

Escola Universitària Politécnica de Mataró

Centre adscrit a:



UNIVERSITAT POLITÈCNICA
DE CATALUNYA

Grau en Mitjans Audiovisuals

MUJIK PRODUCTIONS

Memòria

BRUNO DE FABRZIIS CUCARULL
PONENT: JORDI SOLER
PRIMAVERA 2015



TecnoCampus
Mataró-Maresme

Dedicatòria

A totes aquelles persones que intenten fer d'una passió un projecte.

Agraiments

A Dani Jiménez per la *Mujik* i a Jordi Moreno per la *Productions*.

Resum

El propòsit d'aquest projecte és la creació de quatre bandes sonores per a treballs finals del Grau en Mitjans Audiovisuals d'alumnes de la E.U.P. de Mataró. Per assolir aquest objectiu s'ha desenvolupat una empresa sota el nom de *Mujik Productions*; una productora musical viable. S'ha documentat el pla de negocis d'aquesta empresa així com el procés de creació de les bandes sonores, considerant als projectistes com a primers clients.

Resumen

El propósito de este trabajo es la creación de cuatro bandas sonoras para trabajos finales del Grado en Medios Audiovisuales de alumnos de la E.U.P de Mataró. Para alcanzar este objetivo se ha desarrollado una empresa bajo el nombre de *Mujik Productions*; una productora musical viable. Se ha documentado el plan de negocios de esta empresa así como el proceso de creación de las bandas sonoras, considerando a los alumnos como primeros clientes.

Abstract

The purpose of this work is the creation of four soundtracks for final works of the Degree in Audiovisual Media students of the Mataró E.U.P. To achieve this goal it has been developed a company under the name of *Mujik Productions*; a viable musical producer. It has been documented the business plan of the company and the process of creating the soundtracks, taking into account the students as first customers.

Índex.

Índex de taules.....	III
Glossari de termes.....	V
1 Introducció.....	7
2 Objectius.....	9
2.1 Propòsit.....	9
2.2 Finalitat.....	9
2.3 Objecte.....	9
2.4 Abast.....	9
3 Marc teòric.....	11
3.1 Aspecte empresarial.....	11
3.1.1 Metodologia Àgil.....	12
3.2 Aspecte audiovisual.....	13
3.2.1 Banda Sonora Original.....	13
4 Referents.....	17
4.1 Aspecte empresarial.....	17
4.1.1 Oscar Araujo.....	17
4.1.2 Grameen Bank.....	18
4.2 Aspecte audiovisual.....	18
4.2.1 B.S.O.....	18
5 Desenvolupament.....	25

5.1	Metodologia	25
5.1.1	Àmbit empresarial	25
5.1.2	Àmbit audiovisual	27
6	Disseny	29
6.1	Disseny de les Bandes Sonores	29
6.1.1	Fernweh d' Arancha Aguirrebengoa	29
6.1.2	Cadi-Moixeró Timelapse de Cesc Maymó	30
6.1.3	Persèfone, entre els morts d' Ariadna Ollé	31
6.1.4	Frozen de Mariona Ferriz i Natalia Maldonado	33
6.1.5	Incidències	34
7	Impacte mediambiental	35
8	Conclusions	39
9	Referències.	41

Índex de taules.

Taula 1- Emissions CO2/H <i>Mujik</i> Productions	35
Taula 2 – Annex 4 Llei Acústica Catalunya	36

Glossari de termes

B.S.O	Banda Sonora Original: és la part de so completa i el resultat de l'edició de diferents pistes de so, ja siguin diàlegs, sons i música d'una obra audiovisual.
MIDI	Musical Instrument Digital Interface, es tracta d'un protocol de comunicació serial estàndard que permet als ordinadors, sintetitzadors, seqüenciadors, controladors i altres dispositius musicals electrònics comunicar-se i compartir informació per la generació de sons.
Equalització	Modificar el volum del contingut en freqüències de la senyal que processa, amb això es pot variar de forma independent la intensitat dels tons bàsics.
Compressió	És un processador electrònic de so destinat a reduir el marge dinàmic de la senyal sense que es noti la seva presència. Aquesta tasca es realitza reduint el guany del sistema quan la senyal supera un llindar determinat.
<i>Panoramitzar</i>	Consisteix en variar la intensitat d'un so a través de diferents altaveus donant-li una direccionalitat i creant una font d'emissió a l'espectador.
<i>Crescendo</i>	Augmentar poc a poc la intensitat de la interpretació d'una peça musical

