

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ

Colegio de Música

Escena 1: *Ocean*
Escena 2: *Caminandes 3*

José Martín Benites Llumigusín

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, 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: *Ocean*
Escena 2: *Caminandes 3***

José Martín Benites Llumigusín

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: José Martín Benites Llumigusín

Código: 00138281

Cédula de identidad: 1719468389

Lugar y fecha: Cumbayá, 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UNPUBLISHED DOCUMENT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

¿Cómo un compositor podría realizar su trabajo con eficiencia y eficacia a partir de las instrucciones del director encargado de un proyecto audiovisual? ¿Cómo interpretar dichas instrucciones, para que estas se materialicen en música de agrado para el director? El siguiente proyecto integrador tratará de brindar un análisis de mi visión personal sobre este proceso, proceso que utilicé al momento de escribir estas palabras, y que por ende, está destinado al cambio y a la mejora.

Palabras clave: Spotting session, leit motiv, director, formas musicales, orquestación, producción musical.

ABSTRACT

How can a composer carry out his work efficiently and effectively based on the instructions of the director in charge of an audiovisual project? How to interpret these instructions, so that they materialize in music that the director likes? The following integration project will try to provide an analysis of my personal vision of this process, a process that I used at the time of writing these words, and which is therefore destined for change and improvement.

Key words: Spotting session, leit motiv, director, musical forms, orchestration, musical production.

TABLA DE CONTENIDO

INTRODUCCIÓN	8
DESARROLLO DEL TEMA	10
CONCLUSIONES	19
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	20
ANEXO A: MARKERS DEL PROYECTO AUDIOVISUAL 1	21
ANEXO B: TEMPO DEL PROYECTO AUDIOVISUAL 1	21
ANEXO C: SESIÓN TERMINADA DEL PROYECTO AUDIOVISUAL 1	22
ANEXO D: MARKERS DEL PROYECTO AUDIOVISUAL 2	22
ANEXO E: TEMPO DEL PROYECTO AUDIOVISUAL 2	23
ANEXO F: SESIÓN TERMINADA DEL PROYECTO AUDIOVISUAL 2	23

INTRODUCCIÓN

Para la realización de este proyecto, trabajé con dos cortos audiovisuales previamente seleccionados por los directores y por mí, los cuales responden a diferentes géneros narrativos. El primero tiene como nombre *Ocean*, y es un corto audiovisual al estilo documental que nos habla sobre la belleza del mar y de cómo el ser humano interactúa con él (The Cue Tube, 2020). El segundo corto audiovisual tiene como nombre *Caminandes 3*, y es una caricatura animada que abarca humor, comedia y hasta un poco de drama (The Cue Tube, 2020).

Una vez que los cortos fueron seleccionados, llevamos a cabo un *spotting session*, que es una reunión con los directores donde ellos dan a conocer sus requerimientos y demandas sobre cómo quisieran que sea la música de su proyecto audiovisual minuto por minuto, escena por escena. Entonces, ya efectuado el *spotting session* ¿Cuál sería una manera eficaz de afrontar con creatividad las peticiones de los directores de la manera más profesional posible?

Analizaré dicha interrogante de manera práctica en el presente texto, mediante tres herramientas técnicas y teóricas:

- 1) Formas musicales: El concepto de *forma* es bastante amplio en el ámbito musical y puede ser entendido desde varios puntos de vista. Por eso, en este análisis utilizaré solo el aspecto estético, el cual hace referencia a la organización y coherencia de las ideas musicales dentro una pieza completa (Schönberg, 1989). En otras palabras, sopesaré sobre cómo las *formas musicales* actuarán de manera sinérgica con la narrativa de corto, para que este último se realce en significado. Hablaré también del *leit motiv* (pequeña idea musical que mediante la repetición y variación va narrando la historia a lo largo de un evento dramático), del desarrollo melódico y del contraste.

