ii – IIIb – IV- V – VI - VIIb – I . Como se puede ver, esta progresión culmina en Re mayor haciendo alusión al ciclo de estaciones de invierno y primavera, que la protagonista debe hacer en su historia.

3.2.Westworld

3.2.1. Sinopsis.

Westworld es una serie de televisión de ciencia ficción distópica, los creadores son Jonathan Nolan y Lisa Joy. El fragmento de la serie que se trabaja en este proyecto, es de una persecución automovilística, donde tres personajes intentarán escapar de un grupo de hombres armados. Estos personajes se encuentran dentro de un auto futurista, que contiene armas tecnológicas avanzadas, las cuales les servirá para realizarán su escape.

3.2.2. Investigación.

Este fragmento de acción, de la serie Westworld, tiene una temática futurista, debido a esto es muy importante que la música evoque un ambiente de ciencia ficción. Por esta razón, la banda sonora está compuesta, en su mayoría, por sonidos generados de un sintetizador modular. La investigación previa fue analizar a compositores que utilizan sintetizadores o sonidos procesados en sus bandas sonoras. Como por ejemplo, los compositores Trent Reznor y Atticus Ross, han hecho la música para películas como: *The Social Network* (Fincher, 2010), *Soul* (Docter y Powers, 2020) y *The Girl with the Dragon Tattoo* (Fincher, 2011). Estos dos compositores tienen métodos de composición no tan ortodoxos, sobre todo al comienzo del proceso, cuando usualmente existe una conversación con el director, donde se intercambian ideas, ambientes sonoros o una posible instrumentalización, para así poder desarrollar la música. Este dúo compositor ha decidido saltarse este paso y componer su música sin ningún tipo de explicación de parte del director. Ellos comentan que “our first batch of stuff that we delivered was really meant to be: let’s just see what resonates with David (film director), here’s some swatches, you know, tack ’em on the wall, see if anything feels, do you like this kind of approach, do you like these sounds, should we be more this way ... but let’s just get an idea of what kind of music we’re gonna be creating here” (Chase, 2020). Esto en mi opinión es un acercamiento más orgánico que puede generar ideas más originales que la metodología de compositor y director estándar.

Estos compositores utilizan sonidos de sintetizadores como los “low-pitched drones” para crear ambientes de suspenso, estos sonidos son manipulados a través de varios osciladores para crear una sensación de artificialidad, lo que busca generar la imagen de la película en el espectador. Reznor y Atticus trabajan con estos sonidos electrónicos como elementos independientes del resto de sonidos, esto significa que la diferencia con otros compositores, es que el resto usan

los mismos sonidos electrónicos como complemento de los instrumentos acústicos, en cambio este dúo de compositores enfoca toda su obra a estos sonidos o ruidos electrónicos.

Uno de los aspectos más importantes que se utilizó como referencia de este compositor, fue la construcción de ritmos a través de sonidos de sintetizador que equivalen a los sonidos que genera una batería. Es decir que en vez de tener un sonido real de un hi-hat, se utilizaba el sintetizador para producir un sonido parecido a un hi-hat. Esto hace que la construcción de estos ritmos suene mucho más futurista y vaya de la mano con el tema de ciencia ficción.

Otros referentes para la creación de esta banda sonora fue Suzanne Ciani, quien es considerada una de las pioneras de la música electrónica. Al analizar sus obras de sonido se puede aprender a cómo fusionar los diferentes sonidos del sintetizador. Al utilizar un sintetizador modular, uno de los mayores problemas es lograr crear el sonido tal y cual como el compositor se lo imagina, ya que muchas veces pequeños cambios en esta máquina pueden cambiar radicalmente el sonido. Ciani nos cuenta en su masterclass que “The way to play this (instrument) is to played it.... it is a relationship, it’s deep, it’s organic, it has a brain” (Spice, 2019). Debido a eso, que este instrumento tenga elementos de aleatoriedad puede ser una ventaja, ya que mediante la experimentación pueden salir sonidos totalmente nuevos que aporten al genero musical que se está buscando.