1 Introducció

Aquest treball neix fruit de la passió per la música, els audiovisuals i les bandes sonores originals (a partir d'ara B.S.O.). És per aquest motiu que es decideix fer les B.S.O dels treballs finals dels companys i companyes del Grau en Mitjans Audiovisuals; realçant la importància de l'aspecte sonor en les creacions audiovisuals, ja que aquest no poques vegades queda en segons terme, permetent, així, desenvolupar un treball professional en matèria musical. A més, per donar consistència al projecte s'enfocarà empresarialment, és a dir, es fundarà una productora musical, amb el nom de *Mujik Productions*, per emprendre una oportunitat d'accés al món laboral professional; esdevenint els companys i companyes clients potencials.

L'elaboració d'aquest projecte consta de dues vessants ben diferenciades. Per una banda es troba el procés d'ideació musical i sonor de les B.S.O i per l'altre tot el desenvolupament que requereix la creació d'una productora musical. La B.S.O consisteix no sols en la música composta expressament per un film, sinó que abasta tots els àmbits que tenen relació amb la sonoritat; això és: l'edició de totes les pistes de so, ja siguin diàlegs o sons diegètics i extra-diegètics, i la música. El camp musical té el paper de potenciador d'emocions que les imatges per sí soles no són capaces d'expressar, aquí rau la importància d'una bona BSO Pel que fa al vessant empresarial, és necessari, si es que vol fer factible el projecte, complir tots els requisits pertinents per fer de *Mujik Productions* una empresa viable, organitzada, coherent i rentable.

Doncs bé, alhora d'iniciar el treball es marquen un sèrie de fites que permetin desenvolupar l'apartat sonor en els treball dels companys i companyes.

El present treball s'organitza breument de la següent manera:

- Marc Teòric
- Objectius i Abast
- Referents
- Desenvolupament
- Disseny
- Conclusions

Es presenta apart l'estudi de viabilitat del projecte, l'annex inclou el pla de negocis de *Mujik Productions* i les taules descriptives amb les partitures de cada una de les bandes sonores realitzades, que són:

- *Aru's Game* pel vídeo musical *Fernweh* d'Arantxa Aguirrebengoa.
- *Forest Time* pel documental *Cadi-Moixeró Timelapse* de Cesc Maymó.
- *Persèfone Ari* per l'animació *Persèfone, entre els morts* d'Ariadna Ollé.
- *Frozen I, II i III* pel curtmetratge *Frozen* de Mariona Ferriz i Natalia Maldonado.

2 Objectius.

2.1 Propòsit.

El propòsit d'aquest treball és crear una oportunitat laboral dins de l'àmbit musical i, al mateix temps, aprofundir en els coneixements artístics; desenvolupant una productora musical i el seu corresponent pla de viabilitat. Disposar de quatre clients amb necessitat d'una B.S.O, per els seus productes audiovisuals, permetrà fer un seguiment del procés complet de creació de les bandes sonores.

2.2 Finalitat.

Com a finalitat es persegueix consolidar un marc laboral viable duent a terme una tasca relacionada amb l'àmbit musical i audiovisual.

2.3 Objecte.

Els productes obtinguts d'aquest treball són, per una banda, una productora musical amb tots els requisits necessaris per exercir una tasca autònoma i, per l'altre banda, quatre B.S.O de qualitat professional que poden servir com a *demo reel*, és a dir, una carta de presentació per a accedir al sector musical del món audiovisual; així com una memòria escrita que consta de dos processos de creació: un artístic i un pla de viabilitat empresarial.

2.4 Abast.

L'abast d'aquest projecte pot limitar-se a les quatre sonoritzacions dels productes fets o, per el contrari, ser la oportunitat d'accés a nous clients i tenir presència dins del *show business*. Es considera, en un futur, l'increment dels coneixements i recursos audiovisuals dels que disposa l'empresa ara mateix. Pel que fa a les B.S.O s'han de cenyir a les demandes i exigències dels clients i alhora assolir un nivell de professionalitat elevat.