- 2) Orquestación: Al orquestar una idea o pieza musical, el compositor **decide** qué instrumentos, timbres y texturas se utilizarán en las mismas (Bersntein, 1958). En mi caso, tales decisiones deberán estar acorde a lo requerido en el *spotting session*, y a su vez, ser congruente con la lógica-narrativa del corto audiovisual.
- 3) Producción musical: en este aspecto reflexionaré sobre como se podría lograr un sonido de calidad con pocos recursos.

DESARROLLO DEL TEMA

Escena 1: *Ocean*

Primera parte

Spotting session

En esta primera sesión pudimos aclarar varias pautas para la composición musical del proyecto.

Lo que el dijo director encargado fue lo siguiente:

1. Se requieren dos motivos musicales para representar al océano y a las personas respectivamente.
2. Bajar la intensidad de la música en los momentos de diálogo y que el registro de los instrumentos que estén acompañando la narración no choquen con el registro baritonal del locutor.
3. El *leit motiv* del océano debe sonar simple pero gigante, mientras que el *leit motiv* de los humanos debe tener un carácter disperso y a la vez tanto complejo.
4. En la escena donde se presenta un barco de carga, se requiere una sonoridad “industrial” y “moderna”.
5. En la escena final donde vemos una escena onírica, se tiene que hacer uso de una instrumentación “psicodélica”.

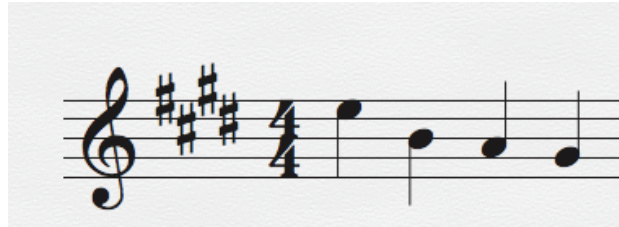
Análisis de formas

Para abarcar con eficacia las demandas del director, procedí a componer los siguientes motivos musicales que se desarrollaron a lo largo del corto:

- Para simbolizar la sencillez sonora que se buscaba para el océano, escribí un motivo musical de cuatro notas en la tonalidad de Mi mayor (la elección de tonalidad se explicará más adelante).

Figura 1

Leit motiv que representará al océano.



- Para simbolizar la dispersión requerida al hablar de los seres humanos, escribí un motivo musical más rítmico, con contratiempos y con diferentes valores rítmicos.

Figura 2

Leit motiv que representará a los seres humanos.



Una vez que compuse los dos motivos musicales (y luego de haber revisado exhaustivamente el corto audiovisual) llevé a cabo un ejercicio de composición importantísimo, que consta en imaginarse toda la música que se va a componer de principio a fin, es decir, esquematizar una *macro forma musical* que será el esqueleto sobre el cuál se construirá cada evento musical. De esta manera, el compositor tenderá a respetar la lógica de la narrativa audiovisual, y además trabajará de manera eficaz y eficiente, ya que sabrá lo que tiene que escribir en todo momento. La composición musical no se trata de poner un ladrillo sobre otro y esperar lo mejor, sino más bien se intenta tener una visión del conjunto (del todo) antes de escribir la primera nota (Schönberg, 1989).

En un proyecto audiovisual, esta *macro forma* se construye a partir de *markers* (marcas visuales que nos ayudan a nombrar o reconocer diferentes regiones de un video) disponibles en cualquier *DAW* (Digital Work Station), tal como se observa en la imagen. **(Anexo A)**.

Una vez definido el esqueleto del proyecto, asigné un tempo preciso para cada escena. Como se observa en la imagen. **(Anexo B)**.

Finalmente con todo esto listo, procedí a componer, desarrollando los motivos principales antes expuestos, creando así contraste entre cada escena mediante nuevos eventos armónicos y orquestales. Un ejemplo claro de esto fue el desarrollo del *leit motiv* del océano, que se convirtió en un simple acompañamiento mientras que el *leit motiv* de las personas sonaba por encima. Lo hice de esta forma ya que en el video se comenzó a hablar de la relación de los seres humanos con el océano.

Figura 3

Variación del tema del océano al convertirlo en acompañamiento.



