



ESCUELA DE MÚSICA



DE LA PARTITURA AL VIDEOJUEGO: COMPOSICIÓN MUSICAL DEL
TEMA PRINCIPAL Y VERSIONES DEL VIDEOJUEGO ALONE, BASADO
EN EL ANÁLISIS DE LOS RECURSOS COMPOSITIVOS UTILIZADOS
POR JOHN WILLIAMS EN LAS OBRAS DUEL OF THE FATES, YODA'S
THEME Y FINALE AND THRONE ROOM



AUTOR

Pablo David Sosa Endara

AÑO

2018



ESCUELA DE MÚSICA

DE LA PARTITURA AL VIDEOJUEGO: COMPOSICIÓN MUSICAL DEL TEMA PRINCIPAL Y VERSIONES DEL VIDEOJUEGO “ALONE”, BASADO EN EL ANÁLISIS DE LOS RECURSOS COMPOSITIVOS UTILIZADOS POR JOHN WILLIAMS EN LAS OBRAS DUEL OF THE FATES, YODA'S THEME Y FINALE AND THRONE ROOM.

Trabajo de Titulación presentado en conformidad con los requisitos establecidos para optar por el título de Licenciado en Música con especialización en composición popular

PROFESOR GUÍA

Alejandro Javier Del Pozo Franco

AUTOR

Pablo David Sosa Endara

Año

2018

DECLARACIÓN PROFESOR GUÍA

"Declaro haber dirigido el trabajo, De la partitura al videojuego: composición musical del tema principal y versiones del videojuego "Alone", basado en el análisis de los recursos compositivos utilizados por John Williams en las obras Duel of Fates, Yoda's Theme y Finale and Throne Room, a través de reuniones periódicas con el estudiante Pablo David Sosa Endara, en el octavo semestre, orientando sus conocimientos y competencias para un eficiente desarrollo del tema escogido y dando cumplimiento a todas las disposiciones vigentes que regulan los Trabajos de Titulación".

Alejandro Javier Del Pozo Franco

1714913942

DECLARACIÓN PROFESOR CORRECTOR

"Declaro haber revisado este trabajo, De la partitura al videojuego: composición musical del tema principal y versiones del videojuego "Alone", basado en el análisis de los recursos compositivos utilizados por John Williams en las obras Duel of Fates, Yoda's Theme y Finale and Throne Room., del estudiante Pablo David Sosa Endara, en el semestre 2018 (2), dando cumplimiento a todas las disposiciones vigentes que regulan los Trabajos de Titulación".

Claudia Tamara Martínez

1714355490

DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL ESTUDIANTE

“Declaro que este trabajo es original, de mi autoría, que se han citado las fuentes correspondientes y que en su ejecución se respetaron las disposiciones legales que protegen los derechos de autor vigentes.”

Pablo David Sosa Endara

1724917651

AGRADECIMIENTOS

Agradezco a mi madre, mi hermana, mi novia y a la vida por permitirme estudiar lo que tanto amo.

DEDICATORIA

Este trabajo se lo dedico a Yanua Endara, mi madre. Manuela Sosa, mi hermana. Romina Cueva, mi novia. Y a todas las personas que me han ayudado durante este camino.

RESUMEN

John Williams es un compositor y director con una gran trayectoria, el cual ha compuesto piezas para grandes películas como *Harry Potter*, *Jurassic Park*, *Indiana Jones* y *Star Wars*, creando composiciones memorables las cuales logran definir en gran medida al *film scoring*.

El presente trabajo analizará tres de las más grandes composiciones de Williams como son *Duel of the Fates*, *Yoda's Theme* y *Finale and Throne Room*, obras compuestas para la saga *Star Wars*. Se realizará el análisis los aspectos más importantes como el *leitmotiv*, sus métodos compositivos, recursos armónicos y las distintas partes que conforman cada pieza musical. Se describirán los recursos usados por este compositor permitiendo la comprensión y uso de los mismos. Además, se aplicará en la composición inédita del tema principal para el videojuego *Alone* y sus diferentes variaciones para cada instante del juego, brindando una clara muestra de su forma de uso. Finalmente se presentará un fonograma con las composiciones inéditas.

Williams marca un antes y un después en la musicalización cinematográfica, cambiando la forma de componer para películas, mostrando nuevas perspectivas y volviéndose un referente en este campo musical. Una prueba de su gran calidad son los cinco premios Oscar que ha ganado gracias a sus composiciones. (CmajorEntertainment, 2015)

Todas estas observaciones lo hacen un objeto de estudio capaz de brindar herramientas compositivas de gran calidad que enriquecerán las obras de los distintos músicos, facilitando la adquisición de los recursos para cualquier artista que desee adentrarse al presente escrito, aumentando su conocimiento y permitiendo la mejora de las distintas composiciones.

ABSTRACT

John Williams is a composer and director with a great career, which has composed pieces for great films such as *Harry Potter*, *Jurassic Park*, *Indiana Jones* and *Star Wars*, creating memorable compositions which largely define the scoring film.

The present work will analyze three of the greatest compositions of Williams such as *Duel of the Fates*, *Yoda's Theme and Finale and Throne Room*, composed works for the Star Wars saga. The most important aspects will be analyzed, such as the leitmotiv, its compositional methods, harmonic resources and the different parts that make up each piece of music. The resources used by this composer will be described, allowing their understanding and use. In addition, it will be applied in the unpublished composition of the main theme for the video game *Alone* and its different variations for each moment of the game, providing a clear sample of its use. Finally, a phonogram with unpublished compositions will be presented.

Williams marks a before and after in the cinematographic musicalization, changing the way of composing for films, showing new perspectives and becoming a referent in this musical field. A proof of its great quality are the five Oscars he has won thanks to his compositions. (CmajorEntertainment, 2015)

All these observations make it an object of study capable of providing high quality compositional tools that will enrich the works of the different musicians, facilitating the acquisition of resources for any artist who wishes to enter the present writing, increasing their knowledge and allowing the improvement of the different compositions.

INDICE

Introducción.....	1
Capítulo 1: Análisis histórico de John Williams y la musicalización de videojuegos.....	2
1.1 John Williams	2
1.1.1 Metodología de Trabajo.....	3
1.1.2 John Williams en Star Wars.....	4
1.2 Historia del Film Scoring.....	5
1.3 Sonido en videojuegos.....	6
1.3.1 Música en videojuegos	6
1.3.2 Tipos de música para videojuegos	7
1.3.3 Música extra - diegética.....	9
2 Capítulo 2. Análisis compositivo, armónico y motivico de las obras de estudio	10
2.1 Análisis Yoda's Theme.....	11
2.1.1 Motivo	11
2.1.2 Oración parte A.....	12
2.1.3 Oración parte B.....	13
2.1.4 Pedal En el motivo A	14
2.1.5 Análisis formal de <i>Yoda's Theme</i>	15
2.2 Análisis Duel of Fates.....	16
2.2.1 Motivo A.....	16
2.2.2 Motivo B.....	17
2.2.3 Oración parte A.....	17
2.2.4 Oración parte B.....	19
2.2.5 Oración parte C	20
2.2.6 Ostinato	21
2.2.7 Análisis formal de <i>Duel of Fates</i>	22
2.3 Análisis Throne Room and End Tittle	23

2.3.1	Motivo A.....	23
2.3.2	Motivo B.....	24
2.3.3	Motivo C	24
2.3.4	Motivo D	25
2.3.5	Motivo E.....	25
2.3.6	Oración parte A.....	26
2.3.7	Oración parte B.....	27
2.3.8	Oración parte C	28
2.3.9	Oración parte D	29
2.3.10	Oración parte E	30
2.3.11	Análisis formal de Throne Room and End Tittle	32
3	Capítulo 3. Alone	33
3.1	Sinopsis del Videojuego	33
3.2	Instrumentación	34
3.3	Sombra	35
3.3.1	Motivo y Oración.....	35
3.4	Luz	36
3.4.1	Motivo y Oración.....	37
3.5	Depresión.....	38
3.5.1	Motivo y Oración.....	38
3.6	Ansiedad.....	39
3.6.1	Motivo y Oración.....	40
	Conclusiones.....	41
	Referencias	42
	ANEXOS	43

Introducción

La música en el medio audiovisual juega un papel primordial al enfatizar los distintos momentos, resaltan emociones, evitan partes vacías, aumentan la incertidumbre y pueden llegar a volverse himnos para una generación. Uno de los mejores compositores para películas es John Williams, un músico que para varios expertos, como Aschieri, ha logrado cambiar el mundo de la musicalización para siempre, por lo cual es necesario analizar sus obras para obtener distintos recursos que permitan la mejora sustancial dentro de la composición.

El presente trabajo de titulación consta de tres objetivos, en el primero es la investigación documental que abarca la biografía de Williams, su metodología de trabajo, métodos para la composición de videojuegos, la historia del *film scoring* y la técnica que se usara para la musicalización. El segundo objetivo consta del análisis compositivo de los temas *Duel of the Fates*, *Yoda's Theme* y *Finale and Throne Room*, todos compuestos por Williams para la saga *Star Wars*. El tercer y último objetivo consta de la composición musical para el videojuego "Alone", para el cual se utilizarán los recursos compositivos obtenidos en el análisis de los temas.

Para el presente trabajo hace uso de libros como *Over the Moon*, en el cual se encuentra gran parte de la biografía de Williams, *Writing Interactive Music for Videogames*, que nos brinda técnicas de composición para videojuegos. Para el análisis y composición se usa distintos métodos para lograr comprender las técnicas compositivas. Para el análisis de los motivos, se hace uso del método Schenkeriano de la sección disminuciones, el análisis de oraciones se realiza con el método de Alejandro Martínez y se presenta una tabla recopilatorio de distintos aspectos compositivos con el método de William Caplin.

Capítulo 1: Análisis histórico de John Williams y la musicalización de videojuegos.

1.1 John Williams

John Williams es un compositor y director de orquesta con una extensa carrera que abarca más de cinco décadas, su gran trayectoria como compositor de música para cine está compuesta por la banda sonora de distintas películas, entre las más importantes se encuentran: *E.T. The Extra-Terrestrial*, *Jaws*, *Jurassic Park*, *Star Wars*, *Indiana Jones*. Siendo uno de los compositores más reconocidos tiene gran cantidad de reconocimientos entre los cuales están: *British Academy Awards (BAFTA)*, *Grammys*, *Golden Globes*, *Emmys*, y *gold and platinum records*. (Gorfaine/Schwartz Agency, 2017).

Williams nació en, New York, el ocho de febrero de 1932. A la edad de siete años aprendió a tocar el piano, trombón, trompeta y clarinete, al graduarse en 1950 ingresó a UCLA donde tomó clases de piano y composición, también tomó clases particulares con Bobby Van Eps. En 1952 Williams fue reclutado por la Fuerza Aérea de los EE.UU. en donde realizó distintos arreglos para las bandas militares, su servicio concluyó en 1954, posterior a esto realizó un año de estudio en *Juilliard School of Music*. (Aschieri, 1999, págs. 67-68).

