

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ

Colegio de Música

Escena 1: Spring
Escena 2: Tears of Steel

Kony Natasha Escúntar Chávez

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, 09 de mayo de 2022

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ

Colegio de Música

HOJA DE CALIFICACIÓN DE TRABAJO DE FIN DE CARRERA

**Escena 1: Spring
Escena 2: Tears of Steel**

.Kony Natasha Escúntar Chávez

**Nombre del profesor, Título académico
Nombre del profesor, Título académico**

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

Quito,09 de mayo de 2022

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: Kony Natasha Escúntar Chávez

Código: 00201934

Cédula de identidad: 1726748922

Lugar y fecha: Quito, mayo de 2022

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UNPUBLISHED DOCUMENT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

Spring es una escena animada de carácter fantástico. Trata sobre la historia de una niña que acude al bosque mágico para realizar un ritual que permita la llegada de la primavera y el fin del invierno.

La composición musical para este género cinematográfico requiere la creación de sonoridades suaves, orgánicas. Por ello, se desarrolló la composición para instrumentos *orquestales* con objeto de crear un ambiente maravilloso, quimérico que favorezca la trama de la escena y se desenvuelva con la misma.

Se empleó cambios de métrica, tonalidad y tempo. Uso de escalas Dorian, Lidian, Mayor, Menor y acordes de *intercambio modal*. Instrumentos de viento que nos trasladan al espacio geográfico donde tiene lugar la escena. Instrumentos de viento metal para crear tensión, percusión con altura para añadir brillo y apoyar elementos visuales. Se utilizó también instrumentos de cuerda frotada, percutida y punteada con objeto de explotar los elementos que conforman la orquesta sinfónica.

Tears of Steel es un trailer de ciencia ficción – acción - terror. Trata sobre un futuro distópico en el que se desarrolla una lucha entre robots y humanos.

La composición musical se enfocó en crear un ambiente de tensión, miedo y acción mediante el uso de sintetizadores; efectos de sonido; ritmos de percusión fuerte; cuerdas realizando figuraciones cortas, rápidas; instrumentos de viento metal; y otros efectos sonoros que apoyan la acción visual de las máquinas. Referente a la composición, se utilizó *ostinatos* y contramelodías en cuerdas; acentos marcados en la percusión para reforzar la acción; armonizaciones por tritonos y segundas menores para crear *disonancia*; *escala Prometeo* para crear un ambiente místico; percusión con altura para añadir brillo, fantasía y cuerpo a la composición.

Palabras claves: *orquestales; intercambio modal; ostinatos; disonancia; escala Prometeo.*

ABSTRACT

Spring is a fantasy animated scene. It is about the story of a girl who goes to the magic forest to perform a ritual that allows the arrival of spring and the end of winter.

The musical composition for this film genre requires the creation of soft, organic sonorities. Therefore, the composition for *orchestral* instruments was developed in order to create a marvelous, chimerical atmosphere that favors the plot of the scene and unfolds with it.

Changes of meter, tonality and tempo were employed. Use of Dorian, Lidian, Major, Minor scales and *modal interchange* chords. Wind instruments that transport us to the geographical space where the scene takes place. Brass instruments to create tension, percussion with height to add brightness and support visual elements. Fretted, plucked and plucked string instruments were also used in order to exploit the elements that make up the symphony orchestra.

Tears of Steel is a sci-fi - action - horror trailer. It is about a dystopian future in which a fight develops between robots and humans.

The musical composition focused on creating an atmosphere of tension, fear and action through the use of synthesizers; sound effects; strong percussion rhythms; strings performing short, fast figurations; brass instruments; and other sound effects that support the visual action of the machines. Regarding the composition, *ostinatos* and counter-melodies in strings; marked accents in the percussion to reinforce the action; harmonizations by tritones and minor seconds to create *dissonance*; *Prometheus scale* to create a mystical atmosphere; percussion with height to add brightness, fantasy and body to the composition.

Keywords: *orchestral; modal interchange; ostinatos; dissonance; Prometheus scale.*

TABLA DE CONTENIDO

Introducción.....	8
Partituras y material compositivo.....	9
Instrumentación – Spring.....	9
Score Spring	11
Partichelas Spring	22
Instrumentación – Tears of Steel.....	47
Score Tears of Steel	51
Partichelas Tears pf Steel	58
Conclusiones.....	93
Referencias bibliográficas.....	94

INTRODUCCIÓN

La música para cine ha adquirido un rol primordial dentro de la industria cinematográfica a nivel mundial. A causa de ello, es imprescindible que músicos ecuatorianos se formen en esta área de estudio, no sólo para trabajar en alianza con cineastas del entorno, sino también para poder competir a nivel latinoamericano con profesionales que se desenvuelven en el mismo ámbito. En consecuencia, como compositora para medios contemporáneos, considero fundamental poner en beneficio del desarrollo de la industria musical ecuatoriana los conocimientos obtenidos durante mi trayectoria en la universidad.

La composición musical debe innovar y adaptarse a los requerimientos del mundo contemporáneo, motivo por el cual he utilizado en mis obras librerías que incluyen efectos de sonido que se encuentran en armonía con música orquestal e instrumentos tradicionales. La combinación de estos elementos ofrece sonoridades novedosas que serán apreciadas en la composición musical del trabajo de titulación que presento a continuación.

Este proyecto expone dos escenas cinematográficas:

1. Spring demuestra las habilidades adquiridas en composición de música orquestal con armonía tradicional y elementos esenciales en composición.
2. Tears of Steel exhibe la creación de música ambiental mediante el uso de efectos de sonido, sintetizadores y elementos sonoros que engrosan el carácter de la escena.

Es necesario mencionar que el material visual y las indicaciones del director cinematográfico, son la guía para la composición musical. En virtud de ello, la propuesta musical que se desarrolló en este trabajo se encuentra en favor de estas premisas.

PARTITURAS Y MATERIAL COMPOSITIVO

INSTRUMENTACIÓN – SPRING

A continuación, detallo los instrumentos que fueron utilizados en la composición orquestal de la primera escena, Spring.

Instrumentos orquestales:

1. Piccolo.
2. Flute.
3. Irish Flute.
4. Oboe.
5. Clarinete en Bb.
6. Fagot.
7. Corno en F.
8. Trombón.
9. Tuba.
10. Timpani.
11. Cymbals.
12. Tambourine.
13. Percusión.
14. Bombo.
15. Percusión cinemática.
16. Campanas tubulares.
17. Arpa.
18. Celesta.

19. Piano.
20. Violín I.
21. Violín II.
22. Viola
23. Cello.
24. Contrabajo.

Spring

Escena 1

Kony Escúntar

Entra el texto. 00:00:05:00

♩ = 120

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11

Piccolo

Flute *mp* *p*

Irish Flute *mp* *p*

Oboe

Clarinet in B♭

Bassoon

Horn in F

Trombone

Tuba

Timpani

Cymbals *mf* suscymbals

Tambourine *f*

Full Percussion

Bass Drum

Percusión cinemática

Tubular Bells

Harp *p* *mp* *mf*

Celesta

Piano

Violin I *pp* *mp*

Violin II *pp* *mp*

Viola *pp* *mp*

Cello *pp* *mp*

Double Bass *p* *mp*

Spring

Main Title
00:00:16:12

00:00:26:00

Picc.
 Fl. *p* *mf* *mp*
 Irish Fl.
 Ob. *mp* *mf*
 Bb. Cl. *mp* *mf* *mf*
 Bsn. *mf*
 Hn. *p* *mp*
 Tbn.
 Tuba
 Timp. *f* *mf*
 Cym. *f* *mf*
 Tamb. *ff*
 Perc. *f*
 B. Dr.
 P. C.
 T.B. *f*
 Hp.
 Cel.
 Pno.
 Vln. I *mf* *mp* *p*
 Vln. II *mf* *mp* *p*
 Vla. *mf* *mp* *p*
 Vc. *mf* *mp* *p* *mp*
 D.B. *mf*

Spring

24 25 Golpe del bastón. 00:00:40:22 26 27 28 29

Picc. Fl. Irish Fl. Ob. Bb. Cl. Bsn. Hn. Tbn. Tuba Timp. Cym. Tamb. Perc. B. Dr. P. C. T.B. Hp. Cel. Pno. Vln. I Vln. II Vla. Vc. D.B.

pp *mp* *f* *cresc.* *pp* *cresc.* *cresc.* *f* *f* *mp* *p* *p* *mp* *p*

Spring

30 31 32 33 34 35 36

Picc. *mp* *mp* *f*

Fl. *mp* *f*

Irish Fl.

Ob. *mf* *mp* *f*

Bs. Cl. *mf* *mp* *f*

Bsn.

Hn. *mf* *mp* *mf* *p*

Tbn. *mp* *mf* *p*

Tuba *mp* *mf* *p*

Timp.

Cym.

Tamb.

Perc.

B. Dr.

P. C.

T.B.

Hp. *mf* *f*

Cel.

Pno.

Vln. I *mf* *mp* *f* *mp*

Vln. II *f* *mp* *f* *mp*

Vla. *mp* *f* *mp*

Vc. *mp* *f* *mp*

D.B. *mp* *f* *mp*

Niña se cae. 37 38 39 40 41 42 43 44

Motivo del perro. 00:01:04:00 00:01:14:16

Picc. *f*

Fl.

Irish Fl.

Ob.

B♭ Cl.

Bsn. *mf*

Hn. *p*

Tbn.

Tuba

Timp.

Cym.

Tamb.

Perc.

B. Dr.

P. C.

T.B.

Hp.

Cel.

Pno.