Análisis orquestal

Una buena orquestación, entre tantas cosas, debe manejar con inteligencia los conocidos planos orquestales, para así expresar con plenitud sus ideas (Adler, 1982). Dichos planos son: primer plano (melodía principal), plano medio (material contrapuntístico) y plano de fondo (armonías o efectos tímbricos).

Entonces, como el director quería que cuando aparezca el mar la música sonara gigante, orquesté dichas secciones de la siguiente manera:

- Primer plano: Violines 1 y 2 en octavas, junto con flautas, clarinetes y oboes haciendo los respetivos doblajes.

- Plano medio: Compuse una pequeña línea contrapuntística para dar variedad. Los instrumentos asignados fueron cellos y cornos franceses en unísono
- Plano de fondo: Para el material armónico utilicé los instrumentos de la familia de los metales, de esta forma se pudo lograr densidad y peso. Además, la elección de una tonalidad específica fue muy importante para el proceso de orquestación. Como había comentado, la tonalidad elegida fue la de Mi mayor, ya que si quería que el sonido fuera gigante, necesitaría la nota musical mas resonante y baja de la orquesta. Esa nota me la dio el contrabajo, cuya última nota es precisamente E1, la que corresponde a la cuerda al aire más grave y resonante.

Por otra parte, en las secciones con locución solo utilicé notas ligadas en las cuerdas frotadas, en un registro que no molestara a la narración; y además, hice uso de sintetizadores para representar ciertos requisitos del *spotting session*, como por ejemplo:

- La escena del barco, donde usé un sintetizador con un ataque pronunciado y con bastante resonancia. Todo eso más un arpegiador, hizo que se pueda expresar el timbre industrial que se necesitaba.
- En la escena final, donde añadí un guitarra eléctrica con varios efectos sonoros que agregaban el timbre psicodélico esperado.

Análisis de producción

Uno de los principales problemas al realizar este proyecto fue la falta de acceso a laboratorios y estudios profesionales, al igual que la carencia de librerías de mayor nivel. Por esta razón tuve que sacar el mayor provecho de los recursos a mi disposición. Con eso en mente, estas fueron las técnicas que usé:

- *Layering*: el arte de hacer *layers* consiste en crear varias capas de un sonido para que este suene gigante, complejo o lleno paletas tímbricas (Producción Electrónica, 2019). Un claro ejemplo de esto fue el *layering* de las *short strings* (staccato o spiccato de cuerdas frotadas), cuya línea melódica fue creada a partir de la combinación de tres diferentes librerías; la primera daba un ataque pronunciado, la segunda aportaba cuerpo y la tercera aportaba brillo y calidad.
- Automatización: una composición sin ajustes de expresión y dinámicas carece de musicalidad y naturalidad. Por esta razón, automaticé cada línea melódica, armónica y rítmica a partir de las exigencias de la misma escena; de la forma.
- *Sampling*: Esta técnica nos permite utilizar sonidos previamente grabados para contextualizarlos en una nueva pieza musical. Entonces, con el fin de crear sonidos propios, apliqué esta técnica en dos partes del corto: al inicio, donde el *low-end* (frecuencias bajas) fue diseñado a partir de sonidos grabados con objetos caseros; y en la parte del barco, cuya bocina debió ser afinada en un *sampler* (instrumento musical que utiliza grabaciones de sonidos) para que no choque con la armonía de fondo.

Al final de estos tres procesos, la sesión de mi DAW lució así. (**Anexo C**).

Segunda Parte

En este primer proyecto tuve la oportunidad de reunirme con el director encargado cada semana, por lo que cada retroalimentación fue de gran ayuda al momento componer. En cada momento tenía una guía clara cómo tenía que sonar el producto final.

Por otra parte, este trabajo fue un reto muy grande, ya que había que sacar la mayor calidad de sonido con los recursos contados. Sin embargo, se podría decir que los retos hacen que las

personas encuentren mejores maneras de solucionar un problema. El conflicto nos hace creativos.

