

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ

Colegio de Música

Escena 1: Caminades
Escena 2: Space Time

José David Durán Cardoso

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 julio de 2021

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ

Colegio de Música

HOJA DE CALIFICACIÓN DE TRABAJO DE FIN DE CARRERA

**Escena 1: Caminades
Escena 2: Space Time**

José David Durán Cardoso

Nombre del profesor, Título académico Manuel García Albornoz, M.M

Quito, 14 de julio de 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 David Durán Cardoso

Código: 00202991

Cédula de identidad: 0105351456

Lugar y fecha: Quito, julio 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UNPUBLISHED DOCUMENT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

¿En qué consta el proceso creativo de un compositor musical frente a un proyecto audiovisual? ¿Cuál es el método de trabajo que se ha seguido tras haber adquirido conocimientos referentes a tópicos de composición musical para medios audiovisuales? ¿En qué difiere la aproximación inicial a dicho proyecto frente al producto terminado, acompañado de una guía de referencia ofrecida por el director de este trabajo? En el presente texto se realizará un análisis sobre las temáticas abordadas a lo largo de la composición, edición y mezcla de dos cortos audiovisuales y una conclusión acorde a la experiencia adquirida durante este proyecto.

Palabras clave: Composición, leit Motiv, orquestación, producción, mezcla.

ABSTRACT

What is the creative process of a musical composer when facing an audiovisual project? What is the working method that has been followed after having acquired knowledge regarding topics of musical composition for audiovisual media? How does the initial approach to this project differ from the finished product, accompanied by a reference guide offered by the director of this work? In this text, an analysis will be carried out on the topics addressed throughout the composition, editing and mixing of two audiovisual short films and a conclusion according to the experience acquired during this project.

Keywords: Composition, leit motiv, orchestration, production, mixing.

TABLA DE CONTENIDO

Introducción	8
Desarrollo del Tema.....	9
Conclusiones	17
Referencias bibliográficas	18
Anexo A: Caminades	19
Anexo B: Cue List 1	20
Anexo C: Leit Motiv	22
Anexo D: Tema de amor	22
Anexo E: Western	22
Anexo F: Arbusto	22
Anexo G: DAW	23
Anexo H: Space time	24
Anexo I: Cue list 2	24
Anexo J: Progresión Armónica	25
Anexo K: Tema principal	25
Anexo L: Daw 2	25
Anexo M: Efectos	26
Anexo N: Mezcla	27

INTRODUCCIÓN

La realización del presente proyecto como culminación de la carrera de Artes Musicales con itinerario en composición para medios contemporáneos, ha abarcado una variedad de temas referentes a la composición, análisis y producción musical; conocimientos adquiridos a lo largo de la carrera y cuya conceptualización se ve plasmada en el resultado final del mismo. Abordar la composición música para un proyecto audiovisual requiere de varias etapas las cuales se describen a continuación, desde una revisión preliminar del material audiovisual en cuestión, así como películas y cortos relacionados con la temática. La estructuración de una guía general para el desarrollo del proceso para mantener un enfoque claro en el resultado idealizado y un método compositivo que puede ser variable dependiendo de las situaciones que se presentan durante el proceso creativo. Este proyecto se compone tanto de etapas con carácter teórico-práctico al igual que empírico y experimental, no se puede hablar de una fórmula de composición ya que al tratarse de un proyecto artístico su desarrollo es variable, sin embargo una estructuración correcta facilita este proceso y refuerza el enfoque general del mismo. A continuación será presentada una descripción y análisis del trabajo llevado a cabo a lo largo de la composición musical para dos cortos audiovisuales.

Escena 1: Caminades

Contextualización.