Vln. I *p*

Vln. II *p*

Vla. *p*

Vc. *mf*

D.B. *p*

13 16 17 18 19 20 21 22

Picc. Fl. Irish Fl. Ob. B♭ Cl. Bsn. Hn. Tbn. Tuba Timp. Cym. Tamb. Perc. B. Dr. P. C. T.B. Hp. Cel. Pno. Vln. I Vln. II Vla. Vc. D.B.

mp *p* *p* *mf* *mf* *mf* *f* *mp* *mf* *mf* *mf* *mp* *mf*

53

54

55

56

57

58

59

Golpe del bastón.

00:01:46:00

E

00:01:47:03

Picc. Fl. Irish Fl. Ob. B♭ Cl. Bsn. Hn. Tbn. Tuba Timp. Cym. Tamb. Perc. B. Dr. P. C. T.B. Hp. Cel. Pno. Vln. I Vln. II Vla. Vc. D.B.

61 62 63 64 65 66 67 68

Picc.

Fl.

Irish Fl.

Ob.

B♭ Cl.

Bsn.

Hn.

Tbn.

Tuba

Timp.

Cym.

Tamb.

Perc.

B. Dr.

P. C.

T.B.

Hp.

Cel.

Pno.

Vln. I

Vln. II

Vla.

Vc.

D.B.

Spring

♩ = 100

00:02:29:19

69 70 71 72 73 74 75 76 77

Picc. *mp* *f*

Fl.

Irish Fl. *p* *mp* *f*

Ob. *mp* *f*

B. Cl. *mp* *f*

Bsn. *mp* *f*

Hn.

Tbn. *mp* *f*

Tuba *f*

Timp. *f* *f*

Cym.

Tamb.

Perc. Gong *f* Gong *f*

B. Dr. *f* *f*

P. C.

T.B.

Hp.

Cel.

Pno.

Vln. I *p* *mp* *f*

Vln. II *p* *mp* *f*

Vla. *p* *mp* *f*

Vc. *p* *mp* *f*

D.B. *p* *mp* *f*

Spring

78

79

80

81

82

83

84

F

The musical score for 'Spring' is a full orchestral score. It features a variety of instruments, including woodwinds, brass, strings, and percussion. The score is written in a key signature of two sharps (D major) and a time signature of 4/4. The dynamics range from mezzo-forte (mf) to forte (f). The score is divided into measures, with measure numbers 78 through 84 indicated at the top. A rehearsal mark 'F' is placed at the beginning of the score. The instruments are arranged in a standard orchestral layout, with woodwinds and strings in the front, brass in the middle, and percussion at the back. The score includes a variety of musical notations, including notes, rests, and dynamic markings.

Spring

Paisaje. Niña tiene la gema en la mano.

G 00:03:00:23

♩ = 120

This musical score is for the piece "Spring" (Paisaje. Niña tiene la gema en la mano). It is in G major and 3/4 time, with a tempo of 120 beats per minute. The score spans measures 83 to 93. The instrumentation includes Piccolo, Flute, Irish Flute, Oboe, Bass Clarinet, Bassoon, Horn, Trombone, Tuba, Timpani, Cymbals, Tambourine, Percussion, Bass Drum, Piano, and a string section (Violin I, Violin II, Viola, Violoncello, Double Bass). The score features various dynamics such as *mf*, *mp*, *p*, *f*, and *ff*, along with crescendos and decrescendos. The string section plays a prominent role, with Violin I and II, Viola, and Double Bass all having melodic lines. The woodwinds and brass provide harmonic support and texture. The percussion includes cymbals, snare drum, and tambourine, contributing to the rhythmic feel of the piece.

Spring

Escena 1

Kony Escúntar

Main Title

A $\text{♩} = 120$ **11** **B** $00:00:16:12$ **5** **C** $\text{♩} = 60$ **12** $00:00:26:00$

1-11 12-16 18-29

30 31 32 33

mp

mp 34 35 36 **D** $00:01:04:00$ **5** *f* 37-41

Niña se cae.

Motivo del perro. 42 $00:01:14:16$ 43 **16** **E** $00:01:47:03$ **10** 44 60-69

f

70 71 *mp* 72 73 74 75 $\text{♩} = 100$ $00:02:29:19$ 76

F 77 78 79

f *mf*

80 81 82

83 84 85 86

f *mf*

Paisaje. Niña tiene la gema en la mano. 87 $00:03:00:23$ **G** $\text{♩} = 120$ **5** 89 89-93

mp

Spring

Escena 1

Kony Escúntar

A $\text{♩} = 120$ **3** **1-3** **mp** **1** **4** **5** **6** **7**

Main Title
B **00:00:16:12** **12** **13** **14** **15** **16** **17** **C** **18** **00:00:26:00** **18-19** **2** **p** **mf**

20 **21** **22** **12** **34** **35** **36** **mp** **22-33** **mp** **f**

Niña se cae.
D **00:01:04:00** **37** **23** **E** **00:01:47:03** **60** **10** **70** **6** **37-59** **60-69** **70-75**

$\text{♩} = 100$ **00:02:29:19** **76** **F** **79** **80** **81** **76-77** **mf**

82 **83** **84** **85** **86** **87** **88** **f** **mf**

Paisaje. Niña tiene la gema en la mano.
G **00:03:00:23** $\text{♩} = 120$ **90** **91** **92** **93** **p** **f**

Spring

Escena I

A $\text{♩} = 120$ 1-3 **3** *mp* 4 5 6 7

B *Main Tittle* 00:00:16:12 12-16 **5** 17

C $\text{♩} = 60$ 18-36 **19** *Niña se cae.* 00:00:26:00 **D** 00:01:04:00 37-59 **23** 60-69 **E** 00:01:47:03 **10** 60

70 71 72 73 74 75 *p* *mp*

$\text{♩} = 100$ 00:02:29:19 76 **F** 77 **10** 79-88 **G** 00:03:00:23 **5** 89-93 $\text{♩} = 120$

Spring

Escena 1

Kony Escúntar

Main Title

A 1 11 00:00:16:12 13 14 15 16 17

mp *mf*

C 18 00:00:26:00 30 31 32 33

mf

Niña se cae.

D 34 35 36 00:01:04:00 37 **E** 00:01:47:03 60 10

mp *f*

70 71 72 73 74 75 00:02:29:19 76

mp

F 77 79 80 81 82 83

f *mp* *mf*

84 85 86 87 88

f *mf* *mp*

Paisaje. Niña tiene la gema en la mano.

G 00:03:00:23 90 91 92 93

f

Spring

Escena 1

Main Title

A 1 11 13 14 15 16

$\text{♩} = 120$

1-11 *mp* *mf*

C 17 18 22 23

$\text{♩} = 60$

18-21 *mf*

Golpe del bastón.

24 25 26 27 28

00:00:40:22

29 30 31 32 33

mf

Niña se cae.

34 35 36 **D** 37 42

00:01:04:00 00:01:14:16

$\text{♩} = 5$

37-41 *mp* *f* *f*

43 44 **E** 60 70 72 73

00:01:47:03

44-59 **16** **10** **2** *mp*

74 75 76 77

$\text{♩} = 100$ 00:02:29:19

f

F 79 80 81 82 83 84

mp *mf* *f*

85 86 87 88

mf *mp*

Paisaje. Niña tiene la gema en la mano.

G 90 91 92 93

00:03:00:23

$\text{♩} = 120$

mf *f*

Spring

Escena 1

Main Title

A 1 11 1 5 17 C 18 4

♩ = 120 ♩ = 60

1-11 12-16 18-21

22 23 24 25 18-21 00:00:26:00

Golpe del bastón.

mf

26 27 28 29 30 34 35 36

30-33 mp f

Niña se cae. 37 41 42 43 00:01:04:00 00:01:14:16

Motivo del perro.

37-40 mf

44 45 E 60 70

45-59 15 10 6

60-69 70-75

♩ = 100 76 77 F 79 80 81 00:02:29:19

mp *f* *mp* *mf*

82 83 84 85

86 87 88 G 89 00:03:00:23

Paisaje. Niña tiene la gema en la mano.

♩ = 120 5

mf mp 89-93

Spring

Escena 1

Main Title

B 00:00:16:12

A $\text{♩} = 120$ **11** **1** **13** **14** **15** **16** **17**

1-11 *p* *mp*

C **18** **26** **27** **28** **29** **30** **31** **32** **33** **00:00:26:00**

18-25 *mp* *cresc.* *mf*

Niña se cae.

D 00:01:04:00

Motivo del perro.

00:01:14:16

34 **35** **36** **37** **41** **42** **4** **37-40**

mp *mf* *p*

43 **44** **45** **46**

mp

47 **48** **49** **50** **51** **52**

mf

53 **54** **55** **56** **57**

mp

subito p

Golpe del bastón.

00:01:46:00

cresc.

58 **59** **E** 00:01:47:03 **60** **70** **76** **F** **78** $\text{♩} = 100$ **76-77** **78-81**

f

82 **83** **84** **85**

mp *mf*

Paisaje. Niña tiene la gema en la mano.