Escena 2: Caminandes 3

Primera parte

Spotting session

En este segundo corto audiovisual, el director encargado pidió solamente tres cosas:

- Que utilice la técnica compositiva llamada *mickey mousing* (música sincronizada con la pantalla).
- Que se utilice sonidos-*samples* de instrumentos andinos, ya que la acción se situaba en tales regiones.
- Que represente musicalmente con fidelidad las emociones que aparecieran en pantalla.

Análisis de formas

Al igual que en el primer proyecto establecí la *macro forma* como muestra la imagen. (**Anexo D**), y añadí tempos específicos para cada escena como muestra la imagen. (**Anexo E**). Al mismo tiempo, indagué mas sobre cada gesto y accionar de los personajes en pantalla, ya que estos pueden ser motivos de alguna musicalización.

Después compuse dos motivos musicales; uno que representa a la amistad y otro que representa a la rivalidad.

Figura 4*Leit motiv de la amistad.***Figura 5***Leit motiv de la rivalidad.*

Por otra parte, este proyecto tuvo cuatro secciones principales que establecí a partir de la trama; estas fueron: introducción (cómico), conflicto (épico), final (emocional) y créditos (épico). En cada sección mencionada, el tratamiento orquestal fue diferente.

Análisis orquestal

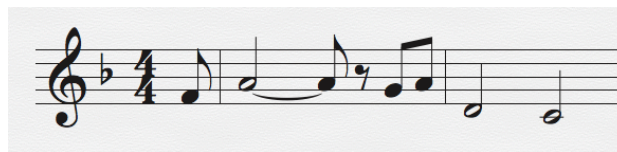
Utilicé *samples* de instrumentos andinos (charango, zampoña y bombo legüero) junto con instrumentos clásicos dentro de la literatura orquestal. De la misma forma, para los gestos orquestales tomé a la imagen como única guía, debido a que el *mickey mousing* debía ser exacto y congruente. Por esta razón separé al clip en las tres partes antes mencionadas:

- Introducción: En esta parte los vientos fueron los instrumentos principales. Usé varios pasajes melódicos en la escala de tonos enteros, ya que esta escala es idónea para crear efectos cómicos. Además, expuse ambos motivos musicales según lo requería la escena.

- Conflicto: En esta sección entró toda la orquesta, ya que se presentaba un momento de acción entre los personajes. De igual forma, trabajé pensando en los tres planos orquestales antes mencionados. Un claro ejemplo de esto ocurre en la escena del tren; en ese momento el *leit motiv* de la amistad está en el primer plano ya que el espectador piensa que la llama va a salvar al pingüino, pero al final termina salvando al cerezo. Por eso en el plano medio se encuentra el *leit motiv* de la rivalidad, escondido; como las intenciones del protagonista.
- Final: en la resolución del conflicto compuse una variación del motivo musical de la amistad, que ahora está desplazado en el tiempo, dando a entender que al fin se ha superado la rivalidad.

Figura 6

Motivo musical de la amistad desarrollado.



- Créditos: En este momento suena el tema de la amistad de una manera épica, es decir con una orquestación densa y pesada. Al mismo tiempo, se mantiene el carácter de toda la obra al incluir los *samples* de los instrumentos andinos antes mencionados.

Análisis de producción

En esta parte del proyecto también hice uso de las técnicas de automatización, *layering* y *sampling*; sin embargo, el gran reto estuvo en tratar de que todos los instrumentos empasten bien entre ellos, de que los sonidos que sampleaba no sonaran fuera de contexto. Logré solucionar esto mediante el uso de la reverberación, que es una característica del sonido que nos

indica el ambiente en donde suena. Por eso, si todos los instrumentos tenían una reverberación similar, entonces estos se mezclarían bien entre sí.

Por último, es necesario recalcar que en ambos proyectos convertí todos los eventos MIDI a canales de audio, para que de esta forma pudiera hacer una mezcla más precisa.

Al final de estos procesos, la sesión de mi DAW lució así. (**Anexo F**).

