

Composición de la banda sonora musical para el cortometraje animado “Doran”

Stephany Gisselly Barrios Torres

Trabajo de Grado para Optar al Título de Licenciada en Música

Director

Carlos Andrés Corena Perea

Maestría en interpretación VIU

Universidad Industrial de Santander

Facultad de Ciencias Humanas

Escuela de Artes

Licenciatura en Música

Bucaramanga

2024

Agradecimientos

Agradezco a todos aquellos que de alguna manera contribuyeron a este proyecto, su inquebrantable fe en mi capacidad y su constante aliento fueron el motor que me impulsó a superar desafíos y alcanzar este objetivo académico.

Contenido

Introducción	10
1. Planteamiento del problema	11
1.1 Antecedentes	11
1.2 Formulación del problema	15
2. Objetivos	17
2.1 Objetivos generales	17
2.2 Objetivos específicos relacionados	17
3. Justificación	18
4. Marco Teórico	19
4.1 Definición y concepto de música para cine.	19
4.2 Tipología.	20
4.2.2 Según su fuente sonora:	21
4.2.3 Según su relación con el resto de los elementos del cortometraje.	21
4.3 Función.	22
4.4 Proceso de creación.	23
4.4.1 Elección del compositor.	24
4.4.2 Relación entre compositor y director.	25
4.4.3 Componer durante la producción vs, durante la postproducción del audiovisual.	25
4.4.4 Temp-tracks.	26
4.4.5 Spotting sesión.	26

4.4.6	Sesión de grabación.	27
4.4.7	Mezcla multimedia.	27
5.	Metodología	28
5.1	Fase 1: Caracterización de la historia.	28
5.2	Fase 2: Influencia y composición musical.	33
5.3	Fase 3: Ensamble del sonido con el cortometraje animado.	34
5.3.1	Efectos de sonido / SFX	35
5.3.2	Diálogos	36
5.3.3	Banda sonora musical / BSM	37
5.4	Fase 4: Puesta en escena.	39
6.	Conclusiones	40
7.	Recursos	41
	Referencias bibliográficas	42
	Apéndices	45

Índice de tablas

Tabla 1. Caracterización de los personajes

28

Índice de figuras

Figura 1 Edición de SFX junto con BSM	36
Figura 2 Edición de Diálogos	37
Figura 3 Edición de BSM	38

Índice de Apéndices

Apéndice A, Partituras de las obras	46
Apéndice B, Doran – Guion	66

Resumen

Título: Composición de la banda sonora musical para el cortometraje animado “Doran”.

Autor: Stephany Gisselly Barrios Torres.

Palabras claves: Banda sonora, composición, audiovisuales, animación, guion.

Descripción:

Este trabajo de creación artística tuvo como objetivo componer una banda sonora musical para un cortometraje animado, desarrollándose a través de cuatro fases. En la primera fase se realiza un análisis del guion cinematográfico para establecer como componer una banda sonora musical que se adapte a las necesidades del cortometraje animado. Para ello, en la segunda fase se realizó una búsqueda de influencias que sirvieran como referencias compositivas y a su vez se definieron qué escenas incluirían música, para posteriormente crear las composiciones por medio del uso de herramientas digitales, lo que en la tercera fase llevó a la mezcla y edición de sonidos junto con la imagen. Los resultados obtenidos muestran una producción donde se evidencia la importancia de la música en la narrativa audiovisual que se espera pueda ser relevante para la escuela de música generando nuevas propuestas musicales de parte de los estudiantes en el ámbito audiovisual.

*Trabajo de Grado

**Facultad de Ciencias Humanas. Escuela de Artes Musica. Licenciatura en Musica. Director, Carlos Andres Corena Perea. Maestria en interpretacion VIU.

Abstract

Title: Composition of the musical soundtrack for the animated short film “Doran”.

Author: Stephany Gisselly Barrios Torres.

Key Words: Soundtrack, composition, audiovisuals, animation, script.

Description:

This artistic creation work aimed to compose a musical soundtrack for an animated short film, developing through four phases. In the first phase, an analysis of the film script is carried out to establish how to compose a musical soundtrack that adapts to the needs of the animated short film. For this, in the second phase, a search was carried out for influences that served as compositional references and, in turn, they defined which scenes would include music, to later create the compositions using digital tools, which in the third phase led to the mixing and editing sounds along with the image. The results obtained show a production where the importance of music in the audiovisual narrative is evident, which is expected to be relevant for the music school, generating new musical proposals from the students in the audiovisual field.

*Bachelor Thesis

**Facultad de Ciencias Humanas. Escuela de Artes Musica. Licenciatura en Musica. Director, Carlos Andres Corena Perea. Maestria en interpretacion VIU.

Introducción

La música es una parte integral de la experiencia cinematográfica, y la banda sonora de una película o cortometraje puede tener un impacto significativo en la forma en que se percibe la historia. Este proyecto de grado se centrará en la composición musical para el cortometraje animado "Doran", donde exploraremos el proceso de composición de una banda sonora musical desde la concepción de la idea, la elección de instrumentos y melodías; su integración con los demás elementos que conforman una banda sonora, es decir, efectos de sonido y diálogos, hasta obtener el producto audiovisual final.

A través de la lectura del argumento cinematográfico y la relación de los conceptos de música para cine; se identificarán los momentos clave que requieren musicalización específica, teniendo en cuenta la orquestación aplicada al género, siendo estos ciencia ficción y misterio, instrumentación, formas, texturas y armonía.

La composición de la banda sonora musical de "Doran", se realizará tomando en cuenta estos elementos, buscando crear una música que acompañe y refuerce la narrativa de la historia propuesta donde sea posible transportar al espectador a mundos desconocidos, enfrentamientos, luchas por el poder, y experiencias únicas.

Al finalizar este proyecto, tendremos una comprensión más profunda del proceso de composición musical para un cortometraje animado, y cómo la música puede transformar la experiencia de este; a su vez, se espera que pueda ser de gran ayuda para músicos estudiantes que en el futuro deseen aplicar su conocimientos a la composición de bandas sonoras conociendo los diferentes elementos que conforman este importante aspecto de la producción audio visual.

1. Planteamiento del problema

1.1 Antecedentes

A nivel internacional un primer trabajo corresponde a Gissela Maribel Carlos Espinoza (2020) quien realizó el proyecto “La música para el guion del cortometraje animado El niño que comía mariposas” previo a la obtención del título de “Licenciada en Artes Musicales y Sonoras” de la universidad de las Artes de Guayaquil, Ecuador. Para la realización de la composición musical, en este trabajo se utilizaron como modelo los recursos compositivos del poema sinfónico Danza macabra de Camille Saint-Saëns, pero a su vez con ideas y diseños sonoros originales y personales. Además, al no tener dialogo el protagonismo recae totalmente en dicha composición para reflejar las emociones y estados psicológicos de la historia.

Este trabajo se relaciona con el proyecto en curso, ya que analiza y emplea recursos para conocer las múltiples tareas que debe realizar un compositor determinando las herramientas, recursos y funciones visuales–musicales que se aplicarían en la composición de determinado guion.

Un segundo trabajo corresponde a Javier Andrés Suárez Suárez y Joel Fernando Marín Salvaterra (2017), quienes realizaron el proyecto “Musicalización del corto animado “Los caminades: Llama drama” aplicando los recursos compositivos y orquestales de Gordon Goodwin y conceptos básicos del Film Scoring”, previo a la obtención del título de “Licenciado en Música” de la universidad católica de Santiago de Guayaquil, Ecuador. EL objetivo general de este proyecto fue musicalizar el corto animado aplicando recursos compositivos y orquestales de Gordon Goodwin y conceptos básicos del Film Scoring. Para lograr esto, este trabajo empleó una metodología inductiva – deductiva. Ambos métodos

utilizan dos procesos mentales; estos son: el análisis y la síntesis y, a partir de estos, se logró crear un producto de composición nuevo.

Un tercer trabajo corresponde a Lidia Esteban López quien escribió el artículo “La música como temática narrativa en “Susurros del corazón”” (2017) publicado por la universidad Rey Juan Carlos, Madrid . Su objetivo principal fue identificar la vinculación entre temática musical y elementos narrativos. Este análisis gira entorno a la función sujeto–heroína y de esta manera ayuda a responder preguntas como: ¿Cómo es representada la música en la imagen? ¿Qué dice la película de música? ¿A qué temas la vincula? Etc. Se realizó un análisis de la forma fílmica y un análisis del estilo cinematográfico. Este trabajo resulta muy importante para el desarrollo de este proyecto ya que presenta herramientas que pueden ayudar en el diseño del argumento y música de la historia logrando una integración directa entre los dos discursos para diferenciar personajes y situaciones.

Un cuarto trabajo corresponde a Ángel Valverde (2017) con su proyecto de grado titulado "Diseño y Postproducción de Sonido en una Producción Audiovisual" aborda la importancia del sonido en películas, series y documentales. La investigación incluye un análisis profundo del proceso de postproducción de sonido y las técnicas de edición utilizadas. Este trabajo resulta relevante ya que ayuda a comprender la importancia del sonido en la narrativa audiovisual brindando una comprensión profunda de cómo el sonido puede mejorar significativamente la inmersión y la experiencia del espectador, lo que inspira y ayuda a crear una banda sonora con identidad y se destaque de manera única.

Un último trabajo corresponde a Yasmin El Akkad Azdad (2021-2022) cuyo trabajo “Creación de la banda sonora de un video juego”, resalta un punto importante a la hora de realizar un trabajo compositivo como lo es una banda sonora donde normalmente debemos

seguir las pautas o peticiones establecidas por, ya sea, el director o creador del proyecto audiovisual.

A nivel nacional, un primer trabajo corresponde a Julián Felipe León Herrera, quien propuso la tesis “Composición para banda sonora, tres temas centrales del guion cinematográfico Catarsis” (2019) previo a la obtención del título de Licenciado en Música de la Universidad Pedagógica Nacional. El objetivo principal fue componer tres temas originales basados en el estudio del guion argumental “catarsis”; a su vez exponiendo elementos históricos, teóricos y narrativos que influyen en la creación de una composición musical para cine, además de analizar la estructura de las composiciones y elementos musicales inmersos en su creación, tal y como se pretende hacer en el desarrollo de este proyecto. La metodología en el desarrollo de este proyecto se sitúa en los parámetros de investigación—creación, un proceso mediante el cual se desarrolla el proyecto, se valida ante la comunidad académica y se evalúa un nuevo conocimiento.

Un segundo trabajo corresponde a Nicolas Muñoz Millón, quien realizó la tesis “La música para cine como herramienta de la emoción”(2012), previo a la obtención del título de maestro en música con énfasis en composición comercial de la Pontificia Universidad Javeriana, Bogotá. Su objetivo principal en este trabajo fue componer la música para seis cortometrajes de géneros contrastantes apoyándose en la teoría de la música para cine. Después de la entrega del guion se realizó un análisis a través de la elaboración de “spotting” y por medio de herramientas de organización del material como “time code”.

Un tercer trabajo corresponde a Carlos Andrés Domínguez Villamizar, quien realizó el proyecto de grado “Origen y evolución de la música incidental” (2013), previo a la

obtención del título de Licenciado en Música de la Universidad Industrial de Santander, Bucaramanga. Este proyecto investigativo tuvo como objetivo principal realizar un trabajo monográfico en el que se especifiquen los aspectos más importantes del origen y evolución de la música incidental, correlacionando también la música programática y descriptiva. El autor de este trabajo desarrollo cuatro fases metodológicas que consistieron en búsqueda, selección, clasificación y sistematización de la información. De esta forma, explica por medio de distintos ejemplos musicales y audio–visuales la conexión emocional que existe entre la música y las imágenes.

Un cuarto proyecto corresponde a Marlon Andrés Rueda Carreño, quien propuso el trabajo de grado “Creación y puesta en escena de la música incidental para la obra de títeres entretejidos, una historia hecha de fique” (2021), para la obtención del título de Licenciado en Música de la Universidad Industrial de Santander, Bucaramanga. Tuvieron como objetivo principal la composición y puesta en escena de la música para la obra de títeres. La metodología de este proyecto se enfocó en tres fases de desarrollo: la primera fase consistió en una serie de entrevistas a expertos; la segunda fase fue la revisión del guion y el desarrollo de un plan de composición para las obras musicales, y por último la fase tres consistió en la producción y puesta en escena de la obra.