G 00:03:00:23

86 **87** **88** **90** **91** **92** **93** $\text{♩} = 120$

p *mf*

Spring

Escena 1

Kony Escúntar

Main Title

A 1 11 12 17 18 18 00:00:16:12 00:00:26:00

$\text{♩} = 120$ $\text{♩} = 60$

1-11 12-16 18-23

24 25 26 27 28 29

Golpe del bastón. 00:00:40:22

pp *cresc.*

30 31 32 33 34 35 36

mp *mf* *p*

D 37 45 46

Niña se cae. 00:01:04:00

$\text{♩} = 8$

37-44 *p*

47 48 49 50 51 52

mf

53 54 55 56 57

subito p *cresc.*

58 59 60 70

Golpe del bastón. 00:01:46:00 00:01:47:03

$\text{♩} = 10$ $\text{♩} = 6$

60-69 70-75

mf

76 77 79 82

00:02:29:19 $\text{♩} = 100$

mp *f* *mp*

79-81

83 84 85 86 87

mf *mp*

88 89

Paisaje. Niña tiene la gema en la mano. 00:03:00:23

$\text{♩} = 120$ $\text{♩} = 5$

89-93

Spring

Escena I

Main Title

A $\text{♩} = 120$ **11** **B** $00:00:16:12$ **12** **5** **C** $\text{♩} = 60$ **18** **8** $00:00:26:00$

1-11 12-16 18-25

26 27 28 29 30 31 32 33

pp *cresc.* *Niña se cae.*

D $00:01:04:00$ **37** **8**

mp *mf* *p* 37-44

45 46 47 48

p 49 50 51 52 53

54 55 56 57 58 *mf* *subito p*

59 *Golpe del bastón.* $00:01:46:00$

E $00:01:47:03$ **60** **10** **6** $\text{♩} = 100$ $00:02:29:19$ **76**

60-69 70-75

F **3** **79** **82** **83** **84** **85**

f *mp* *mf* 79-81

G $00:03:00:23$ **89** **5**

f $\text{♩} = 120$ 86-88 89-93

Main Title

A 1 11 12-13 12 14 13 16

B 00:00:16:12 12 14 13 16

C 17 7 18-24 18 00:00:26:00 25 Golpe del bastón. 00:00:40:22 26 11 26-36

D Niña se cae. 00:01:04:00 37 22 37-58 59 Golpe del bastón. 00:01:46:00 60 10 60-69

E 00:01:47:03 60 10 60-69

F 70 5 71-75 71 100 00:02:29:19 76 77 10 78 88 78-87

G 00:03:00:23 89 2 91 92 93 89-90

Paisaje. Niña tiene la gema en la mano.

Spring

Escena 1

A $\text{♩} = 120$ **9** *sus.cymbals* **B** *Main Title* 00:00:16:12

1 **10** **11** *mf* *f*

13 **14** *sus.cymbals* **15** **16** **17**

13-14 *mf* **16**

C $\text{♩} = 60$ **19** *Niña se cae.* **D** 00:00:26:00 00:01:04:00 **23** **E** 00:01:47:03 **60** **16**

18-36 **37-59** **60-75**

76 **77** **F** **78** *sus.cymbals* **G** 00:03:00:23 $\text{♩} = 120$

76 **77** **78** **88** *f* *mf* *f*

90 **91** *sus.cymbals* **92** **93**

90-91 *mf* *f*

Paisaje. Niña tiene la gema en la mano.

Spring

Escena 1

Kony Escúntar

A $\text{♩} = 120$ **7** 8 9 10 11

1-7

f

B *Main Title* 00:00:16:12

ff 13 17

13-16

C $\text{♩} = 60$ 18 19 20:00:26:00 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93

18-36

Niña se cae. 00:01:04:00

37-59

E 00:01:47:03 16

60-75

$\text{♩} = 100$ 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93

76-77

F 00:02:29:19 2 9

78-86

Paisaje. Niña tiene la gema en la mano. 00:03:00:23 $\text{♩} = 120$

f *ff*

mf *f*

Spring

Escena 1

A 1 11 13

B 00:00:16:12 13

Main Title
snare drum

$\text{♩} = 120$

1-11 *f* 13-16

C 17 18 00:00:26:00 25 00:00:40:22

$\text{♩} = 60$ 7 18-24 25 00:00:40:22

Gong *f* Golpe del bastón.

D 26 26 00:01:04:00 37 37 00:01:46:00 59 00:01:46:00

$\text{♩} = 120$ 11 22 59 00:01:46:00

Niña se cae. 26-36 37-58 59 00:01:46:00

Gong *mf* Golpe del bastón.

E 00:01:47:03 61 61 9 70 70 71 71 72 72

Gong *f*

73 73 3 76 76 77 77 77 77 **F**

$\text{♩} = 100$ 00:02:29:19 73-75 76 76 77 77 77 77

Gong *f*

G 00:03:00:23 79 79 10 90 90 3 92 92

$\text{♩} = 120$ snare drum 79-88 90-92 92 92

f *mf* snare drum

Spring

Escena 1

Kony Escúntar

A $\text{♩} = 120$ **11** **B** *Main Title* **5** **17**

1-11 12-16

C $\text{♩} = 60$ **19** **D** *Niña se cae.* **22** **37** *Golpe del bastón.* **59** **70**

18-36 37-58 *mf* *f*

E **61** **70** **71** **72** **73** **3**

61-69 73-75

$\text{♩} = 100$ **76** **77** **F** **79** **10** **G** **89** **5**

00:00:26:00 00:01:04:00 00:01:46:00 00:01:47:03 00:02:29:19 00:03:00:23

79-88 89-93

Spring

Escena I

Kony Escúntar

A $\text{♩} = 120$ **11** **B** *Main Title* $00:00:16:12$ **5** **17**

1-11 12-16

C $\text{♩} = 60$ **19** **D** *Niña se cae.* $00:00:26:00$ $00:01:04:00$ **8** **37** **45** Timpani

18-36 37-44 *f*

E $00:01:47:03$ **60** $\text{♩} = 100$ $00:02:29:19$ **76** **2**

60-75 76-77

F **78** **11** **G** $00:03:00:23$ **89** **5**

78-88 89-93

46 **47** **48** **49** **50** **51** **52** **53** **54** **6** **54-59**

Main Title

A $\text{♩} = 120$ **11** **B** $00:00:16:12$ **5** **C** $00:00:26:00$ **4** **22**

1-11 12-16 17 18-21 *f*

Golpe del bastón.

23 **24** **25** $00:00:40:22$ **26** **27**

28 **29** **30** **31** **32**

Niña se cae.

33 **34** **D** $00:01:04:00$ **23** **E** $00:01:47:03$ **10** **6** **70**

34-36 37-59 60-69 70-75

$\text{♩} = 100$ $00:02:29:19$ **76** **F** **11** **G** $00:03:00:23$ **89** **5**

76-77 78-88 89-93

Spring

Escena 1

A 1 4 5 6 7

♩ = 120

3 **3**

1-3 *p* *mp*

B 8 9 10 11 12 17

Main Title 00:00:16:12

5 **5**

mf *12-16*

C 18 34 35 36

♩ = 60

16 **16**

18-33 *mf* *f*

D 37 **E** 60 70 76

Niña se cae. 00:01:04:00 00:01:47:03 00:02:29:19

♩ = 100

23 **10** **6** **2**

37-59 *60-69* *70-75* *76-77*

F 78 **G** 89

♩ = 120

11 **5**

78-88 *89-93*

Spring

Escena 1

Main Title

A $\text{♩} = 120$ **11** **B** $00:00:16:12$ **12** **5** **17**

Celesta $1-11$ $12-16$ **6** **8**

Niña se cae.

C $\text{♩} = 60$ **19** **D** $00:01:04:00$ **37** **23** **E** $00:01:47:03$ **60** **10**

Cel. $18-36$ $37-59$ $60-69$

70 **6** $\text{♩} = 100$ $00:02:29:19$ **76** **2** **F**

Cel. $70-75$ $76-77$ *mp*

79 **80** **81**

Cel.

82 **83** **84** **85** **86**

Cel. *mf* *f*

87 **G** $00:03:00:23$ **89** **5**

Cel. $87-88$ $89-93$

Spring

Escena 1

A **B** 00:00:16:12 12 17

Main Title

Piano $\text{♩} = 120$

11 **5** **6**

1-11 *12-16* *17*

C **D** 00:01:04:00 37 60

Niña se cae.

Pno. $\text{♩} = 60$

19 **23** **10**

18-36 *37-59* *60-69*

E 00:01:47:03 60

F

Pno. $\text{♩} = 100$

6 **2**

70-75 *76-77*

mf

G 00:02:29:19 76

Pno.

2

76-77

H 00:03:00:23 89

Pno. $\text{♩} = 120$

5

89-93

I 00:03:00:23 89

Pno. $\text{♩} = 120$

5

89-93

Spring

Escena I

A $\text{♩} = 120$ **3** *pp* *mp*

B *Main Title* *00:00:16:12* *mf*

C *00:00:26:00* $\text{♩} = 60$ *mp* *p* *mf* *f* *mp*

D *Niña se cae.* *00:01:04:00* **4** *p* *mp* *mf* *f subito p* *Golpe del bastón.* *00:01:46:00*

Motivo del perro. *00:01:14:16* *mp* *f*

E *00:01:47:03* **10** *p* *mp* $\text{♩} = 100$ *f*

F *mf*

Spring

42

Musical staff 1: Treble clef, key signature of one sharp (F#). Measures 83-88. Dynamics: *f* (measures 83-84), *mp* (measures 85-86), *f* (measures 87-88). Includes hairpins and accents.

Paisaje. Niña tiene la gema en la mano.

G 00:03:00:23

$\text{♩} = 120$

Musical staff 2: Treble clef, key signature of one sharp (F#). Measures 90-93. Dynamics: *mp* (measures 90-91), *f* (measures 92-93). Includes hairpins and accents.

Spring

Escena I

Kony Escúntar

A 1 5 6 7 8 9 10 11

♩ = 120 **4**

pp *mp*

B 13 14 15 16 17

Main Title 00:00:16:12 *mf*

C 19 20 26 27 28 29

♩ = 60 **6** *mp* *p* *p*

D 31 32 33 34 35 36 41

f *mp* *f* *mp* *p*

Niña se cae. 00:01:04:00 **4**

E 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51

Motivo del perro. 00:01:14:16 *mp*

F 52 53 54 55 56 57 58 59 60-69

mf *f* *subito p* *mp* *f* *mp* *f*

Golpe del bastón. 00:01:46:00 **E** 00:01:47:03 **10**

G 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85

p *mp* *f* *mf* *f*

♩ = 100 00:02:29:19 **F**

G 86 87 88 90 91 92 93

mp *f* *mp*

♩ = 120 **G** 00:03:00:23

f

Paisaje. Niña tiene la gema en la mano.