3 Marc teòric

3.1 Aspecte empresarial

El paradigma empresarial actual està en procés de canvi, Daniel H. Pink, reputat divulgador sobre la gestió empresarial, i redactor de discursos a la Casa Blanca, ha estat un referent durant la formació d'aquesta empresa. En un dels seus llibres exposa que actualment es considera que un de cada vuit treballadors a nivell mundial es dedica al sector de les vendes convencionals, però que aquest concepte està devaluat i realment el 90% dels ocupats es dediquen a la venda. Entenent venda com la voluntat de que el client cedeixi quelcom, com podria ser temps o esforç, a canvi del que el venedor ofereix, és a dir una transmissió de coneixements. Doncs, des de professionals de l'ensenyament fins a auxiliars en la sanitat conviuen amb les vendes cada dia, "Ya sea venta en su forma tradicional o su variante de venta sin vender, todos somos vendedores" [1]. Aquest procés d'intercanvi és pilar de la productora; dedicar-se a la sonoritat i a la música no ha de fer perdre de vista la importància dels vincles amb els clients. S'ha d'entendre també que el procés de creació de les B.S.O, que acostuma a ser desconegut pels clients, és un treball integral decisiu en la qualitat del producte audiovisual un cop acabat.

Un altre concepte introduït per Pink és l'elasticitat. Les empreses, segons argumenta l'autor, no s'han de segmentar o jerarquitzar-se massa, és a dir, han de presentar una organització funcional flexible, cada membre ha d'estar preparat per adaptar-se a diferents situacions. Aquesta concepció del treball s'integra a *Mujik Productions* com una manera de treballar polifacètica, en constant aprenentatge i oberta a noves idees. No obstant, com senyala Pink, la motivació humana és en gran part intrínseca; motivació que es pot dividir en tres aspectes: autonomia, ensenyament i propòsit. Es descarten, llavors, els vells models de motivació centrats en les recompenses i càstigs, en que predominen els factors externs, com els diners [2].

3.1.1 Metodologia Àgil

En l'àmbit del desenvolupament de programari es venen aplicant una sèrie de metodologies conegudes com Àgil. Aquestes metodologies es basen en l'adaptabilitat front qualsevol canvi com a mitjà per augmentar les possibilitats d'èxit d'un projecte. Es té la intenció d'aplicar aquestes metodologies en la organització del treball diari de la productora.

La metodologia Àgil divideix les tasques en petits increments, amb una planificació mínima evitant, en el possible, una planificació a llarg termini. Les iteracions són marcs temporals de curt termini que típicament tarden entre una i quatre setmanes. Al final de cada iteració es mostra als clients el producte treballat. S'ha d'estar disponible als clients per respondre preguntes durant tot el procés. Al final de cada iteració les parts interessades, juntament amb l'opinió del representant dels clients, re-avalua les prioritats per tal d'optimitzar el retorn de la inversió i assegurar l'alineació amb les necessitats del client i objectius de l'empresa. Aquesta dinàmica persegueix minimitzar els grans riscos i permet que els projectes s'adaptin als canvis ràpidament. “*Nothing stays the same for long*” [3].

En el moment en que la productora requereixi d'un equip de treball es contemplarà el marc de treball conegut com a *Scrum*. Aquest és un model de referència que defineix un espai temporal curt (normalment dues o tres setmanes) denominat *Sprint* i un conjunt de pràctiques, on cada persona participant assumeix un rol:

- *Product Owner*. Representa la veu del client.
- *Scrum Master*. La feina principal del qual és eliminar els obstacles que impedeixen que l'equip arribi a l'objectiu de cada iteració.
- Equip de desenvolupament. L'equip té la responsabilitat de lliurar el productes resultants a cada iteració.

3.2 Aspecte audiovisual

3.2.1 Banda Sonora Original

A finals del segle XIX l'àudio, i en conseqüència la música, van començar a establir un lligam amb les projeccions cinemàtiques, fins al punt que avui en dia no es pot concebre un producte audiovisual sense una banda sonora de qualitat; no obstant això, Oliver Hespel, ajudant de so, a unes declaracions de 1977 [4] afirmava que “Banda sonora es avui dia un factor de qualitat estètica i èxit públic, tot i així so i imatge no estan en peu d'igualtat”. Michael Chion al seu llibre “La música en el cine” [5] també afirma que el llegat de les bandes sonores per la institució cinematogràfica és escàs, no es veuen incloses en el pla de rodatge i es destinen pocs recursos a elles. Dins del procés de creació de bandes sonores per aspirants a professionals sorgeix la possibilitat de difondre el valor de la BSO en l'àmbit de les creacions audiovisuals. Avui dia les B.S.O segueixen estan en segon terme respecte a tot el conjunt del producte, encara que es considera que en el discurs audiovisual ben construït ningun element ha d'estar per sobre d'un altre, sinó que cadascun ha de contribuir mitjançant la seva interrelació a la significació del film.

