

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ

Colegio de Música

Escena 1: *The Ocean*
Escena 2: *Caminandes 1*

Kerly Doménica Vallejo Cuñas

Artes Musicales

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

Quito, 14 de mayo del 2021

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ

Colegio de Música

HOJA DE CALIFICACIÓN DE TRABAJO DE FIN DE CARRERA

Escena 1: *The Ocean*
Escena 2: *Caminandes 1*

Kerly Doménica Vallejo Cuñas

Nombre del profesor, Título académico

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

Quito, 14 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: Kerly Doménica Vallejo Cuñas

Código: 00215258

Cédula de identidad: 1722315056

Lugar y fecha: Quito, Abril del 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UNPUBLISHED DOCUMENT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

El siguiente trabajo propone la composición musical para dos cortometrajes de la página web The Cue Tube. Este trabajo busca explotar las habilidades musicales teóricas y compositivas que se han adquirido a lo largo de estos semestres. Aprender a trabajar junto con un director para que el producto final refleje la conexión entre el cine y la música.

Palabras claves: composición musical, film scoring, cortometraje, compositor, director.

ABSTRACT

The following work proposes the musical composition for two short films from The Cue Tube website. This work seeks to exploit the theoretical and compositional musical skills that have been acquired throughout these semesters. To learn to work together with a director so that the final product reflects the connection between film and music.

Keywords: musical composition, film scoring, short film, composer, director.

TABLA DE CONTENIDO

1. Introducción.....	8
2. Desarrollo del Tema	9
2.1 Escena 1: <i>The Ocean</i>	9
2.2 Escena 2: <i>Caminandes</i>	14
3. Glosario de términos.....	19
4. Conclusiones.....	20
5. Referencias bibliográficas	21
6. Anexo A: Sesión <i>The Ocean</i>	22
7. Anexo B: Sesión <i>Mood Board Caminandes 1</i>	23
8. Anexo C: Sesión <i>Caminandes 1</i>	24

INTRODUCCIÓN

La música rompe con el silencio del cine en 1927 y se une a sus imágenes para complementar todas las emociones, ambientes, sensaciones y situaciones que un director busca transmitir al público. Cada pieza musical que acompaña a una obra audiovisual refuerza todo lo que una persona está viendo. Como compositora, siento la diferencia de un audiovisual sin música y la riqueza que lo invade al darle una identidad musical que acompañe cada sentimiento.

Este trabajo pretende ser el final de un camino recorrido a través de estos cuatro años de estudio, pero el inicio de un camino por recorrer como compositora musical, sobre todo en estos tiempos de pandemia, en donde cada uno tuvo que empezar a conocer lo que es desligarse de la universidad, empezar a conseguir herramientas digitales propias, lidiar con la frustración, los errores y aprender sobre el trabajo en equipo en algo que desde el inicio nos enseñaron a hacer solos.

La música para los dos cortos cinematográficos usados en este trabajo son un ejemplo claro de los conocimientos adquiridos a través de estos años de estudio y de la conexión que se ha logrado desarrollar con lo audiovisual, y saber entender lo que un director quiere transmitir con imágenes para que el compositor lo pueda convertir en música.

DESARROLLO DEL TEMA

Escena 1: *The Ocean*

Propuesta del Proyecto

El profesor Manuel García, uno de los encargados del trabajo final, sugirió usar un corto de más de 1:30 (un minuto y medio) de la pagina *The Cue Tube* (The Cue Tube, 2021) , en la cual compositores y directores de varias partes del mundo comparten su trabajo visual y musical para el resto de miembros de la página.

De todo el catalogo, escogí el cortometraje titulado *The Ocean* (Cuetube, 2020), un video hecho por la misma pagina *The Cue Tube*. Este cortometraje es un avance documental sobre el océano, sus habitantes y ambientes, una invitación a conocerlo, con una voz narrando cada detalle al estilo de la BBC.

Inicié todo este proceso viendo varias veces el cortometraje para poder familiarizarme con todo su contenido, analizando la conexión del narrador, sus palabras y las imágenes que iban apareciendo. Para profundizar más en el estilo revisé otros documentales sobre el océano, cómo su música actuaba y representaba los ambientes visuales y las situaciones del documental.