Spring

Escena I

Kony Escúntar

A $\text{♩} = 120$ 4 5 6 7 8 9 10 11

B *Main Title* 13 14 15 16 17
00:00:16:12 19 20 21 22 26

C $\text{♩} = 60$ 8 27 28 29 30 31 32 33
00:00:26:00 34 35 36 37

D *Niña se cae.* 37 37-40
00:01:04:00 41 42 43 44 45

Motivo del perro. 46 47 48 49
00:01:14:16 50 51 52 53

Golpe del bastón. 54 55 56 57 58 59
00:01:46:00 70 71 72 73

E 10 74 75 76 77
00:01:47:03 86 87 88

F $\text{♩} = 100$ 89 90 91 92 93
00:02:29:19 90 91 92 93

G $\text{♩} = 120$ 90 91 92 93
00:03:00:23

Spring

Escena 1

Kony Escúntar

A $\text{♩} = 120$ 4 *pp* 5 6 7 8 9 10 11

B *Main Title* $00:00:16:12$ 13 14 15 16 17 *mf*

C $00:00:26:00$ $\text{♩} = 60$ 19 20 21 *mp* *p* *Golpe del bastón.* $00:00:40:22$

22 23 24 25

26 27 28 29

30 31 32 33 34 35 36 *mp* *Motivo del perro.* *f mp*

D *Niña se cae.* $00:01:04:00$ 37-40 41 42 $00:01:14:16$ 43 44 45 *mf* 46 47 48 49 50 51 52

53 54 55 56 57 58 *f subito p* *mf* *mp* *f* *Golpe del bastón.* $00:01:46:00$ 59

E $00:01:47:03$ 10 60-69 *p* 70 71 72 73 74 75 $\text{♩} = 100$ $00:02:29:19$ 76

F 77 79 86 87 88 *f* *mp* *f*

Paisaje. Niña tiene la gema en la mano.

G $00:03:00:23$ 90 91 92 93 *mp* *f*

A $\text{♩} = 120$ 6 1-6 *p* *mp*

B *Main Title* 00:00:16:12 13 14 15 16 17 **C** 00:00:26:00 $\text{♩} = 60$ 6 18-23 *mf*

Golpe del bastón. 24 25 00:00:40:22 26 27 28 29 *mp* *p*

30 31 32 33 34 35 36 *mp* *f* *mp*

D *Niña se cae.* 00:01:04:00 4 41 42 00:01:14:16 43 44 *p*

45 46 47 48 *mp*

49 50 51 52 53 *mf* *subito p*

54 55 56 57 58 59 00:01:46:00 *mf* *mp* *f* *Golpe del bastón.*

E 00:01:47:03 60 10 60-69 *p* *mp*

$\text{♩} = 100$ 74 75 00:02:29:19 76 77 **F** *f*

79-85 *Paisaje. Niña tiene la gema en la mano.* 86 87 88 *mp* *f*

G 00:03:00:23 $\text{♩} = 120$ 90 91 92 93 *mp* *f*

INSTRUMENTACIÓN – TEARS OF STEEL

A continuación, detallo los instrumentos que fueron utilizados en la composición estilo híbrida de la segunda escena – trailer, Tears of Steel. En primer lugar, se ubican los instrumentos orquestales, luego aquellos que realizan música ambiental y efectos de sonido.

Instrumentos orquestales:

1. Corno en F.
2. Trombón bajo.
3. Tuba.
4. Coro: Ensamble coral que realiza vocales y *bocca chiusa*.
 Librería: Kontakt factory library – Choir vowels.
5. Coro: Ensamble coral con reverb y delay que proporciona ambiente etéreo al interpretar melodías y acordes con la sílaba *ah*.
 Librería: Labs - Choir long - Spitfire audio.
6. Percusión cinematográfica.
 Librería: Accion strikes - Colossus drums Ensemble.
7. Balinese Gamelan 1.5
 Librería: Discovery series - Balinese Gamelan.
8. Campanas tubulares.
9. Arpa.
10. Ensamble de cuerdas – violín I, violín II, viola I, viola II, viola III, cello I, cello II y contrabajo.
 Librería: Action strings – Basic rhytms.
11. Ensamble de cuerdas cortas y largas.

Sintetizadores:

12. Ensemble de cuerdas ambiental: Pad ambiental de cuerdas donde destacan las frecuencias agudas por su brillo, timbre y definición. El reverb del instrumento crea un ambiente envolvente y espacioso.

Librería: Labs - Tape orchestra: Strings sul tasto crinkle - Spitfire audio.

13. Sintetizador Pad: Pad ambiental que crea ambiente futurista.

Librería: Kontakt play series - Ethereal Earth. Frost drone.

14. Cello ambiental: Actúa como un bajo pulsante, típico en música para trailers. Es un sonido grave que brinda resonancia y grosor al low – end del espectro de frecuencias.

Librería: Labs - Amplified cello quartet: evil - Spitfire audio.

15. Efectos de sonido:

16. The breathers 01: Sonidos de inhalaciones fuertes con delay. Crean un efecto de terror.

Librería: Evolve - Stings & transitions - Heavyocity.

17. Whaling wailing 01: Efecto de sonido de gritos con reverb, delay y distorsión.

Librería: Evolve - Stings & transitions - Heavyocity.

18. Alien guitar womb 01: Efecto de sonido que aporta tensión y terror. Presenta ping – pong delay, frecuencias agudas, crescendos y decrescendos que se disipan con un reverb.

Librería: Evolve - Stings & transitions - Heavyocity.

19. You tool combo no TFX: Librería con varios instrumentos de percusión menor que se emplearon como efectos de sonido.

Librería: Evolve - Percussive kit - Heavyocity.

20. Bowed cymbals: Efecto de sonido que presenta un juego de paneo, delay ping – pong, sonidos electrónicos que brindan brillo. Decece en dinámica y tempo.

Librería: Kinetic metal.

21. Door creaking: Efecto de golpe de una caja metálica que se resuena en sus armónicos y frecuencias agudas.

Librería: Kinetic metal.

22. Go and crash: Sensación de que estática que se fragmenta. Apoya ciertos movimientos visuales de la escena.

Librería: E- Rise + E- Rise A.- Rise & Hit.

23. Retrobot: Efecto de sonido de un robot hablando con delay, reverb.

Librería: Retrobot by kinetic toys.

24. Thrill: Efecto de sonido de hélice en movimiento con delay y eco.

Librería: Ambiente rotors - Galaxy instruments.

25. Whizzers: Efecto de sonido de una hélice en movimiento con delay. Crece y decrece dando el efecto de acercarse y alejarse.

Librería: Whizzers - Flying Saucer - Kinetic Toys.

26. Windmiller: Sonido de engranajes girando; efectos metálicos alrededor; frecuencias agudas resonando como ambiente.

Librería: Kinetic metal.

Rise and Hit – Sonidos para inicio de películas y apoyo de main tittle.

27. Big drums 2

Librería: Gran cassa ensemble + gran casa ensemble B – Rise & Hit

28. Sub thunder.

Librería: Fire only + fire creature. – Rise & Hit

29. Phasy starter.

Librería: Reversed cymbal 1 + reversed cymbal 1 A. – Rise & Hit.

30. Dirt Tube.

Librería: Crushed riser + crushed rised B. – Rise & Hit.

Tears of Steel

Escena 2

Kony Escúntar

A [00:00-00:00] B Inicia la escena [00:00-06:18] Main Title [00:00-31:01]

Horn in F
 Bass Trombone
 Tuba
 You tool combo no TFX
 Door creaking
 Choir
 Choir Pad
 Synth Pad
 Cello Pad
 String Ensemble Pad
 The breathers
 Whaling wailing
 Alien Guitar
 Bowed cymbals
 Go and crash
 Retrobot
 Thrill
 Whizzers
 Windmiller
 Big drums 2 & Sub thunder
 Dirt tube
 Siren sweep
 Action Percussion 1
 Action Percussion 2
 Balinese Gamelan
 Tubular Bells
 Harp
 Violin I
 Violin II
 Viola I
 Viola II
 Viola III
 Cello I
 Cello II
 Double Bass
 Short & Legato Strings Ensemble

Tears of Steel

Robot en la ciudad [00:00:37:08] *accl.* Sujeto en el balcón con un arma $\text{♩} = 110$ [00:00:46:13] *accl.*

Hn.

B. Tbn.

Tuba

Combo no TFX
Door

C

Choir Pad

Pad

Cello pad

Str. Ensemble Pad

Breathers

Whaling

Alien guitar

B Cymbals

Go and crash

Bot

Thrill

Wh & Wm

B.D. & S.th

DT & SS

A. P. 1

A. P. 2

Gamelan

T.B.

Hp.

Vln. I I

Vln. II II

Vla. I I

Vla. II II

Vla. III

Vc. I I

Vc. II II

D.B.

Str. Ensemble

Humanos sacan armas electrónicas

♩ = 120 [00:00:59:01]

acc.