Les B.S.O es poden separar en la paraula, la música, els efectes sonors i ambientals i el silenci.

3.2.1.1 La paraula

La paraula, per molts el recurs sonor per excel·lència, encara que molts intèrprets, com Charles Chaplin, van protestar a la seva arribada, és el pont entre pantomima i gesticulació a expressió oral completa. L'ús més freqüent d'aquesta és el diàleg, la veu en *off* o el monòleg d'un personatge explicant una història. Un guió es recolza en la acció i el diàleg, la paraula apart de completar el relat visual és element principal dins una B.S.O i clau en el desenvolupament de la història, però mai s'ha de mostrar redundant amb el que mostra la imatge.

3.2.1.2 La música

La música és un medi extraordinari per ser associat a la imatge fílmica, ajuda a l'espectador a identificar-se amb la trama ja que fa de vehicle entre climes i emocions, donant fluïdesa al desenvolupament dels fets. El paper de la música, alhora, és molt eficaç

com a recurs per exposar situacions sense explicació verbal, per introduir o culminar una exposició, per puntuar un acció i per marcar transicions. Des de els inicis del cinema i amb el pas dels anys la música ha esdevingut la part més arbitrària i casi important de la banda sonora.

La part musical es pot dividir en música diegètica [6], és a dir, que forma part de la història narrada (un personatge tocant un piano), i, extra diegètica, quant la música forma part de la narració però no es escoltada pels personatges.

La música als mitjans audiovisuals no es pot valorar sense considerar la dialèctica que s'estableix amb el silenci, la tensió i expectatives que genera la seva aparició i desaparició, la relació amb els altres elements de la Banda Sonora. Exceptuant videoclips i vídeos musicals, la música ha d'estar sempre al servei de la imatge, omplint els buits que tenen guió, muntatge, fotografia i interpretació.

Hi ha arquetips musicals que l'espectador associa sense dificultat amb continents, cultures i països, la música a les B.S.O fa ús d'aquests per acompanyar i ambientar la imatge.

Esquema d'una banda sonora:

- Començament de la obra amb una música de presentació per preparar al públic per la temàtica que s'exposarà.
- Les peces que es troben intermitents i entrelligades amb el film han de ser adequades a la imatge.
- El final del film es reforça amb efectes musicals que donen el punt de culminació del relat.

3.2.1.3 Soroll i efectes sonors

El soroll, els efectes sonors i ambientals, contribueixen a la sensació de realisme tant o més que la veu humana. El sorolls subratllen i evoquen imatges, ocasionalment serveixen per realitzar transicions impossibles de realitzar visualment. Els sons, es poden classificar en objectius integrals (reproduccions sonores estrictament físiques) i realisme subjectiu d'un espectador determinat (reproduccions sonores psicològiques), sempre sota les exigències expressives del director o autor. La banda sonora pot incloure sons presents a la pantalla i sons que provenen de fora de camp. És usual la utilització de sorolls que no tenen res a

veure amb la imatge que apareix en pantalla per provocar reaccions en l'espectador. El soroll suggereix atmosferes, ambients i decorats sonors a través de la *panoramització*. Certs efectes sonors requereixen la existència d'un perfecte sincronisme amb la imatge: porta obrint-se, passos en moviment etc. Per sincronitzar aquets sons amb la imatge, aquests, s'enregistren simultàniament a la projecció del fragment pertinent de les imatges.

3.2.1.4 El silenci

Per últim es troba el silenci, que forma part de la banda sonora com una pausa obligada entre diàlegs, sorolls i musiques, així com, en si mateix, és un recurs expressiu. Quan s'empra com a recurs, el guionista ha de senyalar-ho al guió. Els silencis s'han de justificar per la naturalitat en el desenvolupament de la història, com a element narratiu o temàtic. A vegades, el silenci pot ser més expressiu que la paraula i d'una eficàcia major que la música.

4 Referents

4.1 Aspecte empresarial

En aquest apartat es recullen referents de l'àmbit empresarial.