Williams menciona que a fines de 1955 se presentó a una audición en la que se encontraba Morris Stoloff por el cual consiguió trabajo en *Columbia Pictures* como pianista, posterior a esto vendría un contrato con la orquesta como compositor de música para cine. Si bien Williams asegura que la música para cine no fue su primera opción, se casó y necesitaba ganar dinero, razón por la cual decidió quedarse en el estudio de California y posterior a esto distintos cineastas que se convertirían en gigantes de la industria del cine, trabajaron con Williams, referentes como Franz Waxman, Tiomkin, los hermanos Newman, Alfred, Lionel, Emil y Jerry Goldsmith. (Aschieri, 1999, págs. 68-69).

Este sería el inicio de Williams al mundo de la composición para películas. Según Aschieri, la música compuesta por Williams para la trilogía de *Star Wars* permitió asentar los pilares en los que se basaría el resto de

composiciones para *films*, sin perder las fuertes influencias del pasado, pero creando música completamente desde cero y permitiendo definir con exactitud a los distintos personajes (Ascheri, 1999, p.300-302).

1.1.1 Metodología de Trabajo

John Williams toma gran cantidad de tiempo en sus composiciones, en ocasiones logra crear con facilidad y en otras el proceso es más complicado. Tiene distintas películas en las que le hubiese gustado trabajar y sabe plenamente que hubiese compuesto para ellas. Existen trabajos que logra musicalizar con facilidad, lo cual crea una afinidad entre él y la película, es una sensación muy extraña para él. (Ascheri, 1999, pág. 43).

Aunque Williams conoce sobre sintetizadores y equipos electrónicos, el instrumento que usa para trabajar es el piano, ya que su formación musical es distinta y al no hacerlo sus composiciones pueden verse afectadas. A medida que la obra ha tomado forma y está cerca de finalizar el trabajo, Williams usa menos el piano. (Ascheri, 1999, pág. 44).

Además Williams señala que prefiere no leer el guión, para él es interesante la sensación de no saber qué pasará después. Es preferible ver la película, el primer borrador y sentir la emoción del momento sin saber que sucederá. Al percibir estos momentos en la película, John se permite añadir momentos musicales para resaltar escenas aburridas o suaves para partes excesivas. (Ascheri, 1999, pág. 44).

Este gran compositor marca donde irá la música al dividir la acción en un *cue-sheet* (Documento que señala las secciones donde debe interactuar la música y el medio audiovisual y la manera en que deberá hacerlo). Luego marca el material cinematográfico para personajes, lugares, situaciones, etc. Posterior a esto trabaja con las secuencias específicas, en *Star Wars* tomó todas las melodías y las ajustó a cada secuencia, esto tiende a cambiar en el transcurso del tiempo, se le ocurre cómo mejorar cada momento, en la calle, en el carro, en cualquier situación puede cambiar, para lo cual tiene mucha habilidad. Al iniciar la orquestación prepara una partitura corta y trabaja en el

escritorio tomando su tiempo para hacer su propia orquestación. (Aschieri, 1999, pág. 46).

1.1.2 John Williams en Star Wars

Después de que el equipo de *Star Wars* hablara con Williams y escuchara su composición para la película *Jaws*, dejaron de buscar otros compositores y lo eligieron sin dudar. El compositor y el director se reunieron en los estudios Universal y George señaló que creó una película del espacio y si quisiera hacer la música, Williams respondió que le gustaría y así comenzó la asociación. (Aschieri, 1999, págs. 300-301).

Al finalizar el rodaje, Williams y Lucas, permanecieron durante tres días en San Anselmo, casa de George, tomando decisiones sobre la música. El compositor convenció al director de permitirle escribir su propia composición sin usar temas del pasado, evitando la necesidad de tomar referencias, estilos y sonidos de otros compositores, creando los motivos para cada personaje y situación que se presenta en la película. (Aschieri, 1999, pág. 301).

El contexto emocional de *Star Wars* se logra gracias a la combinación de la imagen y la música, en cada película se intenta exponer un nuevo tema que demuestre la situación clave de ese episodio, una clara muestra es la Amenaza Fantasma en donde el tema *Duel of Fates* toma protagonismo en la escena final. John supervisa todo el proceso de la música, su editor musical Ken Wannberg trabajan junto a orquestadores para mejorar las composiciones y la infaltable Orquesta Sinfónica de Londres que cuenta con más de cien músicos, logran crear las maravillosas composiciones de *Star Wars*. (LucasFilm, *Detrás de cámara Star Wars*, 2005).

En la composición creada para La Amenaza Fantasma se logra evidenciar el gran trabajo de Williams, haciendo uso de un numeroso coro para crear las diferentes frases claves. Williams trabaja constantemente con la vibración y entonación de este coro, logrando un nuevo motivo para un personaje como Darth Maul, controla al detalle de cada instrumento, señalando la importancia del ataque de los violines, entonación de los cantantes y sugiriendo momentos para George Lucas en donde concuerdan en dejar el

coro para brindar un toque religioso y de superioridad. Algo clave en Williams es el constante trabajo junto al director, estableciendo las partes musicales en cada lugar y plasmando lo que George Lucas deseaba para la película. (LucasFilm, Star Wars | El Principio: La Realización del Episodio I, 2001).

1.2 Historia del Film Scoring

La música para cine tuvo un inicio muy peculiar, su función era cubrir el fuerte ruido que hacía el proyector varios años atrás, puesto que en ese tiempo las películas no tenían audio, no existía el galope de los caballos, ni palabras de los actores, todo era en completo silencio, únicamente el proyector creaba un fuerte ruido para reproducir el film. Por todo esto la música facilitó cubrir el sonido del reproductor y que las personas disfrutaran de la película, también permitió aumentar las emociones al acompañar con música cada escena, enfatizando la emoción que el director buscaba. La música marcó un antes y un después en la industria del cine. (Davis, 1999, pág. 16).

El primer registro de películas acompañadas con música fue en el año de 1895 y 1896 donde la familia Lumière presentó algunas de sus primeras películas en París y Londres, el uso de música dentro de sus producciones fue un gran acontecimiento que se expandió con facilidad y pronto se haría uso de orquestas enteras las cuales estarían acompañando a las películas en los distintos teatros. La música usada para estas situaciones era variada, desde piezas antiguas para orquesta, canciones populares, folclore y más. Acompañaban a las películas con el objetivo de aumentar la experiencia de los asistentes. Cuando la industria cinematográfica creció las presentaciones musicales también lo hicieron, pasando de ser pequeños pianos a grandes orquestas que interpretaban piezas que el director escogía cuidadosamente para resaltar la película. (Davis, 1999, pág. 16).

Con el paso del tiempo el sonido dentro de las películas adquirió más importancia, el audio facilitaba la comprensión y aumentaba las emociones, el diálogo de los actores permitía aumentar los momentos, pero aun así fue muy necesario el uso de música para resaltar aún más cada escena, quitar los incómodos momentos de silencio entre diálogos, resaltar emociones en escenas importantes, o simplemente con pocas notas lograr una intriga enorme

como las palabras de Gustavo Dudamel nos demuestran “A veces la sensación de ansia no viene con un *accelerando* o un tiempo rápido, a veces es el silencio” (CmajorEntertainment, 2015).

1.3 Sonido en videojuegos

Las máquinas tragamonedas antiguas como la *Mills Liberty Bell* de 1907 tenían un timbre al ganar, siendo una primera muestra de la importancia del sonido en los juegos. La música fue un factor primordial dentro de los videojuegos como *pinball* al permitir aumentar las sensaciones que en este caso era el sonido de victoria o derrota, como función principal era atraer al jugador y mantenerlo jugando por el mayor tiempo posible, este concepto permanece hasta la actualidad. (Collins, 2008, pág. 8).

Dentro de todos los sonidos de los videojuegos intervienen diferentes personas dependiendo de la compañía. En compañías pequeñas se tiende a usar a compositores como creadores de todos los sonidos del juegos, pero en grandes corporaciones tenemos a varios profesionales que se encargan de cada área, como los diseñadores de sonido, los artistas de voces, programadores de audio y compositores conformados por directores, orquestadores, productores y más. (Collins, 2008, pág. 87).

Todos los aspectos mencionados anteriormente conforman gran parte del videojuego y son tomados en cuenta desde el inicio de la programación del mismo, la música es parte de ellos y si bien se planifica desde un inicio, no es hasta al final del juego donde es agregada por completo en cada mapa, personaje o situación deseada. (Collins, 2008, pág. 86).

1.3.1 Música en videojuegos

Compositores como Koji Kondo, el cual compuso la música de Super Mario Bros y Zelda afirma que le gusta ver a todo el videojuego como una gran composición en la cual se encuentran todas las canciones que se usarán, siempre se considera las ediciones anteriores y se busca que tenga una

coherencia entre su música, si bien no es igual, tiene muchas similitudes. (Collins, 2008, pág. 90).

Para la correcta realización de una composición musical para videojuego se deben abarcar distintas áreas. Una de ellas es determinar el estilo y estado de ánimo que acompañará cada momento, posterior a esto se necesita saber los lugares de interacción entre la música y el videojuego, se determina las partes que necesitan ambiente, donde empezará y terminará la música, influye también la vida del personaje, las superficies, etc. (Collins, 2008, pág. 91).

Un *Cue Sheet* es una gran referencia para el compositor, aquí puede organizar la banda sonora, los instrumentos a utilizar, la duración de los temas, incluso se puede llegar a señalar los días de grabación y el tiempo que tomarán. Estas hojas de referencia no son iguales siempre, pueden tener indicaciones de la instrumentación, emociones, sensaciones, etc. Se debe tener especial atención a los personajes como jefes, mini-jefes, elementos clave. Todo esto cambiará la manera de componer en cada momento. Es importante la no repetición constante de música en un mapa, debe permanecer imperceptible el uso continuo del tema, puesto que esto llega a molestar al jugador, impidiendo un correcto disfrute del juego. (Collins, 2008, págs. 91-95).

Como podemos observar, tener las correctas referencias del videojuego, los distintos personajes, mapas, situaciones, y más. Permite que la música se adapte plenamente, mostrando sentido y coherencia con el medio audiovisual. Además, el establecer fechas claras para la entrega de la composición facilita el generar los tiempos adecuados para la creación, grabación, mezcla y unión al juego, incluso para corregir los errores o partes que no agrada a los directores del proyecto

1.3.2 Tipos de música para videojuegos

La música para videojuegos tiene bastante similitud con las composiciones usadas para películas. La principal diferencia es que las acciones del jugador llegan a determinar el tipo de música a usar. Los sonidos pueden alterar el subconsciente de quien juega, razón por la cual se tiene que adaptar a cada situación, a cada personaje, mapa, acciones, sentimientos y más. Cada una de

las acciones debe ser acompañada con una pieza acorde al momento, esta debe tener sentido y resaltar los distintos momentos. (Sweet, 2015, p.18).