This page of the musical score includes the following parts and markings:

- Hn.**: Horns, with dynamic markings *mf* and *f*.
- B. Tbn.**: Baritone Trombone.
- Tuba**: Tuba.
- Combo no TFX Door**: Combo no TFX Door.
- C.**: Clarinet.
- Choir Pad**: Choir Pad.
- Pad**: Pad.
- Cello pad**: Cello pad, with dynamic markings *mf* and *mp*.
- Str. Ensemble Pad**: String Ensemble Pad, with dynamic markings *f* and *ff*.
- Breathers**: Breathers.
- Whaling**: Whaling.
- Alien guitar**: Alien guitar.
- B Cymbals**: B Cymbals, with dynamic markings *mf* and *f*.
- Go and crash**: Go and crash.
- Bot**: Bot, with dynamic marking *mf*.
- Thrill**: Thrill, with dynamic marking *f*.
- Wh & Wm**: Wh & Wm.
- B.D. & S.th**: B.D. & S.th, with dynamic marking *subhunder*.
- DT & SS**: DT & SS.
- A. P. 1**: A. P. 1, with dynamic markings *mf* and *f*.
- A. P. 2**: A. P. 2, with dynamic markings *mf* and *f*.
- Gamelan**: Gamelan.
- T.B.**: Tenor Bass.
- Hp.**: Harp.
- Vln. I I**: Violin I I.
- Vln. II I**: Violin II I.
- Vln. I II**: Violin I II, with dynamic marking *mf*.
- Vln. II II**: Violin II II.
- Vln. III**: Violin III.
- Vc. I I**: Violoncello I I.
- Vc. II I**: Violoncello II I.
- D.B.**: Double Bass.
- Str. Ensemble**: String Ensemble.

Batalla. Hombre arrojados disparando.
D 00:01:10-19

Score for Tears of Steel, page 54. The score includes parts for Horns (Hn.), Trombones (B. Tbn.), Tuba, Combo no TFX Door, Clarinet (C), Choir Pad, Pad, Cello pad, Str. Ensemble Pad, Breathers, Whaling, Alien guitar, B Cymbals, Go and crash, Bot, Thrill, Wh & Wm, B.D. & S.th, DT & SS, A. P. 1, A. P. 2, Gamelan, T.B., Hp., Vln. I I, Vln. II II, Vla. I I, Vla. II II, Vla. III, Vc. I I, Vc. II II, D.B., and Str. Ensemble. The score features various musical notations including dynamics (mp, ff, f, mf), articulation (accents), and performance instructions. A tempo marking of quarter note = 130 is present at the top right. The score is divided into measures by vertical bar lines, with some measures containing rehearsal marks (e.g., 29, 30, 31, 32, 33).

Explosión capilla
[00:01:15-18]

Hombres con manos alzadas. Explosión domo.
♩ = 130 [00:01:18-03]

Hn. *mf*

B. Tbn. *mf*

Tuba *mf*

Combo no TFX Door

C

Choir Pad *f*

Pad

Cello pad

Str. Ensemble Pad

Breathers

Whaling

Alien guitar

B Cymbals

Go and crash

Bot

Thrill

Wh & Wm

B.D. & S.th

DT & SS

A. P. 1 *mf* *f* *mf* *f*

A. P. 2 *mf* *f* *mf* *f*

Gamelan

T.B.

Hp.

Vln. I I

Vln. II II

Vla. I I

Vla. II II

Vla. III

Vc. I I

Vc. II II

D.B.

Str. Ensemble

Big drums *f*

Sujeto baja por la saga.

Brasknegro.

00-01:21-27

E 00-01:23-10

00-01:43-20

This musical score page includes the following instruments and parts:

- Horn Section:** Hn., B. Tbn., Tuba
- Brass Section:** Combo no TFX, Door
- Strings & Pads:** C., Choir Pad, Pad, Cello pad, Str. Ensemble Pad
- Other Instruments:** Breathers, Whaling, Alien guitar, B Cymbals, Go and crash, Bot, Thrill, Wh & Wm, B.D. & S.th, DT & SS, A. P. 1, A. P. 2, Gamelan, T.B., Hp., Vln. I I, Vln. II II, Vla. I I, Vla. II II, Vla. III, Vc. I I, Vc. II II, D.B., Str. Ensemble

 The score features dynamic markings such as *mf*, *pp*, *f*, and *p*, as well as performance instructions like *rit.* and *Brasknegro.* The page is numbered 56 and contains the title 'Tears of Steel'.

Sujeto sobre las maquinas tomando jugo.
F [00:01:50:22]

This page of the musical score includes the following parts and markings:

- Hn.** (Horn) and **B. Tbn.** (Baritone Trombone) staves.
- Tuba** staff.
- Combo no FTX Door** staff with dynamic marking *mf*.
- C.** (Clarinet) staff with dynamic markings *mp* and *mf*.
- Choir Pad** staff with dynamic marking *mf*.
- Pad** staff with dynamic markings *p* and *mf*.
- Cello pad** staff with dynamic markings *pp*, *f*, *p*, and *mf*.
- Str. Ensemble Pad** staff.
- Breathers** staff.
- Whaling** staff.
- Alien guitar** staff.
- B Cymbals** staff.
- Go and crash** staff.
- Bot** staff.
- Thrill** staff with dynamic marking *mf*.
- Wh & Wm** staff.
- B.D. & S.th** staff.
- DT & SS** staff with markings *sicsweep*, *p*, and *f*.
- A. P. 1** and **A. P. 2** staves.
- Gamelan** staff.
- T.B.** (Trumpet) staff.
- Hp.** (Harp) staff.
- Vln. II** (Violin II) staff.
- Vln. II II** (Violin II II) staff.
- Vla. II** (Viola II) staff.
- Vla. III** (Viola III) staff.
- Vc. II** (Violoncello II) staff.
- Vc. II II** (Violoncello II II) staff.
- D.B.** (Double Bass) staff.
- Str. Ensemble** staff.

Tears of Steel

Escena 2

A 00:00:00:00 *Inicia la escena* **B** 00:00:06:18 *Robot en la ciudad* **C** 00:00:37:08

Sujeto en el balcón con un arma *Humanos sacan armas electrónicas* **D** 00:01:10:19

Explosión capilla. *Hombre con manos alzadas. Explosión domo.*

00:00:46:13 *Sujeto baja por la soga.* **E** 00:01:23:10 *Sujeto sobre las maquinas tomando jugo.* **F** 00:01:50:22

The musical score is written on a single treble clef staff. It consists of six sections, each with a lettered label (A-F) and a time stamp. Section A starts at 00:00:00:00 with a tempo of 100 and a 4/4 time signature. Section B starts at 00:00:06:18 with a tempo of 120 and a 4/4 time signature. Section C starts at 00:00:37:08 with a tempo of 130 and a 3/4 time signature. Section D starts at 00:01:10:19 with a tempo of 130 and a 4/4 time signature. Section E starts at 00:01:23:10 with a tempo of 100 and a 4/4 time signature. Section F starts at 00:01:50:22 with a tempo of 127 and a 4/4 time signature. The score includes various musical notations such as notes, rests, and dynamic markings (mf, mp, f). There are also some unusual time signatures like 13/16 and 3/4. The score is divided into measures by bar lines, with some measures containing multiple notes or rests.

Tears of Steel

Escena 2

Kony Escúntar

A 00:00:00:00

♩ = 100

1

2

3

B 00:00:06:18

4

12

16

Staff A: Bass clef, 4/4 time signature. Measure 1 has a whole note. Measure 2 has a whole note. Measure 3 has a whole note. Staff B: Bass clef, 4/4 time signature. Measure 4 has a whole note. Measure 12 has a whole note. Measure 16 has a whole note.

Robot en la ciudad

Sujeto en el balcón con un arma

Humanos sacan armas electrónicas

D 00:01:10:19

C 00:00:37:08

00:00:46:13

00:00:59:01

00:01:10:19

17

4

21

6

27

6

27

6

♩ = 130

33

34

Staff C: Bass clef, 4/4 time signature. Measure 17 has a whole note. Measure 21 has a whole note. Staff D: Bass clef, 4/4 time signature. Measure 27 has a whole note. Measure 33 has a whole note. Measure 34 has a whole note.

mp

Explosión capilla.

Hombre con manos alzadas. Explosión domo.

00:01:15:18

00:01:18:03

35

36

37

38

Staff F: Bass clef, 4/4 time signature. Measure 35 has a whole note. Measure 36 has a whole note. Staff G: Bass clef, 4/4 time signature. Measure 37 has a whole note. Measure 38 has a whole note.

mf

f

00:01:21:21

Sujeto baja por la sogá.

Sujeto sobre las máquinas tomando jugo.

♩ = 127

rit.

39

E 00:01:23:10

40

11

F 00:01:50:22

51

7

Staff H: Bass clef, 4/4 time signature. Measure 39 has a whole note. Staff I: Bass clef, 4/4 time signature. Measure 40 has a whole note. Measure 51 has a whole note.

Tears of Steel

Escena 2

A 00:00:00:00 $\text{♩} = 100$ 1 **2** 3 **B** 00:00:06:18 4 **12** 16

C 00:00:37:08 17 **4** *Robot en la ciudad*

Sujeto en el balcón con un arma 00:00:46:13 21 $\text{♩} = 110$ **6**

Humanos sacan armas electrónicas 00:00:59:01 27 $\text{♩} = 120$ **6**

D 00:01:10:19 $\text{♩} = 130$ 33 **34** *Hombre con manos alzadas. Explosión domo.*

Explosión capilla. 00:01:15:18 35 36 **mf** **f**

00:01:21:21 $\text{♩} = 127$ *rit.* 39

E 00:01:23:10 $\text{♩} = 100$ 40 **11** *Sujeto baja por la sogá.*

F 00:01:50:22 51 **7** *Sujeto sobre las máquinas tomando jugo.*

A 00:00:00:00 **B** 00:00:06:18

♩ = 100 **1** **2** **3** **4** **5** **6**

door.creaking **7** **8** **12** **13** **16**

combo.no.FTX **4** **3** **16**

mf

Main Title 00:00:31:01

C 00:00:37:08 **17** **4** **21** **6** **27** **6**

Robot en la ciudad *Sujeto en el balcón con un arma* *Humanos sacan armas electrónicas*

♩ = 110 00:00:46:13 **6** **27** **6**

♩ = 120 00:00:59:01 **27** **6**

D 00:01:10:19 **33** **4** **37** **2** **39** **E** 00:01:23:10 **40** **11**

♩ = 130 **33** **4** **37** **2** **39** **40** **11**

♩ = 130 00:01:18:03 **37** **2** **39** **11**

♩ = 127 *rit.* **39** **11**

♩ = 100 **40** **11**

Hombre con manos alzadas. Explosión domo. *Sujeto baja por la soga.*

F 00:01:50:22 **51** **52** **53** **54** **55** **3**

combo.no.FTX **52** **53** **54** **55** **3**

mf

Sujeto sobre las maquinas tomando jugo.

