

**UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE ARTES MUSICALES**

TEMA:

**Creación de una composición musical para el primer Opening del
*Anime Fullmetal Alchemist***

AUTOR:

Guayara Buestan, Mabelyn Anahi

**Trabajo de titulación previo a la obtención del título de
LICENCIATURA EN ARTES MUSICALES**

TUTOR:

Mgs. Bravo Ollague, Carlos Iván

Guayaquil, Ecuador

21 de febrero del 2025



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE ARTES MUSICALES

CERTIFICACIÓN

Certificamos que el presente trabajo de titulación fue realizado en su totalidad por **Guayara Buestan, Mabelyn Anahi**, como requerimiento para la obtención del título de **Licenciada en Artes Musicales**

TUTOR

f. _____
Mgs. Bravo Ollague, Carlos Iván

DIRECTOR DE LA CARRERA

f. _____
Mgs. Vargas Prias, Gustavo Daniel

Guayaquil, 21 del mes de febrero del año 2025



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

**FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE ARTES MUSICALES**

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD

Yo, **Guayara Buestan, Mabelyn Anahi**

DECLARO QUE:

El Trabajo de Titulación, **Creación de una composición musical para el primer *opening* del anime *fullmetal alchemist***, previo a la obtención del título de Licenciada en artes musicales, ha sido desarrollado respetando derechos intelectuales de terceros conforme las citas que constan en el documento, cuyas fuentes se incorporan en las referencias o bibliografías. Consecuentemente este trabajo es de mi total autoría.

En virtud de esta declaración, me responsabilizo del contenido, veracidad y alcance del Trabajo de Titulación referido.

Guayaquil, 21 del mes de febrero del año 2025

LA AUTORA

f. _____
Guayara Buestan, Mabelyn Anahi



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA ARTES MUSICALES

AUTORIZACIÓN

Yo, **Guayara Buestan, Mabelyn Anahi**

Autorizo a la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil a la **publicación** en la biblioteca de la institución del Trabajo de Titulación, **Creación de una composición musical para el primer opening del anime *fullmetal alchemist***, cuyo contenido, ideas y criterios son de mi exclusiva responsabilidad y total autoría.

Guayaquil, 21 del mes de febrero del año 2025

AUTORA

f. _____
Guayara Buestan, Mabelyn Anahi

REPORTE DE COMPILATIO



CERTIFICADO DE ANÁLISIS
magister

Tesis Final - Mabelyn Guayara 2025(1)

4%
Textos
sospechosos



3% Similitudes

1% similitudes entre comillas
< 1% entre las fuentes mencionadas

2% Idiomas no reconocidos (ignorado)

15% Textos potencialmente generados por la IA (ignorado)

Nombre del documento: Tesis Final - Mabelyn Guayara 2025(1).pdf
ID del documento: 17d3520147a283e446d3f4ab2d61b00d40eff1ba
Tamaño del documento original: 5.13 MB
Autores: []

Depositante: Carlos Iván Bravo Ollague
Fecha de depósito: 4/2/2025
Tipo de carga: interface
fecha de fin de análisis: 4/2/2025

Número de palabras: 7897
Número de caracteres: 56.700

Ubicación de las similitudes en el documento:



Fuentes principales detectadas

N°	Descripciones	Similitudes	Ubicaciones	Datos adicionales
1	201.159.223.180 http://201.159.223.180/bitstream/3317/17987/1/T-UCSG-PRE-ART-CAM-2.pdf 49 fuentes similares	4%		Palabras idénticas: 4% (350 palabras)
2	TESIS BAILÓN, BASTIDAS.pdf TESIS BAILÓN, BASTIDAS #c58bd2 El documento proviene de mi grupo 47 fuentes similares	4%		Palabras idénticas: 4% (332 palabras)
3	repositorio.ucsg.edu.ec Composición de dos temas inéditos del género J-pop con r... http://repositorio.ucsg.edu.ec/bitstream/3317/20329/1/T-UCSG-PRE-ART-CAM-13.pdf 43 fuentes similares	4%		Palabras idénticas: 4% (324 palabras)
4	repositorio.ucsg.edu.ec Musicalización del cortometraje animado "Sintel" aplicand... http://repositorio.ucsg.edu.ec/bitstream/3317/12800/1/T-UCSG-PRE-ART-CM-50.pdf 40 fuentes similares	4%		Palabras idénticas: 4% (300 palabras)
5	TRABAJO DE TITULACION Ericka Matamoros, Ruth Espinoza.pdf TRABAJ... #29b491 El documento proviene de mi grupo 38 fuentes similares	4%		Palabras idénticas: 4% (291 palabras)

Fuentes con similitudes fortuitas

N°	Descripciones	Similitudes	Ubicaciones	Datos adicionales
1	dspace.udla.edu.ec https://dspace.udla.edu.ec/jspui/bitstream/33000/6722/1/UDLA-EC-TLMU-2017-19.pdf	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (35 palabras)
2	localhost Incidencia de la selección de la carrera universitaria en la deserción estud... http://localhost:8080/xmlui/bitstream/3317/3141/3/T-UCSG-PRE-ART-IPM-58.pdf.txt	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (31 palabras)
3	repositorio.ucsg.edu.ec Tenencia compartida, derechos de los padres o connatura... http://repositorio.ucsg.edu.ec/bitstream/3317/16837/1/T-UCSG-POS-M-DDP-92.pdf	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (32 palabras)
4	murosdeabsenta.com Música diegética y música extradiegética - Muros de absenta https://murosdeabsenta.com/no-solo-musica/diferencia-entre-musica-diegetica-y-no-diegetica/#:~:top=	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (17 palabras)
5	dspace.udla.edu.ec Repositorio Digital Universidad De Las Américas: Elaboración d... https://dspace.udla.edu.ec/handle/33000/6722	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (23 palabras)

Fuentes mencionadas (sin similitudes detectadas) Estas fuentes han sido citadas en el documento sin encontrar similitudes.

- <https://acortar.link/qsE8GW>
- <https://acortar.link/mbkVys>
- <https://www.saladepeligro.com/12341/fullmetal-alchemist-la-obra-que-nos>

Lcda. Yasmine Yaselga Rojas, MMus M.Ed
Coordinadora UTE

TUTOR:

Mgs. Bravo Ollague, Carlos Iván

Agradecimiento

A la divinidad, por guiar mi vida por los caminos de la música.

A mis padres, Celia y Raúl, por enseñarme a aprender de ellos y del mundo que me rodea, por abrir mi mente y mi corazón.

A cada amigo que estuvo para apoyarme cuando lo necesitaba

Y a toda persona con quien pude compartir en este camino de aprendizaje que es el inicio de toda una vida de entendimiento.



**UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA ARTES MUSICALES**

TRIBUNAL DE SUSTENTACIÓN

f. _____

Lcda. ALEMANIA EMPERATRIZ GONZÁLEZ PEÑAFIEL, Mgs.

DECANA DE LA FACULTAD

f. _____

Lcdo. GUSTAVO DANIEL VARGAS PRIAS, Ph.D.

DIRECTOR DE CARRERA

f. _____

Lcdo. ALEX FERNANDO MORA COBO, Mgs.

OPONENTE

Calificación



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES (Cod. 240)
CARRERA ARTES MUSICALES (R) (Cod. 412)
PERIODO B-2024 (Cod. 12930)

ACTA DE TRIBUNAL DE SUSTENTACIÓN TRABAJO DE TITULACIÓN

En sesión del día 21 de Febrero de 2025, el Tribunal de Sustentación ha escuchado y evaluado el Trabajo de Titulación denominado "CREACIÓN DE UNA COMPOSICIÓN MUSICAL PARA EL PRIMER OPENING DEL ÁNIME FULLMETAL ALCHIMIST", elaborado por el/la estudiante MABELYN ANAHI GUAYARA BUESTAN, obteniendo el siguiente resultado:

Nombre del Docente-tutor	Nombres de los miembros del Tribunal de sustentación		
CARLOS IVAN BRAVO OLLAGUE	JUAN ISIDRO MEJIA PEÑA	JOSE ANTONIO OLVERA BERNABE	ALEX FERNANDO MORA COBO
Etapas de ejecución del proceso e Informe final			
10 / 10	8.71 / 10	9.00 / 10	8.29 / 10
	Total: 30 %	Total: 30 %	Total: 40 %
Parcial: 50 %	Parcial: 50 %		
Nota final ponderada del trabajo de título:	9.31 / 10		

Para constancia de lo actuado, el (la) Coordinador(a) de Titulación lo certifica.



Firmado electrónicamente por:
YASMINE GENOVEVA
YASELGA ROJAS

Coordinador(a) de Titulación

ÍNDICE GENERAL

Capítulo 1 – EL PROBLEMA	4
1.1 Problema de investigación	4
1.1.1 Contexto de la investigación	4
1.1.2 Antecedentes	5
1.2 Preguntas de investigación	6
1.3 Justificación	7
1.4 Objetivo General.....	8
1.4.1 Objetivos específicos	8
1.5 Preguntas de Investigación	9
1.6 Marco Conceptual – Fundamentación teórica	9
1.6.1 Composición musical	9
1.6.2 Musicalización.....	9
1.6.3 Fullmetal alchemist	10
1.6.4 Música para Audiovisuales	10
1.6.5 Música para anime.....	10
1.6.6 Música extradiegética	10
1.6.7 Recursos técnicos y compositivos utilizados en la música de cine.....	11
1.6.8 Textura musical.....	12
1.6.9 Recursos Musicales.....	13

1.6.10	Herramientas tecnológicas para la creación musical.....	19
CAPITULO 2 - DISEÑO METODOLÓGICO		21
2.1.	Enfoque de la Investigación	21
2.2	Alcance	21
2.3.	Instrumentos de Recolección de Datos.....	21
2.3.1	Análisis de Documentos	21
2.3.2	Análisis Argumental y Narrativo	22
2.4	Análisis de Resultados	23
2.4.1	Análisis de Documentos	23
2.4.2	Análisis Argumental y Narrativo	24
CAPÍTULO 3 – LA PROPUESTA		27
3.1.	Título de la propuesta	27
3.2.	Presentación y descripción.....	27
3.2.1.	Guion Musical	29
3.2.2.	Instrumentación	30
3.3.	Análisis de la Composición	30

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Objeto de estudio.....	7
Tabla 2. Resultado del análisis argumental y narrativo	24
Tabla 3. Guión	29
Tabla 4. Instrumentación	30
Tabla 5. INTRO - La familia del protagonista Edward Elric (fragmento 1 y 2)	31
Tabla 6. Parte A – El inicio de la lucha (fragmento 3 y 4).....	33
Tabla 7. Parte A – Lucha frente a los enemigos.....	35

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1. Leitmotiv de la composición inédita del opening, representa el inicio de un conflicto.	12
Gráfico 2. Melodía y Acompañamiento.....	12
Gráfico 3. Polifonía	12
Gráfico 4. Orquestación en unísono.....	13
Gráfico 5. Orquestación a octavas	13
Gráfico 6. Four way close en cuatro instrumentos.....	14
Gráfico 7. Drop 2 en cuatro instrumentos.....	14
Gráfico 8. Shell voicing en tres instrumentos.....	15
Gráfico 9. Melodía armonizada con arpeggios	15
Gráfico 10. Sustituto tritonal	16
Gráfico 11. Patrón disminuido	16
Gráfico 12. Acordes invertidos.....	17
Gráfico 13. Ejemplo de modulación tonal	17
Gráfico 14. Melodía asincopada	18
Gráfico 15. Leitmotiv Principal	30
Gráfico 16. Leitmotiv de Scar	30

RESUMEN (ABSTRACT)

El siguiente trabajo investigativo propone la creación de una composición musical inédita en el género de rock sinfónico para las escenas del primer *opening* perteneciente al anime *Fullmetal Alchemist*. Esta composición se desarrolla a partir de recursos y técnicas de música para cine, dando prioridad a la relación que existe entre la música y la narrativa visual. Asimismo, se incorporan diversos recursos musicales derivados de un análisis documental de tesis y libros de armonía que permiten la adaptación de las emociones evocadas por las escenas del *opening*.