3.2.3. Estructuración de personajes y escenas

Los puntos clave para estructurar esta escena reaccionan más a una necesidad de emociones y sensaciones. Este fragmento visual nos muestra una persecución automovilística, la cual no se enfoca en desarrollar una trama sino en desarrollar una escena de acción. Por esta razón, el cortometraje se divide en cuatro etapas diferentes. La primera etapa se basa en todas las tomas externas de la persecución, donde el público puede ver los vehículos a gran velocidad desde un plano de cámara general o largo. La segunda etapa son las escenas dentro del vehículo, donde

los tres protagonistas tienen intercambio de diálogos. Finalmente la tercera etapa son las escenas que funcionan como conectores para ir a la primera o segunda etapa, es decir escenas donde exista un cambio de ritmo, que altere la dinámica que se viene manejando en la musicalización de la persecución.

3.2.3.1. *Etapa 1.*

Las tomas de persecución donde se puede observar a los carros en movimiento, tienen una intensa instrumentalización de percusión. Esto genera que los movimientos de los autos tengan más fuerza, por ejemplo cuando derrapa se sincroniza para que el golpe de un tambor intensifique el momento que el auto vuelve a acelerar y así el ritmo va de la mano con la velocidad de los vehículos.

3.2.3.2. *Etapa 2.*

En las escenas que ocurren dentro del carro, usualmente los personajes tienen diálogos que deben ser escuchados sobre la música, debido a esto la cantidad de instrumentos debe disminuir para dar espacio a la voz de los actores. Se intentará trabajar con sonidos o instrumentos que no estén en el mismo registro que de las voces.

3.2.3.3. *Etapa 3.*

Este tipo de escenas son cuando existe un cambio de ritmo, por ejemplo existe una toma aérea en medio de la persecución, donde la música se vuelve un poco más atmosférica para apreciar esta toma zenital de la ciudad. Así el público tiene un descanso auditivo, para que la música percusiva de acción tenga más fuerza al volver.

3.2.4. **Armonía y ritmo**

Esta musicalización fue hecha casi completamente con sonidos del sintetizador Moog sub 37. Como ya se mencionó antes, este tipo de instrumentos se prestan mucho para la experimentación, por este motivo no siempre se pensó en una armonía al momento de

componer, sino más bien el sonido decidido que vaya acorde con la imagen. Pero en general si existe una tonalidad básica en todo este soundtrack que es Fa menor. Existe un teclado estilo Rhodes que complementa el sonido del sintetizador, este teclado está tocando únicamente 5tas perfectas y 4tas justas de esta progresión: I – IIIb – IV . Esta es la única armonía pensada para que le de un ambiente moderno al soundtrack.

Las líneas de bajo tienen intervalos de quintas y cuartas, lo que le da un carácter más fuerte y suenan a un género de electrónica más actual. También existen varias melodías creadas con el Moog sub 37 que tienen un carácter más rápido y aleatorio, dando así una impresión futurística, estas funcionan como contrapunto con el bajo y los acordes del teclado Rhodes. A parte en esta composición de Westword se utilizaron también diferentes drum machines virtuales como: “Futura” o “Snapback”. Estos instrumentos hicieron que la composición tuviera mucha más fuerza en la parte rítmica y que la música pueda acompañar mejor las escenas de acción o persecución.

4. CONCLUSIÓN

Este proyecto me ayudó a pulir y afianzar mis habilidades compositivas; sobre todo a mejorar en los estilos de composición para medios audiovisuales más utilizados actualmente. Es por eso que las dos composiciones son tan diferentes, ya que la primera se basa enteramente en técnicas de orquestación, mientras que la segunda en la exploración del sintetizador modular. También comprendí un poco más la relación que existe entre la imagen y el sonido, porque mediante más investigación y composición, me doy cuenta, que al componer música que trata de reflejar los sentimientos o sensaciones que produce una imagen, el compositor ya no está únicamente pensando en su deseo de expresión personal, sino busca unificar diferentes expresiones artísticas a través de su música. La meta es mantener un equilibrio donde se respeten los espacios de cada arte y la música funcione como un potenciador que intensifica todo el producto final.

5. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Berraondo, A. A., Jiménez, T. (2019). *Joe Hisaishi: Aproximación analítica al universo musical del studio ghibli*. Doctoral Thesis . Universidad Alfonso X El Sabio.
- Chase, Samuel (2020). *Filminimalism: A Multi-Framework Analysis of Postminimalist Techniques in Contemporary Film Music. Embodied Cognition and Misempathetic Music in the Film Scores of Johann Johannsson, Trent Reznor and Atticus Ross, and Mica Levi*, Doctoral Thesis, University of Surrey
- Cohen, A. J. (2010). *Music as a source of emotion in film*. In P. N. Juslin & J. A. Sloboda (Eds.), *Series in affective science. Handbook of music and emotion: Theory, research, applications* (p. 879–908). Oxford University Press. Doctoral Thesis.
- Docter, P., Powers, K. (Directores). (2020). *Soul* [Película]. Walt Disney Pictures.
- Fincher, David (Director). (2011). *La Chica del Dragón Tatuado* [Película]. Columbia Pictures.
- Fincher, David (Director). (2010). *The Social Network* [Película]. Michael De Luca Productions.
- Goralczyk, Andreas (Director). (2019). *Spring*. Blender Animation Studio.
- HURTIG, B. (1988). *Synthesizer Basics*, Milwaukee, Hal Leonard Books.
- Laaninen, Mark (2020). *The Spirit of a Composer: An analysis of the works of Joe Hisaishi*. HonorsThesis.
- Levitin, Daniel J. (2006). *This Is Your Brain on Music: The Science of a Human Obsession*. Penguin.
- Miyazaki, Hayao (Director). (1997). *La Princesa Mononoke* [Película]. Toshio Suzuki.
- Miyazaki, Hayao (Director). (1984). *Nausicaä del Valle del Viento* [Película]. Isao Takahata.
- Miyazaki, Hayao (Director). (2001). *El Viaje de Chihiro* [Película]. Studio Ghibli.
- Rusli, Robert O. (2010). *Hisaishi'd Away: An Analysis of Joe Hisaishi's Film Scoring Technique*, Honors Thesis, Wesleyan University.
- Spice, Anton (2019). *Suzanne Ciani:A Masterclass in Modular Synthesis*.TheVinyl Factory Limited. London.
- Nolan, J., Joy, L. (Creadores). (2016). *Westworld* [Serie de Televisión]. J. J. Abrams.

6. ANEXO A: SPOTTING SESSION

Spring

Número	Escena	Tiempo	Comentarios
1	Introducción	00:00 – 00:16	La música entra suavemente, generando tensión hasta llegar al clímax musical que es el título del cortometraje
2	Título del Cortometraje	00:16 – 00:26	Escuchamos el tema del título “Spring”
3	Entrega del amuleto	00:26 – 00:40	Se escuchan unos pads de sintetizador que aluden a la magia de la entrega del amuleto
4	Se despiertan los seres del bosque	00:41 – 01:00	Suena el tema de estos seres mágicos
5	Caida del árbol	01:01 – 01:04	Suena música de suspenso con las cuerdas haciendo trémolo
6	Caida del amuleto	01:14 – 01:17	Cuerdas tocan notas más disonantes creando un mood con un tono más de terror
7	Persecución	01:18 – 00:04	Se escuchan tambores y cuerdas tocando ritmos muy marcados para generar el soundtrack de acción/persecución
8	Toma Aérea	01:27 – 01:30	Se escucha un platillo chino que resuena para acompañar la toma aérea y se sienta que respira la composición
9	Continúa la percusión	01:31 – 01:46	La música va tensionándose, los instrumentos de viento crean más disonancias para llegar al clímax de la persecución
10	El poder del amuleto	01:47 – 01:57	Esta parte no va tener música para poder tener un descanso auditivo y después vuelva con más fuerza la música
11	Ella ve el amuleto	01:58 – 02:15	Escuchamos de nuevo el mismo tema de la escena 3 “Entrega del amuleto”. Esta vez suena un poco más diferente y añadido algunos instrumentos
12	De vuelta al camino de los seres del bosque	02:16 – 02:38	Escuchamos de nuevo el tema de los seres del bosque guiados por la chica

13	Naturaleza	02:39 – 03:01	Se aumentan instrumentos de madera para que acompañen las escenas de naturaleza
14	Título Final	03:02 – 03:11	Suena el tema del nombre del cortometraje para cerrar toda la composición