Tears of Steel

Escena 2

A 00:00:00:00 1 2 3 **B** 00:00:06:18 4 5 9

mp

10 **11** **12** **13** **14** **Main Title** 00:00:31:01

ff

15 **16** **C** 00:00:37:08 17 4 **Sujeto en el balcón con un arma** 00:00:46:13 21 6

mp

27 **30** **31** **32** **33** **34** **D** 00:01:10:19

ff *ff*

37 **39** **E** 00:01:23:10 40 41 42

f

43 **44** **45** **46**

47 **48** **49** **2** **F** 00:01:50:22 51

pp *mp*

52 **53** **54** **55** **56** **57**

mf

Tears of Steel

Escena 2

A 00:00:00:00 **B** 00:00:06:18 **Main Title** 00:00:31:01

♩ = 100

1 2 3 4 11 12 13 14

Choir Pad

Robot en la ciudad

C 00:00:37:08

15 16 17 18 19 20

accel.

Pad

Sujeto en el balcón con un arma

00:00:46:13

21 22 23 24

accel.

Pad

Humanos sacan armas electrónicas

00:00:59:01

25 26 27 28

accel.

Pad

D 00:01:10:19 *Explosión capilla.* 00:01:15:18 *Hombre con manos alzadas. Explosión domo.* 00:01:18:03

♩ = 130

33 34 35 36 37 38

Pad

Sujeto baja por la sogá.

00:01:21:21 **E** 00:01:23:10

♩ = 127 rit. 39 40 41 42 43

Pad

Pad

44 45 46 47 48

Break negro.
00:01:43:20

pp

Pad

Sujeto sobre las maquinas tomando jugo.

49 50 51 52 53 54 55 56 57

F 00:01:50:22

mf

Tears of Steel

Escena 2

A 00:00:00:00

B 00:00:06:18

Synth Pad

Robot en la ciudad

C 00:00:37:08

Pad

Sujeto en el balcón con un arma

00:00:46:13

Pad

Humanos sacan armas electrónicas

00:00:59:01

Pad

Batalla. Hombres arrodillados disparando.

Hombre con manos alzadas. Explosión domo.

Sujeto baja por la soga.

D 00:01:10:19

00:01:18:03

00:01:21:21

E 00:01:23:10

Pad

Sujeto sobre las maquinas tomando jugo.

00:01:50:22

Pad

Tears of Steel

Escena 2

Kony Escúntar

A 00:00:00:00 **B** 00:00:06:18

♩ = 100

2 3 5

6 7 8 9

10 11 12 13 14

16 **C** 00:00:37:08 18 19

21 24 25 26

27 28 29 30 31 32 **D** 00:01:10:19

37 39 **E** 00:01:23:10

48 49 50 **F** 00:01:50:22

52 53 54 55 56 57

mp *p* *mp* *mf* *mp* *f* *pp* *f* *p* *mf*

Robot en la ciudad *accel.* *Sujeto en el balcón con un arma* *mf* *Humanos sacan armas electrónicas* *accel.* *Batalla. Hombres arrodillados disparando.* *mp* *Hombre con manos alzadas. Explosión domo.* *rit.* *Sujeto baja por la soga.* *pp* *f* *pp* *f* *Break negro.* *Sujeto sobre las maquinas tomando jugo.* *p* *mf*

Tears of Steel

Escena 2

Kony Escúntar

A 00:00:00:00

B 00:00:06:18

Musical score for String Ensemble Pad, measures 1-6. The score is in 4/4 time with a tempo of 100. It begins with a 2-measure rest in both staves. At measure 3, the music starts with a *mf* dynamic. The upper staff features a melodic line with a dotted quarter note and a half note, while the lower staff provides a harmonic accompaniment with a dotted quarter note and a half note.

Musical score for String Pad, measures 7-10. The score is in 4/4 time. It consists of sustained chords in both the upper and lower staves, with a *mf* dynamic. The chords are held for the duration of each measure.

Main Title

00:00:31:01

Musical score for String Pad, measures 11-14. The score is in 4/4 time. It features sustained chords in both staves. At measure 14, there is a final chord followed by a fermata in both staves.

Robot en la ciudad

C 00:00:37:08

Musical score for String Pad, measures 15-19. The score is in 4/4 time. Measures 15 and 16 contain rests. At measure 17, the music begins with a *mf* dynamic. The tempo is marked *accel.* at measure 18. The score consists of sustained chords in both staves.

Sujeto en el balcón con un arma

00:00:46:13

Musical score for String Pad, measures 20-23. The score is in 4/4 time. It begins with a *cresc.* marking. The tempo is marked *accel.* at measure 22. The score consists of sustained chords in both staves.

Musical score for String Pad, measures 24-26. The score is in 4/4 time. It begins with a *f* dynamic. The score consists of sustained chords in both staves.

Humanos sacan armas electrónicas

00:00:59:01

27

accel.

28

29

30

ff

Batalla. Hombres arrodillados disparando.

D 00:01:10:19

$\text{♩} = 130$

33

4

4

Hombre con manos alzadas. Explosión domo.

00:01:18:03

37

00:01:21:21

39

rit.

Sujeto baja por la soga.

E 00:01:23:10

40

$\text{♩} = 100$

41

42

mf

43

44

45

46

Break negro.

00:01:43:20

47

48

F 00:01:50:22

49

2

51

52

pp

53

54

55

56

57

Tears of Steel

Escena 2

Kony Escúntar

A 00:00:00:00 $\text{♩} = 100$ 1 **2** 3 **B** 00:00:06:18 4 **3** 7

8 9 10 11

Main Tittle
00:00:31:01

12 13 14 15

Robot en la ciudad **C** 00:00:37:08 17 **4** *Sujeto en el balcón con un arma* $\text{♩} = 110$ 00:00:46:13 21 **6** *Humanos sacan armas electrónicas* $\text{♩} = 120$ 00:00:59:01 27 **6**

D 00:01:10:19 $\text{♩} = 130$ 33 **4** *Hombre con manos alzadas. Explosión domo.* 00:01:18:03 $\text{♩} = 130$ 37 **2** 00:01:21:21 $\text{♩} = 127$ rit. 39 *Sujeto baja por la soga.* **E** 00:01:23:10 $\text{♩} = 100$ 40 **11**

Sujeto sobre las maquinas tomando jugo. **F** 00:01:50:22 51 52 53 54 55 56 57

Tears of Steel

Escena 2

Kony Escúntar

A 00:00:00:00

♩ = 100

1 2 3 4 12 16

B 00:00:06:18

Robot en la ciudad

C 00:00:37:08

accel.

18 19 20

Sujeto en el balcón con un arma

♩ = 110 00:00:46:13 **21**

accel.

22 23 24

Humanos sacan armas electrónicas

00:00:59:01 **27**

♩ = 120

25 27 33 37

Hombre con manos alzadas. Explosión domo.

D 00:01:10:19

00:01:18:03 **37**

00:01:21:21

Sujeto baja por la sogá.

E 00:01:23:10

Sujeto sobre las máquinas tomando jugo.

F 00:01:50:22

♩ = 127 rit. 39

♩ = 100 40 **11**

51 **7**

Tears of Steel

Escena 2

Kony Escúntar

A 00:00:00:00

B 00:00:06:18

♩ = 100

Main Title

00:00:31:01

Robot en la ciudad

Sujeto en el balcón con un arma

Humanos sacan armas electrónicas

C 00:00:37:08

00:00:46:13

D 00:01:10:19

♩ = 110 ♩ = 120 ♩ = 130

Hombre con manos alzadas. Explosión domo.

Sujeto baja por la soga.

Sujeto sobre las maquinas tomando jugo.

00:01:18:03

00:01:21:21

E 00:01:23:10

F 00:01:50:22

♩ = 130 ♩ = 127 rit. ♩ = 100

Tears of Steel

Escena 2

A 00:00:00:00

B 00:00:06:18

Robot en la ciudad

C 00:00:37:08

Bowed cymbals

♩ = 100

Sujeto en el balcón con un arma

00:00:46:13

B.C.

♩ = 110

Humanos sacan armas electrónicas

00:00:59:01

D 00:01:10:19

B.C.

♩ = 120

accel.

Hombre con manos alzadas. Explosión domo.

00:01:18:03

00:01:21:21

Sujeto baja por la soga.

E 00:01:23:10

B.C.

♩ = 130

♩ = 127 rit.

pp

Break negro.

Sujeto sobre las maquinas tomando jugo.

00:01:43:20

F 00:01:50:22

B.C.