Un último trabajo fue el proyecto de grado realizado por Cristian Fauricio Corzo Alvares y Cesar Giovanni Martínez Pabón llamado “Composición y producción de la música incidental para la obra de teatro “La farsa de los muñecos de papel”, una pieza original de Roberto Serpa Flórez” (2018), previo a la obtención del título de Licenciado en Música de la Universidad Industrial de Santander. Tuvieron como objetivo principal crear una banda sonora que acompañe escenas, situaciones y personajes de la obra de teatro mencionada. Su

metodología se basó en tres fases: Una fase inicial que dio comienzo al proyecto; una segunda fase desarrollo y por último una fase final que consistió en la promoción y puesta en escena de la obra.

Cada uno de los trabajos anteriores ha trazado un camino prolijo en el estado del arte, aportando conocimientos e investigaciones relevantes que desempeñan un papel fundamental en el desarrollo de este proyecto. Estas contribuciones no solo proporcionan herramientas adecuadas para abordar los desafíos presentes, sino que también han sentado las bases para la comprensión y desarrollo del trabajo en cuestión. A partir de esta revisión exhaustiva, se ha podido establecer una sólida base de conocimiento sobre la cual se construirá la propuesta de este proyecto, buscando aportar herramientas adecuadas y perspectivas que contribuyan al avance y enriquecimiento del estado del arte existente.

1.2 Formulación del problema

La incorporación de la música a la imagen parte desde el mismo nacimiento del cinematógrafo, el cual pretendía, entre otras causas, subsanar los ruidos emergentes del proyector. Si entre sus razones prácticas y estéticas se concebía este uso de la música, más adelante, entre sus condiciones psicológicas y poéticas el tratamiento de la música se plantearía como una ambientación que hiciera posible un mayor entendimiento narrativo de la historia. El elemento musical, por lo tanto, ofrece un refuerzo que convenientemente utilizado puede potenciar la emociones de una imagen y dar realismo a lo que se quiere transmitir a través de ella. La música es parte de la universalidad del lenguaje cinematográfico.

El papel que juega la música en una película o corto animado, puede ser incluso más importante que en una producción de imagen real, pues lleva consigo la responsabilidad de

hacer más creíbles y verosímiles unos personajes no reales que se pueden desarrollar en un mundo de fantasía tan diferente al nuestro que podría perjudicar la interpretación del espectador.

Gorka Cornejo (2003) citado por Yébenes (2015) afirma que:

La música opera de forma casi constante, donde recursos visuales y emocionales se dan cita en la pantalla, de forma que gran parte del éxito de las películas animadas depende de la adecuación de la música, de su poder evocador, así como de su fuerza y flexibilidad, ya que constituye un punto de apoyo constante y necesario para el espectador (p. 143 -144).

Así mismo el compositor debe tener en cuenta la relación entre los agentes implicados en el proceso de composición. Pudiese estar componiendo durante todo el proceso de producción y postproducción del cortometraje, o empezar una vez terminado el montaje.

En este proyecto de investigación, se va a intervenir durante todo el proceso de realización del cortometraje, pues tanto el guion y producción animada son propias del compositor.

Las escenas de animación acompañadas de música deben integrarse dentro del cortometraje con fluidez. No solo manteniendo el tono de la narración, sino aportando su propia tensión, consiguiendo transmitir al espectador la situación irreal y las emociones en la que se encuentran los personajes. Teniendo en cuenta lo anterior, ¿qué recursos, herramientas y análisis se deben emplear a la hora de componer la banda sonora musical para un corto animado?

2. Objetivos

2.1 Objetivos generales

Crear la banda sonora musical del cortometraje animado “Doran”, que refuerce y complemente la narrativa de la historia.

2.2 Objetivos específicos relacionados

- Exponer los elementos que influyen en la creación de una banda sonora musical.
- Describir el proceso de creación y composición musical para un trabajo audiovisual.
- Analizar los recursos estilísticos y musicales, empleados en la creación de las composiciones, teniendo en cuenta el género cinematográfico al que está dirigido.

3. Justificación

La música y los efectos de sonido pueden ayudar a establecer el tono, la atmósfera y la emoción de una película. La finalidad de este proyecto reside en componer la banda sonora musical del cortometraje animado, donde el discurso sonoro refleje y refuerce la narrativa de la historia; incidiendo, si se requiere, psicológicamente las situaciones, definiendo los personajes, reflejando acciones y acompañando gestos.

La iniciativa de recorrer de inicio a fin las fases de preproducción, producción y postproducción de este audiovisual buscan contribuir al conocimiento y la comprensión de la creación de una banda sonora musical original generando una propuesta musical diferente que permita facilitar herramientas y recursos para futuras creaciones.

4. Marco Teórico

4.1 Definición y concepto de música para cine.

La música para cine puede ser definida como un elemento fundamental que tiene como objetivo principal complementar la narrativa visual y emocional de una película. Hace referencia a una obra de arte que busca enriquecer las escenas y transmitir al espectador una mayor conexión con los personajes y la trama. Además, la música para cine es un elemento narrativo importante que puede afectar el estado de ánimo, la tensión y el ritmo del film.

Es importante aclarar que cuando se utiliza el término “música para cine”, se hace referencia a la música compuesta tanto para producciones cinematográficas de imagen real como para películas animadas. En el caso de la animación, aunque la técnica de creación difiere de las películas de acción real, sigue siendo considerada una forma de cine.

Teniendo en cuenta esta definición, es común que la música cinematográfica sea muchas veces reducida o percibida como un mero acompañamiento siendo, a menudo, subestimada como una simple adicción complementaria a la narrativa visual. Como dice Michel Chion:

¿Para qué sirve la música en el cine sonoro? En principio, diríamos, para suavizar sus limitaciones realistas, permitiendo prolongar la emoción de una frase más allá del momento forzosamente breve en que esta se pronuncia, prolongar una mirada más allá del momento fugaz en que esta brilla, prolongar un gesto que ya no es más que un recuerdo. La música destaca una palabra, un movimiento, un elemento concreto (Chion, 1995, p.197).

De igual forma el termino *banda sonora* suele ser utilizado para referirse a la música para cine, tratados como iguales. Según Josep Lluís i Falcó esto no puede estar más alejado de la realidad pues el termino de *banda sonora* no solo se refiere a la música de un film, si no que va más allá abarcando lo demás elementos sonoros que son parte de él: diálogos, ruidos (Efectos de sonidos) y silencios. A su vez, Lluís i Falcó también hace necesario diferenciar en el mismo concepto de banda sonora, lo que sería la banda sonora musical (BSM) y banda sonora no musical (simplemente BS), “... intentar utilizar siempre con precisión ambos términos, de manera que no se confundan. Mencionar banda sonora no es mencionar la BSM, ya que la amplitud del primer término incluye también diálogos, ruidos e incluso silencios” (Lluís i Falcó, 1995, p.2).

En este trabajo se hará uso de los términos *música para cine* o *cinematográfica* y *banda sonora musical* (BSM) como iguales cuando se esté refiriendo meramente a la música que acompaña a una producción audiovisual.

4.2 Tipología.

Teniendo en cuenta lo anterior, la música para cine se podría clasificar en tres tipologías que son de ayuda a la hora de empezar el proceso de composición musical para un medio audiovisual.

4.2.1 Según la procedencia:

Esta puede ser una creación original o por el contrario música preexistente. En el primero de los casos la música es creada específicamente para la película, serie de televisión o videojuego. En el segundo de los casos, suele ser el director quien elige si usar música ya hecha, no originalmente para film, pero que considera pertinente para

las especificaciones y desarrollo del guion cinematográfico; si bien esta música puede ser en un principio utilizada como referencia (Temp-trackings) para la composición de la banda sonora musical, muchas veces puede quedar como elección final del director.

4.2.2 *Según su fuente sonora:*

En este apartado entraría lo que se conoce como música diegética y música incidental.

Estos conceptos han surgido en torno a la visualización o acusmatización de la fuente sonora; es decir, sonidos que se oyen acompañados de la visión de la causa que los origina en el primer caso, y sonidos percibidos sin la visión de su fuente en el segundo (Arredondo, H., & García Huelva, F. J. 1998, p. 105).

Entonces podemos definir la música diegética como la música que es parte del mundo ficticio de la obra audiovisual, es decir, aquella que los personajes pueden escuchar. Por ejemplo, la música que suena en la radio de un coche en una película. Por otro lado, la música incidental es aquella que no es parte del mundo ficticio de la obra audiovisual, es decir, que los personajes no la escuchan y solo el espectador es consciente de ella.

4.2.3 *Según su relación con el resto de los elementos del cortometraje.*

Michel Chion es un teórico de la música y el sonido en el cine que ha contribuido significativamente a la comprensión de la relación entre la música y la narrativa visual. En su obra *Le son au cinéma* (Chion, 1985) y revisada posteriormente en *La música y el cine* (Chion, 1997), Chion explora la función y el impacto emocional de la música en el cine.

Chion propone dos conceptos, música empática y música anempática. Denomina empática a la música que es capaz de adherirse a la imagen reforzando el sentimiento que se expresa en una escena, por ejemplo, la escena de un beso puede ser acompañada por música romántica que intensifique esa emoción.

En contraste la música anempática, produce el efecto contrario. Por ejemplo, para una escena siniestra o de tensión, se podría usar una música alegre, diciéndole al espectador que se desligue de lo que está viendo.

4.3 Función.

La música cinematográfica tiene una variedad de funciones en su relación con la imagen añadiendo capas de significado y complejidad a una escena. Richard Davis, en su libro “*Complete guide to film scoring*” divide estas funciones en tres categorías (Davis, 1999, p 141-144).

- *Funciones físicas:*

- Indicar las ubicación geográfica o temporal del film: Si la película se desarrolla en una ubicación exótica o en algún periodo histórico, esto se suele ver reflejado en la música.

- Mickey-mousing: Implica sincronizar la música con los movimientos y acciones físicas de los personajes en la pantalla.

- Intensificar/realzar la acción: La música puede complementar la acción en la pantalla, aumentar la emoción y el impacto visual de la escena.

- *Funciones psicológicas:*

- Crear el estado de ánimo psicológico.

- Revelar pensamientos y sentimientos no expresados de un personaje.

-Revelar implicaciones invisibles: La música puede dar pistas o sugerir lo que va a pasar a continuación en el desarrollo de una escena.

-Engañar a la audiencia: Por el contrario a lo anterior, en este caso la música puede sugerir algo al espectador que al final se termina desarrollando de otra manera.

- *Funciones técnicas:*

-Proporcionar una transición suave entre escenas: La música puede servir como puente entre las escenas o actos, ayudando a suavizar las transiciones para que fluyan de manera más natural.

-Crear cohesión y continuidad en el film: La música puede ayudar a unir diferentes elementos en la película, creando un sentido de cohesión en todo el proyecto, una identidad de sonido.

“Con frecuencia, algunas de las funciones de la música se superponen o son vagas, porque cada situación es diferente y puede tener más de una implicación dramática” (Davis, 1999, p 142) [Traducción propia].

4.4 Proceso de creación.

La creación de una banda sonora musical para una producción audiovisual es un proceso creativo y colaborativo que requiere una comprensión y análisis profundo del guion cinematográfico, sus personajes y las emociones que se desean transmitir.

En este apartado se abordarán las diferentes etapas que puede recorrer un compositor en el proceso de creación desde las fases iniciales de comprensión del proyecto hasta la composición, grabación y mezcla final. “Son muchas las variantes dentro de este proceso y

hay grandes diferencias según el tipo de producción, y que dependen fundamentalmente del presupuesto disponible para la producción musical” (Yerro, 2012, p. 39).

4.4.1 Elección del compositor.

Durante el proceso de elección del compositor, el director del metraje debe realizar una exhaustiva investigación y búsqueda de compositores cuyo estilo musical sea compatible con la visión artística que ellos tienen del proyecto.

Por lo general, durante esta búsqueda se evalúa la experiencia del compositor o compositores, en proyectos similares y se solicitan muestras de su trabajo tales como *demos* o *scores* que sean relevantes para el tono y atmósfera que se busca en la producción audiovisual. De esta manera, se llevan a cabo entrevistas para discutir el trabajo y evaluar la compatibilidad creativa.

Finalmente, se toma una decisión teniendo en cuenta la calidad del trabajo, la experiencia y la capacidad de colaboración del compositor.

Un factor importante que se debe destacar es que este proceso de elección puede variar según las necesidades y recursos del audiovisual. Algunas producciones pueden trabajar con compositores emergentes o locales, mientras que otros pueden buscar la colaboración de compositores más establecidos en la industria. El objetivo es encontrar un compositor cuyo talento y estilo musical complementen y realcen la narrativa y la estética del proyecto.

4.4.2 Relación entre compositor y director.

El trabajo en equipo es fundamental para el desarrollo de las producciones audiovisuales, que requiere la colaboración estrecha y la comunicación constante entre el compositor, el director y otros miembros clave del equipo de producción.