Después de toda esta investigación decidí presentar el corto *The Ocean*, dividido en *cues* (ver glosario de términos), al profesor Manuel García, que se encargó del papel de director. Lo dividí en seis *cues* para así poder trabajar de manera ordenada.

1m1: Inicio (0:00 – 0:32)

1m2: Océano y peces (0:32 – 1:06)

1m3: Humanos (1:06 – 1:46)

1m4: Varios océanos (1:46 – 2:25)

1m5: Únete al mar (2:25 – 2:53)

1m6: Créditos finales (2:53 – 3:19)

Después visualicé el uso de la mayoría de instrumentos de la orquesta estándar:

Vientos maderas: Flauta, Oboe, Clarinete y Fagot.

Metales: Trompeta, Trombón y Tuba.

Cuerdas: Violín, Viola, Cello y Contrabajo.

para musicalizar el cortometraje y crear un ambiente tradicional de la música de cine y documental.

Al ser un cortometraje sobre el océano, los animales marinos también son los protagonistas. Por ello pensé en crear un motivo para los peces y otro diferente para los humanos, así sería notorio que ellos no pertenecen naturalmente ahí. También quise desarrollar un ambiente de tranquilidad con la música, representar al océano como algo majestuoso pero relajante. Es por eso que me propuse hacer una composición musical en tonalidad mayor y usar intercambio modal para momentos inesperados, pero que mantenga el mismo color alegre, relajado y con una textura suave.

Para este proyecto usé el *DAW* (ver glosario de términos) Ableton Live. A pesar de no ser directamente un programa para *film scoring* (ver glosario de términos), es bastante fácil de usar para componer. En cuanto a librerías de instrumentos virtuales, escogí las siguientes por tener todos los instrumentos de la orquesta estándar: BBC Symphony Orchestra, una librería creada por la empresa Spitfire que se encarga de la creación de librerías de instrumentos virtuales, y Kontakt Factory Library, una librería creada por la empresa Native Instruments, esta empresa también es parte de la creación de librerías de instrumentos virtuales y *plug-ins* (ver glosario de términos) para producción y mezcla.

El día en el que nos reunimos con el profesor para el *spotting session* (ver glosario de términos) le presenté todo lo mencionado anteriormente. Aceptó mis propuestas, añadiendo sus comentarios e ideas para la música de este cortometraje.

Spotting Session

1m1: Crear algo que nos arrastre al océano desde el espacio cada vez con más intensidad, atrayéndonos a entrar, con un ritmo de aventura y sin mucha sincronización con las cosas.

1m2: Crear un motivo para el océano y los peces. Ese será el motivo principal de toda la composición, que sea caribeño y alegre.

1m3: Dar un color diferente al motivo del océano, que contraste con la parte de los peces.

1m4: Vuelve el tema principal del océano pero ahora es una variación. Dar la sensación de frío y calor, seguir a la narración e imágenes.

1m5: Entrar con energía y desarrollarlo.

1m6: Un final tranquilo, lento y surrealista, pero sin salirse del estilo. Algo que se relacione con el animal que sale en los créditos.

La última instrucción que recibí fue la de no dejar silencios. Al menos usar una nota larga, pero que se sienta como una sola composición.

Evaluación del proceso

Después de la reunión con el profesor Manuel García, comencé con lo más importante. El *cue* 1m2, el principal, ya que aquí sonaría el motivo musical (ver glosario de términos) principal y con el que podría armar el resto de la composición del cortometraje, con excepción del *cue* 1m3, de los humanos, que sería material contrastante pero dentro del estilo del resto de la composición.