Tears of Steel

Escena 2

Kony Escúntar

A 00:00:00:00 1 2 3 **B** 00:00:06:18 4 5 6

mf *mp*

7 4 11 12 13 **3** 16 4

p f

C 00:00:37:08 17 4 *Robot en la ciudad* *Sujeto en el balcón con un arma* *accel.* 21 22 23 4

00:00:46:13 *00:01:10:19*

Humanos sacan armas electrónicas *Hombre con manos alzadas. Explosión domo.*

00:00:59:01 27 6 33 4 37 2

00:01:21:21 *Sujeto baja por la sogá.* *Sujeto sobre las máquinas tomando jugo.*

00:01:23:10 39 40 11 **F** *00:01:50:22* 51 7

rit. *00:01:23:10* *00:01:50:22*

Tears of Steel

Escena 2

Kony Escúntar

A 00:00:00:00

B 00:00:06:18

16

♩ = 100

Robot en la ciudad

C 00:00:37:08

accel.

18

19

mp

Sujeto en el balcón con un arma

Humanos sacan armas electrónicas

00:00:46:13

21

00:00:59:01

27

20

♩ = 110

4

25

26

♩ = 120

4

mf

mf

Batalla. Hombres arrodillados disparando.

D 00:01:10:19

♩ = 130

4

31

32

mf

Hombre con manos alzadas. Explosión domo.

Sujeto baja por la soga.

Sujeto sobre las maquinas tomando jugo.

00:01:18:03

00:01:21:21

E 00:01:23:10

F 00:01:50:22

♩ = 130

37

2

♩ = 127 rit.

39

♩ = 100

11

7

Tears of Steel

Escena 2

Kony Escúntar

A 00:00:00:00

B 00:00:06:18

♩ = 100

Robot en la ciudad

C 00:00:37:08

Sujeto en el balcón con un arma

00:00:46:13

Humanos sacan armas electrónicas

♩ = 120 00:00:59:01

Hombre con manos alzadas. Explosión domo.

D 00:01:10:19

00:01:18:03

00:01:21:21

E 00:01:23:10

Sujeto baja por la soga.

Sujeto sobre las maquinas tomando jugo.

F 00:01:50:22

A 00:00:00:00 $\text{♩} = 100$ **B** 00:00:06:18

whizzers **f** windmiller **p** whizzers

whizzers **f** windmiller

whizzers **p** whizzers **f**

C 00:00:37:08 *Robot en la ciudad* $\text{♩} = 110$ *Sujeto en el balcón con un arma* **pp** *accel.* **D** 00:01:10:19 *Hombre con manos alzadas. Explosión domo.* $\text{♩} = 130$

Humanos sacan armas electrónicas $\text{♩} = 120$ **E** 00:01:23:10 *Sujeto baja por la sog.* $\text{♩} = 100$ **F** 00:01:50:22 *Sujeto sobre las maquinas tomando jugo.* $\text{♩} = 127$ *rit.* $\text{♩} = 100$

Tears of Steel

Escena 2

A 00:00:00:00

B 00:00:06:18

Sub thunder

♩ = 100

sub.thunder 5

6

7

8

S.th

Robot en la ciudad

Sujeto en el balcón con un arma

C 00:00:37:08

17

♩ = 110 00:00:46:13

21

9

16

4

6

S.th

Humanos sacan armas electrónicas

♩ = 120 00:00:59:01

27

accel.
sub.thunder

28

29

30

S.th

Hombre con manos alzadas. Explosión domo.

♩ = 130 00:01:18:03

D 00:01:10:19

31

♩ = 130

3

36

Big.drums

37

38

S.th

00:01:21:21

Sujeto baja por la soga. *f*

E 00:01:23:10

Sujeto sobre las maquinas tomando jugo.

F 00:01:50:22

♩ = 127

rit.

39

♩ = 100

11

7

S.th

A 00:00:00:00 $\text{♩} = 100$ dirt.tube 2 3 **B** 00:00:06:18 5 8

f

Main Title 00:00:31:01 13 dirt.tube 14 15 16 **C** 00:00:37:08 18 *accel.*

f siren.sweep *Sujeto en el balcón con un arma* 19 2 21 6 $\text{♩} = 110$ *Humanos sacan armas electrónicas* 27 6 $\text{♩} = 120$ **D** 00:01:10:19 4 $\text{♩} = 130$

Hombre con manos alzadas. Explosión domo. 37 2 $\text{♩} = 130$ 00:01:18:03 00:01:21:21 $\text{♩} = 127$ rit. 39 *Sujeto baja por la sogá.* **E** 00:01:23:10 11 $\text{♩} = 100$ *Sujeto sobre las maquinas tomando jugo.* **F** 00:01:50:22 2

53 siren.sweep *p* 54 Dirt.tube 55 56 57 *f*

Tears of Steel

Escena 2

Kony Escúntar

A 00:00:00:00

B 00:00:06:18

♩ = 100

Musical notation for section A and B. Section A consists of a rest for 2 measures. Section B consists of a rest for 2 measures, followed by a half note, a whole note, and a rest for 8 measures. The dynamic marking is *mf*.

Robot en la ciudad

C 00:00:37:08

Musical notation for section C, starting at measure 17. It features a series of triplets with accents. The dynamic markings are *mf*, *f*, *mf*, and *f*. An *accel.* marking is present at measure 18.

Sujeto en el balcón con un arma

♩ = 110 00:00:46:13

Musical notation for measures 19-21. It features a series of triplets with accents. The dynamic markings are *mf*, *f*, *mf*, *f*, and *mf*.

Musical notation for measures 22-24. It features a series of triplets with accents. The dynamic markings are *mf*, *f*, *mf*, *f*, and *mf*. An *accel.* marking is present at measure 22.

Humanos sacan armas electrónicas

♩ = 120 00:00:59:01

Musical notation for measures 25-27. It features a series of triplets with accents. The dynamic markings are *mf*, *f*, *mf*, *f*, and *mf*.

Musical notation for measures 28-30. It features a series of triplets with accents. The dynamic markings are *mf* and *f*. An *accel.* marking is present at measure 28.

Batalla. Hombres arrodillados disparando.

D 00:01:10:19

♩ = 130

Musical notation for measures 31-33. It features a series of triplets with accents. The dynamic markings are *mf* and *f*.

Explosión capilla.

35 00:01:15:18

Musical notation for measures 34-36. It features a series of triplets with accents. The dynamic markings are *mf*, *f*, *mf*, *f*, and *mf*.

Hombre con manos alzadas. Explosión domo.

♩ = 130 00:01:18:03

00:01:21:21

♩ = 127 rit.

Sujeto baja por la soga. Sujeto sobre las maquinas tomando jugo.

E 00:01:23:10

F 00:01:50:22

Musical notation for measures 37-39. Section 37 is a single note. Section 38 is a rest. Section 39 is a rest. The dynamic markings are *mf*, *f*, and *mf*. Section E has a rest for 11 measures, and section F has a rest for 7 measures.

Tears of Steel

Escena 2

Kony Escúntar

A 00:00:00:00

B 00:00:06:18

00:00:06:18

00:00:06:18

00:00:06:18

00:00:06:18

♩ = 100

1

2

3

6

7

8

16

Robot en la ciudad

mf mf

C 00:00:37:08

17

accel.

18

Sujeto en el balcón con un arma

19

20

00:00:46:13

21

♩ = 110

accel.

22

23

24

25

26

Humanos sacan armas electrónicas

♩ = 120 00:00:59:01

27

accel.

28

29

Batalla. Hombres arrodillados disparando.

D 00:01:10:19

♩ = 130

33

34

Explosión capilla.

00:01:15:18

35

36

Hombre con manos alzadas. Explosión domo.

♩ = 130 00:01:18:03

37

00:01:21:21

38

♩ = 127 rit.

39

Sujeto baja por la soga.

E 00:01:23:10

♩ = 100

40

11

Sujeto sobre las maquinas tomando jugo.

F 00:01:50:22

51

7

Tears of Steel

Escena 2

A 00:00:00:00

B 00:00:06:18

♩ = 100

Robot en la ciudad

Sujeto en el balcón con un arma

C 00:00:37:08

♩ = 110 00:00:46:13

Humanos sacan armas electrónicas

Hombre con manos alzadas. Explosión domo.

D 00:01:10:19

♩ = 130 00:01:18:03

♩ = 120 00:00:59:01 27 6

♩ = 130 4 2 37

Sujeto baja por la soga.

00:01:21:21

E 00:01:23:10

♩ = 127 rit. 39 p

♩ = 100 41 f

Break negro.

00:01:43:20

48 mf

49

50

Sujeto sobre las maquinas tomando jugo.

F 00:01:50:22

52 6

Tears of Steel

Escena 2

Kony Escúntar

A 00:00:00:00 **B** 00:00:06:18

f *f*

C 00:00:37:08 *Robot en la ciudad*

f

Sujeto en el balcón con un arma *Humanos sacan armas electrónicas* **D** 00:01:10:19

f *f*

Hombre con manos alzadas. Explosión domo. *Sujeto baja por la soga.* **E** 00:01:23:10

f *rit.* *f*

Break negro. *Sujeto sobre las maquinas tomando jugo.* **F** 00:01:50:22

mf *mf* *mf*

The musical score is written for Tubular Bells in a single staff with a treble clef and a key signature of one flat (Bb). It consists of six sections, each with a unique time signature and dynamic marking. Section A (00:00:00:00) starts with a tempo of 100 and a 4/4 time signature, featuring a 2-measure rest followed by a 3-measure rest. Section B (00:00:06:18) has a 4/4 time signature with a 3-measure rest. Section C (00:00:37:08) changes to a 4/4 time signature with a 4-measure rest. Section D (00:01:10:19) has a tempo of 130 and a 4/4 time signature with a 4-measure rest. Section E (00:01:23:10) has a tempo of 100 and a 4/4 time signature with a 4-measure rest. Section F (00:01:50:22) has a tempo of 130 and a 4/4 time signature with a 4-measure rest. The score includes various dynamics such as *f* (forte), *mf* (mezzo-forte), and *rit.* (ritardando). Descriptive text in Spanish is placed above the rests, such as "Robot en la ciudad" and "Sujeto en el balcón con un arma".