Todo lo relacionado con el tema investigativo de este trabajo se rige bajo un enfoque cualitativo con un alcance descriptivo. El resultado obtenido de esta investigación fue la creación de una composición musical que funciona como *opening* o música de apertura en español, junto con una variedad de recursos musicales que aportarán eficientemente un hilo narrativo visual-musical a las escenas de apertura.

Palabras Claves: Anime, Música de Apertura, Recursos musicales, Composición musical, Orquestación, Rock.

INTRODUCCIÓN

En la actualidad, el arte sonoro desempeña un papel fundamental en la experiencia cinematográfica, aportando profundidad y emoción a las imágenes en pantalla. La música y los efectos sonoros no solo complementan la narrativa, sino que también influyen en la percepción y conexión del espectador con la historia., pues la música en el cine funciona como uno de los principales ejes narrativos de la obra, Radigales (2008) citado por Ruiz (2023, pág. 19) lo menciona como “La música en el cine define la propia música como un lenguaje comunicativo, ya que es capaz de alterar la psique humana, calmándola o alterándola positiva o negativamente”. Este papel narrativo de la música no solo se limita al cine, sino que también adquiere relevancia en otras formas audiovisuales como la animación.

“La animación como arte, enfoque, estética o aplicación, es una de las formas creativas con mayor presencia en la sociedad actual” (Horno López, s.f.), un ejemplo de gran importancia es el de la animación japonesa que tiene su origen en el siglo XX y que ha logrado que toda su cultura se ha impregnado a nivel global, gozando de una alta popularidad a través de los clásicos del anime como lo es *Fullmetal Alchemist*, que tuvo un impacto significativo. “*Fullmetal Alchemist* es una obra para adultos, puede parecer sencilla, sin embargo, es mucho más compleja de lo que el lector puede esperar” (Piñeiro, 2021)

El papel de la música dentro de la animación adquiere un peso significativo, especialmente en los openings, que no solo introducen la trama, sino que también evocan emociones específicas y generan expectativas en el espectador. Estas piezas musicales se convierten en elementos representativos de la obra, estableciendo un vínculo entre lo musical y lo visual que refuerza la narrativa y enriquece la experiencia audiovisual.

Reconociendo la importancia del anime japonés en la cultura popular, para este trabajo de investigación se han seleccionado las escenas del primer *opening* del anime *Fullmetal Alchemist*, y con base en ellas se creará una composición inédita que funcione como música de apertura. El contenido de estas escenas es un cúmulo de emociones dramáticas que, con el apoyo de una variedad de recursos musicales

contemporáneos y algunas técnicas de la música de cine, serán fundamentales para concretar esta composición.

Además, este tema investigativo surge no solo de la importancia del anime como fenómeno global, sino también de la oportunidad de hacer uso de herramientas académicas en composición musical evidenciando como los recursos narrativos tienen la posibilidad de transformarse en experiencias musical-visuales de gran impacto.

En la actualidad, los avances tecnológicos nos permiten crear obras audiovisuales propias, logrando una sincronización precisa entre imagen y música. Esto facilita una integración más armónica entre ambos elementos, enriqueciendo la experiencia artística y narrativa.

Capítulo I

EL PROBLEMA

1.1 Problema de investigación

- ¿Cómo crear una composición musical para las escenas del primer *opening* del anime *Fullmetal Alchemist*, empleando técnicas de la música de cine y recursos musicales que enriquezcan la narrativa musical-visual?

1.1.1 Contexto de la investigación

La música en el cine es intrínseca a la misión de generar emociones que una obra requiere, pues no solo sirve para acompañar imágenes, sino que también actúa como un lenguaje propio, teniendo la capacidad de transmitir matices que muchas veces las palabras o las imágenes por sí solas no pueden expresar.

En este sentido, la música de cine tiene la capacidad de crear de mejor manera ambientes narrativos y enriquecer la experiencia audiovisual, convirtiéndose así en un punto clave en cualquier creación artística que busque establecer una conexión emocional profunda con la audiencia.

El presente trabajo investigativo tiene como propósito la creación de una obra musical que sirva como un *opening* o música de apertura, sirviéndose de recursos compositivos y musicales además de recursos de la música de cine, que busquen aportar a la narrativa musical-visual de las escenas del primer *opening* del anime japonés *Fullmetal Alchemist*.

“El cine de animación japonés atiende a una concepción estética divergente única en el territorio mundial y diferente modelo occidental, (...) se aprecia tanto en la narrativa como en la estética.” (Yébenes, 2022)

Es de suma importancia aclarar dos de los conceptos fundamentales de este trabajo investigativo, como lo son el *anime* y los *openings*. El *anime* es un estilo de animación digital japonés que surgió en la primera mitad del siglo XX y que, con el tiempo, se ha

consolidado como una de las industrias de entretenimiento más influyentes a nivel mundial. Una de sus características más distintivas es su música de apertura, más conocida como *opening*, un elemento infaltable en cualquier *anime*, porque no solo es ahí donde se presenta la serie al espectador, sino que además establece el tono emocional y temático de la historia.

Así como la cultura del anime es mundialmente conocida, no se ha quedado atrás en nuestro país, puesto que existen eventos exclusivamente para el aprecio de la estética de la cultura japonesa como el Budokan y Comic Con realizados en la ciudad de Guayaquil en donde se incluye gastronomía, música, concursos de disfraces relacionados a personajes de anime y más. Orozco (2023) aclara que, “el auge de estos eventos ha despertado nuestro interés en las composiciones de este género porque este tipo de música tiene un gran peso emocional para las personas que lo escuchan, ya sea por la nostalgia o por su fuerte interés hacia esta cultura.”

1.1.2 Antecedentes

En general, la industria musical de la animación y no solo japonesa, ha llamado ampliamente la atención para la realización de trabajos investigativos, nombrando así el trabajo de proyecto de grado en la ciudad de Bogotá, de Bolaño Ramos Jessica de la Universidad el Bosque que trata de la creación original, diseño de sonido y mezcla estéreo para un cortometraje animado llamado “extinta” en donde se centra en la composición de una banda sonora que apoyara a la narrativa del cortometraje. (Bolaño, 2023) También se agrega el trabajo de titulación hecho en la ciudad de Tuxtla Gutiérrez, Chiapas, México trabajo que aportó Herrera Molina Fernanda para la obtención del título de licenciada en Música en la Universidad de Ciencias y Artes de Chiapas, titulado “La música incidental en el anime One Piece” en donde redacta todo lo que conlleva la historia e importancia de anime y en especial One Piece, también hace un análisis musical y contextualiza la música en el anime, además, afirma que su trabajo “ busca generar una visión amplia acerca de la funcionalidad de la música

como narrador en el cine, animación o en cualquier proyecto audiovisual sin centrarse en el clásico análisis teórico” (2024). Sin duda es uno de los trabajos más completos referentes al tema.

También se agrega el trabajo de titulación hecho en la ciudad de Tuxtla Gutiérrez, Chiapas, México trabajo que aportó Herrera Molina Fernanda para la obtención del título de licenciada en Música en la Universidad de Ciencias y Artes de Chiapas, titulado “La música incidental en el anime One Piece”, donde redacta todo lo que conlleva la historia e importancia de anime y en especial One Piece, también hace un análisis musical y contextualiza la música en el anime, además, afirma que su trabajo “ busca generar una visión amplia acerca de la funcionalidad de la música como narrador en el cine, animación o en cualquier proyecto audiovisual sin centrarse en el clásico análisis teórico” (2024). Sin duda es uno de los trabajos más completos referentes al tema.

A nivel nacional existen trabajos relacionados con la música y animación en el que se encuentra el trabajo investigativo realizado en la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil para la obtención del título de licenciado en música hecho por Suarez Javier Andrés y Maruri Joel Fernando en donde el tema de su trabajo es “Musicalización del corto animado Caminantes: Llama Drama, aplicando los recursos compositivos de Gordon Goodwin y conceptos básicos del Film Scoring”

Existe una relación entre ambas ramas, es decir la música y el cine, desde hace ya mucho tiempo. Aunque en sus inicios el cine comenzó como “Cine Mudo”, fue hasta el final de los años 20 en donde se incorporó definitivamente la música como parte de las películas. (Suárez Suárez & Maruri Salvatierra, 2017)

1.2 Preguntas de investigación

El problema de investigación planteado fue el siguiente:

- ¿Cómo crear una composición musical para las escenas del primer opening del anime *Fullmetal alchemist* empleando técnicas de la música de cine y recursos musicales que enriquezcan la narrativa musical-visual?

El problema que se abordará se presenta a continuación:

Tabla 1. Objeto de estudio

Objeto de estudio	Campo de acción	Tema de investigación
Técnicas de música para cine y recursos musicales.	Composición musical, musicalización, arreglos musicales.	Creación de una composición musical para el primer opening del anime <i>fullmetal alchemist</i> .

1.3 Justificación

El valor de esta investigación se encuentra en la propuesta de la creación compositiva de un *opening* de anime, haciendo uso de varios recursos compositivos y técnicos de la música de cine, así como una integración de determinados recursos musicales que aporten a la narrativa musical-visual del trabajo. Con esto, se pretende aportar un mayor interés en crear e investigar en el área de música de apertura para audiovisuales, ya que la música de apertura no solo se limita al anime, sino que también está presente en programas de televisión, como reality shows, concursos televisivos, videojuegos y series infantiles, consolidándose como un elemento clave para establecer la identidad y el tono emocional en estas producciones. De este modo, estudiantes y músicos profesionales cuentan con una herramienta valiosa para impulsar nuevas propuestas en la composición de música de apertura.