Utilicé la marimba como instrumento principal del *cue* 1m2. Este instrumento se encargaría de presentar el motivo del océano y los peces después de la aparición del título del cortometraje, y como se planeó antes del *spotting session* el motivo tuvo un color alegre. Luego lo adecuó al estilo caribeño como pidió el profesor. La repetición de este motivo, ya sea tal cual es o con pequeñas variaciones en el resto de este *cue* es bastante importante, así el espectador se conecta con lo que está viendo. Por eso toda la composición general del motivo principal era la más importante. Tuve que crear un motivo pegajoso y memorable pero que a la vez no opacara ni chocara con la voz del narrador, ya que siento que en el *film scoring* la música no es la protagonista, es parte de los protagonistas, los acompaña, no opaca y se conecta con los elementos principales: la voz, los sonidos y la parte visual. Para este motivo principal y el resto del *cue* me basé mucho en el estilo compositivo de Danny Elfman: instrumentos agudos, con un color mágico y texturas suaves. Es por eso que para acompañar el color de la marimba la complementé con la celesta y le di más cuerpo y fuerza: con vientos madera: flauta y clarinete en staccato, guitarra acústica en un rango alto y un dulcimer, que es un instrumento de cuerda percutiva parecido al arpa. El arpa, a pesar de tener características parecidas a los instrumentos que se encargaron del tema principal, no participó en el *foreground* (ver glosario de términos), más bien hizo parte del *background* (ver glosario de términos) con un *ostinato* rítmico (ver glosario de términos) que iba creciendo conforme avanzaban las imágenes, para darle más emoción al *cue* 1m2. Fue algo difícil lograr un buen balance orquestal al inicio, ya que no hubo un *background* muy claro y más bien la mayoría de instrumentos se peleaban entre el *fore* y *middleground* (ver glosario de términos). También me enfoqué mucho a componer desde un registro del Do central para arriba e ignoré los registros bajos. Después de varias correcciones con mi profesor, pude lograr un buen balance orquestal. Ya no era una pelea de instrumentos por el protagonismo y logré que cada instrumento se complementara el uno con el otro, que la composición tuviera más presencia, cuerpo y representara la vida marina con el estilo caribeño

y relajado que me pidió el profesor. Con el *cue* 1m2 ya claro en cuanto estilo, color y sobre todo motivo principal, pude seguir con el resto de los *cues*. Volví a usar el estilo de Danny Elfman y me basé en su trabajo de *El cadáver de la novia* (Burton & Johnson, 2005). Así pude saber como explotar el motivo en toda la composición, hacerlo parte de todas las capas y que no sea el protagonista todo el tiempo.

El *cue* 1m3 de los humanos fue difícil. Intenté no repetir el resto de ideas que estaban ya plasmadas en los otros *cues* y hacer algo contrastante pero que se mantuviera en el estilo para que no se sienta como algo que no encaja con el resto de la música. Creé un nuevo motivo para los humanos, que los identificara. Aquí los protagonistas fueron los vientos metales y las cuerdas que se encargaron del motivo de los humanos. Desaparecieron los instrumentos del *foreground* del tema del océano. Para que no se pareciera al tema de los humanos, las cuerdas, celesta y marimba no tocaron en esta parte y el arpa apenas hizo unos adornos en comparación con su participación anterior.

La música del cortometraje cumplió con las expectativas del profesor y pude completar todos los aspectos requeridos, aunque sí fue un poco complicado trabajar bajo una revisión constante del trabajo, pero a la vez me ayudó a darme cuenta de aspectos que ignoraba como el balance orquestal relacionado al registro del instrumento, cómo darle más cuerpo a una parte y repartir bien los papeles para que cada instrumento se complemente y enriquezca la composición. Componer en un estilo marino y caribeño con la influencia musical de Danny Elfman fue bastante divertido y amplio en cuanto a posibilidades de uso de un motivo musical. Fue un trabajo que me dejó una grata experiencia emocional y académica.

Escena 2: *Caminandes 1*

Propuesta del Proyecto

El segundo cortometraje fue muy diferente al primero para evitar repetir el mismo estilo musical. De la misma página de *The Cue Tube* (The Cue Tube, 2021) escogí *Caminandes 1* (Vazquez, 2013). Es un cortometraje animado inspirado en los viejos dibujos animados de Chuck Jones. Su protagonista es Koro, una llama que intenta cruzar la calle y se encuentra con algunos problemas para lograrlo.