Caminades es un proyecto de animación digital dirigido por Pablo Vázquez y producido por Francesco Siddi, en el Blender Institute en 2013, disponible en The Cue Tube (Ver Anexo A). Esta animación narra la historia de una llama en Los Andes quien está en busca de alimento y únicamente logra encontrar unas cuantas plantas secas para ello. En su travesía logra visualizar un pequeño arbusto a la distancia lleno de frutos frescos, la emoción del personaje principal rápidamente disminuye al notar que dicho arbusto se encuentra detrás de una cerca eléctrica, aún motivado corre para saltar sobre ella y es electrocutado, impidiendo su paso. Tras varios intentos fallidos, electrocuciones y golpes, observa a un pequeño armadillo que cruza por debajo de la cerca sin problemas, por lo que intenta de la misma forma y cuando está a punto de cumplir con su objetivo es nuevamente electrocutado y sale disparado al cielo para caer finalmente del lado correcto. Un poco aturdido pero feliz, se acerca al arbusto solo para enviar una descarga eléctrica a este quemándolo y viendo su objetivo truncado. El corto a continuación pasa a los créditos y segundos después en una escena post créditos se visualiza que más adelante se encuentra un valle lleno de arbustos con alimento, finalizando así el video.

Tras analizar el corto y comprender cuáles son los puntos a destacar y los que deben ser acentuados y representados mediante la música, se pudo determinar las características sonoras necesarias. Para complementar esto se estudiaron películas de animación tomando en consideración ciertas similitudes con el ambiente del corto, principalmente “La Era del Hielo” ya que el corto tiene aspectos similares a dicha película.

Se estudiaron de igual forma películas de Anime japonesas que tienden a tener muy excelentes composiciones musicales tales como “Mi Vecino Totoro” o “La Princesa Mononoke” esto también fue de utilidad para tener una perspectiva mas amplia en el aspecto

compositivo y la implementación de una orquestación híbrida que era el sonido que buscado. Como conclusión, la composición sería de carácter híbrido: instrumentos orquestales, eléctricos y efectos de sonido para complementar la sonoridad. La animación de alguna manera contiene un ambiente de Western con toques andinos.

A continuación se realizó una lista de cues para las partes donde se consideró que se debía enfatizar en la composición o realizar cambios en la temática (Ver Anexo B).

Proceso compositivo.

El primer cue se encuentra en compás de 4/4 y tiene una duración de 12 compases, el motor rítmico se compone de cellos y contrabajo en pizzicato, una sección de cuerdas con notas largas genera el acompañamiento armónico y para la melodía principal y tema del personaje se utilizó un clarinete doblado por una guitarra eléctrica con palm mute (Ver Anexo C). La progresión armónica es simple ya que utiliza armonía tonal en triadas y los acordes cumplen con funciones principalmente tonales con algunos acordes de intercambio modal como el cuarto menor, sin agregar tensiones o disonancias para mantener una sonoridad más familiar y sutil, utilizando un I-iv-V en la primera sección y un I-iv-iii-II para la siguiente. Existen varias pausas a lo largo de este cue para generar espacio para el personaje y su interacción con el entorno, de esta forma se produce un sonido más descriptivo de la situación. Además se agregaron pequeñas líneas melódicas con una zampoña para resaltar el ambiente andino evitando caer en la obviedad, por recomendación del director del proyecto.

El cue 1m2 se mantiene al igual que el resto de la composición en un compás de 4/4 durante 3 compases, tiene una orquestación más amplia, cuerdas en notas largas, timpani, tuba, trombón, trompetas y arpa. Los vientos generan melodías en contrapunto, el objetivo era crear un tema de amor corto pero con mucha intensidad (Ver Anexo D), para este cue la idea se basó en el tema de amor del Chavo del 8 de Doña Florinda y el Profesor. Esta obra

originalmente es llamada “Opening Title” su autor es el compositor y artista Michael Reynolds. Este tema se corta de manera abrupta cuando el personaje observa la cerca eléctrica, esto es acentuado por una tuba y bajo en pizzicato para generar un sonido satírico.

A continuación para el tercer cue se integran cuerdas con notas cortas y zampoña para la parte armónica, se suman además castañuelas para la sección rítmica con una sensación atrecillada y se introduce una guitarra eléctrica con un sonido western para la melodía (Ver Anexo E).