En Ecuador, la composición musical para producciones audiovisuales aún se encuentra en una etapa de desarrollo, siendo la música de apertura un campo poco investigado en el ámbito académico y profesional. Esta investigación busca contribuir a dicho espacio mediante un enfoque compositivo innovador, fomentando la especialización de músicos en este sector y promoviendo la incorporación de elementos musicales nacionales en producciones con proyección internacional

Es importante destacar que este proyecto está vinculado con los resultados de aprendizaje de la carrera de Artes Musicales de la UCSG, en los cuales se especifica lo siguiente:

El licenciado en Artes Musicales:

- Lee e interpreta partituras y estándares musicales, ya sea como solista o instrumentista de ensamble, comprendiendo su estructura, forma, así como las progresiones armónicas y melódicas.
- Propone composiciones y arreglos musicales propios, adaptándose a diferentes contextos musicales mediante el uso de software de edición musical.
- Identifica problemáticas en el ámbito musical y plantea soluciones viables y pertinentes en relación con la realidad social.
- Interactúa constantemente con distintos sectores sociales, contribuyendo al desarrollo y fortalecimiento de las artes y la cultura a nivel global.

1.4 Objetivo General

Crear una composición musical para el primer opening del anime *Fullmetal Alchemist* empleando técnicas de la música de cine y recursos musicales que enriquezcan la narrativa musical-visual.

1.4.1 Objetivos específicos

- Analizar los elementos dramáticos presentes en las escenas del *opening* del anime *Fullmetal Alchemist* para integrarlos en su música.
- Seleccionar recursos musicales y técnicas propias de la música cinematográfica que refuercen la narrativa visual del *opening*

- Aplicar recursos musicales y técnicas de música cinematográfica en la creación del tema de apertura del anime *Fullmetal Alchemist* para intensificar su conexión narrativa y emocional.

1.5 Preguntas de Investigación

- ¿Cuáles son los recursos musicales y técnicas de música de cine más adecuadas para la creación de la composición del opening?
- ¿Cuáles son los recursos musicales y técnicas de música de cine más adecuadas para la creación de la composición del *opening*?
- ¿Cómo implementar eficazmente los recursos y técnicas musicales seleccionadas en el proceso creativo para la composición del *opening*?

1.6 Marco Conceptual – Fundamentación teórica

1.6.1 Composición musical

En la página de la Universidad Amerike de la ciudad de México señalan que “la composición musical es la creación de una pieza de música que consiste en la combinación de los elementos de la música y sus partes” (Universidad Amerike, 2019). En todo este proceso de creación se ven involucrados elementos musicales tales como melodía, armonía, ritmo, textura, timbre, entre otros, en donde se busca crear una obra con sentido musical, coherencia y fluidez.

1.6.2 Musicalización

Zambrano (2022) menciona el concepto del termino musicalización como “un proceso compositivo musical para un argumento narrativo visual o audiovisual, sea este una serie de televisión, película, videojuego, u obra de teatro”

1.6.3 Fullmetal alchemist

Fullmetal Alchemist es una serie de manga y anime creada por Hiromu Arakawa que narra la historia de los hermanos Edward y Alphonse Elric, alquimistas que recurrieron a la alquimia prohibida para intentar devolver la vida a su madre. La trama, profundamente elaborada, combina acción, filosofía y dilemas éticos, abordando temas como el sacrificio, la ambición y las consecuencias de desafiar las leyes de la naturaleza. (Piñeiro, 2021)

1.6.4 Música para Audiovisuales

La música para audiovisuales refuerza la narrativa y genera emociones, influyendo en la percepción del espectador de manera sutil pero efectiva. Según Guzmán (2021), “de todos los elementos que conforman el audiovisual, es posiblemente la música quien establece una conexión más directa con la audiencia, pues actúa de forma misteriosa en el subconsciente del espectador”

1.6.5 Música para anime

Loza (2022) explica que, en el campo de la producción de anime, la creación de una banda sonora está fuertemente influenciada por su calidad narrativa, su capacidad de interactuar con las imágenes y contribuir a la construcción de una historia. Por este motivo, el diseño de la banda sonora se adapta mejor a las necesidades e interpretación del guion, que, para los estándares cinematográficos, es una narración audiovisual asistida por ordenador y el primer medio de organizar la narrativa.

1.6.6 Música extradiegética

Según Caballero (2022) “La música extradiegética o música incidental es la banda sonora original del compositor utilizada para enfatizar determinados acontecimientos que tienen lugar en la pantalla”. En el caso del *opening* en un anime, es música que no pertenece al mundo interno de los personajes, sino que actúa como una introducción musical independiente que prepara emocionalmente al espectador para la historia. Por esta razón, aunque comparte características con la música incidental, no se considera estrictamente parte de la banda sonora.

1.6.7 La narrativa musical-visual

La narrativa musical-visual es la fusión de la música y la imagen para contar una historia, evocar emociones o crear una experiencia sensorial inmersiva. Se manifiesta en videoclips, cine, teatro, conciertos y videojuegos, donde el ritmo, la armonía y la letra interactúan con elementos visuales como luces, colores, movimientos y simbolismos. La sincronización entre sonido e imagen puede reforzar el mensaje de la música o interpretarlo de manera abstracta, generando nuevas capas de significado. A través de la edición rítmica, efectos visuales y metáforas, esta narrativa potencia el impacto emocional y artístico de una obra, transformando la percepción del espectador.

1.6.8 Recursos técnicos y compositivos utilizados en la música de cine

1.6.8.1 Sincronización

La sincronización se trata de coordinar con exactitud un evento musical o sonoro con un fotograma en particular de la imagen. Es por eso que la composición suele estar estrechamente vinculada a este proceso.

1.6.8.2 Tempo Track o Click Track

Lara (2017) asegura que “el click track actúa como guía de tempo que el director y los músicos siguen durante la sesión de grabación. Por lo general, el metrónomo se marca en FPM para facilitar la sincronización con la imagen. En general, el click track se configura en FPM para lograr una sincronización más sencilla con el material visual”

1.6.8.3 Leitmotiv

Es una técnica musical que actúa como una especie de marca registrada, permitiendo reconocer figuras, sentimientos y símbolos, inseparablemente unido a la representación simbólica del drama musical y concebido para elevar el acontecer escénico a una esfera metafísica significativa. (Hanns, 2005).

Gráfico 1. Leitmotiv de la composición inédita del opening, representa el inicio de un conflicto.



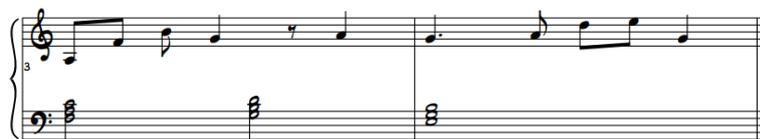
1.6.9 Textura musical

Vergara (2021) describe que “la textura musical se refiere a cómo los diferentes materiales melódicos, rítmicos y armónicos se combinan en una obra, definiendo así la característica sonora de una pieza”

1.6.9.1 Textura homofónica

En la música homofónica, se distingue una línea melódica principal, mientras que las demás partes actúan como soporte armónico para acompañarla.

Gráfico 2. Melodía y Acompañamiento



Fuente: Elaboración propia

1.6.9.2 Textura polifónica

La polifonía es una melodía compuesta por varias líneas independientes, donde cada una mantiene su propio interés melódico, pero juntas crean una textura rica y armónicamente coherente.

Gráfico 3. Polifonía



Fuente: Emilia Mroz(2020)

1.6.10 Recursos Musicales

1.6.10.1 Técnicas de arreglos

1.6.10.1.1 Unísono

“El unísono es una técnica de orquestación que consiste en orquestar a la misma altura dos o más voces, añadiendo un efecto de peso a la línea melódica” (Zambrano, 2022)

Gráfico 4. Orquestación en unísono.



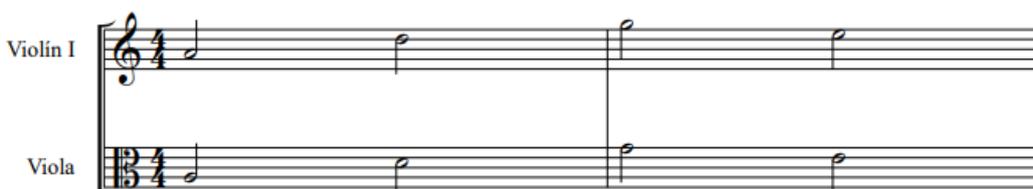
The image shows a musical score for Violin and Viola in 4/4 time. The Violin part is written on a treble clef staff, and the Viola part is written on a bass clef staff. Both parts play the same melody in unisono. The melody consists of a quarter note G4, a quarter note A4, a quarter note B4, and a half note C5. The notes are: Violin: G4, A4, B4, C5; Viola: G4, A4, B4, C5.

Fuente: Elaboración propia

1.6.10.1.2 Octava

Es una técnica de orquestación que consiste en interpretar dos voces separadas por intervalos de octavas, ya sea de forma ascendente o descendente, para reforzar la melodía y crear una textura sonora más rica.

Gráfico 5. Orquestación a octavas



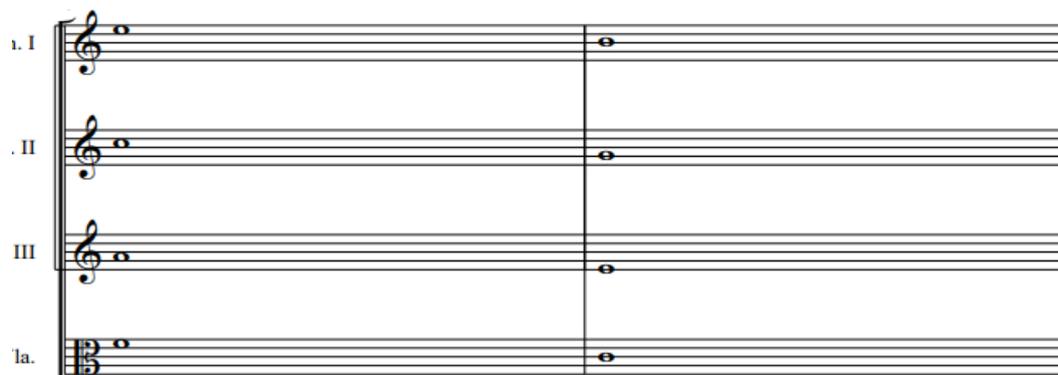
The image shows a musical score for Violin I and Viola in 4/4 time. The Violin I part is written on a treble clef staff, and the Viola part is written on a bass clef staff. The Violin I part plays a melody of a quarter note G4, a quarter note A4, a quarter note B4, and a half note C5. The Viola part plays the same melody an octave lower: a quarter note G3, a quarter note A3, a quarter note B3, and a half note C4.