4.1.1 Oscar Araujo

El realitzador Oscar Araujo [6], és un compositor català, autor de música de pel·lícules com “El Cid: la llegenda” [7] i Gisaku [8]. Té una àmplia experiència en la música per publicitat i videojocs. Autodidacta musical, va començar la seva carrera produint música electrònica a un estudi de València, ràpidament va fer el salt a produccions publicitàries, d'aquí al cine i del cine als videojocs, terreny on es sent més còmode actualment. Per a fer la seva producció més ambiciosa, de projecció internacional, ha disposat d'un pressupost adequat i el temps suficient per a la seva creació. Oscar Araujo aporta com a referència la persistència en aconseguir fer d'un interès creatiu un mode de vida autònoma i autogestionada, sense grans recursos. En un inici Oscar Araujo treballava per amor a la música i per augmentar al màxim les seves possibilitats creatives, al igual que *Mujik Productions*.

En línia amb les teories d'auto convicció de Daniel Pink, Oscar Araujo a una entrevista per Vida Extra, se li pregunta quins passos es segueixen per aconseguir l'èxit [9]:

“Pues como todo: llamando a empresas, entrevistándote, y demostrando que lo que ofreces puedes realizarlo realmente, hay que poner todos los sentidos en lo que haces. Así pienso yo que se consigue la confianza con un cliente.”

4.1.2 Grameen Bank

A la dècada dels 70, Muhammad Yunus [10] ensenyava la teoria econòmica als estudiants d'una aula universitària a Bangladesh, però fora de la universitat de Chittagong, tot el que veia estava sent consumit per la fam i la pobresa. El seu desig de fer quelcom per ajudar als ciutadans locals, el va portar a fer un gest simple però poderós: va donar vint-i-set dòlars a telers de cistells indigents a un poble prop del campus: “per la gent que viu amb uns cèntims al dia, uns pocs dòlars pot transformar les seves vides”.

I així ho va fer fins començar el finançament de projectes d'emprenedoria a través de la fundació del Banc Grammen, que ajudà a desenvolupar i difondre el concepte de microcrèdit.

Aquesta empresa, apart de servir a milers de joves a arriscar-se a emprendre un projecte, serveix de referent a *Mujik Productions* per al vot de confiança que es dona a projectes, deixant de banda l'interès econòmic, i com aquesta confiança es camí a l'èxit, si es planteja, estudia i s'executa bé.

Dins dels seus valors es troba la humilitat i honestetat, el fet de que la reputació, fama i èxit no facin perdre aquests valors és quelcom a seguir per *Mujik Productions*.

4.2 Aspecte audiovisual

4.2.1 B.S.O

Es podria dedicar una tesis exclusivament al anàlisi de referents de bandes sonores, tasca que excedeix l'abast d'aquest treball, no obstant es farà a continuació una tria de referents per ordre cronològic.

Pel que fa la música podem dividir les referències en tres apartats per ordre cronològic:

- Música antiga
- Inicis Bandes Sonores Originals
- Sonoritat Hollywood

4.2.1.1 *Música antiga*

Per referir-se als orígens del que s'entén com a banda sonora cal analitzar el teatre de l'antiga Grècia on ja es podien trobar representacions acompanyades de música, de fet els cants i instrumentistes s'interposaven amb les accions [11]. Els grecs agrupaven la música per personalitats (classificació per modes que avui dia encara predomina) i depenent de les característiques de cada obra s'interpretava música en el mode corresponent. Heus ací una petita definició dels modes més usats a través de personalitats:

- **Mode eoli (menor natural):** Declaració d'amor i, a la vegada, lamentació d'un amor no correspost, anhels i sospirs.
- **Mode dòric:** Efeminat, melancòlic, dolorós, plorós, amb una fe i esperança en el perdó diví.
- **Mode jònic:** Alegre, guerrer completament pur. El seu caràcter és de innocència i simplicitat.
- **Mode mixolidi:** Dolçament jovial, idíl·lic, líric, calmat, apassionat, emocions gentils i pacífiques.
- **Mode lidi:** Solitari, melancòlic, ermità, pacient, submissió esperant el perdó diví.
- **Mode frigi:** Queixant-se tot el temps, no complau, insatisfet, cor sufocat, laments i dificultats.
- **Mode locri:** Sentiment d'ansietat, angoixa i dolor profund a l'ànima, desesperació, depressió, sentiments ombrius, pors, indecisions, calfreds. Si els fantasmes parlessin ho farien a prop d'aquesta tonalitat.