Durante el desarrollo del proyecto, el compositor debe tener una gran capacidad de interpretación que le permita comprender la visión y necesidades específicas del director.

A diferencia del compositor de música para concierto, el músico de cine ha de ser consciente de que su trabajo sólo tiene sentido si contribuye a que la película funcione en su totalidad, por lo que ha de renunciar a su ego creativo en función del bien común del proyecto. La música ha de ayudar narrativa, emocional y técnicamente a que la película se entienda como un todo y a que la historia llegue al espectador (Yerro, 2012, p. 41).

4.4.3 Componer durante la producción vs, durante la postproducción del audiovisual.

Es común que el proceso de composición se lleve a cabo durante la postproducción del proyecto, permitiéndole al compositor una mejor sincronización de la música con el montaje, siguiendo la fluidez de la imagen de las escenas escogidas para musicalización.

No obstante, en algunas ocasiones el proceso compositivo puede empezar antes o durante el desarrollo o rodaje del trabajo. De ser así, el compositor trabajaría sobre el guion y, en proyectos como los son producciones animadas y video juegos, previsualiza

escenas o storyboards para comprender mejor la historia, los personajes y los momentos clave donde se requiere música.

Esto puede resultar en que algunas de las pistas compuestas para determinadas escenas terminen siendo utilizadas para otras secuencias durante el montaje de la imagen.

Si bien pueden haber diferentes enfoques a la hora de realizar el proceso de composición, al final dependerá de las limitaciones en cuanto a plazo disponible para componer y las necesidades estéticas de dicho proyecto.

4.4.4 Temp-tracks.

Esto es una práctica común en la industria del cine y se refiere al uso de música preexistente que se sincroniza con la imagen durante la etapa de producción y postproducción. Suele utilizarse principalmente como referencia tanto para los editores, escritores y otros miembros del equipo, así como para el compositor.

Estas pistas temporales son seleccionadas por los editores o el director, y se basan en su visión y preferencias personales para la música en el proyecto.

4.4.5 Spotting sesión.

Durante esta parte del proceso se discuten e identifican las escenas o momentos claves donde se requiera música, y a su vez se toman decisiones sobre el estilo, carácter, instrumentación y función que la música debe desempeñar en cada escena. “Las decisiones principales en esta reunión son: dónde comenzará y terminará la música para cada entrada, cómo debería sonar y qué papel jugará en relación con el drama” (Davis, 1999, p. 83)[Traducción propia]

4.4.6 Sesión de grabación.

Con la evolución de la tecnología musical es común que antes de la grabación se utilicen demos digitales sincronizados con la imagen y sobre esto se hagan ajustes de la música en escena por parte del compositor y el ingeniero de sonido.

Es usual que durante esta etapa, la grabación de la orquesta se realice por sesiones, muchas veces por razones de acústica y otras por tener más opciones a la hora de mezclar. Sin embargo, esto depende del compositor pues hay quienes prefieren mantenerse fieles al sonido clásico de la orquesta en conjunto.

Actualmente, es común que la producción de una banda sonora musical sea realizada con ayuda de MIDI (Interfaz digital de instrumentos musicales) y ordenadores, lo que abarata costos y resulta beneficioso sobre todo en producciones de bajo presupuesto.

4.4.7 Mezcla multimedia.

Esta última etapa, también denominada *dubbing*, consiste en la mezcla de la música, los diálogos y efectos de sonido para la versión final del proyecto. Dependiendo del tipo de producción audiovisual, este proceso puede durar dos o cuatro semanas.

Este es un proceso crítico porque se debe encontrar el nivel preciso de música, diálogo, y efectos de sonido. Si uno es demasiado fuerte o suave, puede distraer o irritar. Además, según el formato (estéreo, estéreo envolvente, digital, etc.) la mezcla es más o menos compleja. El director tiene la última palabra durante este proceso. (Davis, 1999, p. 106-107)[Traducción propia]

5. Metodología

Este proyecto se llevará a cabo siguiendo una metodología estructurada en cuatro fases de desarrollo. Cada fase tiene como objetivo poder abordar aspectos clave del proceso creativo de este trabajo buscando componer una banda sonora musical original y significativa. A continuación se exponen las fases correspondientes.

5.1 Fase 1: Caracterización de la historia.

Esta primera fase consistió en comprender la trama y los elementos clave del guion del cortometraje para establecer qué discurso sonoro se quería representar en la composición de la música. Para esto se realizó un análisis de la historia determinando el periodo y contexto histórico en el que se desarrolla, e identificando los personajes principales y sus características distintivas planteando algunos recursos compositivos que servirían para comenzar el proceso de creación de la música. A continuación se presenta dicho análisis en la siguiente tabla.

Tabla 1.

Caracterización de los personajes

Personaje	Características Culturales	Características Personales	Recursos compositivos planteados
------------------	---------------------------------------	---------------------------------------	---

Doran	<p>-Proviene de un planeta desértico inspirado en la cultura de medio oriente.</p> <p>-Su historia se desarrolla en un ambiente tenso pues su pueblo ha sido, durante años, saqueado y ultrajado.</p> <p>-Este planeta está gobernado por un imperio.</p>	<p>-Es valiente y aventurero.</p> <p>-Tiene un espíritu libre y curioso.</p> <p>-Es muy reservado, tosco y frío lo que lo hace parecer misterioso y calculador.</p> <p>-Es muy melancólico, y sus características antes mencionadas lo llevan a ser desconfiado y a aislarse fácilmente.</p> <p>-Carga con el peso de ser el heredero del imperio, algo que cree que no le pertenece.</p>	<p>-Utilización de la escala frigia dominante o comúnmente conocida como “gitana española”. La sonoridad que se crea por su particular intervalo de segunda aumentada transporta al oyente a escenarios árabes fascinantes. Este recurso compositivo ha sido utilizado en producciones como Aladdin y el video juego Mario 64, entre otros.</p> <p>-La instrumentación incluye instrumentos tradicionales como el sitar y el shenhai para</p>
--------------	---	---	---

enfatizar su herencia cultural.

-El desarrollo de sus temas musicales pueden ser dinámicos y enérgicos, a su vez con cambios de tempo para capturar su espíritu misterioso y melancólico.

Hana	<p>-Proviene de un planeta inspirado en la cultura oriental.</p> <p>-Desde su aparición en escena, la historia se desarrolla en una pequeña ciudad situada a los pies de una montaña donde se encuentra un santuario sagrado.</p> <p>-Su personaje está inspirado en las miko, quienes son las sacerdotisas de los templos Shinto de japon.</p>	<p>-Es inteligente y perspicaz.</p> <p>-Tiene una personalidad equilibrada y serena.</p> <p>-Su rostro siempre está cubierto por una máscara kitsune.</p>	<p>-Utilización de escalas pentatónicas para reflejar su herencia cultural.</p> <p>-La instrumentación incluye instrumentos tradicionales como el dizi y el koto para crear una atmósfera oriental.</p> <p>-Sus temas pueden ser más delicados y tranquilos, con melodías sutiles y arreglos minimalistas para transmitir su serenidad y características místicas.</p>
-------------	---	---	--

Khai

-No se especifica dentro de la historia de donde proviene o cuáles son sus orígenes.

-Su personalidad es bastante parecida a la del protagonista, aunque en su lugar, suele ocultar sus inseguridades bajo una actitud presumida y socarrona.

-En su caso particular, se planea que la música que lo acompañe durante sus apariciones en la historia, sea o esté relacionada con los temas de Doran pues, son dos personajes

-Es el general a cargo de la orden Korriban en el planeta de Doran, Kyong.

-Tiene un fuerte deseo de liberarse de su cargo y encontrar su propia identidad.

5.2 Fase 2: Influencia y composición musical.

Esta segunda fase tuvo como objetivo utilizar la caracterización de la historia para guiar las decisiones musicales. Nuevamente se realizó una lectura y análisis del guion del cortometraje, buscando decidir qué partes de la historia incluirían música (*spotting session*) y las emociones que se buscan transmitir en dichas escenas.

De esta manera, la composición de la banda sonora musical se empezó a desarrollar a partir de los recursos compositivos planteados anteriormente. En este contexto, también resultó relevante explorar diversas composiciones musicales que sirvieron como influencia para moldear el enfoque creativo y enriquecer la identidad sonora de este trabajo.

Entre estas influencias tenemos la música realizada por el compositor Yun Peng Chen para el video juego Geshin Impact, específicamente las composiciones para las regiones de Sumeru e Inazuma, pues estas tienen influencias culturales de medio oriente y Asia, respectivamente, tal y como se plantea en la historia de Doran. Dichas piezas logran crear una atmósfera cautivadora mediante el uso de instrumentos y ritmos tradicionales de cada cultura a la que hacen referencia. De esta manera se decidió incluir esto mismo en la creación de la banda sonora musical, incorporando una armonía que evocara la sonoridad deseada aprovechando los instrumentos étnicos característicos para darle una dimensión adicional que conectara la música con la cultura y la historia de los personajes.

Otra gran fuente de inspiración fue la adaptación cinematográfica de la novela de ciencia ficción "Dune" de Frank Herbert, dirigida por Denis Villeneuve y estrenada en el año 2021, cuya banda sonora fue compuesta por el compositor Hans Zimmer. Al igual que en "Dune", donde la ambientación desértica influye en la vida y la cultura de sus personajes, en este proyecto, las características culturales y geográficas de los personajes también se

reflejan en la música. Las tensiones e intrigas que se plantean en la historia de "Dune" y que son desarrolladas magníficamente a través de su música, inspiraron a explorar diferentes matices emocionales y a emplear cambios en la dinámica musical para reflejar los momentos cruciales de este cortometraje.

La selección de la escalas musicales, además de las posteriormente mencionadas en la tabla, también incluyó escalas menores en su mayoría, pues la atmosfera general y tono emocional que se quiso para el cortometraje era una cargada de misterio y melancolía, que reflejaran los conflictos del protagonista.

En cuanto a la instrumentación ya mencionada, se sumaron a esta cuartetos de cuerda frotada, instrumentos de viento-madera como el oboe y clarinete; en la percusión el uso del bombo, glockenspiel, bongos, entre otros. Además, se incluyeron sintetizadores de voces y otros efectos sonoros para reforzar ciertos contextos en las escenas escogidas.

Una vez establecidas todas las herramientas, el trabajo compositivo resultó en temas cortos con arreglos minimalistas, melodías y ritmos característicos de cada influencia cultural que reflejan la narrativa, estilo de los personajes y su historia.

Cada uno de los temas fue posteriormente exportado en formato MIDI del programa MuseScore a Protools donde se hizo el trabajo de producción y arreglo de cada pieza escogiendo los instrumentos de diferentes bibliotecas de sonido para generar una banda sonora musical con una mejor calidad de sonido. Todo este proceso fue realizado por el editor de sonido no el compositor.

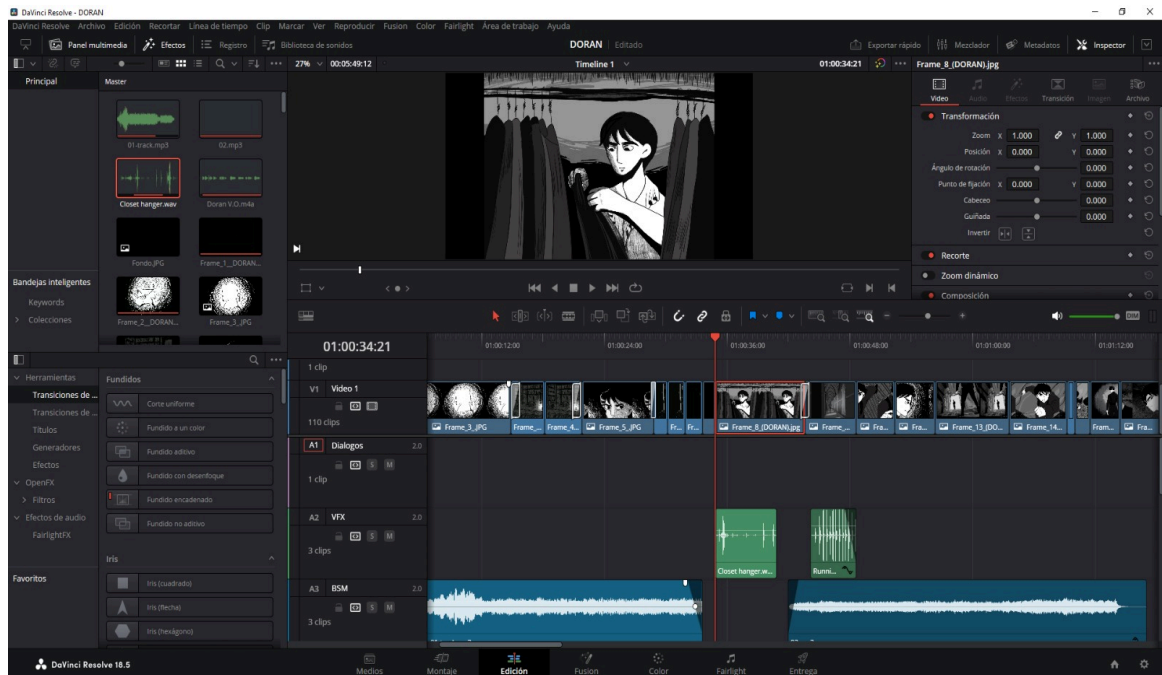
5.3 Fase 3: Ensamble del sonido con el cortometraje animado.