Esta vez decidí no dividirlo en partes como el primero, ya que la historia es lineal. Mi propuesta inicial fue hacer una composición estilo *Micky mousing* (ver glosario de términos), para así darle un estilo divertido y enérgico a todo el cortometraje, y seguir los movimientos y reacciones de la llama con instrumentos de percusión como la marimba, la celesta y los *woodblocks* (ver glosario de términos); los timbres de los mismos harían a la música graciosa e infantil. Los vientos y el arpa serían parte de los instrumentos principales para poder hacer líneas rápidas que sigan acciones como caídas, movimientos de cuello, orejas, ojos, etc.

La situación también es importante. Al igual que con la llama, la música tendría que intentar explicar todo lo que pasa y lo que siente el personaje. No es igual a *The Ocean*, ya que en ese teníamos un narrador que iba explicando toda la parte visual mientras avanzaba el cortometraje. Esta vez la música comparte roles con los sonidos para poder explicar cada situación sin decir una sola palabra, y sin adelantar a ninguna situación visual, para evitar perder la sorpresa o expectativa que puede tener la persona que está viendo el cortometraje.

Busqué representar una mezcla de ambientes, ya que la llama pasa por varias emociones y reacciones a lo largo del cortometraje, pero a la vez mantener el estilo caricaturesco que buscaba plasmar. Así todo se complementaría y no se sentiría raro.

Para lograr esa diversión pensé mantener una tonalidad mayor constante, ya sea de la misma escala o modular en algún momento. Así serían todos los momentos en los que la llama se encuentre feliz. Para los momentos de tensión usaría acordes e intervalos disminuidos, que apoyarían el estilo pero no perderían ese color animado, y para los momentos en los que la llama se siente confundida la música sería lenta e iría en crecimiento.

Para este proyecto usé el *DAW* Ableton Live. A pesar de no ser directamente un programa para *film scoring*, es bastante fácil de usar para componer. En cuanto a librerías de instrumentos virtuales escogí las siguientes por tener todos los instrumentos de la orquesta estándar: BBC Symphony Orchestra, una librería creada por la empresa Spitfire que se encarga de la creación de librerías de instrumentos virtuales, y Kontakt Factory Library, una librería creada por la empresa Native Instruments. Esta empresa también es parte de la creación de librerías de instrumentos virtuales y *plug-ins* para producción y mezcla.

Spotting Session

El profesor Nelson Gracia ejerció el rol de director para este cortometraje. Con él trabajé de manera muy diferente. Hicimos una reunión para el *spotting session*. Aceptó mis propuestas, añadiendo sus comentarios e ideas para la música de este cortometraje. El resto de revisiones se hicieron por medio de la plataforma virtual D2L.

El director estuvo de acuerdo con la propuesta de *micky mousing*, pidió que me familiarice con una caricatura en específico, *Tom y Jerry* (Hanna & Barbera, 1940), la cual me serviría de ejemplo para darle vida musical al cortometraje. Al ser una llama y por el título, pidió un estilo también Andino. Instrumentos, texturas y colores que le den ese aire de ubicación al cortometraje. Pidió que realizara un *mood board* pequeño, de no más de 20 segundos, en donde se ilustren las ideas principales y el estilo del que hablamos en la reunión de *spotting*.

Mood Board

Aparte de la caricatura *Tom y Jerry*, también revisé varios capítulos de *El coyote y el correcaminos* (Jones, 1949), ya que el creador es Chuck Jones, la misma persona que inspiró a Pablo Vazquez, el creador de *Caminandes 1* (Vazquez, 2013). Empecé el *mood board*, en el cual mostré dos situaciones diferentes. Aun no tenía una idea segura de los instrumentos que usaría para la composición, así que presenté lo siguiente: para la primera situación, cuando la llama está feliz, compuse un tema hecho con dos instrumentos de cuerdas, tomando el estilo Oompah de *Tom y Jerry* para que el piano lo ejecute y complemente a las cuerdas. De esta manera se vuelve todo más rítmico. Para la segunda situación, cuando la llama se asusta, hice algo más simple: un violín en trémolo en una sola nota, acompañada por *woodblocks* en un ritmo de semicorcheas.