Existen otros aspectos que llegan a marcar una gran diferencia entre la música para películas y para juegos, la primera y más importante es la duración, las películas suelen tardar un promedio de dos horas hasta su finalización, un videojuego toma en promedio diez horas. También el videojuego es usado varias veces, mientras que la película es reproducida una vez en la mayoría de situaciones. Además, la música para películas es muy lineal al tener inicio, desarrollo y final, a diferencia que en juegos se compone para distintos momentos y una historia envolvente dentro de diversas situaciones. La mas importante diferencia es que la composición para una pelicula puede durar cerca de una hora, si se compone para juegos, la duración es cerca de tres horas. (Sweet, 2015, p.16).

También encontramos diferencias dentro de cada tipo de videojuego, la duración de las composiciones para lograr abarcar el tiempo requerido varía drásticamente. Dentro de los juegos casuales la cantidad de musica puede durar más de quince minutos, pero llegamos a los casos más altos como los juegos para consola, en donde la música debe abarcar cerca de tres horas, y los juegos dentro de la clasificación *MMORPG* necesitan composiciones que logren abarcar mas de quince horas, marcando diferencia incluso dentro de cada juego, cambiando las exigencias de cada uno según la clasificación a la que pertenezca. (Sweet, 2015, p.16).

Existen diferentes tipos de música para el mundo de los videojuegos, cada una ayuda en momentos distintos, exalta situaciones, evocan emociones, facilitan la percepción de las acciones de personajes o logran describirlos a la perfección, todas estas herramientas están clasificadas según su función. Permiten al compositor crear composiciones que funcionen para cada situación, que abarquen cada posible resultado que cause las acciones del jugador, manteniendolo concentrado en el juego, sin notar faltantes y exaltando todos sus sentimientos. (Sweet, 2015, p.21)

1.3.3 Música extra - diegética

Esta música es usada para aumentar las emociones que el jugador está experimentando en ese momento, aumentan las reacciones y recalca cada situación por medio de las composiciones. La música que sonará en ese momento solo será para el espectador, no tiene relación con lo que escucharía cada personaje. Es muy importante este tipo de música ya que brinda una explicación más exacta de que sucede o sucederá en el juego. (Sweet, 2015, p.21)

Esta técnica es muy usada también dentro del *film scoring*, en donde tiene la misma función de resaltar momentos, sin embargo los personajes no son capaces de escucharla. Un ejemplo claro es la composición de Williams para la película *Jaws*, en donde el popular motivo de dos notas repetitivas que aumentan su velocidad con el tiempo crea la tensión necesaria hasta la llegada del tiburón. Es usada para causar incertidumbre y abrir paso a una fuerte escena. (Sweet, 2015 p.21)

Este tipo de música trabaja con el subconsciente del espectador, no se encuentra frente a la escena, está en un segundo plano en donde resalta emociones, cambia situaciones, marca una historia importante, pero es primordial para causar sensaciones que tendrán un fuerte impacto en su forma de jugar y las diferentes reacciones que este tendrá. (Sweet, 2015, p.21)

2 Capítulo 2. Análisis compositivo, armónico y motivico de las obras de estudio

Las tres obras de estudio elegidas para este análisis son *Duel of Fates*, *Yoda's Theme* y *Finale and Throne Room*, compuestas por John Williams, usada cada una para películas distintas, apareciendo en momentos clave y definiendo distintos personajes y situaciones dentro de los *films*. Cada composición brinda sensaciones y momentos distintos en la Saga, *Duel of Fates* es usada en varias situaciones de fuertes batallas. *Yoda's Theme* es la suite clave de uno de los personajes principales. El tema final es *Finale and Throne Room*, que caracteriza a la fuerza y a uno de los personajes más importantes de la saga. Este análisis busca obtener recursos compositivos de cada suite y usarlos en la composición musical para el videojuego "Alone".

Para el análisis de los motivos, haremos uso del método Schenkeriano de la sección disminuciones con sus distintas clasificaciones, con el objetivo de llegar a un desglose apropiado de las partes que conforman estas "células" de cada suite. (Sans, (s.f), pag. 2-9).

- Célula principal
- Variación
- Bordadura
- Nota de paso
- Salto Consonante

El análisis de oraciones se realizará con el método de Alejandro Martínez, el cual nos permitirá dividir la sección de presentación que se divide en dos ideas básicas, la parte de continuación y el final nombrado como parte cadencial, permitiendo ver el constante desarrollo del motivo durante los siguientes compases del mismo. Finalmente permitirá la obtención de las diferentes secciones que componen cada suite. (Martínez, 2012, pag. 1-14)

- Idea Básica
- Repetición
- Continuación
- Cadencial

Un cuadro recopilatorio de los aspectos más importantes que se pueden encontrar dentro de las obras de estudio será basado en los cuadros presentados por William Caplin. Mostraremos aspectos como el tiempo de cada sección, compases, armonía, instrumentación, dinámicas, todo con el objetivo de tener una idea clara de cómo interactúa la obra por sección y como muestra cada oración del tema, permitiendo un desarrollo apropiado. (Caplin, Hepokoski, & Webster, 2010, pag. 130)

2.1 Análisis Yoda's Theme

2.1.1 Motivo

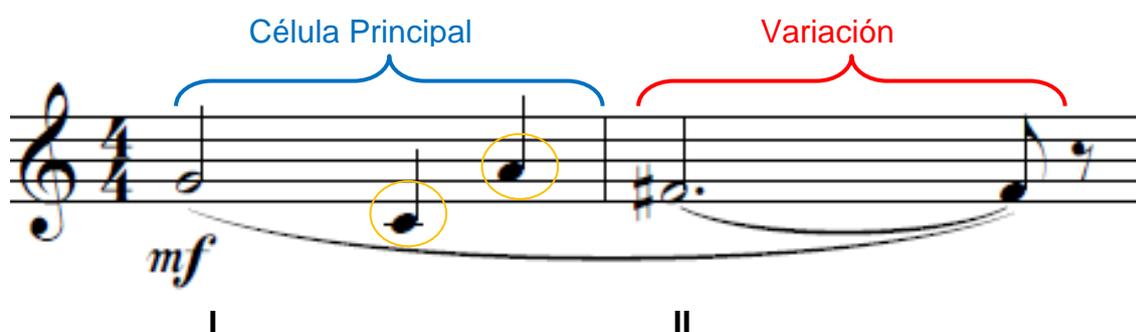


Figura 1. Motivo del tema: Yoda's Theme

El motivo principal de Yoda's Theme está en modo lidio, siendo el cuarto grado de la escala mayor, se caracteriza por tener como primer y segundo grado triadas mayores. Dentro del motivo del presente tema tenemos marcando como un primer grado un Do mayor y segundo grado un Re mayor, usando las dos primeras notas como parte del acorde. Se puede observar un salto consonante desde Do a La que da paso a la nota de Fa sostenido, definiendo en gran medida el acorde. Este motivo se conforma de una célula principal conformada por el primer compás y una variación que ocupa todo el segundo compás.

2.1.2 Oración parte A

Figura 2. Oración parte A del tema: *Yoda's Theme*

La oración de la parte A del *Yoda's Theme* cumple con las cuatro partes señaladas por Alejandro Martínez, tiene una idea básica en la que se presenta el motivo inicial en modo lidio con acordes Do Mayor y Re Mayor, seguido de la repetición en la cual existe una ligera variación rítmica al agregar una negra y la corchea con punto seguido de semicorchea conservando la armonía inicial. Posterior a esto aparece la variación la cual es solo un compás de Do mayor y finalmente tenemos una cadencia de resolución jónica la cual consiste en un acorde menor, seguido de un sustituto tritonal (Acorde mayor a medio tono de distancia) que crea tensión para resolver a la raíz, esta cadencia está conformada por Re menor y Re bemol mayor para resolver al primer grado de Do mayor, toda la sección final dura tres compases.

Nótese la clara definición del modo lidio dentro de la armonía y melodía que podemos encontrar en esta suite, el motivo principal corresponde perfectamente a este modo que será tratado durante el resto de la obra, es mucho más claro al lograr apreciar el acompañamiento que realizan los distintos instrumentos en cada parte de la obra, siendo el cuarteto de cuerdas los encargados de mostrar este acompañamiento durante casi toda la obra.

Tabla 1. Oración parte A Yoda's Theme

Presentación (4 compases)	
Idea Básica	Repetición
2 compases (a)	2 compases (a')
Continuación (4 compases)	
Continuación	Cadencia
1 compás (b)	3 compases (b')

2.1.3 Oración parte B

The figure displays four staves of musical notation for the B part of Yoda's Theme, each with a different color border and chord progression:

- Staff 1 (Blue border):** Chords F, C, F, C. The melody consists of eighth notes with accents and slurs.
- Staff 2 (Red border):** Chords F, C, F, C. The melody is identical to the first staff.
- Staff 3 (Green border):** Chords Em, Bm, Em, Bm. The melody features a change in rhythm and includes slurs.
- Staff 4 (Yellow border):** Chords F, Bb, G7. The melody continues with slurs and a final cadence.

Figura 3. Oración parte b del tema: *Yoda's Theme*

En la parte b del tema *Yoda's Theme* podemos encontrar distintas modulaciones que reflejan nuevos momentos. En la idea básica se presenta en Do Mayor con un motivo que cambia rítmicamente en gran medida con relación

a la parte a, en la repetición permanece todo igual, dentro de la continuación podemos encontrar una modulación a Mi menor aeólico en donde se adapta la melodía a este modo con una rítmica completamente igual, finalmente en la parte cadencial aparece unas secuencias de acordes con tensión que nos llevan nuevamente a la parte a.

Tabla 2. Oración parte B Yoda's Theme

Presentación (4 compases)	
Idea Básica	Repetición
2 compases (a)	2 compases (a)
Continuación (4 compases)	
Continuación	Cadencia
2 compás (b)	2 compases (b')

2.1.4 Pedal En el motivo A

Se puede observar un constante pedal durante el motivo A del tema, mientras el cuarteto de cuerdas permanece mostrando la armonía con una sucesión de negras, el contrabajo marca un pedal en Do, el cual permanecerá constante en los cinco primeros compases en gran parte de la suite, el cuarteto de cuerdas plasma la armonía constante en prácticamente todos los momentos, incluso cuando varía la fórmula rítmica, cambiando en pocas ocasiones en donde el Violin llega a tomar la melodía principal.

The image shows a musical score for the first five measures of Yoda's Theme. It features five staves: Violin I, Violin II, Viola, Cello, and Contrabass. The Contrabass part is the focus, showing a constant pedal point in the key of D minor (the note C). The dynamics for the Contrabass are marked as *p* (piano) and *mf* (mezzo-forte). The other instruments play chords and melodic lines, with dynamic markings like *pp* (pianissimo) and *p* (piano). The score is in 4/4 time and includes various musical notations such as slurs, accents, and dynamic markings.