En esta fase se llevó a cabo la sincronización de tres elementos esenciales: los efectos de sonido, los diálogos y la música; con las escenas específicas del cortometraje escogidas

anteriormente. La adecuada regulación del volumen y la mezcla de estos componentes son vitales para garantizar que cada elemento sea claramente audible, sin opacar la experiencia sonora general. Lograr una sincronización adecuada con la acción y el ritmo visual fue un trabajo complicado que requirió constantes pruebas y modificaciones para obtener una integración fluida y coherente entre la música y las imágenes.

5.3.1 Efectos de sonido / SFX

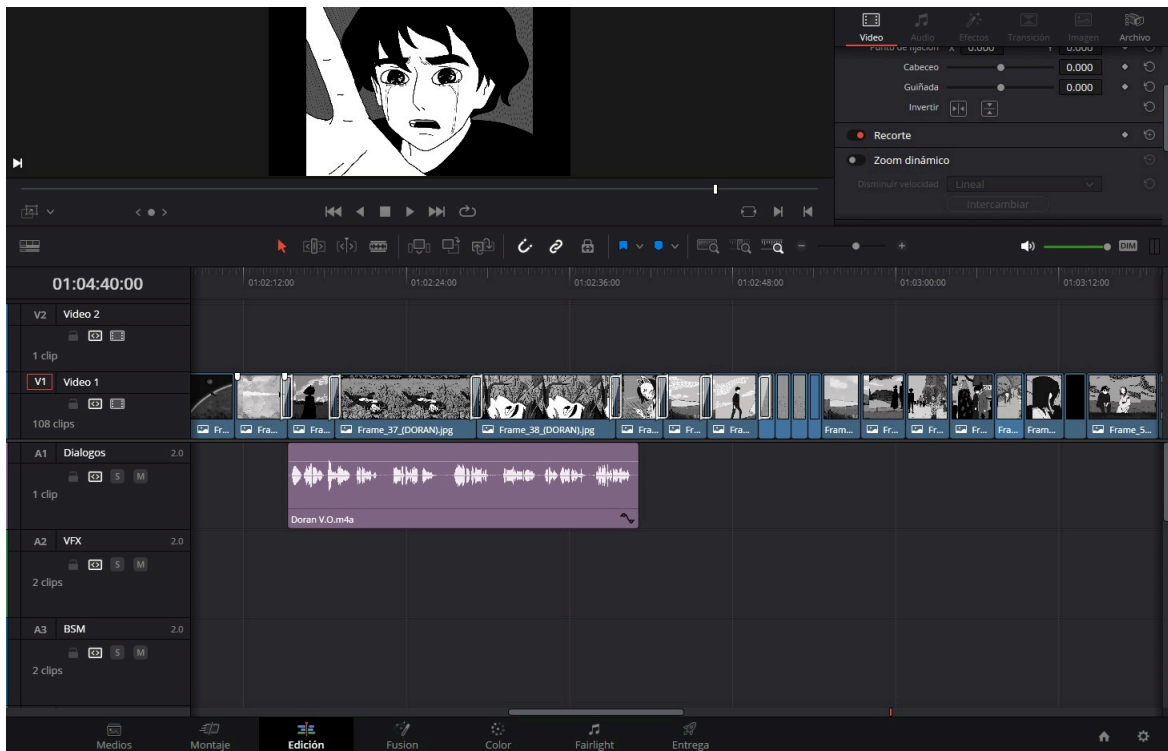
Como ya se ha hecho referencia a lo largo de este trabajo, los efectos de sonido desempeñan un papel fundamental en la creación de la atmósfera y experiencia del espectador en el mundo del cortometraje. Durante el ensamble se seleccionaron los efectos de sonidos que sería utilizados para dar vida a acciones visuales específicas. La mayoría de estos efectos fueron sacados de una biblioteca virtual gratuita y otros fueron grabados originalmente. El ajuste del volumen se realizó cuidadosamente para asegurar que los efectos sean realistas y apropiados para el contexto en el que se desenvuelve, y a su vez para que no opaque un diálogo o la música que podría estarse desarrollando al mismo tiempo. Dichos audios pasaron también por un proceso de ecualización.

Figura 1*Edición de SFX junto con BSM*

5.3.2 Diálogos

Los diálogos son un elemento clave para la narración y desarrollo de los personajes. Durante el proceso de grabación y edición de dichos diálogos, se tuvo en cuenta la claridad e inteligibilidad de estos y se buscó que las voces pudieran representar el carácter de los personajes.

En el proceso de ensamble se ajustó su volumen para que los diálogos fueran audibles sin esfuerzo y con claridad, evitando que se mezclen o se vean opacados por los demás elementos sonoros, así mismo cada audio fue previamente editado para eliminar impurezas y ecualizar las frecuencias.

Figura 4*Edición de Diálogos*

5.3.3 *Banda sonora musical / BSM*

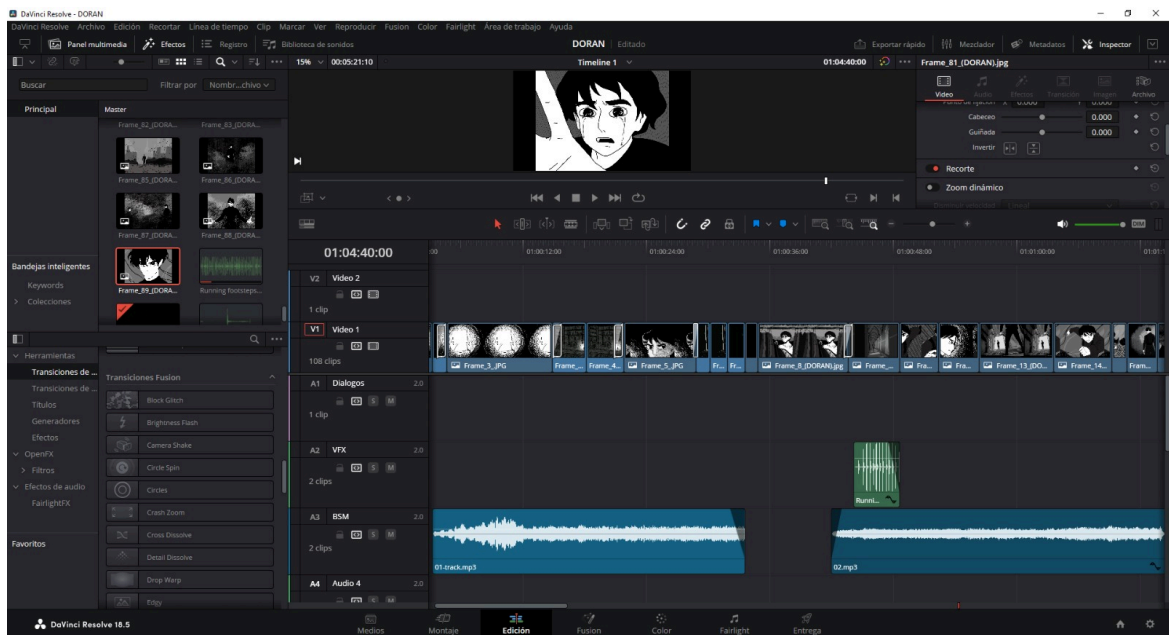
Finalmente el ensamblaje de la música se integra de manera coherente con las escenas escogidas y sus momentos clave, exportando los archivos de audio al Timeline de Danvici Resolve. En este proceso de mezcla se regulan las entradas de la música para que su volumen no distorsione o distraiga durante el desarrollo de la escena en pantalla. Aquí se tuvo en cuenta si en dicha escena solo se reproducía la música o si esta convergía con los demás elementos sonoros, para que resalte adecuadamente según la situación.

Esta fase de ensamblaje y edición del sonido implicó una meticulosa atención a todos los elementos sonoros que conforman este cortometraje animado. Todas estas

herramientas de edición y mezcla de sonido varían según el programa utilizado para la edición del producto audio-visual en el que se esté trabajando y, como ya se ha hecho claridad, no suele ser el compositor quien se encargue de la edición de audio. Cabe resaltar que este proyecto se desarrolla en una situación particular, pues como se menciona durante todo el trabajo, tanto el guion, dirección y edición de video son propios del compositor, algo poco común, y que tiene sus ventajas y desventajas a la hora de realizar un trabajo de este tipo.

Figura 7

Edición de BSM



5.4 Fase 4: Puesta en escena.

Esta última etapa consistirá en la puesta en escena. Se proyectará el corto animado y se presenta al público. No incluye música en vivo, pues todo va incluido en el producto multimedia final.

6. Conclusiones

En el transcurso de desarrollo de este proyecto, que tuvo como objetivo la composición de una banda sonora original, se ha logrado obtener una experiencia artística enriquecedora que permitió cumplir con el objetivo principal demostrando el gran papel que cumple la música en la creación cinematográfica y audio-visual en general.

Los objetivos secundarios también se han cumplido de una manera satisfactoria gracias a la investigación realizada, que permitió conocer el proceso de creación y composición de una banda sonora original y como esta se adapta según el contexto audiovisual.

El análisis del guion cinematográfico, la exploración de influencias musicales, y a su vez, de los recursos estilísticos y musicales utilizados en las composiciones ha demostrado cómo estos elementos, cuidadosamente elegidos, pueden contribuir a resaltar las características y emociones de nuestros personajes, llevando a una experiencia más inmersiva y conmovedora.

Como tal este proyecto no es solo un logro personal, sino que también es una contribución al campo de la composición musical de música para audiovisuales en la escuela de música, sirviendo como herramienta inspiradora abriendo nuevas perspectivas o posibilidades creativas para aquellos que deseen explorar la intersección entre la música y el cine.

7. Recursos

Recursos bibliográficos como trabajos/tesis de grado, artículos, etc.

Recursos tecnológicos y de software tales como: tableta gráfica, computadora, programa de animación (procreate), programa de notación musical MuseScore, Protools, software de edición de video Davinci Resolve.

Mano de obra para realizar diseño y animación, y grabación de voz de los personajes.

Referencias bibliográficas

- ARREDONDO, H., & García Huelva, F. J. (1998). Los sonidos del cine. *Comunicar*, (11).
- AKKAD, Y., Azdad. (s. f.). *Creación de la banda sonora de un video juego* [Grado en medios audiovisuales]. Universitat Pompeu Fabra, tecno campus Escola superior politecnica.
- CHION, Michel (1997). *La música en el cine*. Barcelona: Paidós.
- CHION, Michel (1985). *Le son au cinéma*. Paris: Cahiers du cinéma.
- CORZO ALVAREZ, Corena Perea, C. A., & Martínez Pabón, C. G. (2018). *Composición y producción de la música incidental para la obra de teatro la farsa de los muñecos de papel, una pieza original de Roberto Serpa Florez* [recurso electrónico]. UIS.
- DAVIS, Richard (1999). *Complete guide to film scoring*. Boston, MA: Berklee Press.
- DOMINGUEZ VILLAMIZAR, & Zambrano Olarte, A. J. (2013). *Origen y evolución de la música incidental* [recurso electrónico]. UIS.
- LEÓN, J. F. (2019). *Composición para banda sonora, tres temas centrales del guion cinematográfico Catarsis*. <http://hdl.handle.net/20.500.12209/10440>.
- LLUÍS I FALCÓ, Josep - *Parámetros para el análisis de la banda sonora musical cinematográfica* (1995). (n.d).
Scribd. <https://es.scribd.com/document/549349665/Josep-Lluis-i-Falco-Parametros-para-el-analisis-de-la-banda-sonora-musical-cinematografica-1995>

- LÓPEZ, Esteban. (n.d.). LA MÚSICA COMO TEMÁTICA NARRATIVA EN SUSURROS DEL CORAZÓN. *Con A de Animación*, 8, 192–204.
<https://doi.org/10.4995/caa.2018.9657>
- LÓPEZ RODRÍGUEZ. (2017). Animación y música en los videoclips del Studio Ghibli. *Revista mediterránea de comunicación*, 8, 145–159.
<https://doi.org/10.14198/MEDCOM2017.8.2.10>
- MARIBEL, C. E. G. (2020, August 6). *La música para el guion del cortometraje animado El niño que comía mariposas*. <https://dspace.uartes.edu.ec/handle/123456789/284>
- MUÑOZ, N. (2012). *La música para cine como herramienta de la emoción*.
<http://hdl.handle.net/10554/11690>.
- RUEDA CARREÑO, & Corena Perea, C. A. (2021). *Creación y puesta en escena de la música incidental para la obra de títeres entretejidos, una historia hecha de fique* [recurso electrónico]. UIS.
- SUÁREZ, J. A., & Salvatierra, J. F. M. (2017). *Musicalización del corto animado “Caminandes : Llama Drama” aplicando los recursos compositivos y orquestales de Gordon Goodwin y conceptos básicos del Film Scoring*.
<http://repositorio.ucsg.edu.ec/bitstream/3317/9534/1/T-UCSG-PRE-ART-CM-35.pdf>
- VALVERDE, A. (2017) *Grado en Medios Audiovisuales Diseño y postproducción de sonido de un ... Available at:*
<https://upcommons.upc.edu/bitstream/handle/2117/113600/Memoria.pdf>

YÉBENES, P. (1). La música en el mundo de la animación. *Contratexto*, (015), 141-161.