Evaluación del proceso

El *mood board* fue del agrado del profesor así que partí de esas ideas para comenzar con la música. Cuando probé lo que había hecho en el *mood board*, ya con video, quedó bastante cuadrado a la escena. El tempo (ver glosario de términos) era diferente al del *mood board*, ya que en este tenía un tempo de ciento veinte bpm (ver glosario de términos), pero para el cortometraje usé un tempo de ciento cuarenta bpm. A pesar de esta diferencia, se escuchó muy bien y adecuado a la situación. Este sería el tema de alegría de la llama. Para esta pequeña parte usé instrumentos parecidos al banjo, uno tocando en un registro medio y el otro complementando sus arpeggios en un registro una octava más arriba. El piano acompañando con el estilo Oompah le dió mucha más movilidad y diversión. Todo empezó en tonalidad de Do mayor.

Antes de seguir con la música revisé el cortometraje varias veces para marcar los movimientos de la llama que podrían llevar música. Separé las situaciones y reacciones para poder organizarme mejor y saber donde estoy todo el tiempo.

Me di cuenta que existen momentos donde no habría música como tal, más bien los instrumentos seguirían las acciones pero no con temas musicales seguidos. Por ejemplo, cuando la llama cierra los ojos, la marimba marcó sus pestaños, pero no hubo más instrumentos tocando.

También habían cambios sorpresivos de situación. Logré que la música no anticipara nada de lo que iba a pasar. Por ejemplo, la llama está muy feliz e intenta cruzar la calle, pero un auto la frena de golpe y lo mismo sucede otra vez. Musicalmente, el momento pasa drásticamente del tema alegre a una música con cuerdas en tremolo que hacen sentir el susto y la tensión de la llama al no saber qué está pasando.

En el cortometraje hay otro personaje, un armadillo que aparece de la nada y le muestra a la llama que puede cruzar la calle sin problema. Al inicio tuve un problema con el tema del armadillo, ya que lo hice muy parecido al de la llama, en estilo, rítmica y notas. Al mandarlo al profesor, me pidió que hiciera algo diferente, que el motivo del armadillo debería ser contrastante, no parecido al de la llama. Tuve que hacer todo de nuevo. En esta nueva versión el piano se volvió el protagonista, tocando la melodía principal y a la vez su complemento con notas largas en un registro bajo. Este nuevo tema fue de más agrado para el director .

En cuanto a la percusión, usé mucho tambores y sonidos un poco secos para simular un poco el bombo, un instrumento típico andino; también redobles y maracas que se acompañen mutuamente al final de algunas frases musicales.

Pude conseguir una librería de instrumentos virtuales, *Ventus Pan Flutes*, que tiene muchas líneas melódicas ya grabadas en varios registros, duraciones, colores y texturas. Esta librería

me ayudó para adornar mucho la composición, acompañar a las acciones de la llama y conectar frases melódicas.

Los vientos maderas tuvieron mucho protagonismo en esta composición, en todos los planos, *fore, middle y background*. Aquí participaron las flautas, oboes, clarinetes y fagots, pero también añadí al duduk, que es una flauta originaria de Armenia. Su timbre me ayudó mucho a lograr texturas folclóricas para los demás vientos maderas.

Para el final del corto, cuando la llama por fin logra cruzar la calle, usé el tema principal de la llama pero variado, lo volví mucho más rítmico y percutivo. Antes de que termine todo, suena el motivo de la llama, lo cual da un final, haciendo alusión a la felicidad del personaje por haber logrado cruzar la calle.

Fue muy divertido trabajar en este cortometraje. Vi bastantes episodios de las caricaturas ya mencionadas, que usan el *mickey mousing* en su música, así pude adentrarme al estilo y saber qué hacer, cuándo y cómo. Siento que no pude lograr del todo darle ese estilo andino que el director tenía planeado, pero sí pude darle una identidad musical correcta a todo el cortometraje, a los personajes y a los escenarios.