Figura 4. Nota pedal parte A: Yoda's Theme

2.1.5 Análisis formal de *Yoda's Theme*

Tabla 3. Análisis Método William Caplin *Yoda's Theme*

Tiempo	0:00	0:08	0:36	1:00	1:20	1:42	2:07	2:34	2:57
Compás	1–2	3–10	11–18	19–26	27–34	35–42	43–50	51–58	59–62
Partes	Intro	A	A	B	A	A	A	A	Outro
Armonía	C	C/D C/D C/Dm Db C/C	Am/Bsus4 Em/F#sus4 Bm/Am Bsus4/D	F C/F C F C/F C Em Bm/Em Bm F/BbG7	C/D C/D F/B C/C	C/D Em/Bb Gm/Fm C/C	C/D C/D C/F C/C	C/D C/D Dm/G7 C/C	Db/Db C/C
Inst. Melodía		Corno Francés	Corno Francés Oboe	Flauta, oboe clarinee, corno francés, fagót	4to Cuerdas	Violines	Flauta	Corno francés	
Inst. Armonía	4to Cuerdas	Clarinete en Bb, Fagót, Cuarteto de Cuerdas, Contrabajo	Flauta, Arpa, Cuarteto de Cuerdas, Contrabajo	Piano, Cuarteto de Cuerdas, Contrabajo	Trombón, Flautas, Clarinete, Oboe	Viola, fagót Cello, Trombón, Arpa, Contrabajo	Cuarteto cuerdas, Corno francés, Arpa	Cuarteto de Cuerdas	Cuarteto de Cuerdas
Oración	2+2	2+2+1+3	2+2+1+3	2+2+2+2	2+2+1+3	2+2+1+3	2+2+1+3	2+2+1+3	2+2
Dinámica	p	p, pp	mf, f	mf, f	mf, f	f, p	p	pp	pp

2.2 Análisis *Duel of Fates*

2.2.1 Motivo A

Célula

S
A

T

B

kor - ah _____

kor - ah _____

kor - ah _____

Figura 5. Motivo A del tema: *Duel of Fates*

Se puede observar el motivo principal del tema, el cual solo consta de una corchea y negra con punto ligada a una blanca, las notas persisten en estos cambios rítmicos formando una triada de Mi menor. Únicamente tiene esta célula principal, no existe una variación dentro del motivo principal, también se evidencia los escasos de notas de paso, bordaduras o saltos consonantes. Este motivo aparecerá constantemente siendo presentado a cada instante por el coro, en ciertos momentos este mismo motivo será acompañado por distintos instrumentos para resaltar el motivo principal que dará paso a la oración principal de toda la suite.

2.2.2 Motivo B

The image shows a musical staff in 4/4 time. The first section, labeled 'Célula principal' in blue, contains a dotted quarter note followed by two eighth notes. The second section, labeled 'Variación' in red, contains a quarter note followed by two eighth notes. The first section is marked 'mp' (mezzo-piano). The notes in the first section are circled in green, and the notes in the second section are circled in yellow.

Figura 6. Motivo B del tema: *Duel of Fates*

En el motivo B tenemos dos secciones, la célula principal conformada por dos corcheas y dos negras, la variación es la rítmica anterior invertida, primero las dos negras y luego las corcheas añadiendo una corchea más al final. Las corcheas del motivo B tienen función de notas de paso, también podemos encontrar un salto consonante en la parte de la variación. Este motivo dará paso a una oración que aparecerá constante durante toda la obra, incluso llegará a mezclarse con el motivo A.

2.2.3 Oración parte A

The image shows a musical score for four vocal parts: Soprano (S), Alto (A), Tenor (T), and Bass (B). The music is in 4/4 time and is divided into four sections, each with a different chord: Em, B7, Em, and G9/A Cm. The first section is marked 'f' (forte), the second 'ff' (fortissimo), and the third 'ff'. The lyrics are: kor-ah, Mah-tah, Kor-ah, and Rah-tah-mah. The notes in the first section are circled in blue, the second in red, the third in green, and the fourth in yellow.

Figura 7. Oración parte A del tema: *Duel of Fates*

La oración de la parte A esta formada por el motivo de la *suite*, dentro de la presentación encontramos dos partes, la idea básica y repetición, en el primer compás podemos notar la idea básica de la oración, el segundo compás muestra la repetición y se adapta la misma rítmica al acorde de Si mayor siete. En la continuación tenemos dos partes, la parte de continuación y la parte cadencial, la primera aparece en tercer compás en donde vuelve a repetir la idea básica con la omisión de la nota Re, un bajo sobre Si y el aumento de dinámica, finalmente encontramos la parte cadencial en donde aparece la rítmica de tresillo y la armonía cambia a un Sol mayor con novena, el cual tensiona para resolver al Do menor del compás final. Esta oración se repetirá constantemente durante el resto del tema, apareciendo en distintas ocasiones y será acompañada por otros instrumentos que permitirán aumentar la fuerza de esta oración.

Tabla 3. Oración parte A Duel of Fates

Presentación (2 compases)	
Idea Básica	Repetición
1 compás (a)	1 compás (a')
Continuación (2 compases)	
Continuación	Cadencia
1 compás (a)	1 compás (b)

2.2.4 Oración parte B

Figura 8. Oración parte B del tema: Duel of Fates

En la parte B de la *suite* podemos encontrar una oración creada a partir del motivo B, en donde cumple con todas las secciones al tener una fase de presentación en donde la idea básica se muestra en los dos primeros compases, la repetición se encuentra en los dos siguientes compases realizando exactamente lo mismo. La fase de continuación está formada por la parte de continuación en donde se repite la idea básica adecuada a la nueva armonía de Si Mayor siete, la parte cadencial en donde aparecen los cuatro últimos compases, repitiendo la parte de continuación, pero alargando el final.

Tabla 4. Oración parte B Duel of Fates

Presentación (4 compases)	
Idea Básica	Repetición
2 compás (a)	2 compás (a)
Continuación (4 compases)	
Continuación	Cadencia
2 compás (b)	2 compás (b')

2.2.5 Oración parte C

The musical score for 'Duel of Fates' is presented in three parts: Soprano (S), Tenor (T), and Bass (B). The lyrics are: Nyoh-nah, Kee-lah; Kor-ah, Rah-tah-mah; Syahd-ho, Kee-lah; Kor-ah, Rah-tah-mah. The score is divided into three sections: a blue box for the first two measures, a yellow box for the next two measures, and a white box for the final two measures. Chords are Em, Em9, and Em.

Figura 9. Parte C del tema: Duel of Fates

En la oración de la parte C se puede encontrar la ausencia de una parte cadencial y parte de repetición, solo está formada por una idea básica y una continuación, la primera formada por tresillos sobre el acorde de Mi menor, la siguiente formada por el mismo acorde pero cambiando la rítmica dentro del tresillo final y añadiendo una nueva al acorde de Mi. Esta idea será usada nuevamente solo con violines y en otros casos se usarán distintas instrumentaciones más para aumentar la dinámica de la parte C aparte del uso constante para expresar esta idea

Tabla 5. Oración parte C Duel of Fates

Presentación (1 compás)	
Idea Básica	Repetición
1 compás (a)	0 compases
Continuación (1 compás)	
Continuación	Cadencia
1 compás (b)	0 compases

2.2.6 Ostinato

The musical score for 'Duel of Fates' features an ostinato in 4/4 time. The Clarinet in B \flat and Viola play a rhythmic pattern of eighth notes, while the Clarinet in E \flat , Cello, and Contrabass play a simple eighth-note pattern. The music is marked 'p' (piano).

Figura 10. Ostinato tema: Duel of Fates

En la imagen podemos apreciar el ostinato realizado por el clarinete en Si bemol y la viola, esta figuración rítmica permanecerá constante durante casi toda la obra, únicamente adaptándose a la armonía que se encuentre en ese momento, continuamente se sumarán instrumentos y añadirá armonizaciones por terceras y sextas según el momento, incluso se alteraran las partes, los compases aumentaran o disminuirán y se añadirán pequeñas respuestas entre compases.

2.2.7 Análisis formal de *Duel of Fates*

Tabla 6. Análisis Método William Caplin *Duel of Fates*

Tiempo	0:00	0:15	0:24	0:39	0:45	0:57	1:02	1:15	1:21	1:33	1:40	1:46	1:59
Compás	1	5	11	21	25	33	37	45	49	57	62	66	74
Partes	A	Ostinato	B	Ostinato	B	Ostinato	A	Ostinato	A y B	A'	C	A	Ostinato
Oración	1+1+1+1	2+2+2	2+2+2+4	1+1+1+1	2+2+2+2	1+1+1+1	2+2+2+2	1+1+1+1	2+2+2+2	2+2+2+2	2+2	2+2+2+2	1+1+1+1
Dinámica	f, ff	p	p, mp	mp	Mf, p	mf	Mf	f	f	Ff, f, mf	Ff	ff	F, mf

2:04	2:10	2:17	2:20	2:37	2:43	2:55	3:01	3:07	3:22	3:34	3:43	3:55	4:00
78	82	84	88	100	104	112	116	120	124	132	138	146	150
Ostinato	B'	Ostinato	B'	C	A	C	Ostinato	A	Ostinato	B	A	C	Ostinato
1+1+1+1	2+2	2+2	2+2+2+4	2+2	2+2+2+2	2+2	2+2+2+2	1+1+1+1	2+3+2+2	2+2+2	2+2+2+2	2+2	2+2+2
P	Mp, mf	Mp, mf	F, ff	Mf	Mf, f	Ff, mf	f	ff	Mf, f, ff	ff	P, mf, ff	Ff	Mf, ff

Como observamos en el análisis formal, las oraciones cambian a cada instante, los motivos tienen un movimiento constante formando oraciones que se basan en las antes explicadas, solo cambian en número de compases, instrumentos, armonizaciones y en una constante armonía entre Mi menor y Do menor, ambos con sus correspondientes acordes dominantes.

2.3 Análisis Throne Room and End Tittle

2.3.1 Motivo A

Figura 11. Motivo A del tema: Throne Room and End Tittle

Se puede apreciar en el motivo el uso inicial con una cuarta ascendente, posterior a esto se realiza una bordadura para recalcar la tercera del acorde Fa menor del siguiente compás, concluyendo con un salto consonante hacia la raíz del acorde final. Este motivo consta de una célula principal y una variación de esta célula en donde finaliza con el acorde de Do Mayor, la figura rítmica común entre ambos es la blanca inicial de cada compás.