4.2.1.2 *Inicis Bandes Sonores Originals*

Des de els inicis de la mecànica fílmica [12] ja es contava amb música interpretada en directe, persones especialitzades explicaven que succeïa i mitjançant materials variis feien sorolls, vents, tempestes, cants d'ocells... Tot això per una millor comprensió del llenguatge de les imatges mudes, augmentar la impressió de realitat i dotar al film d'una continuïtat sonora.

Així, amb predominants de la música i el so les grans companyies de cinema es van llençar a una producció desenfrenada de pel·lícules amb cançons.

A nivell musical es respectaven, més que respectaven, es treballava a partir dels modes esmentats anteriorment. Amb els noms de Erich Korngold i Max Steiner com a majors representats d'aquesta època, la música patia una metamorfosis, passant d'un acompanyament constant a un ús més selectiu per subratllar certs moments. Max Steiner afirmava [12]:

“En aquella època, en les pel·lícules dramàtiques s'usava la música únicament quan el guió ho exigia. Entre els productors, directors i músics dominava sempre la por a que els preguntessin d'on sortia la música. Per això no posaven mai música, a no ser que es pogués explicar amb la presència d'una orquestra, fonògraf o radio, que ja estava especificat en el guió.”

Aquesta justificació visual de la música seria, per exemple, quan una escena romàntica necessitava d'una melodia de violí, es realitzava l'escena en un parc, per a que al principi pogués aparèixer el violinista tocant en una presa.

La funció de situar l'espectador temporal i espacialment no hi predominava tant, però a través dels modes Grecs es potenciaven les emocions a transmetre.

D'aquí fins al clàssic “*Singing under the rain*” d'Hacio Herb Brown, a l'època daurada de la comèdia musical nord-americana, tot foren guanys.

Però la música al cinema comença realment amb la obra d'aquells europeus exiliats que arriben a Estats Units buscant feina, i es així com neix el que l'autor anomena Sonoritat Hollywood.

4.2.1.3 Sonoritat Hollywood

Que seria de l'*opening* de “2001: una odissea a l'espai” sense l' “Així parla Zaratrusta” de Richard Strauss, o de l' *Apocalypse Now* sense les famoses Valquíries de Wagner?

Max Steiner va decidir transformar King Kong (M. C. Cooper i E. Schoedsack) en una espècie d'òpera sense cantants. Aquesta decisió, juntament amb el productor, va transformar la història del cine, a partir d'aquell moment les BSO foren d'extrema importància.

La simbiosi entre Bernard Herrman, geni de la música cinematogràfica i Igor Stravinski re inventar del gènere clàssic musical donen peu a casi tota aquella música que ara entenem per Banda Sonora.

La música, aleshores, agafa els esquemes clàssics i els tracta amb brutalitat, reflexa els sentiments en la interpretació agressiva, harmonies politonals i ritmes abruptes. S'amplia el ventall de sensacions a expressar mitjançant una orquestra, facilitant així el lligam entre imatge-música. Aquesta brutalitat i força es idònia per la magnificència que el cinema reclamava (i segueix reclamant).

Joaquín Rodrigo, Sérguei Prokofiev, Johan Strauss, compositors de l'època, acompanyen aquesta ruptura clàssica però mantenen més melodisme que Stravinski, són aquests qui han donat peu a tots els grans noms musicals de Hollywood com John Williams, Jerry Goldsmith, Hans Zimmer, Danny Elfman, James Newton Howard, Howard Shore etc. Tots aquests compositors disposen d'alguna peça musical pròpia que és clarament una adaptació d'alguna obra dels compositors esmentats per exemple:

- El *leitmotiv* de *Jaws* de John Williams és clarament un fragment del “Ritus de la primavera” d'Igor Stravinsky [13].
- La peça central “El petó” de Romeu i Julieta de Jerry Goldsmith recorda a la suite “El tinent Kijé” de Sérguei Prokofiev [14].
- La peça de “Percussió, dient adéu” d'ET de John Williams és casi idèntica a la Simfonia nº2 *Romantic* moviment 3. De Howard Hanson [15].

Com a conclusió es dirà que la música té unes propietats sentimentals antropològiques que sempre es faran servir com a base, encara que el seu embolcall pugui variar amb el pas del temps.