Fuente: Elaboración propia

1.6.10.1.3 Four way close

Es una *técnica* de orquestación que consiste en usar cuatro notas con intervalos menores a una octava, puede estar conformado tanto por notas del acorde como tensiones disponibles . También se emplea en música clásica y contemporánea para crear densidad armónica y generar una sensación de proximidad entre las voces. Este recurso es ideal para pasajes en los que se busca un equilibrio entre claridad y complejidad armónica.

Gráfico 6. Four way close en cuatro instrumentos



Fuente: Elaboración Propia

1.6.10.1.4 Drop2

“Esta técnica consiste en cambiar la disposición de las notas de un acorde cerrado (four-way close) a un acorde abierto, para lograr esto tenemos que desplazar la segunda voz de arriba hacia abajo una octava.” (Añazco, 2018). Este recurso es ampliamente utilizado para crear una mayor separación entre las voces, logrando un sonido más amplio y menos denso

Gráfico 7. Drop 2 en cuatro instrumentos



Fuente: Elaboración propia

1.6.10.1.5 Drop 2 + 4

Es una técnica de voicing donde se bajan la segunda y la cuarta voz más alta de un acorde una octava. usado en usado en música moderna, arreglos orquestales y armonización de secciones de viento y cuerdas.

1.6.10.1.6 Shell voicing

“Se trata de voicings de dos o tres notas que representan los sonidos principales de un acorde, como la 3ª y la 7ª”. (Guitar Lions, 2019). Este tipo de disposición es ideal para simplificar el acompañamiento armónico manteniendo su esencia

Gráfico 8. Shell voicing en tres instrumentos



The image shows a musical score for three instruments, labeled I, II, and III. The score is written in treble clef and consists of two measures. In the first measure, instrument I plays a whole note G4 (marked with a 7), instrument II plays a whole note B3, and instrument III plays a whole note D3. In the second measure, instrument I plays a whole note G4, instrument II plays a whole note B3, and instrument III plays a whole note D3. The notes are spaced out to create a shell voicing.

Fuente: Elaboración propia

1.6.10.1.7 Arpeggios

El arpeggio es una técnica de tocar acordes en la que los sonidos no se producen simultáneamente, sino secuencialmente, uno tras otro. (Amped Studio, 2021).

Gráfico 9. Melodía armonizada con arpeggios



The image shows a musical score for three instruments, labeled I, II, and III. The score is written in treble clef and consists of two measures. In the first measure, instrument I plays a whole note G4, instrument II plays a whole note B3, and instrument III plays a whole note D3. In the second measure, instrument I plays a whole note G4, instrument II plays a whole note B3, and instrument III plays a whole note D3. The notes are played sequentially in each instrument, creating an arpeggiated effect.

Fuente: Elaboración propia

1.6.10.2 Recursos Armónicos

1.6.10.2.1 Sustituto tritonal

Un acorde sustituto tritonal es un dominante alternativo ubicado a tres tonos del acorde original. Herrera (1995), asegura que la diferencia entre un acorde dominante común

y un dominante sustituto es que la fundamental resuelve por cuarta ascendente o quita descendente y en el otro por semitono.

Gráfico 10. Sustituto tritonal

1.6.10.2.2 Patrones disminuidos

Los patrones disminuidos son secuencias musicales basadas en acordes o escalas disminuidas. Su estructura simétrica se construye mediante intervalos menores (terceras menores o tonos enteros). Se utilizan para crear tensión, color armónico y resolver hacia acordes más estables.

Gráfico 11. Patrón disminuido

1.6.10.2.3 Acordes invertidos

Son aquellos en los que el bajo (nota más grave) no es la tónica, sino otra nota del acorde. Esto crea diferentes colores y efectos armónicos en la progresión.

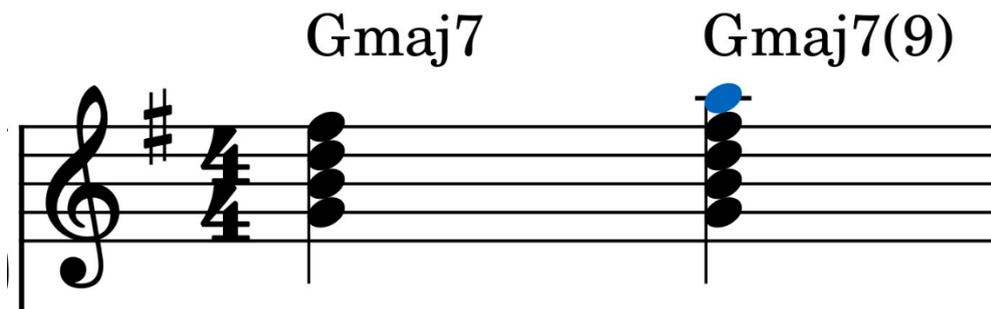
Gráfico 12. Acordes invertidos



1.6.10.2.4 Acordes extendidos

Los acordes extendidos son aquellos que agregan notas más allá de la séptima en su estructura, como la novena (9), oncena (11) y trecena (13).

Gráfico 13. Acordes extendidos



1.6.10.2.5 Modulación tonal

Parafraseando a Herrera (1995), la modulación tonal es el cambio de una tonalidad a otra se describe como un desplazamiento del centro tonal, el cual puede lograrse mediante la armonía, la melodía o una combinación de ambas.

Gráfico 14. Ejemplo de modulación tonal



Se utiliza para generar variación armónica y crear mayor interés en las progresiones.

1.6.10.3 Recursos Rítmicos

1.6.10.3.1 Síncopa

Es un desplazamiento rítmico donde los acentos se colocan en partes del compás que normalmente no están acentuadas

Gráfico 15. Melodía asincopada



Fuente: Elaboración propia

1.6.10.3.2 Stop times

El Stop Time es una técnica musical en la que se detiene momentáneamente el ritmo de fondo de una pieza, dejando espacio para que la melodía o frases importantes sobresalgan en los silencios.

1.6.10.3.3 Modulación métrica

Según Vazquez (2006) citado por Benavides (2018) describe que:

La modulación métrica consiste en cambiar el tempo haciendo la figura en el primer beat (pulso) sea diferente a la del pulso original, causando un desplazamiento rítmico en las figuras. Así, se tocarían más, o menos, notas en un compás, y estas se podrían usar como cambios progresivos sin alterar la métrica original

1.6.10.3.4 Kick over time

Es una expresión usada para señalar acentos rítmicos sobre la ejecución de un ritmo, también menciona que “estos se tocan en un tambor o platillo a elección del músico” (Deozema, 1986) citado por (Orozco, 2021).

1.6.11 Herramientas tecnológicas para la creación musical.

1.6.11.1 DAW

Un DAW es un software donde se graba, edita, mezcla y produce música, permitiendo trabajar con pistas de audio y MIDI. Además, facilita la aplicación de efectos, automatización de parámetros y manipulación del sonido en tiempo real.

1.6.11.2 Librerías virtuales

Las librerías virtuales son colecciones de sonidos e instrumentos digitales diseñados para ser utilizados en producción musical dentro de una DAW. Contienen muestras grabadas en alta calidad de instrumentos reales o sintetizados, organizadas en diferentes articulaciones y capas de expresión.

1.6.11.3 Elementos Clave de la Expresión Musical en MIDI

Según Fernández (2020) existen varios parámetros que puede ayudar a humanizar un instrumento midi.

- **Velocidad (Velocity)**

La velocidad MIDI (velocity) determina la intensidad con la que se toca cada nota y afecta tanto el volumen como el timbre del sonido en muchos instrumentos virtuales. Para evitar que todas las notas suenen con la misma intensidad y hagan que la interpretación parezca mecánica, es fundamental variar la velocidad en cada nota.

- **Automatización para Mayor Dinámica**

En una interpretación real, el volumen y el carácter de un sonido cambian constantemente en función de la emoción y la intención del músico. En producción MIDI, esto se puede replicar mediante automatización, creando curvas de volumen, modulación y filtro a lo largo del tiempo.

- **Layering**

Consiste en superponer múltiples capas de sonidos o instrumentos para lograr una textura más rica, completa y expresiva.

1.6.11.4 Mezcla

La mezcla es el arte de ensamblar múltiples sonidos en una única experiencia auditiva coherente. Se trata de encontrar el balance adecuado entre frecuencias, dinámica y espacialidad para que la música tenga impacto y claridad. (Owsinski, 2022)

CAPITULO II DISEÑO METODOLÓGICO

El proyecto actual es una Investigación-Creación que consiste en recopilar información de diversas fuentes, como autores, tesis, libros. Este material se utiliza como base para desarrollar un producto original, integrando únicamente algunos elementos previamente existentes.

2.1. Enfoque de la Investigación

Esta investigación tiene un enfoque cualitativo, ya que se hace uso de aspectos subjetivos del autor utilizando información de libros, tesis y artículos sobre técnicas de música para cine y recursos musicales. Además, busca que estos recursos sean útiles para la creación de una composición original destinada a ser el primer opening del anime *Fullmetal Alchemist*, explorando su aplicación creativa en este contexto específico.

2.2 Alcance

El alcance de este trabajo de investigación es de tipo descriptivo porque facilita la observación, interpretación y aplicación de la información previamente recopilada. Esto permite analizar a profundidad las características de los recursos musicales y su potencial para adaptarse a la creación de un opening que capture la esencia y narrativa del anime *Fullmetal Alchemist*.

2.3. Instrumentos de Recolección de Datos

La presente investigación se valió de los siguientes instrumentos de recopilación de datos:

2

2.3.1 Análisis de Documentos

Con el objetivo de recolectar los datos necesarios para la creación de una composición musical destinada al primer opening del anime *Fullmetal Alchemist*, se realizó un estudio y análisis de información obtenida de documentos digitales, como libros de

composición y orquestación, tesis de grado y pregrado, artículos científicos y páginas web.

2.3.2 Análisis Argumental y Narrativo

Según Cortés (2008) citado por (Sagñay, 2022), para realizar una buena composición hay que elaborar un previo estudio de la escena, se debe estudiar muy bien el argumento y realizar preguntas que puedan ayudar a tener una mejor comprensión de la historia.

Este proceso permite que la música no solo acompañe la imagen, sino que refuerce la narrativa y potencie la experiencia emocional del espectador.

Elementos clave a considerar en el análisis

1. Elementos visuales

- ¿La escena es estática o tiene mucho movimiento?
- ¿Cómo influye el ritmo visual en la música?

2. Personajes y emociones

- ¿Quiénes participan en la escena y qué rol tienen en la historia?
- ¿Cómo se sienten en ese momento? ¿Hay algún cambio emocional importante?
- ¿La música debe reflejar el estado emocional del personaje o contrastarlo?

3. Relación entre la música y la imagen

- ¿Se debe enfatizar alguna acción específica con cambios en la música?
- ¿Qué instrumentos o timbres pueden reflejar mejor la atmósfera de la escena?