2.3.2 Motivo B

The musical notation for Motivo B is in 4/4 time and consists of two measures. The first measure contains a dotted quarter note (G4), an eighth note (A4), a quarter note (B4), and a dotted quarter note (C5). The second measure contains a dotted quarter note (D5), an eighth note (E5), a quarter note (F5), and a dotted quarter note (G5). A blue bracket above the first measure is labeled 'Célula Principal'. A red bracket above the second measure is labeled 'Variación'. A green oval highlights the notes A4, B4, C5, and D5 across the bar line.

Figura 12. Motivo B del tema: Throne Room and End Tittle

El motivo B tiene una célula principal y una variación, en el primer compas podemos observar la nota principal con la figuración de negra con punto, posterior a esto aparecen una serie de notas de paso para llegar al sol del siguiente compas, este motivo aparece constantemente en la suite y se realizan distintas armonizaciones de los distintos instrumentos, causando a cada instante diferentes acordes.

2.3.3 Motivo C

The musical notation for Motivo C is in 4/4 time and consists of two measures. The first measure contains a quarter note (G4), a quarter note (A4), a quarter note (B4), and a quarter note (C5). The second measure contains a quarter note (D5), a quarter note (E5), a quarter note (F5), and a quarter note (G5). A blue bracket above the first measure is labeled 'Célula Principal'. A red bracket above the second measure is labeled 'Variación'. A green oval highlights the notes A4, B4, C5, and D5 across the bar line. A yellow circle highlights the note A4 in the first measure. A yellow circle highlights the note G5 in the second measure. A 'mf' dynamic marking is present below the first measure. The notes A4 and G5 are also labeled with 'A^b' above them.

Figura 13. Motivo C del tema: Throne Room and End Tittle

En el motivo C se aprecia la célula principal en la que se encuentra el ingreso al compás por medio de un tresillo, resolviendo a una negra con punto, posterior a esto se encuentra un salto consonante y una serie de notas de paso

para resolver a la quinta del compás de variación, finalmente concluye con la resolución a una corchea con punto, en este mismo compás se vuelve a utilizar la anticipación por medio de un tresillo para el compás siguiente.

2.3.4 Motivo D

The musical notation for Motivo D is in 12/8 time and E-flat major. It consists of two measures. The first measure is labeled 'Célula Principal' with a blue bracket and contains a triplet of eighth notes (E-flat, G, B-flat) followed by a dotted quarter note (E-flat). The second measure is labeled 'Variación' with a red bracket and contains a quarter note (E-flat), a quarter note (G), a quarter note (B-flat), a dotted quarter note (E-flat), and a quarter note (G). The notes E-flat, G, and B-flat in the second measure are circled in green, and the notes E-flat and G are circled in yellow. A dynamic marking of *ff* is present below the first measure.

Figura 14. Motivo D del tema: Throne Room and End Tittle

El motivo D empieza con un tresillo anticipado para ingresar al compás, luego ocurre un salto consonante de una quinta, posterior a esto se realiza en el compás de variación un tresillo como notas de paso para finalmente realizar un salto consonante hacia la raíz, finalmente ocurre un nuevo salto consonante hacia la quinta del acorde que se encuentra en ese momento. Cabe recalcar que este motivo es el principal de la saga, se lo encuentra claramente en el tema *Main Tittle*

2.3.5 Motivo E

The musical notation for Motivo E is in 12/8 time and B-flat major. It consists of two measures. The first measure contains a quarter note (B-flat) followed by a quarter note (D-flat). The second measure contains a quarter note (B-flat), a quarter note (D-flat), a quarter note (F), and a quarter note (B-flat). A blue bracket labeled 'Célula Principal' spans the first measure and the first two notes of the second measure. The note B-flat in the second measure is circled in yellow.

Figura 15. Motivo E del tema: Throne Room and End Tittle

En el motivo E podemos observar la ausencia de una variación, únicamente tenemos como base a una blanca con punto, posterior a esto se realiza un salto consonante hacia la negra siguiente, este motivo se repite de la misma manera para formar las oraciones E que se presentaran más adelante.

2.3.6 Oración parte A

The musical score for 'Oración parte A' consists of four measures in 4/4 time. The first measure (blue box) starts with a dotted quarter note on G4, followed by an eighth note on A4, and a triplet of eighth notes on B4, A4, and G4. Chords are Fm, Fm, and C. The second measure (red box) starts with a dotted quarter note on G4, followed by an eighth note on A4, and a triplet of eighth notes on B4, A4, and G4. Chords are Fm and Bb. The third measure (green box) starts with a dotted quarter note on G4, followed by an eighth note on A4, and a triplet of eighth notes on B4, A4, and G4. Chords are Fm and Db. The fourth measure (yellow box) starts with a dotted quarter note on G4, followed by an eighth note on A4, and a triplet of eighth notes on B4, A4, and G4. Chords are Fm, C, Fm, and C.

Figura 16. Oración A del tema: Throne Room and End Tittle

La oración formada por el motivo A tiene una fase de presentación, posterior a esto la fase de repetición toma casi todas las notas y rítmicas, únicamente añade una negra más, la fase de continuación toma la nota inicial pero varía constantemente la rítmica, la fase cadencial tiene una secuencia de acordes que nos lleva nuevamente a un Fa menor, también la rítmica tiene partes importantes antes usadas, como el tresillo, pero la melodía lleva a buscar na resolución.

Tabla 6. Oración parte A Throne Room and End Tittle

Presentación (2 compases)	
Idea Básica	Repetición
2 compases (a)	2 compases (a')
Continuación (2 compases)	
Continuación	Cadencia
2 compases (a'')	2 compases (b)

2.3.7 Oración parte B

Figura 17. Oración B del tema: Throne Room and End Tittle

La oración de la parte B del tema se conforma de una fase de presentación muy clara, si bien la melodía está algo oculta al inicio, es perceptible en otras presentaciones con este motivo dentro de la suite. La fase de repetición toma la mayoría de rítmicas cambiando sus notas y el compás final. La fase de continuación cambia en la gran mayoría, conservando la rítmica inicial de la negra con punto y corchea, cabe recalcar que esto sucede en los dos compases de esta fase. Al final la cadencia cambia completamente la rítmica, realizando una resolución en el último compás donde se vuelve a usar la característica negra con punto de esta oración.

Tabla 7. Oración parte B Throne Room and End Tittle

Presentación (2 compases)	
Idea Básica	Repetición
2 compases (a)	2 compases (a')
Continuación (2 compases)	
Continuación	Cadencia
2 compases (a'')	2 compases (b)

2.3.8 Oración parte C

The figure displays four staves of musical notation for 'Oración C del tema: Throne Room and End Tittle'. The music is in 4/4 time and features a key signature of three flats (B-flat, E-flat, A-flat). The staves are color-coded and contain the following details:

- Staff 1 (Blue border):** Starts with a dynamic marking of *mf*. It contains two measures with a slur over a triplet of eighth notes. Chord symbols A^{\flat} are placed above the first and second measures.
- Staff 2 (Red border):** Continues the melody with a slur over a triplet of eighth notes. Chord symbols G^{\flat} , E , and A^{\flat} are placed above the first, second, and third measures respectively.
- Staff 3 (Green border):** Continues the melody with a slur over a triplet of eighth notes. Chord symbols G^{\flat} and A^{\flat} are placed above the first and second measures. A 'r.3' marking is present above the third measure.
- Staff 4 (Yellow border):** Continues the melody with a slur over a triplet of eighth notes. Chord symbols G^{\flat} and A^{\flat} are placed above the first and second measures. A dynamic marking of *f* is placed below the first measure.

Figura 18. Oración C del tema: Throne Room and End Tittle

La oración C tiene las cuatro fases, dentro de la fase de presentación se puede apreciar la negra con punto seguida de una corchea y una secuencia descendente de las mismas. La fase de repetición usa el mismo patrón inicial, la única diferencia es el uso de una negra dentro del siguiente tresillo y la aparición de la blanca. La continuación hace uso de la misma rítmica adaptada

a una armonía distinta, recalca en gran medida la rítmica inicial. La fase cadencial tiene frases rítmicamente diferentes al resto, es descendente y permite la resolución en el último compás.

Tabla 8. Oración parte C Throne Room and End Tittle

Presentación (2 compases)	
Idea Básica	Repetición
2 compases (a)	2 compases (a')
Continuación (2 compases)	
Continuación	Cadencia
2 compases (a'')	2 compases (b)

2.3.9 Oración parte D

Figura 19. Oración D del tema: Throne Room and End Tittle

Esta oración si bien aparece dentro de la suite, pertenece al tema *Main Tittle*, el cual es la obra principal de la saga. Esta oración tiene como inicio un tresillo que resuelve al primer compás, posterior a esto se usa la misma rítmica dentro de un solo compas en la fase de repetición. En la continuación tenemos exactamente la repetición del compás dos. Finalmente, la cadencia hace uso de las mismas rítmicas pero resuelve mediante una bordadura a la nota fa.

Tabla 9. Oración parte D Throne Room and End Tittle

Presentación (1 compás)	
Idea Básica	Repetición
1 compás (a)	1 compás (a')
Continuación (2 compases)	
Continuación	Cadencia
1 compás (a')	1 compás (b)

2.3.10 Oración parte E

Figura 20. Oración E del tema: Throne Room and End Tittle

En la oración E tenemos un motivo que se repite exactamente en los dos primeros compases, dentro de la idea básica y repetición. En la fase de continuación se puede notar el uso de una rítmica similar, adaptada al acorde de re. En la fase cadencial notamos una resolución hasta el último compás y favorece a la tensión para pasar a la siguiente oración.

Tabla 10. Oración parte E Throne Room and End Tittle

Presentación (1 compás)	
Idea Básica	Repetición
1 compás (a)	1 compás (a')
Continuación (2 compases)	

Continuación	Cadencia
1 compás (a')	1 compás (b)

2.3.11 Análisis formal de Throne Room and End Tittle

Tabla 11. Análisis Método William Caplin *Throne Room and End Tittle*

Tiempo	0:00	0:18	0:36	0:51	1:00	1:20	1:39	2:01	2:10	2:31	2:54	3:24	3:45
Compás	1	10	18	25	29	37	45	53	57	65	73	84	92
Partes	Intro	A	A	Intro	B	C	B	Intro	A	A	B'	B	A
Oración		2+2+2+2	2+2+2+1	1+1+1+1	2+2+2+2	2+2+2+2	2+2+2+2	2+2	2+2+2+2	2+2+2+2	2+2+2+4	2+2+2+2	2+2+2+2

4:04	4:23	4:35	4:45	4:57	5:03	5:11	5:28	6:11	6:15	6:30	6:45	6:56	7:08	7:24
100	107	113	118	124	128	131	140	158	162	170	178	183	189	193
B	D	E	E'	F	D	D	G	H	A	B'	E	E	E'	B''
2+2+2+2	1+1+1+1	1+1+1+2	1+1+1+2	1+1+1+1	1+1+1+1	1+1+1+5	2+2+2+2 2+2+2+2	1+1+1+1	1+1+1+1 1+1+1+1	2+2+1+3	1+1+1+1	1+1+2+2	1+1+1+1	2+2+2+2

3 Capítulo 3. Alone

El presente capítulo abarca la composición del tema principal con sus distintas variaciones para el videojuego "Alone". La composición abarca los motivos de los cuatro primeros personajes del *teaser*, aplicando los recursos compositivos obtenidos del análisis realizado, esta obra será usada dentro del mapa principal como fondo.