Westworld

Número	Escena	Tiempo	Comentarios
1	Se acercan los malos al auto	00:00 – 00:05	Suena una nota de un sintetizador repitiéndose rápidamente para generar tensión
2	Primeros disparos	00:06 – 00:16	Una percusión con filtro suena en para indicar que la acción está comenzando
3	Comienza la persecución	00:17 – 00:33	Sintetizadores monofónicos crean melodía rápidas para darle movimiento a la escena
4	Dentro del auto	00:34 – 00:52	Toda la densidad de instrumentos disminuye
5	Continua Persecución	00:53 – 01:015	Vuelven la música de acción pero con más capas percusivas
6	Toma aérea	01:16 – 01:23	La percusión disminuye, un pad suena para acompañar la toma aérea
7	Escena de transición	01:24 – 01:26	Por unos breves segundos la percusión vuelve para darle fuerza a esta escena de paso
8	Preparación del arma	01:27 – 01:47	Esta escena no tiene percusión pesada (solo hihat) Los sintetizadores crean capaz de sonidos repetitivos para ir creando tensión
9	Rompe el techo	01:48 – 02:13	Entran trompetas para crear tensión y preparar la siguiente escena
10	Derrape	02:14 – 02:25	Se cambia a un tempo más lento y los sonidos son más agresivos

11	Preparación para el disparo	02:26 – 02:33	Solo acompaña percusión
12	Falla el disparo	02:34 – 02:37	Un sonido de sintetizador que sube cromáticamente va desapareciendo
13	Misil teledirigido	02:38 – 02:57	Efecto de sintetizador crea tensión
14	Final de Persecución	02:58 – 03:50	Mismo tema musical
15	Moto Bomba	03:51 – 04:06	La música va en fade out

7. ANEXO B: FOTOS DE HERRAMIENTAS DE TRABAJO

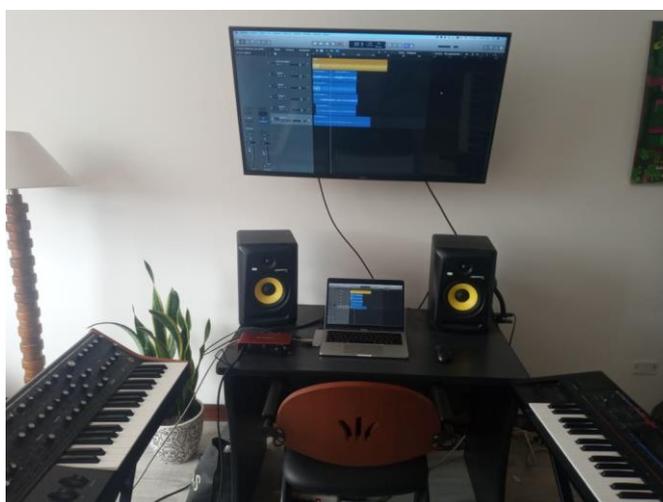


Ilustración 1. Home Studio.



Ilustración 2. Logic Pro x.

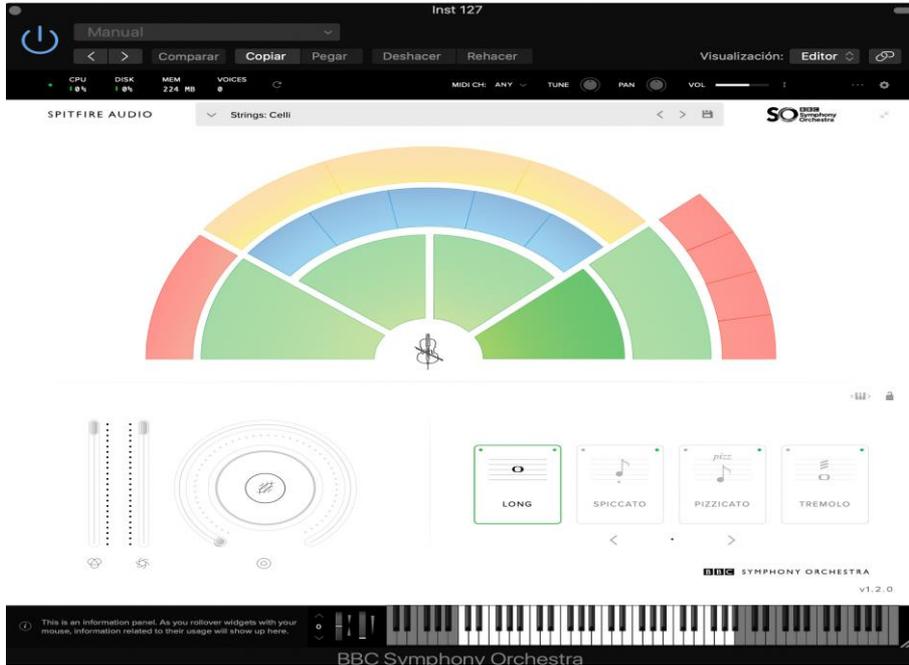


Ilustración 3. BBC Symphony Orchestra.