<https://doi.org/10.26439/contratexto2007.n015.778>

YERRO, G. D. (2012). *El análisis de la música cinematográfica como modelo para la propia creación musical en el entorno audiovisual*. <https://accedacris.ulpgc.es/handle/10553/7146?mode=full>

Apéndices

Apéndice A, Partituras de las obras

01
Doran Theme

Stephany Barrios Torres

The musical score is for the piece "Doran Theme" by Stephany Barrios Torres. It is written in 4/4 time and consists of eight staves. The instruments and their parts are as follows:

- Sitar:** Treble clef, 4/4 time, three measures of whole rests.
- Flauta:** Treble clef, 4/4 time, three measures of whole rests.
- Oboe:** Treble clef, 4/4 time, three measures of whole rests.
- Clarinete en Sib:** Treble clef, key signature of one sharp (F#), 4/4 time, three measures of whole rests.
- Fagot:** Bass clef, 4/4 time, three measures of whole rests.
- Synth bajo:** Bass clef, 4/4 time, three measures of whole rests. The text "Synth bajo Vst Twenty five bank 'Abandoned spaces-Hipster glitter'" is placed to the left of the staff.
- Synth piano:** Treble and Bass clefs, 4/4 time. The treble staff contains a piano (*p*) dynamic marking and a melodic line starting with a whole note G4, followed by eighth notes. The bass staff contains three measures of whole rests. The text "Synth piano Vst Hypha Bank 'Locomotive'" is placed to the left of the staff.
- Violines:** Treble clef, 4/4 time, three measures of whole rests.

2

The image displays two systems of a musical score, labeled with measure numbers 4 and 7. Each system consists of eight staves for different instruments: Si. (Soprano), Fl. (Flute), Ob. (Oboe), Cl. Sib (Clarinet in B-flat), Fag. (Bassoon), Synth bajo (Synth Bass), Synth piano (Synth Piano), and Vlms. (Violins).
The first system (measures 4-6) shows the following:
- Si.: Rested.
- Fl.: Rested.
- Ob.: Rested in measure 4, then plays a half note G4 in measure 5 and a half note A4 in measure 6.
- Cl. Sib: Rested in measure 4, then plays a half note G4 in measure 5 and a half note A4 in measure 6.
- Fag.: Rested in measure 4, then plays a half note G2 in measure 5 and a half note A2 in measure 6.
- Synth bajo: Rested in measure 4, then plays a half note G2 in measure 5 and a half note A2 in measure 6.
- Synth piano: Plays a sustained chord of G4 and A4 in measure 4, then a half note G4 in measure 5 and a half note A4 in measure 6.
- Vlms.: Rested in measure 4, then plays a half note G4 in measure 5 and a half note A4 in measure 6.
The second system (measures 7-9) shows the following:
- Si.: Rested.
- Fl.: Rested.
- Ob.: Plays a quarter note G4, quarter note F4, quarter note E4, quarter note D4 in measure 7; a half note C4 in measure 8; and a half note B3 in measure 9.
- Cl. Sib: Plays a quarter note G4, quarter note F4, quarter note E4, quarter note D4 in measure 7; a half note C4 in measure 8; and a half note B3 in measure 9.
- Fag.: Plays a half note G2 in measure 7, a half note F2 in measure 8, and a half note E2 in measure 9.
- Synth bajo: Plays a half note G2 in measure 7, a half note F2 in measure 8, and a half note E2 in measure 9.
- Synth piano: Plays a half note G4 in measure 7, a half note F4 in measure 8, and a half note E4 in measure 9.
- Vlms.: Plays a half note G4 in measure 7, a half note F4 in measure 8, and a half note E4 in measure 9.

3

10

13

4

16

19

5

22

Si.

Fl.

Ob.

Cl. Sib.

Fag.

Synth bajo

Synth piano

Vlns.

Detailed description: This is a musical score for a band. It consists of eight staves. The first five staves are for woodwinds: Si. (Soprano Saxophone), Fl. (Flute), Ob. (Oboe), Cl. Sib. (Clarinet in B-flat), and Fag. (Bassoon). The next three staves are for electronic instruments: Synth bajo (Synth Bass), Synth piano (Synth Piano), and Vlns. (Violins). The score is in 2/4 time and features a key signature of one flat (B-flat). The first staff (Si.) has a measure number '22' above it. The first measure of the Si. part contains a sequence of eighth notes: B-flat, A, G, F, E, D, C, B. The Fl. part has a similar sequence of eighth notes, but the final note is a half note. The other woodwind parts (Ob., Cl. Sib., Fag.) and the Synth bajo part each have a whole note in the first measure. The Synth piano and Vlns. parts are silent in the first measure. The score ends with a double bar line.

Variación - Track 01

Khai Theme

Stephany Barrios Torres

$\text{♩} = 100$

The musical score is written in 4/4 time with a tempo of 100 beats per minute. It consists of two systems of staves. The first system includes:

- Glockenspiel:** Treble clef, mostly rests.
- Bongós:** Percussion clef, featuring a rhythmic pattern of eighth notes in the second measure.
- Bombo:** Percussion clef, featuring a bass drum pattern of quarter notes.
- Violonchelo:** Bass clef, featuring a melodic line that begins in the fourth measure.
- Synth U-he Synt Bank "HS Hero guitar":** Bass clef, playing sustained chords with a *p* (piano) dynamic.
- Synth U-he Synt Bank "Juno strings 1":** Bass clef, playing sustained chords with a *ff* (fortissimo) dynamic.

The second system includes:

- Glock.:** Treble clef, starting at measure 5 with a melodic line.
- Bon.:** Percussion clef, repeating the bongó pattern.
- Bmb.:** Percussion clef, repeating the bombo pattern.
- Vc.:** Bass clef, continuing the cello melodic line.
- Synth HS:** Bass clef, playing sustained chords.
- Synth Juno:** Bass clef, playing sustained chords with a *ff* dynamic.

2

9

Musical score for measures 9-12. The score includes staves for Glock., Bon., Bmb., Vc., Synth HS, and Synth Juno. The key signature has two flats. Measure 9 features a melodic line in Glock. and Vc. The Bon. part has a rhythmic pattern of eighth notes in measures 10 and 11. The Bmb. part has a steady bass line. Synth HS and Synth Juno provide sustained harmonic support.

13

Musical score for measures 13-16. The score includes staves for Glock., Bon., Bmb., Vc., Synth HS, and Synth Juno. Measure 13 features a melodic line in Glock. and Vc. The Bon. part has a rhythmic pattern of eighth notes in measure 14. The Bmb. part has a steady bass line. Synth HS and Synth Juno provide sustained harmonic support. The score ends with a double bar line at the end of measure 16.

02

Huida

Stephany Barrios Torres

♩ = 90

The musical score is written for a 2/4 time signature with a tempo of 90 beats per minute. It features seven staves:

- Flauta:** Treble clef, starts with a forte (*f*) dynamic. The melody consists of a half note G4, a half note A4, a quarter note B4, a quarter note C5, and a half note D5.
- Oboe:** Treble clef, plays a half note G4, a half note A4, and a half note B4.
- Clarinete en Sib:** Treble clef with a key signature of one sharp (F#), contains rests throughout.
- Violines:** Treble clef, contains rests throughout.
- Viola:** Bass clef, contains rests throughout.
- Violonchelo:** Bass clef, starts with a *pizz.* (pizzicato) marking. The rhythm is a steady eighth-note pattern: G2, A2, B2, C3, D3, E3, F3, G3.
- Contrabajo:** Bass clef, plays a half note G2, a half note A2, and a half note B2.
- Bajo:** Bass clef, plays a half note G2, a half note A2, and a half note B2.

Additional markings include a *f* dynamic for the flute and a *pizz.* marking for the cello.

2

Musical score for measures 6-10. The score is for a band and includes parts for Flute (Fl.), Oboe (Ob.), Clarinet in B-flat (Cl. en Sib), Violins (Vlns.), Viola (Vla.), Violoncello (Vc.), Contrabass (Cb.), and Bass (Baj.).

- Measure 6: Flute has a half note G4, quarter note A4, quarter note B4, and a half note C5. Oboe has a half note G4. Clarinet in B-flat is silent. Violins are silent. Viola is silent. Violoncello has a quarter note G2, quarter note A2, quarter note B2, and quarter note C3. Contrabass has a half note G1. Bass has a half note G1.
- Measure 7: Flute has a half note C5, quarter note B4, quarter note A4, and a half note G4. Oboe has a half note G4. Clarinet in B-flat is silent. Violins are silent. Viola is silent. Violoncello has a quarter note G2, quarter note A2, quarter note B2, and quarter note C3. Contrabass has a half note G1. Bass has a half note G1.
- Measure 8: Flute has a half note G4, quarter note A4, quarter note B4, and a half note C5. Oboe has a half note G4. Clarinet in B-flat is silent. Violins are silent. Viola is silent. Violoncello has a quarter note G2, quarter note A2, quarter note B2, and quarter note C3. Contrabass has a half note G1. Bass has a half note G1.
- Measure 9: Flute has a half note G4, quarter note A4, quarter note B4, and a half note C5. Oboe has a half note G4. Clarinet in B-flat has a quarter note G2, quarter note A2, quarter note B2, and quarter note C3. Violins have a half note G4. Viola is silent. Violoncello has a quarter note G2, quarter note A2, quarter note B2, and quarter note C3. Contrabass has a half note G1. Bass has a half note G1.
- Measure 10: Flute has a half note G4, quarter note A4, quarter note B4, and a half note C5. Oboe has a half note G4. Clarinet in B-flat has a quarter note G2, quarter note A2, quarter note B2, and quarter note C3. Violins have a half note G4. Viola is silent. Violoncello has a quarter note G2, quarter note A2, quarter note B2, and quarter note C3. Contrabass has a half note G1. Bass has a half note G1.

Musical score for measures 11-15. The score is for a band and includes parts for Flute (Fl.), Oboe (Ob.), Clarinet in B-flat (Cl. en Sib), Violins (Vlns.), Viola (Vla.), Violoncello (Vc.), Contrabass (Cb.), and Bass (Baj.).

- Measure 11: Flute is silent. Oboe has a half note G4. Clarinet in B-flat has a quarter note G2, quarter note A2, quarter note B2, and quarter note C3. Violins are silent. Viola is silent. Violoncello has a quarter note G2, quarter note A2, quarter note B2, and quarter note C3. Contrabass has a half note G1. Bass has a half note G1.
- Measure 12: Flute is silent. Oboe has a half note G4. Clarinet in B-flat has a quarter note G2, quarter note A2, quarter note B2, and quarter note C3. Violins are silent. Viola is silent. Violoncello has a quarter note G2, quarter note A2, quarter note B2, and quarter note C3. Contrabass has a half note G1. Bass has a half note G1.
- Measure 13: Flute is silent. Oboe has a half note G4. Clarinet in B-flat has a quarter note G2, quarter note A2, quarter note B2, and quarter note C3. Violins are silent. Viola is silent. Violoncello has a quarter note G2, quarter note A2, quarter note B2, and quarter note C3. Contrabass has a half note G1. Bass has a half note G1.
- Measure 14: Flute is silent. Oboe has a half note G4. Clarinet in B-flat has a quarter note G2, quarter note A2, quarter note B2, and quarter note C3. Violins are silent. Viola is silent. Violoncello has a quarter note G2, quarter note A2, quarter note B2, and quarter note C3. Contrabass has a half note G1. Bass has a half note G1.
- Measure 15: Flute is silent. Oboe has a half note G4. Clarinet in B-flat has a quarter note G2, quarter note A2, quarter note B2, and quarter note C3. Violins are silent. Viola is silent. Violoncello has a quarter note G2, quarter note A2, quarter note B2, and quarter note C3. Contrabass has a half note G1. Bass has a half note G1.