4. Lista de emociones y características psicológicas

- ¿Cuáles son las emociones predominantes en la escena? (alegría, tristeza, tensión, esperanza)
- ¿El personaje tiene una evolución emocional en esta parte de la historia?

5. Dinámica y estilo de la música

- ¿El tempo debe ser rápido o lento según la acción?
- ¿Se necesita una melodía destacada o una ambientación sutil?
- ¿La música debe generar impacto o ser casi imperceptible?

2.4 Análisis de Resultados

2.4.1 Análisis de Documentos

El trabajo de titulación de David Lara, titulado “Elaboración de un manual guía para composición de música incidental con un enfoque general en los procesos del Film scoring aplicados en la musicalización de dos cortometrajes nacionales” (2017), recopiló valiosos recursos técnicos sobre la creación de música para cine, enfocados en lograr una sincronización precisa entre la música y la imagen, tales como:

- Sincronización Tempo Track
- Click Track

En el libro “El cine y la música” de Theodor Hanns (2005) abarca un sinnúmero de recursos técnicos y musicales que están ligados o son intrínsecos a la creación de música para cine. Varios de estos recursos son:

- Leitmotiv
- Motivo temático
- Sincronización precisa

También resultó muy útil recopilar información sobre teoría musical en sitios web como Emastered y la escuela en línea de guitarra Guitar Lions. Estas plataformas proporcionaron datos y conceptos relevantes y valiosos, tales como:

- Shell voicing
- Four way close
- Drop2
- Texturas musicales

En el ámbito rítmico, se tomó como referencia una tesis de grado de la Universidad de las Américas, centrada en las modulaciones métricas y diversos recursos relacionados con el ritmo. Este trabajo, elaborado por Raúl Benavides, lleva por título “Análisis de las modulaciones métricas de la negra con punto y tresillo de negra en la batería en tres estándares de jazz arreglados por Wynton Marsalis, Aplicado en otros tres estándares con arreglos inéditos” (Benavides, 2018). Los recursos utilizados a partir de este trabajo fueron:

- Stop times
- Modulación métrica
- Kick over time

2.4.2 Análisis Argumental y Narrativo

Se realizó un análisis exhaustivo de las imágenes que componen el opening, pues si bien, existe una conexión emocional y temática, no hay una continuidad lineal en la narrativa de las imágenes. Es por esta razón, es fundamental enfocarse en lo visual, pues gracias a este análisis surge la elección de los recursos musicales que mejor se alineen con el resultado del estudio argumental y narrativo.

Tabla 2. Resultado del análisis argumental y narrativo

Descripción de la Escena	Elementos Visuales	Elementos Narrativos	Relación con la Música	Símbolos/Temas	Marca de Tiempo
Edward y Alphonse jugando en un campo soleado durante su infancia.	Colores cálidos, naturaleza tranquila, expresiones felices.	Introduce la inocencia y felicidad previa a la tragedia que cambiará sus vidas.	La música comienza con una melodía suave y melancólica, evocando tranquilidad y nostalgia.	Inocencia, hermandad, paz.	0:00 - 0:11

Edward y Alphonse realizan la transmutación humana, seguida de una explosión de energía.	Círculos de transmutación brillando, expresiones de ansiedad y determinación.	Representa el momento clave en el que intentan revivir a su madre, rompiendo las leyes de la alquimia.	Cambio abrupto a tonos más intensos, reforzando la tensión y el peligro de sus acciones.	Ambición, error, tragedia.	0:12 - 0:22
Escenas de los hermanos enfrentando las consecuencias de la transmutación: Edward pierde su brazo y pierna; Alphonse, su cuerpo.	Imágenes sombrías, sangre, desesperación; el alma de Alphonse unida a una armadura.	Destaca el costo de sus acciones y establece su motivación principal: recuperar lo perdido.	La música se vuelve más dramática y urgente, reflejando el sufrimiento y la gravedad del momento.	Consecuencia, pérdida, sacrificio.	0:23 - 0:33
Aparición de los homúnculos (Lujuria, envidia, gula), con un enfoque oscuro y siniestro.	Imágenes sombrías, expresiones maliciosas, entornos oscuros.	Introduce a los principales antagonistas, simbolizando el peligro y los desafíos por venir.	La música adquiere tonos menores y más inquietantes, enfatizando el misterio y la amenaza.	Maldad, antagonismo, misterio.	0:34 - 0:55
Edward y Alphonse viajando juntos por diversos paisajes, mostrando su hermandad y crecimiento.	Planos abiertos de montañas, desiertos, y caminos; los hermanos caminando con determinación.	Refuerza su unión inquebrantable y su compromiso con su búsqueda.	La música se eleva con un tono esperanzador, sincronizándose con la sensación de avance y resiliencia.	Perseverancia, hermandad, esperanza.	0:56 - 1:08
Secuencias de combate dinámicas: Edward usando alquimia y Alphonse luchando con fuerza.	Escenas rápidas con efectos de alquimia, explosiones y movimientos fluidos.	Muestra su habilidad y determinación frente a los desafíos físicos y emocionales	Ritmo acelerado en la música, acompañando la intensidad de las escenas de acción.	Lucha, habilidad, superación.	1:09 - 1:20

Edward y Alphonse enfrentando desafíos juntos, concluyendo con ambos caminando hacia el horizonte.	Los hermanos apoyándose mutuamente; atardecer con tonos cálidos, simbolizando esperanza y futuro.	Cierra el opening con una nota de resiliencia y determinación, destacando su unión frente a las adversidades	La música alcanza un clímax emocional, terminando en una nota poderosa y esperanzadora	Unidad, esperanza, resiliencia.	1:21 - 1:30
--	---	--	--	---------------------------------	-------------

Fuente: Elaboración propia

CAPÍTULO III LA PROPUESTA

3.1. Título de la propuesta

“Fuerza y Voluntad”

3.2. Presentación y descripción

Esta composición, destinada a funcionar como el primer *opening* del anime *Fullmetal Alchemist*, contiene una variedad de texturas que buscan una conexión con las imágenes.

Cuenta con tres secciones: Intro, A, B, A, C y el *Ending*, está en la tonalidad de C# menor.

En la primera sección, las imágenes muestran la infancia de los protagonistas y el inicio de su historia, en un ambiente cálido y natural. Por esta razón, se emplea una textura homofónica, con melodía y acompañamiento, este último interpretado por la sección de cuerdas, transmitiendo una sensación nostálgica. A medida que avanza el ritmo de las escenas, se incorporan más instrumentos, como la batería, aunque se mantiene la ligereza del acompañamiento en la sección de cuerdas. En la parte armónica de esta misma sección, se introduce un acorde disminuido que anticipa la llegada de emociones más densas, mientras la textura evoluciona progresivamente hacia una estructura polifónica.

En la parte A, se presenta el inicio del conflicto en la trama. Se introduce un leitmotiv, que simboliza la fuerza del protagonista y su voluntad de lucha, con una textura completamente polifónica y el uso de octavas y unísonos para crear un mayor contraste entre la melodía principal y la sección de cuerdas.

La parte B representa el momento más oscuro y denso de la canción, donde se muestra la pérdida de seres queridos de los protagonistas y la aparición de los villanos. En esta sección, hay una modulación métrica junto con el uso del modo Locrio. El

leitmotiv reaparece como símbolo de valentía y resistencia, retomando la estructura de la parte A.

La parte C introduce variedad rítmica, comenzando con un stop time y modificando el ritmo del bajo, que pasa a ejecutar octavas en corcheas, aportando una sensación de movimiento a toda la obra.

En la última sección de la canción, se busca alcanzar un clímax, por lo que se realiza una modulación tonal por movimiento de cuarta, utilizando el dominante sustituto de la nueva tonalidad e incorporando un patrón disminuido.

3.2.1. Guion Musical

Tabla 3. Guión

Guión Musical								
Sección	Fragmentos	Título	Descripción	Setimiento	Recurso	Instrumento	Comienzo	Final
INTRO	1	La familia del protagonista Edward Elic	Se muestra al protagonista junto con toda su familia y un circulo de trasmutación dando a entender que la alquimia estará en toda esta historia	Inocencia, hermandad, paz.	Four way close, Drop 2, drop 2+ 4, Acordes Invertidos, Acordes Extendidos, Acorde Disminuido	Guitarra Electrica 1, Bajo Electrico, Violin, Viola, Chelo, Piano	0:00	0:12
	2	Partir con el peso de la ausencia	El inicio de las llamas muestra el principio de la aventura de los hermanos Elic que tendrán que vivir despues de la muerte de su madre	Error, tragedia, Resiliencia	Apergios, Shell Voincing, Four way Close, Acordes Invertidos, Drop 2	Guitarra Electrica 1, Bajo Electrico, Violin, Viola, Chelo, Piano, Bateria	0:13	0:27
A	3	El inicio de la lucha	Se enfatiza la ausencia de su padre y la búsqueda incansable de su anhelo.	Determinación, pérdida, Desamparo.	Drop 2, Unisonos, Arpegios, octavas, Leitmotiv	Guitarra Electrica 1, Guitarra Electrica 2, Bajo Electrico, Violin, Viola, Chelo, Piano, Bateria	0:28	0:37
A'	4	El Hermano que siempre estará con él	Alphonse, el hermano de Edward también es parte de la lucha incansable de su hermano Edward	Hermandad, Esfuerzo, Inquebrantable	Drop 2, Unisonos, Arpegios, Acordes Extendidos, octavas, Leitmotiv	Guitarra Electrica 1, Guitarra Electrica 2, Bajo Electrico, Violin, Viola, Chelo, Piano, Bateria	0:37	0:45
B	5	El momento más cruel y desesperante	Edward pierde parte de su cuerpo, mientras que su hermano lo pierde por completo. En su camino, se enfrentan a enemigos crueles	Agonía, desespero, maldad.	Escala locria, drop 2, Octavas, modulación métrica	Guitarra Electrica 1, Bajo Electrico, Violin, Viola, Chelo, Piano, Bateria	0:46	0:59
A	6	Lucha frente a los enemigos	Los hermanos luchan contra los enemigos	Lucha, habilidad, superación.	Drop 2, Unisonos, Arpegios, Acordes Extendidos, octavas, Leitmotiv	Guitarra Electrica 1, Guitarra Electrica 2, Bajo Electrico, Violin, Viola, Chelo, Piano, Bateria	1:00	1:08
C	7	La aparición de Scar (cicatriz)	La llegada de Scar introduce un vengador implacable, cuya lucha contra los alquimistas estatales oculta un profundo conflicto interno.	Misterio, Justicia, Determinación	Stop time, Kicks Over time, Octavas, Unisonos, Acorde, Sustituto tritonal, Acordes extendidos, leitmotiv	Guitarra Electrica 1, Guitarra Electrica 2, Bajo Electrico, Violin, Viola, Chelo, Piano, Bateria	1:09	1:20
Ending	7	El final de la batalla	Edward demuestra su valentía y fuerza al enfrentarse a los Homúnculos, alcanzando el clímax de la historia con intensos combates	Superación, Épico, Final	Modulación Tonal, Arpegios, Octavas, Unisonos, Acorde disminuido, Acordes extendidos.	Guitarra Electrica 1, Guitarra Electrica 2, Bajo Electrico, Violin, Viola, Chelo, Piano, Bateria	1:21	1:30