Más adelante para el cue 1m4 se suman cuerdas largas para generar tensión, una pequeña frase de zampoña y un acorde de E7 en la guitarra para complementar esta sensación. Cuando aparece el armadillo se utiliza una orquestación similar a la anterior pero más simplificada, el motor rítmico se genera con una tuba y contrabajo en intervalos de quita, lo que produce un sonido algo torpe y cómico, la guitarra eléctrica repite el motivo del cue anterior en un tempo más lento para generar más espacio. Y se añaden unos acentos en un ride de batería.

El cue 1m6 introduce un set de batería con un ritmo de swing lento y algunos acentos en la caja en forma de marcha, evocando un sonido algo cansado y representando el esfuerzo del personaje. La guitarra eléctrica continúa con un motivo y el bajo acompaña a la batería con pizzicato.

A continuación las cuerdas tocan un intervalo de tritono para crear tensión; la aplicación del tritono en el contexto armónico es un recurso efectivo ya que este es un intervalo de cuarta aumentada ya sus notas se encuentran a un semitono de las notas principales de la escala (raíz y tercera) lo cual genera una sensación de inestabilidad que busca resolución. Se suma además la orquesta con cuerdas con notas cortas, vientos metales y percusión en una escala cromática ascendente produciendo tensión hasta que finalmente el

personaje sale disparado al cielo y concluyendo con un pequeño motivo ascendente en cuerdas y metales ejecutando otro tritono para resaltar la parte de mayor tensión del corto.

El octavo cue tiene un sonido más alegre y esperanzador (Ver Anexo F), se agrega una marimba que genera contrapunto con notas cortas en cuerdas, es una sección bastante rítmica sin mayor complejidad armónica y con puntos pedales. Acompañado por percusión en figuras atrecilladas como parte del motor rítmico.

El cue 1m9 aparece durante los créditos del corto, la intención fue generar una sensación de cierre, provocar una sensación conclusiva. Para esto se compuso una sección en donde se utiliza los recursos rítmicos y armónicos del cue 1m8, acompañado por la melodía principal del personaje en clarinete del cue 1m1.

Para concluir se agregó una pequeña sección en donde se muestra en valle extenso lleno de arbustos verdes en donde la música replica el tema de amor del cue 1m2 agregando un motivo ascendente en flauta y concluyendo en un acorde mayor muy abierto con una orquestación amplia.

Una vez concluida la composición y la mezcla del tema que consiste en una mezcla de volúmenes, paneo, ecualización y compresión de los instrumentos. Finalmente se agregó reverb para generar mas espacio. La plataforma utilizada para el proceso de composición fue Ableton Live y para la mezcla se utilizó ProTools (Ver Anexo G).

De manera general las ideas planteadas previo a la composición funcionaron bien para el corto, sin embargo se trata de un proceso de mucha experimentación ya que una idea puede funcionar bien en forma teórica pero al llevarlo a una forma práctica los resultados no siempre son los esperados. La mejor forma encontrada para llegar al sonido buscado fue realizando una variedad de pruebas con relación a la orquestación empleada, algunas ideas fueron descartadas a lo largo de la composición ya que no resultaron efectivas para plasmar la idea de forma correcta, se probó diferentes versiones de orquestación en donde por ejemplo la

flauta ejecutaba la melodía principal pero debido a su registro y características sonoras más brillantes no funcionaron dentro del contexto, en la sección inicial se probó con un colchón armónico con cuerdas largas pero resultó en un sonido muy cargado por lo que se optó por cuerdas en pizzicato para generar mas espacio .

Resulta de gran importancia generar un balance adecuado en los instrumentos para llegar al sonido buscado. Además se encontraron varios lugares donde el silencio tenía un papel fundamental al representar el contenido de las escenas por lo que se optó por una orquestación simplificada sin cargar la composición con muchos elementos o ideas complejas, la simplicidad en los recursos utilizados apoyan la naturaleza de la animación, se trata de una escena infantil por lo que la música debe mantener la misma esencia. Como planteamiento del director se utilizó instrumentos virtuales al igual que acústicos para generar un sonido más realista, las librerías empleadas fueron la BBC Symphony Orchestra de Spitfire Audio al igual que sus Labs, Librerías del teclado Roland XPS30 y Native Persussion de Ableton Live.