Tears of Steel

Escena 2

Kony Escúntar

A 00:00:00:00

B 00:00:06:18

Harp

Robot en la ciudad

Sujeto en el balcón con un arma

C 00:00:37:08

00:00:46:13

21

Harp

Humanos sacan armas electrónicas

Hombre con manos alzadas. Explosión domo.

D 00:01:10:19

00:01:18:03

37

Harp

Sujeto baja por la soga.

00:01:21:21

E 00:01:23:10

Harp

Break negro.

00:01:43:20

Harp

Sujeto sobre las maquinas tomando jugo.

F 00:01:50:22

Harp

Tears of Steel

Escena 2

Kony Escúntar

A 00:00:00:00

B 00:00:06:18

♩ = 100

Robot en la ciudad

Sujeto en el balcón con un arma

C 00:00:37:08

♩ = 110 00:00:46:13

accel.

mf

Humanos sacan armas electrónicas

♩ = 120 00:00:59:01

accel.

Batalla. Hombres arrodillados disparando.

D 00:01:10:19

♩ = 130

f

Explosión capilla.

00:01:15:18

Hombre con manos alzadas. Explosión domo.

♩ = 130 00:01:18:03

00:01:21:21

rit.

Sujeto baja por la soga.

Sujeto sobre las maquinas tomando jugo.

E 00:01:23:10

F 00:01:50:22

♩ = 100

Tears of Steel

Escena 2

A 00:00:00:00

B 00:00:06:18

4

12

♩ = 100

Robot en la ciudad

C 00:00:37:08

Sujeto en el balcón con un arma

♩ = 110 00:00:46:13

21

6

Humanos sacan armas electrónicas

00:00:59:01

♩ = 120

Batalla. Hombres arrodillados disparando.

D 00:01:10:19

2

♩ = 130

Explosión capilla.

00:01:15:18

Hombre con manos alzadas. Explosión domo.

♩ = 130 00:01:18:03

Sujeto baja por la soga.

E 00:01:23:10

Sujeto sobre las máquinas tomando jugo.

F 00:01:50:22

51

♩ = 127 rit.

Tears of Steel

Escena 2

Kony Escúntar

A 00:00:00:00

♩ = 100

2

3

B 00:00:06:18

4

12

Musical notation for section A and B, showing rests and time signatures.

Robot en la ciudad

C 00:00:37:08

17

4

Sujeto en el balcón con un arma

♩ = 110 00:00:46:13

21

2

16

Musical notation for section C, showing rests and time signatures.

23

24

25

mf

Musical notation for section C, measures 23-25, with dynamics and articulation.

Humanos sacan armas electrónicas

♩ = 120 00:00:59:01

27

accel.

28

26

Musical notation for section C, measures 26-28, with dynamics and articulation.

29

30

31

32

Musical notation for section C, measures 29-32, with dynamics and articulation.

Batalla. Hombres arrodillados disparando.

D 00:01:10:19

♩ = 130

33

34

f

Musical notation for section D, measures 33-34, with dynamics and articulation.

Hombre con manos alzadas. Explosión domo.

♩ = 130 00:01:18:03

Explosión capilla.

00:01:15:18

36

37

35

Musical notation for section D, measures 35-37, with dynamics and articulation.

00:01:21:21

E 00:01:23:10

♩ = 100

40

Sujeto sobre las maquinas tomando jugo.

F 00:01:50:22

51

38

rit.

39

11

7

Musical notation for section D, measures 38-39, and section E, measures 40-41, and section F, measures 50-51.

Tears of Steel

Escena 2

Kony Escúntar

A 00:00:00:00

B 00:00:06:18

16

♩ = 100

C 00:00:37:08

Sujeto en el balcón con un arma

Humanos sacan armas electrónicas

♩ = 110

29

Batalla. Hombres arrodillados disparando.

D 00:01:10:19

♩ = 130

31

32

f

Explosión capilla.

00:01:15:18

34

35

Hombre con manos alzadas. Explosión domo.

♩ = 130 00:01:18:03

36

37

Sujeto baja por la soga.

Sujeto sobre las maquinas tomando jugo.

00:01:21:21

E 00:01:23:10

F 00:01:50:22

38

♩ = 127 rit.

39

♩ = 100

11

7

Tears of Steel

Escena 2

Kony Escúntar

A 00:00:00:00

B 00:00:06:18

♩ = 100

Robot en la ciudad

Sujeto en el balcón con un arma

C 00:00:37:08

♩ = 110 00:00:46:13

16 4 mf

accel.

22

23

24

Humanos sacan armas electrónicas

♩ = 120 00:00:59:01

25

26

27

accel.

28

29

30

Batalla. Hombres arrodillados disparando.

D 00:01:10:19

♩ = 130

31

32

f

Explosión capilla.

00:01:15:18

34

35

36

Hombre con manos alzadas. Explosión domo.

♩ = 130 00:01:18:03

37

38

00:01:21:21

39

rit.

Sujeto baja por la soga.

E 00:01:23:10

♩ = 100

11

Sujeto sobre las maquinas tomando jugo.

F 00:01:50:22

7

Tears of Steel

Escena 2

Kony Escúntar

A 00:00:00:00

B 00:00:06:18

16

♩ = 100

C 00:00:37:08

Sujeto en el balcón con un arma
♩ = 110 00:00:46:13

Robot en la ciudad

accel.

Humanos sacan armas electrónicas
00:00:59:01

accel.

Batalla. Hombres arrodillados disparando.
D 00:01:10:19

Explosión capilla.
00:01:15:18

Hombre con manos alzadas. Explosión domo.
♩ = 130 00:01:18:03

Sujeto baja por la soga.
E 00:01:23:10

Sujeto sobre las maquinas tomando jugo.
F 00:01:50:22

Tears of Steel

Escena 2

Kony Escúntar

A 00:00:00:00

$\text{♩} = 100$

B 00:00:06:18

Robot en la ciudad

C 00:00:37:08

Sujeto en el balcón con un arma

$\text{♩} = 110$

Humanos sacan armas electrónicas

$\text{♩} = 120$

Batalla. Hombres arrodillados disparando.

D 00:01:10:19

$\text{♩} = 130$

f

Explosión capilla.

Hombre con manos alzadas. Explosión domo.

$\text{♩} = 130$

00:01:21:21

$\text{♩} = 127$

rit.

Sujeto baja por la soga.

E 00:01:23:10

Sujeto sobre las maquinas tomando jugo.

F 00:01:50:22

$\text{♩} = 100$

Tears of Steel

Escena 2

Kony Escúntar

A 00:00:00:00

♩ = 100

2 16 3

B 00:00:06:18

12 16 4

C Robot en la ciudad 00:00:37:08

4 16 6

Sujeto en el balcón con un arma

♩ = 110 00:00:46:13

21

Humanos sacan armas electrónicas

♩ = 120 00:00:59:01 27

2 29

30 31 32

f

D Batalla. Hombres arrodillados disparando. 00:01:10:19

♩ = 130

4 16 2

Hombre con manos alzadas. Explosión domo.

♩ = 130 00:01:18:03

37

00:01:21:21

E 00:01:23:10

F 00:01:50:22

♩ = 127 rit. 39

11 7

Sujeto baja por la soga.

Sujeto sobre las maquinas tomando jugo.

Tears of Steel

Escena 2

Kony Escúntar

A 00:00:00:00

♩ = 100

B 00:00:06:18

12

16

Robot en la ciudad

C 00:00:37:08

mf

accel.

Sujeto en el balcón con un arma

00:00:46:13

♩ = 110

accel.

Humanos sacan armas electrónicas

00:00:59:01

D 00:01:10:19

Hombre con manos alzadas. Explosión domo.

00:01:18:03

♩ = 120

♩ = 130

♩ = 130

Sujeto baja por la soga.

00:01:21:21

E 00:01:23:10

♩ = 127

rit.

f

Sujeto sobre las maquinas tomando jugo.

F 00:01:50:22

4

7

CONCLUSIONES

Distinto a la creencia popular de que el talento es la base para ocuparse a cualquier arte, yo profeso la creencia de que la composición, como cualquier otro tipo de disciplina, se robustece en uno con la práctica y la dedicación.

La creación musical implica momentos de bloqueo artístico que deben ser superados mientras se continúa trabajando. En ocasiones se presentan problemas técnicos o de recursos puesto que, para trabajar con comodidad, es necesario invertir en equipos tecnológicos de altos estándares. Sin embargo, gracias a los bienes que el campus universitario ofrece, se pudo concretar exitosamente este proyecto. El desarrollo del mismo precisó copioso tiempo de trabajo debido a que se ha utilizado todos los recursos compositivos necesarios para elaborar un producto musical que sea competitivo en el mercado laboral, y no represente únicamente un proyecto final de titulación. Por ende, es relevante para industria musical ecuatoriana.

Por otro lado, cabe mencionar que la composición musical para ambas escenas cinematográficas evidencia el aprendizaje adquirido durante la carrera. A virtud de ello, estimo que el presente trabajo es una referencia notable del nivel profesional que la universidad San Francisco de Quito ofrece a sus alumnos.

Para concluir, deseo comentar que la pasión por superarse a uno mismo y aportar al crecimiento de la industria musical ecuatoriana, han sido el norte y la médula en la creación musical de este proyecto.

Gracias.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Waters, B. (2022). *Spring*. The Cue Tube. Obtenido el 20 de enero de 2022 de <https://thecuetube.com/app/unscored-library>

Waters, B (2022). *Tears of Steel*. The Cue Tube. Obtenido el 14 de marzo de 2022 de <https://thecuetube.com/app/unscored-library>