3.2.2. Instrumentación

Tabla 4. Instrumentación

Instrumentación	
Sección de Cuerdas	Sección Rítmica
Violín	Guitarra eléctrica 1
Viola	Guitarra Eléctrica 2
Chelo	Piano
	Bajo
	Batería

3.3. Análisis de la Composición

Leitmotivs

Leitmotiv Principal

Este leitmotiv simboliza la fuerza del protagonista y su voluntad de lucha dando el nombre a la composición, “Fuerza y Voluntad”

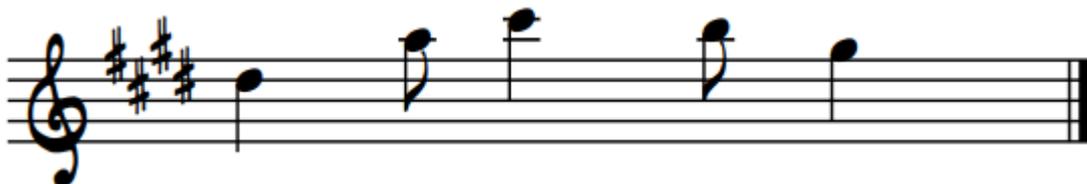
Gráfico 11. Leitmotiv Principal



Leitmotiv de Scar

El leitmotiv de Scar (Cicatriz) es Personaje controvertido en el anime, el sonido de su sed de venganza, una mezcla de rabia, dolor y justicia a su manera

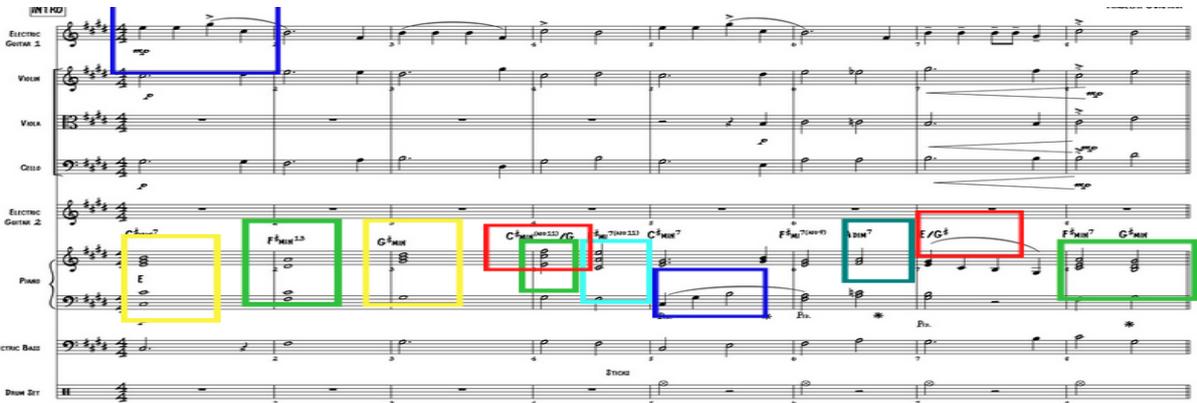
Gráfico 12. Leitmotiv de Scar



3.3.1. Análisis por secciones

Para la elaboración de la obra se dividió, esquematizó y se analizó por secciones, incluyendo alguna de ellas que fue dividida por fragmentos, las escenas del primer *opening* del anime *fullmetal Alchemist* todo esto para un correcto análisis de estructura de la composición.

Tabla 5. INTRO - La familia del protagonista Edward Elric (fragmento 1 y 2)

<p>INTRO - La familia del protagonista Edward Elric (fragmento 1 y 2)</p>	 <p>Del minutos 0:00 a 0:27</p>
<p>Tonalidad: C# menor Métrica: 4/4 Tempo: 140 bpm Recurso melódico: Arpeggio Recurso Arreglistico: Four way close, Drop 2, Drop2+4, Shell Voicing Recurso Armónico: Acorde Extendido, Acorde Invertido, Acorde disminuido Textura: Homofónica</p>	<p>Fragmento 1</p>  <p>Fragmento 2</p>

This musical score features six staves: Gtr. 1, Viol., Vla., Vc., Piano (Pno.), and E.B. (Double Bass). The Piano part includes harmonic annotations above the staff: C[♯]MIN⁷, F[♯]MIN⁷, E/G[♯], C[♯]MIN¹¹/G[♯], F[♯]MIN⁷, D[♯]MIN⁷, F[♯]MIN¹², E/G[♯], and C[♯]MIN⁷. Colored boxes highlight specific musical elements: a yellow box around the F[♯]MIN⁷ chord, a blue box around the E/G[♯] chord and its corresponding bass line, a pink box around the C[♯]MIN¹¹/G[♯] chord, and a red box around the E/G[♯] chord. The score includes various musical notations such as dynamics (mp, mf), articulation (accents), and slurs.

Tabla 6. Parte A – El inicio de la lucha (fragmento 3 y 4)

<p>Parte A – El inicio de la lucha (fragmento 3 y 4)</p>	 <p style="text-align: center;"><i>Del minuto 0:28 a 0:45</i></p>
<p>Tonalidad: C# menor Métrica: 4/4 Tempo: 140 bpm Recurso melódico: Leitmotiv, Arpeggio Recurso Arreglistico: Octava, Drop 2, Recurso armónico: Acorde Extendido Textura: Polifónica</p>	<p>Fragmento 3</p>  <p>Fragmento 4</p>

Parte B – El momento más cruel y desesperante

Tonalidad: C# menor

Métrica: 4/4

Tempo: 70 bpm

Recurso melódico: Arpeggio,

Modo Iocrio

Recurso Arreglistico: Octava,

Drop 2, Four way close,

Recurso rítmico: Modulación

Métrica de 140bpm a 70 bpm,

Kicks over time

Textura: Polifónica



Del minuto 0:46 a 0:59

Tabla 7. Parte A – Lucha frente a los enemigos

<p>Parte A – Lucha frente a los enemigos</p>	  <p>Del minuto 1:00 a 1:08</p>
<p>Tonalidad: C# menor Métrica: 4/4 Tempo: 140 bpm Recurso melódico: Leitmotiv, Arpeggio Recurso Arreglistico: Octava, Drop 2, unísono Textura: Polifónica</p>	

Parte C: La aparición de Scar.

Tonalidad: C# menor

Métrica: 4/4

Tempo: 140 bpm

Recurso melódico: Leitmotiv,
Arpeggio

Recurso Arreglistico: Octava,
unísono

Recurso armónico: Acorde
sustituto, Acorde Extendido



Del minuto 1:09 a 1:19

Ending: El final de la batalla

Tonalidad: A mayor

Métrica: 4/4

Tempo: 140 bpm

Recurso Arreglistico: Octava,
Drop 2, unísono

Recurso armónico: Acorde

Disminuido, Acorde Invertido,

Modulación tonal



Del minuto 1:20 a 1:30

ENDING

The musical score is presented on eight staves. The first staff is a vocal line with lyrics. The second and third staves are vocal lines. The fourth staff is a piano accompaniment line. The fifth and sixth staves are piano accompaniment lines. The seventh staff shows chord progressions: D/A, B MIN, F# MIN, G DIM7, D/B, C# MIN7, and C MIN. The eighth staff is a bass line. The score is annotated with several colored boxes: a purple box on the first staff, a red box on the second and third staves, a blue box on the fourth staff, a yellow box on the fifth and sixth staves, and a green box on the seventh staff. The word 'ENDING' is written at the top left of the score.

CONCLUSIONES

En conclusión, esta investigación permitió profundizar en los recursos técnicos utilizados en la música para cine y cómo se pueden aplicar en la composición de obras audiovisuales, específicamente en el primer opening del anime *Fullmetal Alchemist*. También, se logró estudiar la importancia de la sincronización musical-visual, destacando los elementos sonoros que refuerzan la narrativa y la emoción de la obra. En cuanto al uso de recursos musicales, la instrumentación dinámica y la estructura musical del opening contribuyeron a generar un impacto narrativo significativo, similar a los principios aplicados en la música incidental para cine. Asimismo, se identificaron motivos melódicos y técnicas de orquestación que fortalecen la identidad sonora de la obra, evidenciando la relación entre la composición musical y el desarrollo de la trama. Durante el proceso, se analizó cómo la estructura del opening sigue un desarrollo progresivo que enfatiza los momentos clave de las escenas, empleando recursos como progresiones armónicas evocadoras, una sección de cuerdas emotiva, cambios de tempo y variaciones en la intensidad musical para generar tensión y resolución. Estos aspectos reflejan la convergencia entre la música para cine y la música en el anime, demostrando la importancia de la música como elemento narrativo en medios audiovisuales.

Además, la composición musical desarrollada en este estudio permitió mejorar el opening al reforzar su impacto emocional y narrativo. A través de una instrumentación más expresiva, ajustes en la dinámica y una mayor cohesión entre la música y la imagen, se logró resaltar momentos clave y enfatizar el desarrollo dramático de la secuencia. Este ejercicio práctico no solo validó la efectividad de las técnicas estudiadas, sino que también demostró cómo la música puede potenciar la inmersión del espectador y fortalecer la identidad audiovisual de la obra.

Finalmente, se logró aplicar satisfactoriamente los conocimientos adquiridos en la investigación para comprender y recrear las técnicas utilizadas en el opening de *Fullmetal Alchemist*, lo que permitió un acercamiento práctico a la composición de música para imagen. De esta manera, se obtuvo un análisis detallado que resalta la función de la música en la construcción de identidad y emoción dentro de la obra audiovisual

RECOMENDACIONES

Se recomienda a los estudiantes de música y compositores interesados en la música para audiovisuales, profundizar en el estudio de las composiciones para secuencias de música de apertura (*openings*) en distintos formatos, como anime, series y películas, con el fin de comprender cómo la música introduce y refuerza la identidad narrativa y estética de la obra.

También es fundamental desarrollar la habilidad de traducir conceptos visuales en recursos sonoros efectivos, ya que esto juega un papel clave en la creación musical dentro de este campo. Experimentar con diferentes timbres, dinámicas y texturas ayudará a encontrar la mejor manera de plasmar la esencia de la obra en la música. La combinación entre imagen y sonido debe ser orgánica y significativa, logrando que la música no solo acompañe la animación, sino que también cuente una historia propia dentro de la narrativa audiovisual.