16

Fl.
Ob.
Cl. en Sib
Vlns.
Vla.
Vc.
Cb.
Baj.

f

Detailed description: This block contains the musical score for measures 16 through 20. It features eight staves: Flute (Fl.), Oboe (Ob.), Clarinet in B-flat (Cl. en Sib), Violins (Vlns.), Viola (Vla.), Violoncello (Vc.), Contrabass (Cb.), and Bass (Baj.). The key signature has two sharps (F# and C#). The flute part begins with a rest in measure 16 and enters in measure 17 with a sixteenth-note pattern. The oboe and clarinet parts play sustained notes with a dynamic marking of *f* (forte) starting in measure 17. The violin and viola parts also play sustained notes with a dynamic marking of *f*. The cello and contrabass parts play a rhythmic pattern of eighth notes. The bass part plays a simple harmonic line.

21

Fl.
Ob.
Cl. en Sib
Vlns.
Vla.
Vc.
Cb.
Baj.

Detailed description: This block contains the musical score for measures 21 through 24. It features the same eight staves as the previous block. The flute part continues with its sixteenth-note pattern. The oboe and clarinet parts play sustained notes. The violin and viola parts play sustained notes. The cello and contrabass parts play a rhythmic pattern of eighth notes. The bass part plays a simple harmonic line. The score ends with a double bar line at the end of measure 24.

03

Partida de Kyong

Stephany Barrios Torres

♩ = 80

The musical score is written for a 4/4 time signature with a key signature of two flats (Bb and Eb). The tempo is marked as quarter note = 80. The score consists of eight staves:

- Glockenspiel:** Treble clef, playing a steady eighth-note melody.
- Bongós:** Percussion staff, playing a rhythmic pattern of eighth notes.
- Bombo:** Percussion staff, playing a pattern of quarter notes with rests, starting with a forte (*f*) dynamic.
- Piano:** Treble and bass clefs, playing sustained chords with a mezzo-piano (*mp*) dynamic.
- Violines:** Treble clef, playing a dense texture of sixteenth-note chords with a forte (*f*) dynamic.
- Violas:** Bass clef, playing sustained chords.
- Bajo:** Bass clef, playing sustained chords with a fortissimo (*ff*) dynamic.
- Contrabajos:** Bass clef, playing sustained chords with a fortissimo (*ff*) dynamic.

2

The musical score is arranged in a system with the following parts from top to bottom:

- Glock.**: Treble clef, 3-measure triplet of quarter notes.
- Bon.**: Percussion clef, eighth-note rhythmic pattern.
- Bmb.**: Percussion clef, eighth-note rhythmic pattern.
- Piano Andromeda**: Treble and Bass clefs, whole notes with dynamic marking '8'.
- Vlins.**: Treble clef, sixteenth-note rhythmic pattern.
- Vlas.**: Bass clef, whole notes with dynamic marking '8'.
- Baj.**: Bass clef, whole note with dynamic marking '(fz.)' and a hairpin crescendo.
- Cbs.**: Bass clef, whole note.

3

5

The musical score consists of eight staves. The top three staves (Glock., Bon., Bmb.) are grouped together. The next two staves (Piano Andromeda) are grouped together. The next two staves (Vlns., Vlas.) are grouped together. The bottom two staves (Baj., Obs.) are grouped together. The score is in 2/4 time and features a key signature of two flats (B-flat and E-flat). The first measure is marked with a '5' above the staff. The second measure is marked with a '3' above the staff. The Glockenspiel part has a melodic line of quarter notes. The Bonifera part has a rhythmic pattern of quarter notes with eighth-note accents. The Bmb. part has a simple bass line. The Piano Andromeda part has a sustained chord in the right hand and a single note in the left hand. The Violins and Violas parts have a melodic line of eighth notes. The Bass part has a long note with a fermata and a 'Ped.' marking. The Obsidian part has a single note.

Glock.

Bon.

Bmb.

Piano
Andromeda

Vlns.

Vlas.

Baj.

Obs.

(Ped.)

04

Planeta Hana

Stephany Barrios Torres

$\text{♩} = 160$

Dizi

Piano voz superior
Vst Hypha Bank "Lovely day"
Vst Labs Bank
"Tape piano: Felt Cassette"

Piano voz inferior
Vst Labs Bank
"Autograph Grand: The Grand"

Koto

i7 i v7 v

5

Di.

Pno.

Ko.

iv VII i iv

9

Di.

Pno.

Ko.

i ii V i

2

13

Di.

Pno.

Ko.

vi6 i ii i

The image shows a musical score for three instruments: Di. (Diapason), Pno. (Piano), and Ko. (Kobala). The score is written in a single system with four staves. The Di. staff is in treble clef, the Pno. staff is in grand staff (treble and bass clefs), and the Ko. staff is in treble clef. The music consists of four measures. The Di. part starts with a quarter note G4, followed by quarter notes A4, B4, and C5, then a half note G4. The Pno. part has a whole note chord in the right hand and a whole note chord in the left hand. The Ko. part starts with a quarter note G4, followed by quarter notes A4, B4, and C5, then a half note G4. The first measure of the Ko. part is labeled 'vi6', and the subsequent measures are labeled 'i', 'ii', and 'i' respectively. The score ends with a double bar line.

05

Bosque

Stephany Barrios Torres

Synth 1
Vst Labs bank
"Glass piano: Floe"
Vst Labs bank
"Tape orchestra: Strings sul tasto"

Synth 2
Vst Labs Bank
"Artic swells: Swells"
Vst Labs bank
"Tape orchestra: Strings sul tasto"

$\text{♩} = 75$
Con melancolía

The first system of music contains measures 1 through 4. It features two staves: Synth 1 (top) and Synth 2 (bottom). Both staves are in 4/4 time. Synth 1 plays a melody of quarter notes: G4, A4, B4, C5, D5, E5, F5, G5. Synth 2 plays a bass line of quarter notes: G2, F2, E2, D2, C2, B1, A1, G1. The tempo is marked as quarter note = 75, and the mood is 'Con melancolía'.

5

Synth 1

Synth 2

The second system of music contains measures 5 through 8. Synth 1 continues the melody from measure 4, with a half note G5 and a quarter note A5. Synth 2 continues the bass line, with a half note G1 and a quarter note F1. The notation includes slurs and ties across measures.

11

Synth 1

Synth 2

The third system of music contains measures 11 through 14. Synth 1 plays a half note G5, followed by quarter notes A5, B5, and C6. Synth 2 plays a half note G1, followed by quarter notes F1, E1, and D1. The system ends with a double bar line.

06

Partida de Hana

Stephany Barrios Torres

$\text{♩} = 80$

Dizi en Do

Glockenspiel

Bombo

Violines

Violas

Violonchelo

6

Di. Do

Glock.

Bmb.

Vlms.

Vlas.

Vc.

07

Oasis

Stephany Barrios Torres

♩ = 60

Oboe

Piano Vst Hypha Bank "Andromeda"

Piano Vst Twenty five bank "Abandoned spaces-Hipster glitter"

Violines

cresc. dim. cresc. dim. cresc.

5

Ob.

Pno. Andromeda

Piano SH

Vlins.

dim. cresc. dim.

2

9

Ob.

Pno. Andromeda

Piano SH

Vlms.

cresc. *dim.*

dim. *p* *cresc.* *dim.* *cresc.* *dim.*

Detailed description: This system contains measures 9 through 12. The Oboe part (Ob.) features a melodic line starting at measure 9 with a crescendo leading to a dynamic peak at measure 10, followed by a decrescendo (dim.) through measure 12. The Piano Andromeda part (Pno. Andromeda) provides harmonic support with chords and single notes. The Piano SH part (Piano SH) consists of a dense, sustained chordal texture with tremolos in the lower register. The Violins part (Vlms.) has a melodic line that starts with a decrescendo (dim.), reaches a piano (p) dynamic at measure 10, then crescendos (cresc.) to a peak at measure 11 before decrescendoing (dim.) again.

13

Ob.

Pno. Andromeda

Piano SH

Vlms.

cresc. *dim.*

cresc. *dim.* *cresc.* *dim.*

Detailed description: This system contains measures 13 through 16. The Oboe part (Ob.) continues its melodic line, with a crescendo (cresc.) leading to a dynamic peak at measure 14, followed by a decrescendo (dim.) through measure 16. The Piano Andromeda part (Pno. Andromeda) continues with harmonic support. The Piano SH part (Piano SH) maintains the dense chordal texture. The Violins part (Vlms.) has a melodic line that starts with a crescendo (cresc.) to a peak at measure 14, then decrescendos (dim.) through measure 16.

Ending Credits

Stephany Barrios Torres

$\text{♩} = 70$

cresc. -----

dim. -----

cresc. -----

cresc. -----

5

dim. -----

Apéndice B, Doran – Guion

DORAN

Personajes:

-**Doran:** Protagonista. Es muy reservado, inteligente y puede parecer calculador. Los demás aristócratas de Kyong incluso lo ven como alguien tosco y frío. Carga con el peso de ser el heredero del imperio, algo que cree que no le pertenece. Muy melancólico, desconfiado, se aísla fácilmente.

-**Abuelo Lucían:** Abuelo del protagonista, emperador del planeta Kyong.

-**Ryoko Hana:** Misteriosa chica del planeta Hana que ayudará a Doran en la búsqueda de la flor del Dragón/ flor de la vida.

-**Los Korriban:** Orden conocida en el universo por ser los saqueadores de recursos. Donde quiera que llegan extraen los recursos hasta dejar el planeta sin vida alguna y capacidad de recuperación.

-**Khai:** General a cargo de la Orden Korriban en el planeta Kyong. Su personalidad es bastante parecida a la de Doran, aunque en su lugar, él suele ocultar sus inseguridades bajo una actitud presumida y socarrona.

Después de 17 años bajo el yugo opresor de la orden Korriban, la muerte del emperador Lucían, Doran se vería obligado a huir de su planeta evitando la muerte pero siendo visto como un desertor y traidor por su pueblo.

Antes de su muerte, su abuelo le dejaría una carta confiándole un secreto y con este la misión de liberal y restaurar el planeta que tanto amaban, su hogar.



Abre tema 01.

→ Pantalla negra → Sonido del fósforo → Vela encendida

PRIMERA PARTE

Mientras lee la carta en medio de la noche, Doran escucha ruidos y mucho movimiento provenientes de afuera del despacho del Marqués (Ahora fallecido) donde se encontraba leyendo la última carta que le había dejado.

Apaga la lámpara que ilumina la habitación y se dirige a la puerta con el mayor sigilo, abre apenas una rendija y se asoma. Ve a algunos guardias pasar que de pronto se detiene ante lo que parecer ser su superior; Doran no logra verlo, pero al momento de escuchar su voz lo reconoce inmediatamente.

Ir Rebe
con el contenido de
la carta en
pantalla

-Lo encontraron?-

General Khai

soldado

-No está en su habitación ni en la habitaciones aledañas."- responde uno de los soldados.-

General Khai

-Así tengan que buscarlo en la mismísima tumba del emperador, pero ENCUENTRENLO!- respondió apretando los dientes.- si no lo hacen, serán ustedes quienes morirán.

Los soldados se dispersan. El general se va.

Doran [pensamiento]

su abuelo tenía razón, no pasaría ni la primera noche, cuando ya tuviera una daga apuntando a su cuello.

En medio de su agonía por la pérdida, se ve obligado a escapar para salvar su vida y buscar lo que su abuelo le había pedido. No tenía certeza de que fuera real, o de que incluso ese planeta existiera, pero no tenía alternativa. Si se quedaba ahí, estaría muerto para el amanecer, y su último aliento se desvanecería junto a la arena. Su planeta y su gente sucumbirían por completo y no quedaría nada de la tierra de la tierra por la que tanto habían amado y luchado, su padre y su abuelo.

Doran logra escabullirse hasta el hangar. Va vestido con su traje de viaje. Justo en el momento en el que intentaba subir a su nave, sintió a alguien detrás suyo.

Doran se ve envuelto en una pelea con un soldado. Logra derrotarlo y sube a la nave a toda prisa. Al momento de despegar ve al general Kai subir a uno de los halcones intentando seguirlo. Dispara a su nave y logra darle.