Segunda parte

En este proyecto evidencié la importancia de practicar mis habilidades compositivas en varios géneros y estilos. Aunque la especialización como compositor pueda ser una opción válida a futuro, hacer esto me brinda la oportunidad de ejercitar mi mente en distintas habilidades o técnicas tales como: uso de nuevos colores orquestales que no había utilizado hasta el momento, uso de nuevos lenguajes musicales que tuve que aprender, o inclusive nuevas formas de orquestación que tuve que desarrollar para afrontar con creatividad este proyecto.

CONCLUSIONES

Describir con palabras apropiadas el análisis de mi proceso de composición actual (el cuál es aún joven) me ha llevado obligatoriamente a hacer un ejercicio de autoconocimiento que atravesó todas las capas de conocimientos adquiridos en estos años de estudio. Para los estudiantes de por vida que somos, nada es más útil que el poder comprender la manera en la que visionamos un trabajo. En el caso de la música, la manera en que un compositor visiona y desarrolla sus ideas será la base de casi toda su esencia estilística, de todo su genio y de toda su originalidad; pero si nunca nos tomamos el tiempo de mirarnos al espejo, entonces ¿Cómo un cambio o una mejora serían posibles?

Por eso, la realización de este proyecto integrador me ha servido de dicho espejo, que me mostró (mediante las valiosísimas recomendaciones de mis tutores) lo que debo mejorar y lo que significa para mí dedicarme a esta profesión, donde al igual que todos, trato de buscar mi propia voz.

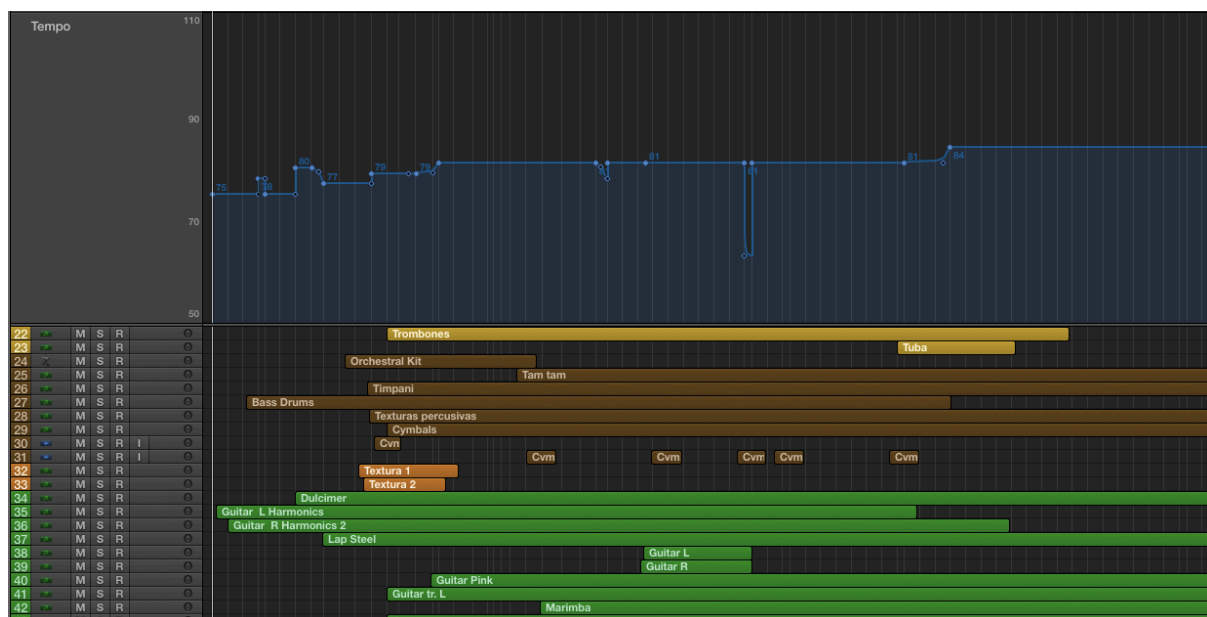
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Adler, S. (1982). Orquestación para cuerdas. *El Estudio de la Orquestación*. (118-119).
Barcelona: Idea Books, S.A.
- Bernstein, L. (Marzo, 1958). What is orchestration?. *Young's people concerts*. Extraído el 5 de mayo de 2021 desde <https://www.youtube.com/watch?v=v1GLlRl-1gU>
- Producción Electrónica. (2019). *Cómo trabajar por capas*. Obtenido el 6 de mayo de 2021 de <https://www.youtube.com/watch?v=FceHSPRqQ-E>
- Schönberg, A. (1989). Concepto de forma. *Fundamentos de la Composición Musical*. (11-12). Madrid: Real Music Editores.
- The Cube Tube. (2020). *Caminandes 3*. Obtenido el 28 de enero de 2021 de https://thecuetube.com/curatedlibrary/?wppb_cpm_redirect=yes
- The Cube Tube. (2020). *Ocean*. Obtenido el 28 de enero de 2021 de https://thecuetube.com/curatedlibrary/?wppb_cpm_redirect=yes