REFERENCIAS

- Ruiz Antón, V. (2023). *Quaderns de cine: La música para el audiovisual*. Alicante: Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes.
- Amped Studio. (2021). *Amped Studio*. Obtenido de ¿Qué es un arpeggio?: <https://ampedstudio.com/es/que-es-un-arpeggio/>
- Añazco, J. L. (2018). *Creación de una composición inédita en formato Trío de Jazz mediante la aplicación de los recursos armónicos, melódicos y rítmicos característicos de Bill Evans*. Universidad Católica de Santiago de Guayaquil, Facultad de artes y Humanidades, Guayaquil.
- Ávila Santos, D. C. (2017). *Arreglo musical de un Pasillo ecuatoriano en formato de quinteto vocal*. Tesis de grado, Universidad Católica de Santiago de Guayaquil, Facultad de artes y humanidades, Guayaquil.
- Benavides, R. J. (2018). *Destruyendo la negra: Analisis de las modulaciones métricas de la negra con punto y tresillo de negra en la batería en tres estandares de jazz arreglados por Wynton Marsalis, Aplicado en otros tres estandares con arreglos inéditos*. Tesis de grado, Universidad de las Américas, Escuela de música, Quito.
- Bolaño, J. (2023). Diseño de sonido, musicalización, mezcla estereo y 5.1 del corto animado Extinta. *Tesis academica*. Universidad del Bosque, Bogotá.
- Caballero, A. (3 de Septiembre de 2022). *Muros de Absenta*. (A. P. Navas, Editor) Obtenido de Cuál es la diferencia entre música diegética y extradiegética: <https://murosdeabsenta.com/no-solo-musica/diferencia-entre-musica-diegetica-y-no-diegetica/>
- Duarte Loza, L. (13 al 16 de Septiembre de 2022). La banda sonora del animé: una historiofonía sonovisual. *In X Jornadas de Investigación en Disciplinas Artísticas y Proyectuales*, pág. 11. Obtenido de <https://acortar.link/qsE8GW>

- Fernández, M. (17 de junio de 2020). *Cómo humanizar en REAPER*. Obtenido de Archivo de video: https://www.youtube.com/watch?v=0ID-cYubymU&t=37s&ab_channel=MarceloFern%C3%A1ndez
- Guitar Lions. (2019). *Shell Chords*. Obtenido de Shell chords pases de guitarra jazz: <https://guitarlions.com/blog/post/64/shell-chords-shell-voicing/>
- Guzmán, R. (2021). Las funciones musivisuales de Una Historia feliz. *Fuera de Campo*, vol. 1, 72-81. Obtenido de <https://acortar.link/mbKVyS>
- Hanns, T. W. (2005). *El cine y la música*. (F. Montes, Trad.) Madrid: Fundamentos.
- Herrera Molina, F. (2024). *LA MÚSICA INCIDENTAL EN EL ANIME ONE PIECE*. Tesis de grado, UNIVERSIDAD DE CIENCIAS Y ARTES DE CHIAPAS, FACULTAD DE MÚSICA, Chiapas.
- Herrera, E. (1995). *Teoría musical y Armonía Moderna*. Barcelona: Antoni Bosch.
- Horno López, A. (s.f.). *Controversia sobre el origen del anime. Una nueva perspectiva sobre el primer dibujo animado japonés*. Con A de animación.
- Lara, T. D. (2017). *Elaboración de un manual guía para composición de música incidental con un enfoque general en los procesos del Film scoring aplicados en la musicalización de dos cortometrajes nacionales*. Tesis de grado, Universidad de las Americas, Escuela de música, Quito.
- Noboa Castillo, K. P. (2018). *Entre ángeles y demonios: Análisis musical e interpretativo de la incidencia del formato sinfónico en la banda épica aplicado a un recital final*. Tesis de grado, Universidad de las Américas, Escuela de Música, Quito.
- Orosco Morán, A. G. (2023). *Composición de dos temas inéditos del género J-pop con recursos musicales de los temas "Fuyu No Hanashi" de Centimilimental y "Yura Yura" de Hearts Grow*. Tesis de grado, Universidad Católica de Santiago de Guayaquil, Facultad de Artes y Humanidades.
- Orozco Campoverde, C. D. (2021). *Creación de un arreglo musical del tema ecuatoriano "Zamba Zamba" basado en los recursos musicales del tema*

- "Invocación" de Tony Succar.* Tesis de grado, Universidad Católica de Santiago de Guayaquil, Facultad de artes y Humanidades.
- Owsinski, B. (2022). *The Mixing Engineer's Handbook*. Burbank: Bobby Owsinski Media Group.
- Piñeiro, I. R. (12 de abril de 2021). *Fullmetal Alchemist la obra que nos hizo comprender lo que era un intercambio equivalente.* (sala de peligro) Obtenido de <https://www.saladepeligro.com/12341/fullmetal-alchemist-la-obra-que-nos-hizo-comprender-lo-que-era-un-intercambio-equivalente/>
- Sagñay, Á. E. (2022). *Musicalización de la batalla entre Dumbledore y Voldemort, de la película "Harry Potter y la orden del Fénix", aplicando recursos compositivos y técnicas.* Tesis de grado, Universidad Católica de Santiago de Guayaquil, Facultad de Artes y Humanidades, Guayaquil.
- Suárez Suárez, J. A., & Maruri Salvatierra, J. F. (2017). Musicalización del corto animado "Caminandes: Llama Drama" aplicando los recursos compositivos y orquestales de Gordon Goodwin y conceptos básicos del Film Scoring. (tesis universitaria). Universidad Católica de Santiago de Guayaquil, Guayaquil.
- Universidad Amerike. (2019). *¿Qué es la composición musical?* Mexico: Universidad Amerike. Obtenido de <https://amerike.edu.mx/que-es-la-composicion-musical/>
- Vergara, S. (16 de noviembre de 2021). *¿Qué es la textura en la música?* Obtenido de eMastered: <https://thehouzerecords.com/que-son-las-texturas-musicales-y-cuales-son-sus-tipos/>
- Yébenes, P. (2022). La influencia de la metrópolis futurista y la ciudad tecnologizada en el cine de animación japonés. Metrópolis de Rintarô como escenario de poder narrativo frenético y fascinante. *Fotocinema*, 20.
- Zambrano, V. (2022). *Creación de una composición para la escena tráiler "Toma de la Bastilla" del videojuego "Assassin's Creed Unity" en base al análisis de recursos melódicos y técnicas orquestales usados en el tema "The Night King" del compositor Ramin Djawadi.* Tesis de grado, Universidad Católica de Santiago de Guayaquil, Guayaquil.

ANEXOS

FUERZA Y VOLUNTAD

MABELYN GUAYARA

SCORE ROCK $\text{♩} = 140$

INTRO

The musical score is for the piece "FUERZA Y VOLUNTAD" by Mabelyn Guayara. It is a rock score in 4/4 time with a tempo of 140 beats per minute. The score is marked as an "INTRO" and includes parts for Electric Guitar 1, Violin, Viola, Cello, Electric Guitar 2, Piano, Electric Bass, and Drum Set. The key signature is one sharp (F#), and the time signature is 4/4. The score is divided into measures 1 through 4. Electric Guitar 1 plays a melodic line with a dynamic marking of *mp*. Violin and Cello play a harmonic line with a dynamic marking of *p*. Electric Guitar 2 provides a harmonic accompaniment with chords: C[♯]MIN⁷, F[♯]MIN¹³, G[♯]MIN, C[♯]MIN^(ADD 11)/G, and F[♯]MIN^{7(ADD 11)}. The Piano part is marked *p* and features a bass line with notes E and G. The Electric Bass and Drum Set parts are also present but do not have specific notes or dynamics indicated in this section.

The musical score is arranged in a system with the following parts and markings:

- E.Gtr. 1:** Treble clef, 5/4 time signature. Measures 5-10. Dynamics: *mf*.
- Vln.:** Treble clef. Measures 5-10. Dynamics: *mp*. Includes hairpins.
- Vla.:** Bass clef. Measures 5-10. Dynamics: *p*, *mp*. Includes hairpins.
- Vc.:** Bass clef. Measures 5-10. Dynamics: *mp*. Includes hairpins.
- E.Gtr. 2:** Treble clef. Measures 5-10. Chord symbols: $C^{\sharp}MIN^7$, $F^{\sharp}MIN^7(11b9)$, $A^{\sharp}MIN^7$, E/G^{\sharp} , $F^{\sharp}MIN^7$, $G^{\sharp}MIN$, $C^{\sharp}MIN^7$, $F^{\sharp}MIN^7$.
- Pno.:** Grand staff. Measures 5-10. Dynamics: *pp*, ** pp*, *pp*, ** pp*. Includes hairpins.
- E.B.:** Bass clef. Measures 5-10.
- D.S.:** Drum set. Measures 5-10. Marking: **STICKS**.

FUERZA Y VOLUNTAD

The musical score for 'FUERZA Y VOLUNTAD' page 3 consists of the following staves and parts:

- E.Gtr. 1:** Electric guitar 1, treble clef, 4/4 time. Measures 11-14. Notes: 11 (quarter), 12 (quarter), 13 (quarter), 14 (quarter). Includes a slur over measures 11-12 and another slur over measures 13-14.
- Vln.:** Violin, treble clef, 4/4 time. Measures 11-14. Notes: 11 (quarter), 12 (quarter), 13 (quarter), 14 (quarter).
- Vla.:** Viola, bass clef, 4/4 time. Measures 11-14. Notes: 11 (quarter), 12 (quarter), 13 (quarter), 14 (quarter).
- Vc.:** Violoncello, bass clef, 4/4 time. Measures 11-14. Notes: 11 (quarter), 12 (quarter), 13 (quarter), 14 (quarter).
- E.Gtr. 2:** Electric guitar 2, treble clef, 4/4 time. Measures 11-14. All rests.
- Pno.:** Piano, grand staff (treble and bass clefs), 4/4 time. Measures 11-14. Chords: 11 (E/G#), 12 (C#MIN11/G#), 13 (F#MIN7), 14 (F#MIN13). Includes a slur over measures 11-12.
- E.B.:** Electric Bass, bass clef, 4/4 time. Measures 11-14. Notes: 11 (quarter), 12 (quarter), 13 (quarter), 14 (quarter).
- D.S.:** Double Bass, bass clef, 4/4 time. Measures 11-14. Notes: 11 (quarter), 12 (quarter), 13 (quarter), 14 (quarter). Includes 'x' marks above notes in measures 13 and 14.

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

- E.Gtr. 1:** Treble clef, 4/4 time. Measures 15-17 show a melodic line with an accent on the final note of measure 15.
- Vln.:** Treble clef, 4/4 time. Measures 15-17 show a melodic line with a slur over measures 16 and 17.
- Vla.:** Bass clef, 4/4 time. Measures 15-17 show a melodic line with a slur over measures 16 and 17.
- Vc.:** Bass clef, 4/4 time. Measures 15-17 show a melodic line with a slur over measures 16 and 17.
- E.Gtr. 2:** Treble clef, 4/4 time. Measures 15-17 are mostly rests.
- Pno.:** Grand staff (treble and bass clefs), 4/4 time. Measure 15 has a chord marked *E/G#*. Measure 16 has a chord marked *C#min7*. Measures 16 and 17 are mostly rests.
- E.B.:** Bass clef, 4/4 time. Measures 15-17 show a melodic line.
- D.S.:** Drum set, 4/4 time. Measures 15-17 show a rhythmic pattern with accents and a final melodic flourish.