Doran forcejea con la nave. Logra escapar, pero la nave esta inestable por el ataque y aunque logra salir al espacio exterior, una vez que pase el portal Inter espacial, probablemente pierda uno de los motores.

Se plantea tema 03 para una secuencia de embarque y despegue de la nave

Tema 02 "pelea en el pasillo"

ESCENA 2

Empieza el viaje interestelar de Doran. Doran observa a lejos su planeta con nostalgia. Mientras más se aleja más pequeño se ve. Quizá cuantas innumerables noches y estrellas pasarían hasta que pudieran reencontrarse de nuevo.

Continua el viaje hacia la estación interestelar. Doran escucha ruidos que provienen de la parte de atrás de la nave, activa el piloto automático y se levanta para revisar. Saca su daga, camina sigilosamente a lo que parece un bulto de lonas junto a los suministros. Cuando de repente sale luz de debajo. Doran suspira, al menos ahora no estaría solo durante su viaje.

Llegar a la estación interestelar fue más fácil de lo había pensado teniendo en cuenta que uno de los motores fallaba. Paga su peaje, y se dirige a la puerta de intercambio estelar. Paga el peaje. Empieza el viaje hacia el cementerio de estrellas.

No era la primera vez que atravesaba un portal interestelar, pero sí era la primera vez que lo hacía en una nave tan pequeña, y aparte, con uno de los motores fallando.

La presión en la nave aumenta. Se encienden las alertas. Doran aprieta sus manos al volante. Es hipnotizante ver los destellos de estrellas mientras atraviesa el portal. Había escuchado historias sobre lo que solían experimentar algunos viajeros durante el trayecto. Solían decir que las estrellas te mostraban visiones, cosas futuras que marcarían tu vida. Nunca había creído en esas historias, al menos no completamente. Posiblemente eran solo alucinaciones o cosas inventadas para inquietar o darle un toque místico al viaje.

Solo que ahora sentía que lo estaba experimentando. Aferrado al volante, con los ojos tan abiertos que se podía ver el reflejo del universo en ellos. Escuchó risas, el sonido del viento, el fluir del agua...Después vio lo que parecía un rostro, o tal vez solo eran los ojos, no distinguía bien. Pero eran diferentes, de colores diferentes...Se veían tan vivaces. Le extendió la mano, sonreía. Y justo cuando estaba a punto de rozar sus dedos volvió al presente.

Acaba de pasar el portal. Se encontraba en la estación que estaba cerca del cementerio de estrellas, y según la carta, debía ir más allá.

Preocupado, Doran traza su curso. Las historias que rodeaban el cementerio de estrellas estaban llenas de misterio, tanto que inquietaba, y nunca había escuchado de alguno que dijera qué había más allá del cementerio...Se supone que después de la explosión de un portal la zona se deterioró, y aparte de los cazarrecompensas, nadie se atrevía a pasar por aquí.

No sabía cuánto tiempo le tomaría llegar al planeta Hana, su abuelo solo le había dicho que lo reconocería apenas lo viera a la distancia, que lo sabría al instante.

Se considera esta escena por cuestiones de tiempo y dibujo

Han pasado casi 7 días desde que inició el viaje. Aún no habían rastros del planeta Hana, su combustible se estaba acabando y también sus suministros. Se sentía debilitado y agotado.

Los ojos de Doran intentaban cerrarse nuevamente para descansar, cuando de pronto vio un destello de luz a lo lejos, lo que no era anormal, pues estaba en el espacio abierto. Pero era como si este le estuviera hablando, destellaba parpadeantemente una luz rosa y verdosa. Era ese, lo sabía. Su abuelo tenía razón.

Pero como haría para llegar ahí? Ya casi no tenía combustible y necesitaría mucha velocidad para atravesar la atmosfera.

Doran mira el motor dañado, que sorprendente mente no había explotado durante su paso por el portal...Tal vez ahora podría intentar explotarlo y gastar lo último de su combustible para ganar rapidez y poder entrar al planeta.

Doran activa los controles. Acelera a lo máximo que puede. El motor se dispara y se prende en llamas. Va a gran velocidad. Las alertas se encienden por toda la nave y a medida que pasa atravesando la atmosfera la nave se sacude violentamente.

Doran logra atravesar y entrar al planeta. La luz cesa su vista y cuando puede enfocar los ojos, lo primero que ve es verde. Todo es brillante y tan verde como nunca había visto.

Estaba tan distraído que no se dio cuenta del curso que tomaba la destartada nave y termino estrellándose contra un campo de flores.
Se desmaya.

SEGUNDA PARTE

*folay de la
brisa sobre el
pasto.*

Doran está sobre el pasto, aturdido y un poco embelesado viendo la figura que aparece frente a sus ojos. No sabe porque, pero huele a primavera. Aquella voz que le habló le pareció como el murmullo de alguna melodía desconocida.

Doran [V.O]

-Yo... siempre había creído que era todas esas historias de mi madre, de aquel planeta fantástico... donde la brisa es fresca y sabe a mar, eran mentiras. Que solo era un invento para hacerme sentir especial. Pero cuando la vi a ella comprendí que todo era real. Era como si hubiera salido de aquellas viejas historias... desvaneciendo un poco el dolor que me atormentaba.

Doran se levanta, chocando su frente con aquella fantástica desconocida. Ella dice, sobándose la frente por sobre la máscara que llevaba.

Desconocida

-oye! Eso dolió. [dialogo originalmente pensado en japones]

Doran también soba su frente, voltea a verla.

Doran

-Lo siento...-

Ella, a través de su mascara, lo mira. Ambos se miran durante unos segundos sin pronunciar palabra. De pronto ella se levanta, sacude su ropa y se va. Doran, desconcertado, tarda un momento en reaccionar e ir tras ella.

El viento sopla suavemente sobre los dos y junto con sus pasos sobre la hierba es lo único que se escucha.

Doran

-oye... -no recibe respuesta- oye! Por favor, estoy buscando algo... Conoces este lugar? - sin respuesta alguna todavía- Necesito la flor de la vida!.-

La desconocida se detiene. Doran casi choca con su espalda, se detiene abruptamente.

Desconocida

-Quien te crees que eres? Para qué la quieres?.- Habla con hostilidad.

Doran, inseguro, se remueve un poco en su sitio.

*Puede omitirse por cuestiones
de dibujo*

Doran

-Soy Doran, vengo de Kyong...-
Ella se sobresalta al escuchar el nombre del aquel planeta. Voltea a mirarlo.

Desconocida

-Umi...la conoces? Dónde está?.- Dice. Un atisbo de desesperación y anticipación se percibe en su voz.

Doran, confundido por escuchar el nombre de su madre ser mencionado por una desconocida, responde vacilante.

Doran

-Mi madre...Falleció.- La última palabra sale apenas en un murmullo.

Ella se queda totalmente quieta. Parece una estatua. Una leve brisa remueve el cabello de ambos, solo eso se escucha. La chica suelta un leve suspiro. Levanta la cabeza y lo mira.

Hana

-Hana.- Dice suavemente - Mi nombre es Hana.-

Nuevamente sonido del viento.

Hana

-No soy yo quien puede darte lo que buscas.- Dice firmemente- Cuando el bosque crea que estas listo para cuidar de la semilla, yo te guiaré hasta ella.-

Hana se voltea. Continúa caminando. Doran la mira fijamente, su piernas se mueven solas siguiéndola a ella.

siguen caminando hasta bajar una colina. A lo lejos se divisa una villa. Se logra el escuchar el bullicio de la gente. Ruedas de las carretas sobre las calles empedradas, vendedores de comida y demás promocionando sus productos, niños corriendo entre la gente. Es un ambiente muy animado.

Si bien para Doran resulta extraño la armonía entre el "caos", ya que el ambiente en su planeta no es así, lo más llamativo para él es la gente en sí. Aunque desde pequeño su vida se vio marcada por los innumerables viajes que realizaba con sus padres en nombre del imperio, no se había dado cuenta de que su círculo siempre estuvo reducido a tratar con personas de su misma especie.

Nuevamente sentía como si fuera el personaje de un cuento rodeado de criaturas fantásticas que poseen poderes extraordinarios.

→ *foley - Bullicio de la gente*

Sus ojos observan curiosamente a medida que camina. Se posan en los puestos de comida, vendedores de objetos que desconoce, etc. Por un momento hasta resulta abrumador.

Un grupo de niños pasa a su lado casi chocando con él. En ese momento se da cuenta que ha perdido a Hana de vista.

Se encuentra así mismo parado casi en medio de la calle, envuelto en el bullicio. Otra vez, aquella sensación de estar siempre fuera de lugar, no bienvenido, extraño, que no pertenece.

Su respiración se agita. siente el sonido de su corazón resonar en sus odios. Gotas de sudor bajan por su sien. [Efectos de sonidos]

Siente un leve golpe en su hombro derecho. Voltea a mirar y es Hana con su mascara a medio poner quien lo mira de vuelta. Está comiendo una bolita de aspecto pegajoso incrustadas en un palillo.

Hana lo mira mientras continua masticando.

Hana

-Come.- Empuja el palillo sobre la boca del muchacho.

Doran, sin previo aviso, empezó a masticar lo que ella le embutió. Sabia dulce, aunque no tanto para su gusto.

Hana

-Sígueme. Ya que estas aquí y pareces cargar una inmensa tristeza, deberías probar comida deliciosa.

Doran es arrastrado por cuanto puesto de comida encuentran a su paso. Hana tiene una energía y apetito increíble. Nunca había conocido a alguien como ella.

Al final del día sentados en una escalinata de piedra, miran el cielo nocturno. A lo lejos se escucha el murmullo de la gente. El sonido de una brisa suave y cigarras los acompañan.

Doran

-Creo...que nunca había comido tanto...- Habla mientras mira sus pies al lado de los de Hana. Su voz es suave y calmada.

Hana suelta una pequeña risita.

Hana

-Qué bueno.- De repente se detiene. Lo mira, todavía con su mascara a medio poner.- Como es que puedes entender lo que digo, pero me respondes en tu idioma?.-

podría emplearse el tema 04

Doran la mira confundido. Hasta ahora no se había percatado de eso. Era cierto que hablaban en lenguas diferentes, pero él podía entender todo lo que ella decía, le resultaba familiar, como si siempre lo hubiera escuchado.

Hana

-Hmm... supongo que Umi-sempai te enseñó. Yo también puedo hablar tu idioma...pero la verdad no se me da muy bien...jeje.-

Embelesado por el momento, Doran se sobre salta al sentir otro fuerte golpe en el hombro, esta vez en el izquierdo.

Hana se levanta. Camina en dirección izquierda por un caminito que parece llevar a una casita de madera en una ladera.

Hana

-Vamos! Mañana tendremos que subir la montaña para que encuentres lo que estas buscando... Hace mucho que no voy...- Dice rascando su cabeza mientras camina.

Doran, como es costumbre, la sigue hipnotizado.

Foley — Campanas de viento (de cristal)

Doran está acostado sobre un futón en el piso. Algunos rayos de sol entran por la ventana. Se puede escuchar el sonido de campanas de viento y los pájaros.

Se escuchan unos pasos apresurados por detrás de la puerta corrediza, en el pasillo. De pronto, una Hana llena de energía aparece desplegando estruendosamente la puerta, haciendo brincar a un Doran medio dormido.

Hana

-Buen día! Es hora de irnos. Despierta, vamos!- Su voz resuena por toda la habitación. No puede ver su rostro a través de la máscara, pero imaginaba una cara llena de entusiasmo tanto como su voz.

Así como apareció, de repente desapareció. Doran se levanta tan rápido como puede y la sigue fuera de la habitación.

Hana está en el patio, empacando lo que parece comida y amarrándola sobre un pañuelo. Doran no dice nada, solo la observa en silencio.

Hana

-Debemos irnos ya si queremos llegar a la cima para la tarde.- Empieza a caminar hacia la puerta. Se pone los zapatos y sale.

Doran hace lo propio.

*Foley —
Golpe de la
puerta*

Tema 04.

Hace un día hermoso. El sol está brillando pero no se siente caluroso. Una brisa fresca acaricia sus pasos. A medida que avanzan hacia la montaña, puede divisar lo que parece un templo en la cima. Nunca hubiera imaginado que el planeta de su madre fuera incluso más hermoso de lo que ella solía contarle. Tenía la impresión de que era como si estuviera viéndola a ella.

Siguen su camino por una pradera. Un poco más allá podría verse algunos campesinos en los campos de arroz. Pasan sobre un riachuelo.

Casi al medio día ya se encuentran al pie de la montaña. Ambos suspiran. Hana voltea a mirarlo.