De igual manera la imagen debe ser apoyada, por lo que en algunas secciones se utilizó Mickey Mousing. “En películas de animación, “Mickey Mousing” es una técnica compositiva donde se sincroniza la música de acompañamiento con las acciones en la pantalla, movimiento de dibujos animados, música y voz “empatar el movimiento con la música”” (Hyung & Kang, 2020, p.87). Este elemento se empleó de forma sutil para evitar un resultado contraproducente ya que este recurso puede generar un sonido un poco anticuado e informal.

Escena 2: Space time

Contextualización.

Space time es un corto de ciencia ficción que funciona como introducción a una serie de exploración espacial, producido por Lumanautics y creado por Andrew Huang (Ver Anexo H).

Este corto tiene como finalidad representar el ambiente y atmósfera de la serie por lo que no se centra en una narrativa. El video inicia con una nave espacial despegando desde la tierra con rumbo al espacio, a continuación se observa una transición a un astronauta alistando su traje dentro de dicha nave. Se presentan distintas instalaciones dentro del vehículo mientras viaja por el espacio para a continuación observar un plano general de la nave y dar paso nuevamente al astronauta ya con su traje completo colocándose su casco para finalmente abrir una compuerta por la que atravesará dicho personaje.

Una vez analizado el corto y tras comprender el género que representa se realizó un estudio general de películas y series de ciencia ficción y sus respectivas introducciones tales como: “Star Wars”, “2001 A Space Odyssey”, “Star Trek”, Interstellar etc. La composición para este género cinematográfico tiende a disponer de una orquestación amplia con una sonoridad épica y mágica. Una vez estudiada la música de estas películas se prosiguió a estructurar la composición para el corto.

Para esta obra se optó por una orquestación híbrida entre instrumentos electrónicos como sintetizadores con arpegiadores, pads y orquesta sinfónica. La idea fue crear una sonoridad moderna para este género pero manteniendo su esencia tradicional. Concluido esto se dio paso a la creación de un Cue list para definir los segmentos que compondrían la música.

Proceso Compositivo.

Realizada una Cue list (Ver Anexo I) se inició con el proceso de composición, la creación de este Cue tuvo una aproximación diferente, en este caso al tratarse de una introducción a una serie la composición fue de manera más general y no se dividió a la escena en distintas partes de manera tan marcada.

En primer lugar se encontró un tempo adecuado de 110bpm que empató bien con el ritmo de la imagen de manera general y a continuación se trabajó una progresión armónica en compás de 4/4 de carácter tonal-funcional que se desarrolló a lo largo del cue constando únicamente de una parte A y B, la idea fue crear una narrativa con la progresión armónica a lo largo del clip (Ver Anexo J). Tras haber determinado la progresión armónica se grabó un “colchón” basado en dicha progresión con un sintetizador utilizando un arpegiador en semicorcheas, seguido se grabó la misma progresión utilizando cuerdas con notas largas en un registro más agudo y tras tener una base sólida se integró un contrabajo en pizzicato para agregar un motor rítmico junto al timpani mientras se apoya la progresión de acordes. Con una estructura armónica y rítmica sólida se desarrolló la idea del tema principal o “leit motiv” (Ver Anexo K), utilizando el corno francés que inicia en un F y realiza un salto de quinta para continuar con la melodía mediante segundas mayores descendentes, la utilización de este intervalo para iniciar el tema ayuda a generar una sensación de heroísmo para enfatizar las emociones que se buscan evocar. Una vez desarrollado el motivo principal, se integraron trombones y trompetas generando respuestas a la melodía principal al igual que contrapuntos, manteniendo un constante movimiento ascendente; precisamente para crear esta sensación de “ascenso” reflejada en la imagen observada. Este es el punto característico de la composición, el movimiento y contrapunto que se produce entre el corno, trombón y trompeta. Durante la parte B de la progresión, la flauta se integra para doblar la melodía del trombón en un registro más agudo.