A

E.Gtr. 1
Measures 18-22. Measure numbers 18, 19, 20, 21, 22 are indicated below the staff.

Vln.
Measures 18-22. Measure numbers 18, 19, 20, 21, 22 are indicated below the staff. Dynamics: *mf*.

Vla.
Measures 18-22. Measure numbers 18, 19, 20, 21, 22 are indicated below the staff.

Vc.
Measures 18-22. Measure numbers 18, 19, 20, 21, 22 are indicated below the staff. Dynamics: *mp*.

E.Gtr. 2
Measures 18-22. Measure numbers 18, 19, 20, 21, 22 are indicated below the staff. Chord symbols: C[♯]MIN, F[♯]MIN, G[♯]MIN, C[♯]MIN, F[♯]MIN^(no13), G[♯]MIN, F[♯]MIN, G[♯]MIN.

PNO.
Measures 18-22. Measure numbers 18, 19, 20, 21, 22 are indicated below the staff. Dynamics: *Drop 2*.

E.B.
Measures 18-22. Measure numbers 18, 19, 20, 21, 22 are indicated below the staff.

D. S.
Measures 18-22. Measure numbers 18, 19, 20, 21, 22 are indicated below the staff. Dynamics: *simile*.

The musical score is arranged in systems. The first system includes E.Gtr. 1, Vln., Vla., and Vc. The second system includes E.Gtr. 2, Pno., E.B., and D.S. The score is in 3/4 time with a key signature of three sharps (F#, C#, G#). Measure numbers 23, 24, 25, 26, and 27 are indicated at the bottom of the page.

E.Gtr. 1: *f* (measures 23-27)

Vln.: *mf* (measures 23-27)

Vla.: *mf* (measures 23-27)

Vc.: *mf* (measures 23-27)

E.Gtr. 2: Chords: C[♯]MIN, F[♯]MIN, G[♯]MIN, C[♯]MIN, F[♯]MIN, G[♯]MIN, F[♯]MIN, G[♯]MIN (measures 23-27)

Pno.: (measures 23-27)

E.B.: (measures 23-27)

D.S.: (measures 23-27)

FUERZA Y VOLUNTAD

B $\text{♩} = 70$

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

- E.Gtr. 1:** Treble clef, 2e (2nd ending) bracket. Dynamics: *f*. Measure numbers 28 and 29 are indicated.
- Vln.:** Treble clef, 2e (2nd ending) bracket. Dynamics: *mp*.
- Vla.:** Bass clef, 2e (2nd ending) bracket. Dynamics: *mf*.
- Vc.:** Bass clef, 2e (2nd ending) bracket. Dynamics: *mp*.
- E.Gtr. 2:** Treble clef, 2e (2nd ending) bracket. Chord symbols: $F^{\sharp} \text{MIN}^7$, $D^{\flat} \text{MIN}^7(95)$, $F^{\sharp} \text{MIN}^7$, $D^{\flat} \text{MIN}^7(95)$.
- Pno.:** Grand staff (treble and bass clefs), 2e (2nd ending) bracket. Dynamics: *mf*.
- E.B.:** Bass clef, 2e (2nd ending) bracket.
- D.S.:** Drum set staff with slash notation for rests and a short melodic phrase in measures 28 and 29.

The musical score is arranged in a system with eight staves. The top four staves are for E.Gtr. 1, Vln., Vla., and Vc. The bottom four staves are for E.Gtr. 2, Pno., E.B., and D.S. The score is divided into two measures, 30 and 31. Measure 30 contains musical notation for all instruments. Measure 31 contains musical notation for E.Gtr. 1, Vln., and Vc., while E.Gtr. 2, Pno., and E.B. have rests. The Pno. staff in measure 31 includes chord symbols: F#MIN7, C#MIN, D#MIN7(65), FMIN7, and D#MIN7(65). The D.S. staff shows a double bar line at the end of measure 31.

A ROCK $\text{♩} = 140$

The musical score is arranged in a system with seven staves. The top staff is for E.Gtr. 1, followed by Vln., Vla., and Vc. The bottom section contains E.Gtr. 2, Phn., E.B., and D.S. The key signature is three sharps (F#, C#, G#) and the time signature is 4/4. The tempo is marked as ROCK with a quarter note equal to 140 beats per minute. The score is divided into measures 32, 33, 34, and 35. E.Gtr. 1 and Vln. play a melodic line with a *mf* dynamic. Vla. plays a rhythmic accompaniment with a *mp* dynamic. Vc. provides a bass line with a *mp* dynamic. E.Gtr. 2 plays chords with a *mp* dynamic, with chord symbols C[♯]MIN, F[♯]MIN, G[♯]MIN, and C[♯]MIN indicated below the staff. Phn. plays a piano accompaniment with a *mp* dynamic. E.B. plays a rhythmic pattern with a *mp* dynamic. D.S. plays a rhythmic pattern with a *mp* dynamic, with a *SIMILE* marking at the end of measure 34.

FUERZA Y VOLUNTAD

C

The musical score is arranged in two systems. The first system includes E.Gtr. 1, Vln., Vla., and Vc. The second system includes E.Gtr. 2, Pno., E.B., and D.S. The score is in 4/4 time with a key signature of two sharps (F# and C#). Measure numbers 36, 37, 38, and 39 are indicated at the start of each measure. Chord symbols are provided below the staves: F#MIN, G#MIN, A/C#, F#MIN, G#MIN, C#MIN7, F#MIN, G#MIN, C#MIN7(9), and SIMILE. The D.S. staff uses slash notation for some measures and includes 'x' marks above notes in measures 38 and 39. The Pno. staff shows a complex texture with multiple voices in both hands.

FUERZA Y VOLUNTAD

The musical score is arranged in a system with eight staves. The top four staves are for E.Gtr. 1, Vln., Vla., and Vc. The middle two staves are for E.Gtr. 2 and Pno. The bottom two staves are for E.B. and D.S. The score includes various musical notations such as notes, rests, and chord symbols. The key signature is one sharp (F#) and the time signature is 3/4. The piece is marked with measure numbers 40, 41, 42, and 43. Chord symbols include F^bMIN⁷, G^bMIN⁷, and F^bMIN⁷(⁰⁰11).

12
ENDING

FUERZA Y VOLUNTAD

Musical score for the ending of "FUERZA Y VOLUNTAD", measures 44 to 48. The score includes parts for E.Gtr. 1, Vln., Vla., Vc., E.Gtr. 2, Pno., E.B., and D.S. The key signature is one sharp (F#) and the time signature is 4/4. Measure numbers 44, 45, 46, 47, and 48 are indicated below the staves. Chord symbols are provided for the E.B. part: D/A, B^{MIN}, F[♯]MIN, G^{MIN}7, D/B, C[♯]MIN7, and C[♯]MIN. Fret numbers (44, 45, 46, 47, 48) are also present below the E.Gtr. 1 and E.Gtr. 2 staves.

DECLARACIÓN Y AUTORIZACIÓN

Yo, **Guayara Buestan, Mabelyn Anahi**, con C.C: **1400754774** autora del trabajo de titulación: **Creación de una composición musical para el primer opening del anime fullmetal alchemist**, previo a la obtención del título de **licencia en artes musicales** en la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.

1.- Declaro tener pleno conocimiento de la obligación que tienen las instituciones de educación superior, de conformidad con el Artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior, de entregar a la SENESCYT en formato digital una copia del referido trabajo de titulación para que sea integrado al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos de autor.

2.- Autorizo a la SENESCYT a tener una copia del referido trabajo de titulación, con el propósito de generar un repositorio que democratice la información, respetando las políticas de propiedad intelectual vigentes.

Guayaquil, **21** del mes de febrero del año 2025



f.

Guayara Buestan, Mabelyn Anahi

C.C. 1400754774

REPOSITARIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

FICHA DE REGISTRO DE TESIS/TRABAJO DE TITULACIÓN

TEMA Y SUBTEMA:	Creación de una composición musical para el primer opening del anime <i>fullmetal alchemist</i>		
AUTOR(ES)	Guayara Buestan, Mabelyn Anahi		
REVISOR(ES)/TUTOR(ES)	Mgs. Bravo Ollague, Carlos Iván		
INSTITUCIÓN:	Universidad Católica de Santiago de Guayaquil		
FACULTAD:	Facultad de Artes y Humanidades		
CARRERA:	Artes Musicales		
TITULO OBTENIDO:	Licenciada en Artes Musicales		
FECHA DE PUBLICACIÓN:	21 de febrero del 2025	No. DE PÁGINAS:	53
ÁREAS TEMÁTICAS:	Composición, música de apertura, anime		
PALABRAS CLAVES/KEYWORDS:	Anime, Música de Apertura, Recursos musicales, Composición musical, Orquestación, Rock.		
RESUMEN/ABSTRACT	<p>El siguiente trabajo investigativo propone la creación de una composición musical inédita en el género de rock sinfónico para las escenas del primer <i>opening</i> perteneciente al anime <i>Fullmetal Alchemist</i>. Esta composición se desarrolla a partir de recursos y técnicas de música para cine, dando prioridad a la relación que existe entre la música y la narrativa visual. Asimismo, se incorporan diversos recursos musicales derivados de un análisis documental de tesis y libros de armonía que permiten la adaptación de las emociones evocadas por las escenas del <i>opening</i>.</p> <p>Todo lo relacionado con el tema investigativo de este trabajo se rige bajo un enfoque cualitativo con un alcance descriptivo. El resultado obtenido de esta investigación fue la creación de una composición musical que funciona como <i>opening</i> o música de apertura en español, junto con una variedad de recursos musicales que aportarán eficientemente un hilo narrativo visual-musical a las escenas de apertura.</p>		
ADJUNTO PDF:	<input checked="" type="checkbox"/> SI	<input type="checkbox"/> NO	
CONTACTO CON AUTOR/ES:	Teléfono:+593996313313	E-mail: anahiguaraya@gmail.com	
CONTACTO CON LA INSTITUCIÓN (COORDINADOR DEL PROCESO UTE)::	Nombre: (Apellidos, Nombres completos)		
	Teléfono: +593-4-(registrar teléfonos)		
	E-mail: (registrar los emails)		
SECCIÓN PARA USO DE BIBLIOTECA			
Nº. DE REGISTRO (en base a datos):			
Nº. DE CLASIFICACIÓN:			
DIRECCIÓN URL (tesis en la web):			