Hana

-Comamos.- Se sientan sobre la hierba fresca.- Es onigiri.- Dice pasándole una bola de arroz.

Doran la toma sobre sus manos observándola. No había comido eso desde que su madre falleció.

Hana

-Estás pensando en ella? La extrañas?.- Habla mientras levantan un poco su máscara para comer.

Una suave brisa revuelve sus cabellos.

Doran

-Creo...creo que desde que murió no había pensado en ella tanto como ahora...- Su voz es suave. Es como si sus palabras pudiera llevarselas el viento.

Hana

-Tú realmente quieres regresar?.-

Doran se detiene. Su mirada tiembla un poco mientras levanta la cabeza.

Doran

-Tengo que hacerlo...El abuelo confió en mí...El imperio depende de mí.-

Hana

-Pero tú quieres?...Desde que te vi, parece como si estuvieras huyendo en lugar de venir por ayuda...-

*Tema 08
"palacio de
Kyong"*

Sentimientos de Doran

Doran no responde. Siente como si alguien estuviera escarbando en lo más profundo de sus sentimientos. Como si estuviera expuesto.

No sé lo que represento para los demás, pero debo estar a la altura.

Doran

-Yo...Me pregunto porque tengo que salvar un lugar en el que no soy bienvenido; donde siempre soy tratado como un forastero. Su voz está llena de melancolía y resentimiento.

donde soy el culpable de la muerte de mis padres

[Sus recuerdos se proyectan. Imágenes de pequeño siendo dejado de lado por los otros aristócratas de Kyong, incluso siendo el heredero del imperio.]

Hana

-Porque es tu hogar, después de todo.- Hace una pequeña pausa y continúa.- Incluso si crees que no encajas y quieres huir de allí, al final terminas regresando...Si sientes que no está preparado para cargar con el peso de ese imperio, está bien. No tienes que hacerlo perfecto, solo debes seguir intentando...- Su voz es suave, tanto que se siente hipnotizante.- Si hoy crees que no puedes hacer algo, siempre puedes intentar mañana. No tienes que ser perfecto. Nadie lo es.-

Un silencio cómodo se posa sobre los dos. La suaves brisa de la primavera sigue soplando. Era como si ese viento se llevara consigo la ansiedad e inmensa tristeza que lo inundaba.

Doran suspira mirando al cielo.

Doran

~~-Suena a algo que diría mi madre.- Dice con un dejo de nostalgia y gracia en su voz.~~

Hana

~~-Fue ella quien me dijo eso.- Dice levantándose y poniéndose en marcha.~~

Empiezan su camino hacia la cima de la montaña. Por delante de ellos se levanta un inmenso bosque. Doran parece ver criaturas del bosque, tal y como los describía su madre en sus historias.

Al llegar a la cima los recibió lo que parecía un pequeño lago sobre el que se extendía un caminito de piedras. Resplandecía mientras rebotaban en él algunas gotas de agua. Al fondo podía verse lo que parecía el santuario de un templo.

Doran se quedó inmóvil, parecía hipnotizado. Hana sigue caminado por el sendero de piedras sobre el agua. Parece como si flotara sobre ellas y apenas las pisara. Él la miraba embelesado.

Tema 05 "Bosque"



Tema 06- 'Partida de Hana'

Cuando Hana se detuvo frente al santuario, Doran por fin empezó a moverse hacia ella.

Hana

-Doran...Yo también había querido huir de este lugar, por eso no había venido en mucho tiempo.- Dice mientras posa sus manos sobre la máscara que todo este tiempo estuvo cubriendo su rostro.

Doran no sabía qué era lo que estaba pasando. Pero era un sentimiento familiar, como si estuviera a punto de perder algo otra vez. De pronto, sintió la necesidad de alcanzarla con urgencia, para que no desapareciera de su vista. Estiró su mano izquierda hacia ella queriendo atraparla pero sentía el cuerpo pesado, como si por más que quisiera no pudiera llegar hasta ella.

Hana volteó a mirarlo. Era la primera vez que veía su rostro por completo, sin la máscara. Ella le sonrió.

Hana

-No tengas miedo. Cuando me necesites yo volveré a ti como las flores en primavera.-

De pronto se desvaneció en millones de pétalos de flores. Parecía una lluvia de estos.

Una suave brisa sopla. Algunos pétalos rozan sus mejillas, como una suave caricia.

Sobre el piso yace la máscara de Hana y a su lado lo que parece una semilla.

Así que todo este tiempo lo que él estaba buscando era a ella.

TERCERA PARTE

Doran se dispone a bajar la montaña, lo que parece que les tomó todo un día ahora se hacen solo unos segundos.

Pasa los campos y praderas hasta subir la pequeña colina en la que hizo su desastroso aterrizaje hace apenas unos días.

Mientras hacía todo este recorrido, lagrimas brotaban de sus ojos recorriendo su rostro. No emitía sonido alguno mientras lloraba. La fresca brisa de la noche acariciaba su cara mientras secaba las lágrimas que no paraban de salir.

Sube a su destaralada nave que espera pueda resistir el viaje de regreso. De repente se sentía motivado, como si pudiera enfrentar cualquier situación que se le presentase. Nunca había sentido tal determinación y coraje en su corta vida.

La nave despega con algunas dificultades, pero realiza el viaje sin mayor problema.

[La escena se traslada a Doran en su nave ya orbitando su planeta, Kyong]

contempla la vista con el ceño fruncido. Determinado se dirige hacia él.

Al ingresar a la atmosfera de su plena la imagen que lo recibe es desoladora. Se despliega ante él un paisaje irreconocible, no solo porque este no fue el lugar que él dejó cuando se fue, si no que apenas era visible algo.

El lugar estaba lleno de una espesa neblina. El viento sopla constantemente, arrastrando partículas de polvo en el aire y creando una atmósfera cargada y opresiva.

Después de aterrizar y bajar lentamente de la nave, Doran camina por un terreno vasto y plano, cubierto por una espesa capa de polvo que levanta nubes alrededor de sus pasos lentos, cautelosos. El viento sopla constantemente, arrastrando partículas de polvo en el aire creando una atmósfera cargada y opresiva. La luz del sol se filtra a través de la capa de polvo suspendida en el aire, creando una iluminación tenue y difusa que añade una sensación de misterio y melancolía a la escena.

Doran continua su camino por el vasto y plano terreno que parece extenderse hasta el horizonte. La sensación de abandono y melancolía se ven reforzadas por estructuras corroídas y deterioradas, y a su vez la falta de presencia humana. Se sentía como si el lugar hubiera sido despojado de cualquier alma hacía mucho tiempo.

De pronto una sensación abrumadora y sofocante se extendió aún más por el lugar. En medio de la nube de polvo una sombra gigante y negra se acercaba lentamente hacía él tomando la forma de lo que parecía una serpiente.

Varación del Tema 01 - Khai

Se omitió esta escena

Doran se detiene lentamente. Se para rígido e inamovible, mostrando más que nunca el coraje que había en él. Su cara está completamente seria, su ceño fruncido y sus puños apretados fuertemente.

De entre las sombras y el polvo aparece Khai. Da la sensación que todo a su alrededor cambió excepto él. Su figura también es imponente pero trae este aire burlesco que siempre lo ha caracterizado. Tiene una sonrisa socarrona en el rostro.

Khai

-Así que el hijo prodigo ha regresado...-Una risa burlesca acompaña su expresión.

Doran no responde. Solo el sonido del viento golpeando el polvillo en el aire es lo uno que se escucha.

Khai se detiene unos metros frente a Doran. Con aires de grandeza, Khai extiende sus brazos y levanta su mentón. Esa sonrisa burlona nunca abandona su cara.

Khai

-Qué te parece el nuevo lugar? Yo creo que es acogedor...- Su tono es burlón y jocosos.

Doran

-Qué hiciste con la gente?- Su tono es duro y cortante. No titubea. Su ceño y puños se aprietan con más fuerza.

Khai

-Yo?! Yo no les he hecho nada.- suelta una risita- No deberíamos culpar al joven heredero que abandonó a su pueblo y decidió huir cuando más lo necesitaban?.- Su mirada y el tono de su voz se vuelven más afilados.

Doran

-Yo no los abandoné.-Dice con firmeza.

Khai resopla.

Khai

-Bueno, yo creo que ya es demasiado tarde para aclarar eso, no lo crees?.-La sonrisa de su cara se fue borrando- Ya no puedes salvar a nadie.-

La sonrisa burlona que siempre había acompañado su rostro, se borró por completo. Su cara estaba totalmente seria.

Doran

-Incluso si solo queda una persona, no me importa.-Su voz no titubea-
No vas a seguir tomando lo que no te pertenece.-

Khai lo mira sin expresión. Una suave brisa remueve el polvo entre los dos.

Khai

-Es así? Tú...Crees que puedes sacarme de aquí y terminar con todo esto de una vez?.- su mano derecha despliega sable de luz verde. Su cara se mantiene inexpresiva.

Doran sabía que cuando se encontrara con él era inevitable una pelea. Pero no quería llegar al extremo, pues siempre había creído que él y Khai se parecían bastante. Había este sentimiento de soledad y rechazo que los acompañaba siempre y resultaba abrumador, asfixiante.

Doran lo miró y copió su acciones. La verdad era que él no solía pelear con su espada, por no decir que nunca lo hacía. La crianza de su abuelo siempre se vio marcada por los fuertes entrenamientos a los que era sometido, y aunque odiaba verse a sí mismo empuñando tal cosa, no mostraría titubeos si esto era a lo que Khai quería llegar.

Khai empezó a caminar acelerando su paso hasta encontrarse frente a frente con él. Levantó su arma y lo atacó.

sus sables de luz brillan intensamente, emitiendo un zumbido característico mientras se entrecruzan en una danza mortífera. Los movimientos son rápidos y precisos, llenos de gracia y agilidad. Sus armas trazan arcos de luz resplandeciente en el aire, iluminando brevemente los rostros de los combatientes con tonos de azul y rojo. Chispas saltan cuando los sables chocan y se deslizan uno contra el otro en una lucha feroz y coreografiada. Khai logra asestarle un roce con su espada sobre el ojo derecho a Doran quien instintivamente cierra el parpado y retira su cara para protegerse.

Finalmente, Doran logra asestar un golpe certero a Khai, desarmándolo y obligándolo a retroceder cayendo al piso. El lugar se llena de un silencio momentáneo, mientras ambos personajes recuperan el aliento.

Doran, que sigue empuñando su arma, se acerca lentamente a Khai, quien sigue en el suelo.

En un movimiento ágil y rápido, Doran posa sobre Khai apuntando la punta de su espada sobre la garganta del otro.

Khai lo mira, por primera vez una expresión diferente en su cara. Sus ojos están abiertos grandemente, sus cejas levemente fruncida y su respiración es entre cortada. Una gota de la sangre de Doran salpica sobre su mejilla.

Doran

-Para cuando yo regrese al palacio no quiero ver ni un rastro de ti o de tu gente. No volverán a poner un pie sobre este planeta porque si lo hace, no dudaré ni por un segundo en atravesarte la garganta con esta espada.- Su voz demostraba una autoridad increíble. No titubeó y pronunció cada palabra mientras ambas manos sostenían el puño de su arma con fuerza.

No le dio oportunidad alguna de responder, se levantó y pasó por encima siguiendo su camino hacia la cueva del oasis bendito.

A medida que pasaba por las calles la gente que parecía haber desaparecido, se asomaban desde sus casas. Sus miradas asombradas y llenas de una creciente esperanza, seguían sus pasos, al ver que el joven emperador no los había abandonado.

/...../

A medida que se alejaba de la ciudad imperial y se adentraba en el árido desierto, sus pasos se hacían más lentos y pesados. De repente se sentía mareado.

Cuando finalmente ingresó al oasis bendito, sus piernas apenas tenían fuerza. Siguió caminando hasta que el agua le llegó hasta las pantorrillas.

Rebuscando en su bolsillo, sacó la semilla que tanto le tomó encontrar. Se arrodilló en medio del agua y sembró la semilla en lo profundo de la suave arena bajo el agua.

De repente sus fuerzas se esfumaron por completo y cayó sobre el agua. Su vista estaba borrosa mirando la luz de cielo que se filtraba por encima del agujero en la cueva de piedra.

El único pensamiento que pasaba por su cabeza era ella. Quería verla otra vez.

Doran

-Hana...- Su nombre escapó como un susurro entre sus labios.

Sus ojos empezaban a cerrarse, cuando de pronto sitio una suave caria sobre su mejilla.

Hana

-Buen trabajo, Doran.-

FIN.

[pantalla negra]

- Cierra el tema "Ending Credits", mientras se proyectan los créditos -

Tema 07
"Oasis"