GLOSARIO DE TÉRMINOS

Background: Plano de fondo, efectos o bajo.

BPM: Beats per minute (pulsos por minuto).

Cue: Parte musical de un corto o largometraje.

DAW: Digital Audio Workstation, programa digital dedicado a la edición, grabación y creación de música.

Film Scoring: Música cinematográfica.

Foreground: Plano principal, melodía.

Mickey Mousing: Utilizar la música en relación al movimiento de la imagen.

Middleground: Plano medio, acordes.

Motivo: Patrón rítmico-melódico que se usa para construir una frase.

Ostinato: Frase o figura melódica o rítmica que se repite.

Plug-in: Software con un tipo de función específica para emular el comportamiento de un compresor, ecualizador, etc.

Spotting Session: Encuentro entre el director y el compositor para ver la película juntos y encontrar el concepto musical de la película.

Tempo: Velocidad a la que se interpreta una composición musical.

Woodblocks: Instrumento de percusión.

CONCLUSIONES

Realizar este trabajo, mucho más grande que los proyectos que he tenido que presentar a lo largo de estos años, fue muy desafiante, ya que tuve que lidiar con bloqueos creativos, corrección de lo mismo varias veces, falta y fallo de herramientas digitales. Sin embargo, fue un inicio para el nuevo camino laboral que me espera después de la universidad y un descubrimiento de mis capacidades y habilidades adquiridas a lo largo de los años.

Trabajar en la música de estos cortometrajes también fue parte de un descubrimiento personal, me acercaron más a mi estilo y mi identidad como compositora.

Agradezco que este trabajo me haya hecho crecer, no solo académicamente, si no de manera personal y emocional.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

Cue Tube, T. (Dirección). (2020). *The Ocean* [Cortometraje].

Burton, T., & Johnson, M. (Dirección). (2005). *El cadaver de la novia* [Película].

Vazquez, P. (Dirección). (2013). *Caminandes I* [Cortometraje].

Cue Tube, T. (2021). *The Cue Tube*. Obtained from <https://thecuetube.com/>.

Hanna, W., & Barbera, J. (Dirección). (1940). *Tom y Jerry* [Dibujo animado].

Jones, C. (Dirección). (1949). *El coyote y el correcaminos* [Dibujo animado].

ANEXO A: SESIÓN EN ABLETON LIVE COMPLETA, CORTOMETRAJE THE OCEAN

The screenshot shows the Ableton Live software interface for a project titled "Ocean Project Kerly Vallejo [Ocean]". The interface is in Spanish, with the menu bar showing "Live", "Archivo", "Edición", "Crear", "Ver", "Opciones", and "Ayuda". The top status bar indicates the tempo is 90.00 BPM, the time signature is 4/4, and the current time is 13:19:13. The main workspace is a MIDI piano roll with a grid showing time from 0:20 to 3:20. The piano roll contains numerous tracks, each with a colored bar indicating a MIDI clip. The tracks are organized into groups, with cues labeled "Cue 3 Humanos", "Cue 4", "Cue 5", and "Cue 6". The mixer panel on the right shows 34 tracks, each with a volume knob and a solo button. The tracks include:

- Violino solo
- Violin 2
- Viola
- Cello
- Arpa
- Arpa 1
- Guitar
- Synth
- Flute Stacc
- Clarinet Stacc
- Flute 1 Armonia
- Flute 2
- Clarinet 1 melodia
- Clarinet 2 melodia
- Bassoon
- Horn 1
- Horn 2
- Horn 3
- Horn 4
- Trombone 1
- Trombone 2
- Trombone 3
- Trombone 4
- Timpani
- Timpani rolls
- Cymbals
- Bell
- Celesta
- Dulcimer
- Marimba
- Percussion
- Woodblock

A video player window in the top left corner shows a blue ocean background with the word "OCEAN" in white capital letters. The video player is titled "OceanUnscoredHiRes.mp4". The bottom status bar shows "Página 21 de 24", "4043 palabras", "Inglés (Estados Unidos)", and "100%".