ANEXO A: MARKERS DEL PROYECTO AUDIOVISUAL 1

Event	Marker	Tempo	Signature
Edit Options View [Filter] [Menu]			
+ Marker Set: Untitled			
L	Position	Marker Name	Length
1	1 1 1	Marker 1	0 3 2 0
1	4 3 1	Crédito 1	0 0 0 1
7	3 1 1	Zoom 1	0 0 0 1
8	1 1 1	Zoom 2	0 0 0 1
9	1 1 1	Cambio Escena 2	0 0 0 1
10	1 1 1	Zoom 3	0 0 0 1
12	1 1 1	Motivo Principal	0 0 0 1
14	1 1 1	C.E 3	0 0 0 1
15	1 1 1	Piedras	0 0 0 1
17	1 1 1	C.E 4	0 0 0 1
25	1 1 1	Humans	0 0 0 1
29	1 1 5	Hlgway	0 0 0 1
31	3 1 1	Tutti	0 0 0 1
33	1 1 1	pesca	0 0 0 1
40	1 4 75	Cold	0 0 0 0
60	1 1 1	Motivo Mar	0 0 0 1
62	4 1 1	Creditos	0 0 0 1
68	2 1 1	fin	0 0 0 1

ANEXO B: TEMPO DEL PROYECTO AUDIOVISUAL 1



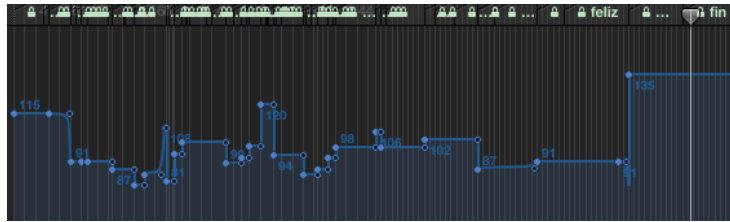
ANEXO C: SESIÓN TERMINADA DEL PROYECTO AUDIOVISUAL 1

The screenshot displays a DAW interface with a movie window on the left showing a space scene. The main area shows a piano roll for a cello track. The track list on the left includes various instruments and loops. The piano roll shows a complex arrangement of notes and rests for the cello part, with a tempo of 75 BPM and a key signature of C major.