3.1 Sinopsis del Videojuego

El presente videojuego es creado por dos estudiantes de la carrera de multimedia de la Universidad de las Américas, el objetivo es crear conciencia sobre los problemas que puede causar las experiencias negativas dentro de las personas. Los directores del juego han decidido realizar su tesis sobre la creación de esta gran historia, para lo cual han deseado introducir música que represente a los personajes que se encontrarán en el *teaser* (Una pequeña muestra del juego).

El juego llamado "Alone" tendrá dos personajes principales, entre los que se podrá elegir a uno solo para la historia, cuando se decida qué personaje usar, el otro se volverá antagonista. La historia se resolverá mediante *puzzles* que se tendrán que resolver para llegar hasta los jefes que serán dos. Cuando el videojuego este por concluirse, se enfrentara contra el antagonista que es el personaje no escogido al inicio.

El número total de personajes que aparecerán en este *teaser* son cuatro.

Los protagonistas

- Sombra: Un personaje que trata de escapar de su pasado, sufre de ansiedad y depresión por las distintas experiencias que han causado estragos en él. Se percibe a sí mismo como un ser incorpóreo y de color negro.
- Luz: Ha tenido una vida mucho más tranquila que sombra, sin embargo, problemas familiares empiezan a sumergirlo en un deterioro mental y emocional. Lleva consigo un oso de peluche que le recuerda a mejores épocas.

Los jefes

- Depresión: Es capaz de infligir un gran dolor en el jugador, tiene la habilidad de hacerse invisible y atacar, puede invocar garras de cualquier superficie que intentarán agarrar al jugador
- Ansiedad: Es capaz de transformarse en el jugador para atacar. Puede lanzar un ataque de sonido al gritar.

El juego tendrá un contexto triste y depresivo, todo girara entorno a la superación del daño que causa la depresión y la ansiedad, ambos personajes tendrán que luchar contra los enemigos, al final ambos protagonistas tendrán que batallar entre sí.

3.2 Instrumentación

Para la composición del videojuego Alone se usó las librerías East West Hollywood Orchestra Gold Edition, que permitieron mejorar en gran medida la sonoridad de los dos temas. La instrumentación elegida fue la apropiada para lograr un sonido oscuro, depresivo y en otros casos muy calmado y sereno como el solicitado por los desarrolladores, también permitió la aplicación de los recursos compositivos obtenidos del análisis de los temas de estudio.

Tabla 12. Instrumentación videojuego Alone

Familias	Instrumentos
Vientos Madera	Flautas Oboe Fagot
Vientos Metal	Corno Francés
Percusión	Timpani Gong Caja
Cuerdas	Violin 1 Violin 2 Viola Cello

	Contrabajo
--	------------

3.3 Sombra

El personaje Sombra no aparecerá dentro del *teaser*, pero se realizó la composición necesaria para este importante protagonista, puesto que aparecerá dentro del producto final de los desarrolladores del videojuego. Para su composición se tomó en cuenta las reseñas indicadas por los directores, la sensación de pena, ansiedad, depresión y una constante búsqueda de superación. En este caso no se tuvo la oportunidad de tener una imagen para su composición, pero las explicaciones y distintas composiciones permitieron obtener un producto que sea del agrado de los desarrolladores.

3.3.1 Motivo y Oración

Figura 21. Oración y motivo de Sombra

El motivo principal del personaje Sombra se encuentra creado principalmente por un intervalo de segunda menor ascendente (Medio tono ascendente) como podemos observarlo dentro del ovalo café. La oración completa está formada por cuatro partes, una idea principal encerrada en el recuadro azul, esta idea se repite en el recuadro rojo, luego una variación que está en el recuadro verde y volvemos a la idea básica como fase cadencial dentro del recuadro amarillo.

Este Leitmotiv del personaje Sombra está compuesto en modo Aeólico (Sexto modo menor de la escala mayor) de Do menor, tiene una pequeña

variación dentro de Si bemol mayor y vuelve a Do menor. Se consigue tristeza y pena con este motivo, se logra expresar el sentimiento del personaje.

Como podemos observar se aplica el uso de un determinado modo, intervalo y la forma de oraciones que usa Williams para sus personajes. También el mismo motivo pasa por diferentes orquestaciones para conseguir las sensaciones necesarias para cada situación por la que el protagonista cruce.

3.4 Luz

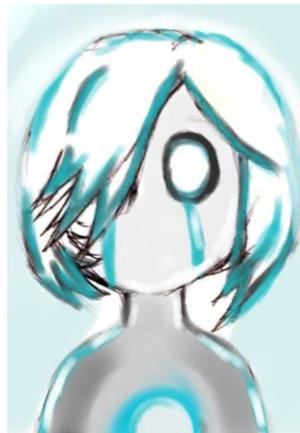


Figura 22. Personaje Luz

El motivo del personaje Luz fue compuesto mediante la presente imagen y las diferentes referencias entregadas por los directores. Se buscaba encontrar una sensación de superación, felicidad y calma, una constante muestra alegría. Posterior a esto fue solicitado que se sienta como el personaje decae y se sumerge dentro de la ansiedad y depresión. La música con sensación épica fue muy deseada y aceptada por los directores. Al final se consiguió crear los motivos que expresarían a los personajes y que serían del agrado de los creadores del juego.

3.4.1 Motivo y Oración

Figura 23. Oración y motivo de Luz

El motivo del personaje de Luz se basa en un intervalo de segunda menor ascendente (medio tono descendente), como se aprecia encerrado en la figura café. Se encuentra en el modo Jónico, el motivo va ascendiendo constantemente, crece hasta llegar a un ligero clímax, todo con el objetivo de mostrar felicidad, calma y superación. La oración está formada por cuatro ideas, la idea principal encerrada en el recuadro azul, esta idea se repite como se puede apreciar en el recuadro rojo, luego una variación que está en el recuadro verde y una fase cadencial dentro del recuadro amarillo que motiva a resolver a la siguiente oración.

La oración pasa por una secuencia de acordes que permiten ir cambiando la sensación del motivo, van cada vez haciéndolo más feliz hasta el clímax en el Do menor, posterior a esto se crea tensión con el Si bemol para resolver en la siguiente.

Los recursos de elección del modo, un intervalo característico, el uso de cuatro partes para cada oración y el uso de notas de paso y bordaduras que se encuentran en el motivo principal, son extraídos del análisis antes realizado.

El presente motivo cambiara al modo dórico cuando este personaje feliz cambia a causa de las dificultades y problemas, su motivo va obscureciendo lentamente.

3.5 Depresión



Figura 24. Personaje Depresión

El presente personaje fue musicalizado mediante la imagen entregada y las sensaciones que buscaban los directores. La sensación de intensidad, constancia, pena, imposibilidad, para lo cual se deseaba música que marcara la constancia, muy firme y constante. Se utilizó música muy fuerte y pesada para un personaje que parece suave y tenue, pero que llega a ser un caos para el protagonista. Las distintas descripciones se plasmaron en la música que luego llegó a encantar a los desarrolladores.

3.5.1 Motivo y Oración

Figura 25. Oración y motivo de Depresión

El presente motivo tiene como intervalo una segunda mayor (Un tono de distancia) que se puede observar en los violines dos. Esta oración está compuesta de distintas partes, una idea principal en el recuadro azul y una variación en el recuadro verde, la parte cadencial es usada para el cambio de

sección en donde se busca un cambio motivico con una sensación de derrota, esto es fácil de observar en el recuadro amarillo.

Como podemos observar, el motivo del villano tiene una estructura distinta, al igual que en *Duel of Fates*, en donde únicamente cambia el motivo en la fase cadencial, se realiza una idea principal y variación constantemente. Así mismo se hace uso del modo dórico que brinda una sonoridad apropiada de ambigüedad, entre algo feliz pero triste al mismo tiempo.

3.6 Ansiedad



Figura 26. Personaje Ansiedad

Para la música del personaje Ansiedad se compuso mediante la presente imagen y las indicaciones de los desarrolladores, se necesitaba una composición que sea muy constante al igual que el personaje Depresión, pero en este caso tenía que ser más fuerte y firme, una sensación autoritaria para un personaje capaz de transformarse, y de producir grandes sonidos que terminan con lo que sea. Para la composición se buscó la firmeza, una sensación militar y constante, que reitera la fuerza y una sensación de constancia.

3.6.1 Motivo y Oración

The image shows a musical score for five instruments: Violin I, Violin II, Viola, Violoncello, and Contrabajo. The score is divided into four sections highlighted by colored boxes: a blue box for the first two measures (C major), a red box for the next two measures (C major), a green box for the next two measures (G major), and a yellow box for the final two measures (C major). Each section contains a rhythmic motif of eighth notes, with the first section being the primary motif. The dynamics are marked as *ff* (fortissimo) throughout.

Figura 27. Oración y motivo de Ansiedad

El presente motivo hace uso principalmente de una rítmica constante, una negra seguida de un tresillo. La oración persiste en la rítmica señalada anteriormente, está formada por cuatro ideas, la idea principal encerrada en el recuadro azul, esta idea se repite como se puede apreciar en el recuadro rojo, luego una variación que está en el recuadro verde y una fase cadencial dentro del recuadro amarillo que motiva a resolver a la siguiente oración.

Está conformada de un acorde menor que se logra destacar gracias a las distintas voces, luego una pequeña variación en la que se usa un acorde alterado que permite la resolución posterior, finalmente se vuelve a usar el acorde alterado para permitir el paso a la nueva idea.

Los redobles y el timpani se encargan de marcar la misma rítmica y brinda una sensación de firmeza, opresión y una sensación fuerte, el uso del *staccato* permite marcar más esta cortante pero firme melodía.

Los recursos usados para este motivo fueron extraídos de la imposición rítmica que tiene Williams, dentro de *Duel of Fates* hace uso de una rítmica constante que se encuentra en los violines, es tal que se vuelve icónica y memorable, una de las melodías más representativas, por esta razón se decidió usar esta fuerte rítmica, añadiendo un acorde alterado para aumentar la firmeza como se puede observar en el tema *Imperial March*.

Conclusiones

Primero, la composición realizada para el videojuego "Alone", tiene recursos compositivos de Williams, tanto rítmicos, melódicos, armónicos. El uso de modos específicos para personajes y momentos, intervalos claves que identifican a cada personaje, el uso de bordaduras, notas de paso y saltos consonantes permiten la reiteración de las notas principales de cada motivo, creando motivos que describan a cada personaje y situación.