A continuación se agregaron cuerdas en notas cortas ejecutando ostinatos que ayudan a acentuar la armonía mientras genera mayor movimiento rítmico, además de “runs” y trinos en flauta, doblados por una celesta en registros similares, agregando brillo dentro de una orquestación oscura. Para completar la sección rítmica se integraron más instrumentos de percusión para añadir más movimiento, dinamismo y acentos al sonido, estos instrumentos fueron: gran cassa, redoblantes, triángulos, cortinillas y platos.

Finalmente se agregó un sonido de pad digital para el inicio y final del cue.

Una vez concluida la composición utilizando Ableton Live se realizó la mezcla dentro de ProTools (Ver Anexo L) (Ver Anexo M) (Ver Anexo N).

La realización de este cue tuvo una aproximación muy distinta al primero, a pesar de haber creado una cue list las ideas planteadas solamente sirvieron como guía general y no para una estructura rígida para la composición de las diversas secciones. La instrumentación se mantuvo fiel a la idea original y la implementación del corno para la melodía principal funcionó bien gracias a sus características sonoras según fue recomendado por el director. Entre las ideas que se probaron pero no resultaron de la manera esperada fue la creación de cues por secciones, pero esto de alguna forma impedía un flujo natural de continuidad en la música por lo que se estructuró a la composición más como una gran idea general en lugar de seccionarla. Se probaron diferentes sintetizadores e instrumentos electrónicos de percusión, pero tampoco resultó ya que no empastaba bien con lo orgánico de la orquestación, de igual manera por recomendación del director se evitó abusar de estos recursos, por lo tanto los elementos electrónicos se emplearon de manera más sutil en comparación con la idea inicial.

CONCLUSIONES

Una vez finalizados los dos proyectos audiovisuales se puede obtener una perspectiva retrospectiva sobre lo que comprende la creación de un proyecto de esta naturaleza, las habilidades necesarias que un compositor debe poseer para realizar un trabajo de calidad dentro de este ámbito abarca un enorme abanico de recursos que van desde lo técnico, teórico y conceptual como técnicas de orquestación, conocimientos en armonía y teoría musical, softwares digitales de edición de audio etc. Al igual que recursos obtenidos mediante la práctica y el empirismo. Este trabajo consta de elementos de prueba y error unidos a conocimientos obtenidos a lo largo de la carrera y el fundamental asesoramiento y guía de Manuel García, mentor a lo largo de la carrera y director del proyecto, quien ha brindado una constante retroalimentación durante el proceso, además de aclarar dudas y proporcionar la información y recursos necesarios para llevar a cabo la realización del mismo y mantener un estándar de calidad que pueda ser competente con las exigencias del campo tanto a nivel nacional como internacional.

La formación de un músico compositor es una transición y una empresa en constante cambio y evolución que forma parte de un proyecto de vida. El presente trabajo ha sido una muestra de los procesos creativos a lo largo de una composición, resaltando los puntos más importantes para llevar a cabo dicha tarea y dando cierre a una etapa de crecimiento humano y profesional.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Adler, S. (1982). Orquestación para cuerdas. *El estudio de la Orquestación* (118-119) Barcelona:

Idea Books, S.A.

Hyung, J., & Kang, I. (2020). *Mickey Mousing Technique for the Unique Expression of Music in*

Nature Documentaries. Koreascience.or.kr. Recuperado el 13 de Julio de 2021, de

<https://www.koreascience.or.kr/article/JAKO202002761596611.pdf>.

Kubrick, S. (Director). (1968). *2001 a space odyssey*
[Película]. Metro-Goldwyn-Mayer.

Lucas, G. (Director). (1977). *Star Wars* [Película]. Lucasfilm.

Miyazaki, H. (Director). (1988). *Mi Vecino Totoro* [Película]. Studio Ghibli.

Miyazaki, H. (Director). (1997). *La Princesa Mononoke* [Película]. Studio Ghibli.

Nolan, C. (Director). (2014). *Interstellar* [Película]. Legendary Pictures.