**ANEXO B: SESIÓN MOOD BOARD EN ABLETON LIVE, CORTOMETRAJE
CAMINANDES 1**

The screenshot shows the Ableton Live software interface for a Mood Board session titled "Mood Board Caminandes [Mood Board Caminandes]". The interface is divided into several sections:

- Top Bar:** Displays the tempo at 105.00, a 4/4 time signature, and a 1 Bar view. The MIDI piano roll shows a sequence of notes: 8, 3, 1, 3, 1, 1, 4, 0, 0.
- Left Panel (Browser):** Shows a search bar and a list of collections including "Favoritos" and "VST". Categories include Sounds, Drums, Instruments, Efectos de Aud, MIDI Effects, Max for Live, Plug-Ins, Clips, Samples, Grooves, and Plantillas.
- Main Piano Roll:** Displays a grid with time markers from 0:00 to 0:18. The piano roll contains several tracks:
 - Oud 4:** Two tracks of Oud 4, one in blue and one in cyan, with notes starting at 0:00 and 0:02 respectively.
 - Kora 1:** A track of Kora 1 in blue, with notes starting at 0:02.
 - Piano:** A track of Piano in yellow, with notes starting at 0:02.
 - Violin Tremolo 3:** A track of Violin Tremolo 3 in orange, with notes starting at 0:08.
 - Woodblocks 2 and 5:** Two tracks of Woodblocks, one in yellow and one in orange, with notes starting at 0:10.
- Right Panel (Inspector):** Shows the settings for the selected instrument. The settings include:
 - 1 Kora:** All Ins, All Channels, In Auto, Off, Master.
 - 2 Kora:** All Ins, All Channels, In Auto, Off, Master.
 - 3 Oud:** All Ins, All Channels, In Auto, Off, Master.
 - 4 Piano:** All Ins, All Channels, In Auto, Off, Master.
 - 5 Violin Trem:** All Ins, All Channels, In Auto, Off, Master.
 - 6 Woodblocks:** All Ins, All Channels, In Auto, Off, Master.
- Bottom Panel:** Shows the transport controls, including a play button, a stop button, and a solo button. The transport is set to 1/4 time.

ANEXO C: SESIÓN COMPLETA EN ABLETON LIVE, CORTOMETRAJE CAMINANDES 1

The screenshot displays the Ableton Live software interface for the track "Caminandes [Caminandes]". The main window shows a MIDI piano roll with a timeline from 0:00 to 1:40. The piano roll is divided into several tracks, each containing different instruments and their notes. The instruments listed in the piano roll include:

- Oud 4
- Kora 1
- Piano 11
- Piano 5
- Piano 24
- Wood
- Woodbks
- Flute 3
- Flute 6
- Violin Tre
- Violin Tremolo 3
- Cello Trem
- Cello Tremo
- Flu
- Flut
- Flut FX
- Flute 7
- Flute 8
- Flute 9
- Flute 10
- Flute 11
- Flute 12
- Flute 13
- Flute 14
- Flute 15
- Flute 16
- Flute 17
- Flute 18
- Flute 19
- Flute 20
- Flute 21
- Flute 22
- Flute 23
- Flute 24
- Flute 25
- Flute 26
- Flute 27
- Flute 28
- Flute 29
- Flute 30
- Flute 31
- Flute 32
- Flute 33

The right sidebar shows a list of instruments and their settings, including:

- Kora
- Ronroco
- Oud
- Marimba
- Celesta
- Xylophone
- Darbuka
- Pandereta
- Timpani rolls
- Tombak
- Bass Drum
- Woodblocks
- Piano
- Violin pizz
- Viola pizz
- Cello pizz
- Contrabass
- Viola
- Violin Trem
- Viola Tremol
- Cello Tremo
- Contrabass
- Flute Andin
- Flute Andin
- Flute Andin
- Flute
- Oboe
- Clarinet
- Duduk
- Bassoon
- A Reverb
- B Delay
- Master

The top transport bar shows the tempo set to 140.00, the time signature as 4/4, and the current time as 0:29. The bottom transport bar shows the current time as 0:29 and the tempo as 140.00.