Segundo, la metodología de trabajo ha sido adaptada de la manera más cercana, la creación de las melodías, ubicación en la partitura, elección de armonía y finalmente la orquestación, todos estos pasos fueron usados para la composición de la banda sonora. El único faltante es la escritura a mano, que a causa del tiempo y la necesidad del uso de librerías para la creación del fonograma, fue imposible de realizar.

Tercero, varias de las decisiones compositivas fueron tomadas en función de lo solicitado por los desarrolladores del videojuego, el uso de instrumentación, armonía, melodías y modos que permitieran expresar sentimientos derivados de la tristeza fueron necesarios, razón por la cual no fue posible imitar el sonido de *Star Wars*, ya que no sería lo más apropiado para el videojuego. El uso de recursos compositivos fue plenamente usado y se obtuvo un buen resultado.

Cuarto, los recursos compositivos para películas son usados satisfactoriamente dentro de un videojuego, cada técnica fue adaptada para su correcto uso, los recursos compositivos de Williams pueden ser usados en otro medio audiovisual y brindar excelentes resultados.

Finalmente, la presente investigación cumple con el enriquecimiento compositivo de la música para el videojuego "Alone", los desarrolladores se sienten satisfechos con la musicalización realizada, el *teaser* fue musicalizado con éxito, permitiendo abrir paso a la creación del videojuego completo para lo que se hará uso de la composición realizada para este trabajo de titulación

Referencias

- Aschieri, R. (1999). *Over The Moon: La Música de John Williams para el Cine*.
Obtenido de https://books.google.com.ec/books?id=LodQrgTgTlIC&pg=PA21&hl=es&source=gbs_toc_r&cad=3#v=onepage&q&f=true
- Caplin, W., Hepokoski, J., & Webster, J. (2010). *Musical Form, Forms Formenlehre*. Leuven: Leuven University Press.
- CmajorEntertainment. (2015). *A John Williams Celebration - John Williams and Gustavo Dudamel interview*. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=GNbMpDo4kmw>
- Collins, K. (2008). *Game Sound*. London: The Mit Press.
- Davis, R. (1999). *Complite Guide to Film Scoring*. Boston: Berklee Press.
- Gorfaine/Schwartz Agency. (2017). *JOHN WILLIAMS*. Obtenido de <http://www.gsamusic.com/clients/john-williams/>
- LucasFilm. (2001). *Star Wars | El Principio: La Realización del Episodio I*. Obtenido de https://www.youtube.com/watch?v=k2F7qOYAu_s
- LucasFilm. (2005). *Detrás de cámara Star Wars*. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=wbyhM6hQCAo>
- Martínez, A. (2012). *El análisis formal de la música popular*. Buenos Aires: Universidad Católica Argentina.
- Sans, J. ((s.f)). Elementos del Análisis Schenkeriano. *Universidad Central de Venezuela*. Obtenido de Universidad Central de Venezuela.
- Sweet, M. (2015). *Writing Interactive Music for Videogames*. Indiana: Pearson Education, Inc.

ANEXOS

Alone

Score

Pablo David Sosa

Misterioso (♩=100)

Flute 1

Flute 2

Oboe

Bassoon

Horn in F 1

Horn in F 2

Timpani

Percussion

Snare Drum

Violin I

Violin II

Viola

Cello

Bass

1

2

3

4

Depressivo

Fl. 1

Fl. 2

Ob.

Bsn.

Hn. 1

Hn. 2

Timp.

Perc.

S.Dr.

Vln. I

Vln. II

Vla.

Vc.

Bs

pp

ff

subito p

5

6

7

8

Fl. 1

Fl. 2

Ob.

Bsn.

Hn. 1

Hn. 2

Timp.

Perc.

S.Dr.

Vln. I

Vln. II

Vla.

Vc.

Bs

9

10

11

12

This musical score is for the piece "Alone" and spans measures 17 to 20. The instrumentation includes:

- Fl. 1 and Fl. 2: Flutes, playing a melodic line of quarter notes.
- Ob.: Oboe, playing a melodic line of quarter notes.
- Bsn.: Bassoon, playing a melodic line of quarter notes.
- Hn. 1 and Hn. 2: Horns, playing a melodic line of half notes.
- Timp.: Timpani, playing a rhythmic pattern of quarter notes.
- Perc.: Percussion, playing a rhythmic pattern of quarter notes.
- S.Dr.: Snare Drum, playing a rhythmic pattern of quarter notes.
- Vln. I and Vln. II: Violins, playing a melodic line of quarter notes.
- Vla.: Viola, playing a melodic line of quarter notes.
- Vc.: Violoncello, playing a melodic line of half notes.
- Bs.: Bass, playing a melodic line of half notes.

The score is written in a key signature of one sharp (F#) and a common time signature (C). The woodwinds and strings play a melodic line, while the percussion instruments provide a rhythmic accompaniment.

Inspirador

Fl. 1
Fl. 2
Ob.
Bsn.
Hn. 1
Hn. 2
Timp.
Perc.
S.Dr.
Vln. I
Vln. II
Vla.
Vc.
Bs

mf
mf
p
p

21 22 23 24

Fl. 1

Fl. 2

Ob.

Bsn.

Hn. 1

Hn. 2

Timp.

Perc.

S.Dr.

Vln. I

Vln. II

Vla.

Vc.

Bs.

mp

25 26 27 28

Detailed description: This is a page of a musical score for the piece 'Alone'. The score is arranged in a standard orchestral format with multiple staves. The instruments listed on the left are Flute 1, Flute 2, Oboe, Bassoon, Horn 1, Horn 2, Timpani, Percussion, Snare Drum, Violin I, Violin II, Viola, Violoncello, and Double Bass. The music is written in a key signature of one sharp (F#) and a common time signature. The score spans measures 25 to 28. In measure 27, the Violin I part begins with a dynamic marking of *mp* (mezzo-piano). The Violoncello and Double Bass parts have a similar melodic line in the final measure, marked with a slur and a fermata. The Flute, Oboe, Bassoon, Horn, and Snare Drum parts are mostly silent, indicated by rests.

This musical score is for the piece "Alone" and spans measures 29 to 32. The instrumentation includes Flute 1 and 2, Oboe, Bassoon, Horn 1 and 2, Timpani, Percussion, Snare Drum, Violin I and II, Viola, Violoncello, and Bass. The score is written in a key signature of one flat (B-flat major or D minor) and a 4/4 time signature. The woodwind and string parts enter in measure 30 with a forte (*f*) dynamic. The strings play a rhythmic pattern of eighth notes, while the woodwinds play a melodic line. The percussion parts are mostly silent, with a snare drum playing a single note in measure 30. The score concludes in measure 32 with a final chord. The page number 8 is located at the top left, and the title "Alone" is centered at the top. The measure numbers 29, 30, 31, and 32 are printed at the bottom of the page.

This musical score is for the piece "Alone" and spans measures 33 to 36. The instrumentation includes:

- Flutes 1 and 2 (Fl. 1, Fl. 2)
- Oboe (Ob.)
- Bassoon (Bsn.)
- Horns 1 and 2 (Hn. 1, Hn. 2)
- Timpani (Timp.)
- Percussion (Perc.)
- Snare Drum (S.Dr.)
- Violins I and II (Vln. I, Vln. II)
- Viola (Vla.)
- Violoncello (Vc.)
- Bass (Bs.)

The score is written in a key signature of one flat (B-flat major or D minor) and a common time signature. The woodwinds and strings play melodic lines with various articulations and dynamics. The percussion parts are mostly rests, with some activity in the timpani and snare drum.

This musical score is for the piece "Alone" and spans measures 41 to 44. The instrumentation includes:

- Flutes (Fl. 1, Fl. 2):** Both parts play a melodic line of eighth notes with slurs, starting on a whole note in measure 41 and continuing through measure 44. Fl. 1 has a flat (Bb) in measure 44.
- Woodwinds (Ob., Bsn., Hn. 1, Hn. 2):** All parts are marked with a flat sign (b) on the staff, indicating they are silent or playing a sustained low note.
- Brass (Timp., Perc., S.Dr.):** All parts are marked with a flat sign (b) on the staff, indicating they are silent or playing a sustained low note.
- Strings (Vln. I, Vln. II, Vla., Vc., Bs):** The strings play a sustained melodic line. Vln. I and Vln. II play a line of eighth notes with slurs. Vc. and Bs play a line of eighth notes with slurs. The strings have a dynamic marking of *f* (forte) in measure 44.

41

42

43

44

Fl. 1
Fl. 2
Ob.
Bsn.
Hn. 1
Hn. 2
Timp.
Perc.
S.Dr.
Vln. I
Vln. II
Vla.
Vc.
Bs

f
f
p
f
p
f
p
f
f
f
f
f

45 46 47 48

Agresivo (♩=110)

The musical score is arranged in a system of 14 staves. The instruments and their parts are as follows:

- Fl. 1**: Flute 1, Treble clef, 3/4 time signature. Part is mostly rests.
- Fl. 2**: Flute 2, Treble clef, 3/4 time signature. Part is mostly rests.
- Ob.**: Oboe, Treble clef, 3/4 time signature. Part is mostly rests.
- Bsn.**: Bassoon, Bass clef, 3/4 time signature. Part is mostly rests.
- Hn. 1**: Horn 1, Treble clef, 3/4 time signature. Part begins with a quarter note G4 and a quarter rest.
- Hn. 2**: Horn 2, Treble clef, 3/4 time signature. Part begins with a quarter note G4 and a quarter rest.
- Timp.**: Timpani, Bass clef, 3/4 time signature. Part consists of a rhythmic pattern of quarter notes: G2, A2, G2, A2, G2, A2, G2, A2.
- Perc.**: Percussion, Treble clef, 3/4 time signature. Part is mostly rests.
- S.Dr.**: Snare Drum, Treble clef, 3/4 time signature. Part is mostly rests.
- Vln. I**: Violin I, Treble clef, 3/4 time signature. Part is mostly rests.
- Vln. II**: Violin II, Treble clef, 3/4 time signature. Part is mostly rests.
- Vla.**: Viola, Bass clef, 3/4 time signature. Part is mostly rests.
- Vc.**: Violoncello, Bass clef, 3/4 time signature. Part is mostly rests.
- Bs**: Bass, Bass clef, 3/4 time signature. Part is mostly rests.

Fl. 1

Fl. 2

Ob.

Bsn.

Hn. 1

Hn. 2

Timp.

Perc.

S.Dr.

Vln. I

Vln. II

Vla.

Vc.