ANEXO D: MARKERS DEL PROYECTO AUDIOVISUAL 2

Event	Marker	Tempo	Signature
Edit Options View			
Marker Set: Untitled			
L	Position	Marker Name	Length
1	1 1 1	1	2 2 3 239
3	3 4 240	Inicio	0 0 0 1
4	1 1 1	Titulo	0 0 0 1
6	1 1 1	Comienzo musica	0 0 0 1
6	2 4 240	resbalon 1	0 0 0 1
7	1 1 1	resbalon 2	0 0 0 1
8	1 1 1	Pinguino 1	0 0 0 1
9	4 3 200	Pinguinos 2	0 0 0 1
11	1 1 1	pinguinos fin	0 0 0 1
12	1 2 240	Marker 10	0 0 0 1
12	1 2 240	golpe 1	0 0 0 1
12	1 4 240	golpe 2	0 0 0 1
13	1 1 1	pinguino 3	0 0 0 1
16	1 1 1	zoom1	0 0 0 1
16	5 240	zoom 2	0 0 0 1
19	1 1 1	zoom 3	0 0 0 1
20	1 1 1	cabeza 1	0 0 0 1
20	2 2 240	cabeza 2	0 0 0 1
20	2 4 240	cabeza 3	0 0 0 1
20	3 4 240	empieza la accion	0 0 0 1
22	2 4 240	acercamiento de cámara	0 0 0 1
22	4 4 240	tren	0 0 0 1
24	1 1 1	fin musica	0 0 0 1
25	1 1 1	fruta	0 0 0 1
26	1 1 1	venganza	0 0 0 1
26	2 4 240	fin venganza	0 0 0 1
27	1 1 1	broma 1	0 0 0 1
28	1 1 1	Broma cabeza	0 0 0 1

ANEXO E: TEMPO DEL PROYECTO AUDIOVISUAL 2



ANEXO F: SESIÓN TERMINADA DEL PROYECTO AUDIOVISUAL 2

The screenshot displays a DAW interface with the following elements:

- Library:** A sidebar on the left containing various instrument and sound effect categories like Drums and Percussion, Voice, Performance Patches, Studio Instruments, Acoustic Guitar, and Electric Guitar and Bass.
- Movie Editor:** A central area showing a video clip with a timeline and a list of tracks. The tracks include:
 - 10: M S R I | Bassoon
 - 17: M S R I | Horn
 - 18: M S R I | Audio 1
 - 19: M S R I | Horn S
 - 20: M S R I | Trumpet
 - 21: M S R I | Trumpets S
 - 22: M S R I | Trombones
 - 23: M S R I | Trombones S
 - 24: M S R I | Tuba S
 - 25: M S R I | Timpani
 - 26: M S R I | Bass Drums_bip
 - 27: M S R I | Bombo Agudo bip
 - 28: M S R I | Bombo Medio_R_bip
 - 29: M S R I | Bombo mono bip
 - 30: M S R I | Snare
 - 31: M S R I | Cymbals
 - 32: M S R I | Tam tam_bip
 - 33: M S R I | Tambourine 1 bip
 - 34: M S R I | Tambourine 2 bip
 - 35: M S R I | Triangle_bip
 - 36: M S R I | Vira Slap_bip
 - 37: M S R I | Wind Chimes
 - 38: M S R I | WoodBlocks
 - 39: M S R I | Cabasa L_bip
 - 40: M S R I | Cabasa R_bip
 - 41: M S R I | Campanas
 - 42: M S R I | Guitar
 - 43: M S R I | Charango
 - 44: M S R I | Dulcimer Tr
 - 45: M S R I | Celesta
 - 46: M S R I | Glock
 - 47: M S R I | Glocken 2
 - 48: M S R I | Xilofono
 - 49: M S R I | Harp
 - 50: M S R I | Violin 1
 - 51: M S R I | Violin 1 S
 - 52: M S R I | Violin 1 Tr
 - 53: M S R I | Violin 1 P
 - 54: M S R I | Violin 2
 - 55: M S R I | Violin 2 S
 - 56: M S R I | Violin 2 Tr
 - 57: M S R I | Violin 2 P
 - 58: M S R I | Viola
 - 59: M S R I | Viola S
 - 60: M S R I | Viola Tr
 - 61: M S R I | Viola P
 - 62: M S R I | Cello
 - 63: M S R I | Cello S
 - 64: M S R I | Cello Tr
 - 65: M S R I | Cello P
 - 66: M S R I | Bass P
 - 67: M S R I | Bass S
- Piano Roll:** A large area on the right showing a complex arrangement of tracks for various instruments, including Horns, Trombones, Truets, Snare, Cymbals, and Violins. The tracks are color-coded and have various parameters set.
- Transport Control:** A bar at the top showing a tempo of 161 and a time of 01:00:30:00.00.