The Cue Tube. (2020). *Caminades I*. Obtenido el 12 de junio de 2021 de

<https://thecuetube.com/curatedlibrary/>

The Cue Tube. (2020). *Andrew Huang's Spacetime*. Obtenido el 29 de junio de 2021 de

<https://thecuetube.com/curatedlibrary/>

Wise, R. (Director). (1979). *Star trek: The Motion Picture* [Película]. Paramount Pictures.

Wedge, C. (Director). (2002). *La Era del Hielo* [Película]. 20th Century Studios.

ANEXO A: CAMINADES



ANEXO B: CUE LIST 1

1m1	IMG In "Personaje"	0:5- 0:39	Motivo del personaje, descriptivo con instrumentación ligera integrando una zampoña para un ambiente "andino"
1m2	Arbusto	0:40- 0:45	Representa las emociones del personaje, orquestación más amplia y explosividad en la dinámica.
1m3	Primer intento	0:46-0:54	Mayor expresividad rítmica y alegre
1m4	Cerca	0:55-1:10	Generar misterio y algo de tensión, acentuar los golpes utilizando aspectos de Mickey Mousing de manera sutil.
1m5	Armadillo	1:11-1:18	Se integra un nuevo personaje, sonido jugueteón y algo torpe.
1m6	Debajo	1:19-1:28	Tempo más lento, sonoridad de cansancio y esfuerzo.
1m7	Luna	1:29- 1:40	Explosividad, mucha tensión y rango dinámico alto.
1m8	Caída	1:47- 2:00	Música divertida y alegre para representar la "victoria" del personaje, a continuación se representa el

			fracaso y el enojo del mismo.
--	--	--	-------------------------------

1m9	Créditos	2:02-2:18	Utilizar recursos musicales previos para dar una sensación de conclusión a la historia.
1m10	Post Créditos	2:19-2:27	Conclusión con una orquestación grande y generar una sensación de alegría.

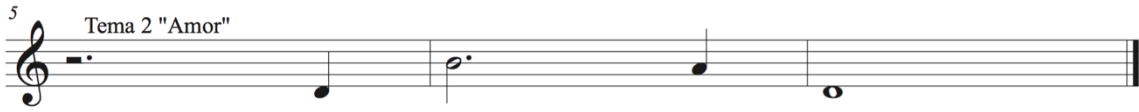
ANEXO C: LEIT MOTIV

Tema 1 "Personaje"



ANEXO D: TEMA DE AMOR

5 Tema 2 "Amor"



ANEXO E: WESTERN

8 Tema 3 "Western"



ANEXO F: ARBUSTO

10 Tema 4 "Arbusto"



ANEXO G: DAW

The screenshot displays a DAW interface with a multi-track session. The top section shows a piano roll with MIDI notes for several tracks: SHORT ST 1 (pink), BAJO PIZZ 5 (purple), TROMPETA 7 (purple), and TROMBON 6 (yellow). The bottom section shows a piano roll for a percussion track (PERC 17) with MIDI notes. The right side of the interface shows the mixer for each track, including volume levels and effects like Reverb and Delay. The bottom left panel shows the clip and envelope settings for the selected track.

Track List:

- SHORT ST 1 (Pink)
- BAJO PIZZ 5 (Purple)
- TROMPETA 7 (Purple)
- TROMBON 6 (Yellow)
- A Reverb (Orange)
- B Delay (Yellow)
- Master (Blue)

Mixer Settings:

Track	All Channv	In	Auto	Off	Master
SHORT ST 1	-3.1	-inf	-inf		
BAJO PIZZ 5	-4.1	-inf	-inf		
TROMPETA 7	-3.0	-inf	-inf		
TROMBON 6	-1.9	-inf	-inf		
A Reverb	A	S	Post		
B Delay	B	S	Post		
Master	0	0			

Clip Settings (PERC 17):

Signature	Groove	Pgm Change	Bank	Sub	Pgm
4 / 4	None	1	3	1	2

Envelope Settings:

Start	End	Region
1	3	Linked

ANEXO H: SPACETIME



ANEXO I: CUE LIST 2

Cue	Título	Tiempo	Descripción
1m1	IMG In	0:6-0:18	Introducción
1m2	Planeta	0:19-0:34	Sonido más ligero y ambiental
1m3	Nave	0:35-0:47	Ténso
1m4	Traje	0:48-1:02	Heróico, esperanzador

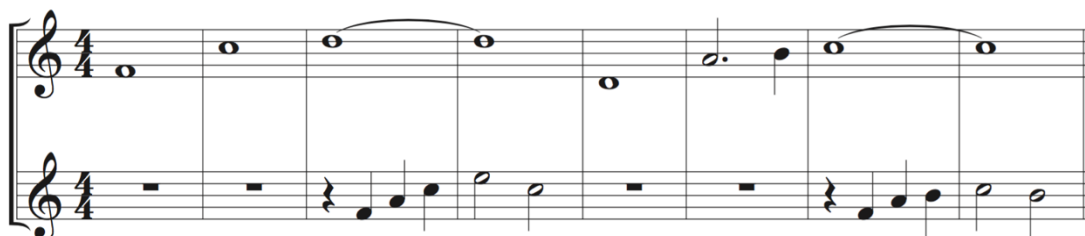
ANEXO J: PROGRESIÓN ARMÓNICA

A) Fmaj7 - Bmaj7sus4 - Fmaj7 - Fmaj7(13)

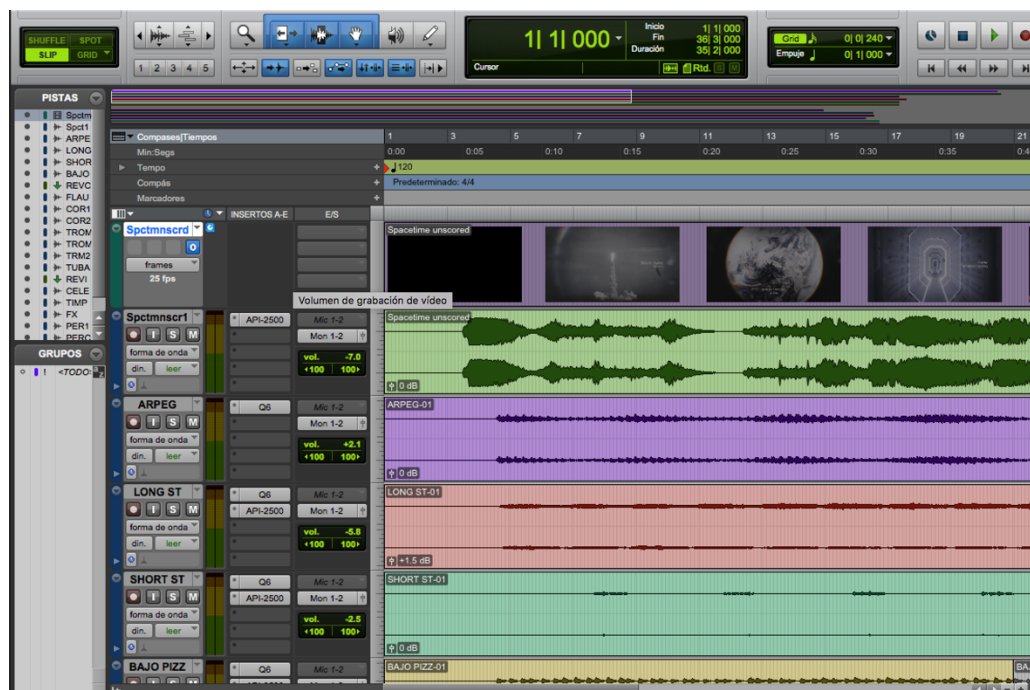
B) D-7 – D-7(13) – G7 – Cmaj7

C) Fmaj7 - Bmaj7sus4 - Fmaj7 - Fmaj7(13)

ANEXO K: TEMA PRINCIPAL



ANEXO L: DAW 2



ANEXO M: EFECTOS



ANEXO N: MEZCLA