Bs

f

f

53

54

55

56

Detailed description: This is a page of a musical score for a symphony, titled 'Alone'. The page number is 14. The score is arranged in a standard orchestral layout with staves for woodwinds, brass, percussion, and strings. The woodwind section includes Flute 1 and 2, Oboe, and Bassoon. The brass section includes Horn 1 and 2. The percussion section includes Timpani, Percussion, and Snare Drum. The string section includes Violin I and II, Viola, Violoncello, and Bass. The woodwinds and brass are mostly silent, indicated by rests. The timpani plays a rhythmic pattern of eighth notes. The percussion and snare drum are also silent. The strings play a rhythmic pattern of eighth notes, with the cello and bass parts starting with a forte (*f*) dynamic. The page contains measures 53 through 56, with measure numbers 53, 54, 55, and 56 marked at the bottom of the bass staff.

Fl. 1

Fl. 2

Ob.

Bsn.

Hn. 1

Hn. 2

Timp.

Perc.

S.Dr.

Vln. I

Vln. II

Vla.

Vc.

Bs

57

58

59

60

Fl. 1
Fl. 2
Ob.
Bsn.
Hn. 1
Hn. 2
Timp.
Perc.
S.Dr.
Vln. I
Vln. II
Vla.
Vc.
Bs

61 62 63 64

Detailed description: This page of a musical score, titled 'Alone', contains measures 61 through 64. The score is arranged in a system with multiple staves. The woodwind section (Flutes 1 & 2, Oboe, Bassoon) and Percussion (Perc., Snare Drum) are mostly silent, indicated by rests. The Horns (Hn. 1 & 2) play a rhythmic pattern of quarter notes with accents. The Timpani (Timp.) plays a steady quarter-note accompaniment. The Violins (Vln. I & II) play a complex, fast-moving sixteenth-note figure. The Viola (Vla.) plays a similar sixteenth-note pattern. The Violoncello (Vc.) and Bass (Bs) provide a harmonic foundation with quarter notes. The score is written in a key with one sharp (F#) and a common time signature. The dynamic marking *f* (forte) is present in the Violin II part.

Fl. 1
Fl. 2
Ob.
Bsn.

Hn. 1
Hn. 2

Timp.
Perc.
S.Dr.

Vln. I
Vln. II
Vla.
Vc.
Bs

ff

ff

ff

ff

65 66 67 68

Detailed description: This page of a musical score, titled 'Alone', page 17, features a full orchestral ensemble. The woodwind section (Flutes 1 & 2, Oboe, Bassoon) and Percussion (Timpani, Snare Drum) are currently silent, indicated by rests. The Horns (1 & 2) play a rhythmic pattern of quarter notes with accents. The strings (Violins I & II, Viola, Violoncello, and Double Bass) play a complex, moving accompaniment. The Violins I and II, Viola, and Cello parts are marked with a fortissimo (*ff*) dynamic. The Double Bass part includes specific fingering or performance markings: a box containing the number 65, a box with 66, a box with 67, and a box with 68, each placed under a note.

This musical score is for the piece "Alone" and spans measures 69 to 72. The instrumentation includes:

- Flutes (Fl. 1, Fl. 2):** Both parts are silent throughout the section, indicated by rests on the staff.
- Oboe (Ob.):** Silent throughout the section.
- Bassoon (Bsn.):** Silent throughout the section.
- Horn 1 (Hn. 1) and Horn 2 (Hn. 2):** Both horns play a sequence of notes: a whole note G₂ in measure 69, a whole note G₂ in measure 70, a whole note G₂ in measure 71, and a whole note G₂ in measure 72.
- Timpani (Timp.):** Plays a rhythmic pattern: a dotted quarter note G₂ in measure 69, followed by a quarter note G₂ in measure 70, and then a whole note G₂ in measures 71 and 72.
- Percussion (Perc.):** Silent throughout the section.
- Snare Drum (S.Dr.):** Silent throughout the section.
- Violin I (Vln. I) and Violin II (Vln. II):** Play a melodic line consisting of eighth notes: G₄ (flat), A₄, B₄, C₅ in measure 69; B₄, A₄, G₄ (flat), F₄ in measure 70; F₄, E₄, D₄, C₄ in measure 71; and a whole note C₄ in measure 72.
- Viola (Vla.):** Plays a melodic line consisting of eighth notes: G₃ (flat), A₃, B₃, C₄ in measure 69; B₃, A₃, G₃ (flat), F₃ in measure 70; F₃, E₃, D₃, C₃ in measure 71; and a whole note C₃ in measure 72.
- Violoncello (Vc.) and Double Bass (Bs):** Both parts play a simple harmonic accompaniment: a whole note G₂ in measure 69, a whole note G₂ in measure 70, a whole note G₂ in measure 71, and a whole note G₂ in measure 72.

Misterioso

Fl. 1

Fl. 2

Ob.

Bsn.

Hn. 1

Hn. 2

Timp.

Perc.

S.Dr.

Vln. I

Vln. II

Vla.

Vc.

Bs.

mf

mp

p

mf

73

74

75

76

Fl. 1

Fl. 2

Ob.

Bsn.

Hn. 1

Hn. 2

Timp.

Perc.

S.Dr.

Vln. I

Vln. II

Vla.

Vc.

Bs

77

78

79

80

Detailed description: This is a page of a musical score for the piece 'Alone'. The score is arranged in a system with 14 staves. The instruments are: Flute 1 (Fl. 1), Flute 2 (Fl. 2), Oboe (Ob.), Bassoon (Bsn.), Horn 1 (Hn. 1), Horn 2 (Hn. 2), Timpani (Timp.), Percussion (Perc.), Snare Drum (S.Dr.), Violin I (Vln. I), Violin II (Vln. II), Viola (Vla.), Violoncello (Vc.), and Bass (Bs). The score is divided into four measures, numbered 77, 78, 79, and 80 at the bottom. Measures 77 and 78 show active parts for the Oboe, Bassoon, Violin I, Violin II, Violoncello, and Bass. Measures 79 and 80 show active parts for the Violin I and Violin II, with triplets indicated by a '3' over a bracket. The other instruments (Flutes, Horns, Timpani, Percussion, Snare Drum) have rests in all measures. The key signature has one sharp (F#) and the time signature is 4/4.

Fl. 1 *mp*

Fl. 2 *mp*

Ob.

Bsn.

Hn. 1 *mp*

Hn. 2 *mp*

Timp.

Perc.

S.Dr.

Vln. I

Vln. II

Vla. *mf*

Vc. *mp*

Bs. *mp*

81 82 83 84

Agresivo (♩=115)

The musical score is arranged in a standard orchestral format with the following parts and staves from top to bottom:

- Fl. 1
- Fl. 2
- Ob.
- Bsn.
- Hn. 1
- Hn. 2
- Timp.
- Perc.
- S.Dr.
- Vln. I
- Vln. II
- Vla.
- Vc.
- Bs.

The score is divided into four measures, labeled at the bottom as 85, 86, 87, and 88. The first three measures (85-87) feature woodwinds and strings. The fourth measure (88) is marked with a forte *f* dynamic and includes triplets in the Snare Drum, Violin I, and Violin II parts. The Viola and Violoncello parts have long notes with fermatas in the final measure.

Musical score for 'Alone', page 23. The score is arranged in a system with the following instruments and parts:

- Fl. 1: Treble clef, whole note, rests.
- Fl. 2: Treble clef, whole note, rests.
- Ob.: Treble clef, whole note, rests.
- Bsn.: Bass clef, whole note, rests.
- Hn. 1: Treble clef, sharp key signature, whole note, rests.
- Hn. 2: Treble clef, sharp key signature, whole note, rests.
- Timp.: Bass clef, quarter notes with rests.
- Perc.: Percussion line with rests.
- S.Dr.: Snare drum with triplet patterns.
- Vln. I: Treble clef, eighth-note triplets with accents.
- Vln. II: Treble clef, eighth-note triplets with accents.
- Vla.: Bass clef, whole note, rests.
- Vc.: Bass clef, half notes with slurs.
- Bs: Bass clef, half notes with slurs.

Fl. 1

Fl. 2

Ob.

Bsn.

Hn. 1

Hn. 2

Timp.

Perc.

S.Dr.

Vln. I

Vln. II

Vla.

Vc.

Bs

f

ff

93

94

95

96

Fl. 1

Fl. 2

Ob.

Bsn.

Hn. 1

Hn. 2

Timp.

Perc.

S.Dr.

Vln. I

Vln. II

Vla.

Vc.

Bs

97

98

99

100

This musical score is for a section titled "Alone" on page 26. It features a variety of instruments including woodwinds, brass, and strings. The woodwind section includes Flute 1 and 2, Oboe, Bassoon, Horn 1 and 2, and Timpani. The brass section includes Percussion and Snare Drum. The string section includes Violin I and II, Viola, Violoncello, and Bass. The score is divided into four measures, with measure numbers 101, 102, 103, and 104 indicated at the bottom. The dynamics range from *f* (forte) to *ff* (fortissimo). The woodwinds and strings play a rhythmic pattern of eighth notes, while the brass and percussion play a steady pulse. The strings play a triplet pattern of eighth notes. The woodwinds and strings play a rhythmic pattern of eighth notes, while the brass and percussion play a steady pulse. The strings play a triplet pattern of eighth notes. The woodwinds and strings play a rhythmic pattern of eighth notes, while the brass and percussion play a steady pulse. The strings play a triplet pattern of eighth notes.

This musical score page, titled "Alone" and numbered 27, covers measures 105 through 108. The score is arranged in a standard orchestral format with the following parts:

- Fl. 1 & Fl. 2:** Flute parts, mostly silent with rests.
- Ob.:** Oboe part, mostly silent with rests.
- Bsn.:** Bassoon part, playing a simple rhythmic pattern of quarter notes.
- Hn. 1 & Hn. 2:** Horn parts, playing a rhythmic pattern of quarter notes.
- Timp.:** Timpani part, playing a steady pulse.
- Perc.:** Percussion part, mostly silent with rests.
- S.Dr.:** Snare Drum, playing a rhythmic pattern of eighth notes.
- Vln. I & Vln. II:** Violin parts, playing a complex rhythmic pattern of eighth notes with triplets.
- Vla.:** Viola part, playing a complex rhythmic pattern of eighth notes with triplets.
- Vc.:** Violoncello part, playing a complex rhythmic pattern of eighth notes with triplets.
- Bs.:** Bass part, playing a complex rhythmic pattern of eighth notes with triplets.

Measures 105, 106, 107, and 108 are clearly marked at the bottom of the score. The music features a consistent rhythmic motif across the strings and woodwinds, with the strings playing a more complex eighth-note pattern involving triplets.

This musical score is for a piece titled "Alone" on page 28. It features a variety of instruments including woodwinds (Flutes 1 & 2, Oboe, Bassoon, Horns 1 & 2, Trombones), strings (Violins I & II, Viola, Violoncello, Bass), and percussion (Snare Drum, Percussion). The score is divided into three measures, with measure numbers 109, 110, and 111 indicated at the bottom. The woodwind parts are mostly silent, with some notes in the Bassoon and Horns. The string parts play a rhythmic pattern of eighth notes, often in triplets, with accents. The percussion parts include a snare drum and a set of cymbals.