4.2.1.4 Anàlisi d'una Banda Sonora Original

Finalment s'analitza una escena que, segons criteri de l'autor, presenta una molt bona composició sonora i musical [16] [17].

- Fragment: “I Respectfully Refuse, Sir!”
- Pel·lícula: *Maleïts Malparits (Inglourious Basterds)*.
- Director: Quentin Tarantino

- Nom original de la peça: “La resa” (de *The Big Gundown*).
- Autor: Ennio Morricone
- Departament Musical: Mary Ramos
- Argument: Durant el primer any de l’ocupació alemanya de França, Shosanna Dreyfus presencia l’execució de la seva família a mans del coronel nazi Hans Landa. Shosanna aconsegueix escapar i fuig a París, on es forja una nova identitat com a propietària i directora d’un cinema. En un altre lloc d’Europa, el tinent Aldo Raine organitza a un grup de soldats jueus per prendre brutals i ràpides represàlies contra objectius concrets. Coneguts per l’enemic com Els Bastards, els homes de Raine s’uneixen a l’actriu alemanya Bridget von Hammersmark, una agent secreta que treballa per als aliats per tal de dur a terme una missió que farà caure als líders del Tercer Reich.

En aquesta escena un dels homes d’Aldo Raine, després d’una aparició èpica, acabarà brutalment amb la vida d’un general nazi per la seva negativa a col·laborar amb Els Basterds.

La intenció dels autors es dotar la música de dos funcions: Situar l’espectador temporalment, i potenciar les emocions que visualment es volen transmetre. Pel que fa la primera funció de posar-nos ens context, es tria una peça musical representativa del gènere *Western*, que té la seva època daurada als anys anteriors als 50’ coincidint així amb els anys del Tercer Reich (1933-1945). La peça crea un contrast geogràfic (que Tarantino sol buscar) però l’espectador rep la sensació d’antiguitat i no es sent fora de lloc.

A l’altre banda trobem l’acompanyament sentimental de l’acció, al començar la peça s’aprecia una frase d’oboè en mode frigi sobre unes cordes i una guitarra en mode eoli. Creant així una tensió melancòlica mentre el personatge està dins del túnel, la peça està en constant *crescendo* acompanyada dels cops del bat de beisbol que du el personatge, que haurien de ser aleatoris, però van al compàs de la música.

Just abans de que el personatge surti es fa un *ritardando*, una decaiguda momentània del tempo, amb elements de percussió, aquets fan de pont per la oïda de l’espectador donant més èmfasi a quan el personatge surt del túnel i la música es resol amb un vent metall (instrument èpic per defecte a les bandes sonores) en mode eoli acabant amb la tensió

prèvia i creant més impacte amb l'aparició del personatge. Una culminació acompanyada dels aplaudiments dels companys i amb un pla contrapicat, tot elements de poder i magnificència.

5 Desenvolupament

5.1 Metodologia

5.1.1 Àmbit empresarial

Per a desenvolupar el pla d'empresa de la productora s'ha demanat assessorament a l'Agència de Desenvolupament Local de l'Ajuntament de Barcelona, coneguda com a Barcelona Activa, que promou la innovació afavorint l'ocupació i la creació i el creixement de noves oportunitats emprenedores. L'autor ha participat en un seminari que ofereix aquesta agència de manera gratuïta a qualsevol interessat, i en aquest s'aconseja que per fer un correcte pla d'empresa s'han de respondre unes qüestions dins de set subapartats.

- Presentació
 - Quina activitat es vol realitzar? Per què es creu que pot tenir èxit (oportunitat de negoci)
 - Qui forma l'equip promotor?
- Màrqueting
 - Quin(s) producte(s) o servei(s) s'oferiran? Quins aspectes es destacarien? Quines necessitats es cobreixen?
 - Qui seran els clients (públic objectiu)? On estan ubicats? Quines característiques tenen? Són particulars? Són empreses? De quin tipus? (segmentació)?
 - Qui són els competidors?
 - Posar un preu a cadascun dels s/p definits, tenint en compte les característiques de la clientela i/o competència
 - Explicar com es farà arribar el producte / servei al client.
 - Quins mitjans o instruments s'utilitzaran per donar-se a conèixer?
 - Quines seran les previsions de vendes anuals i mensuals?
 - Quins són els punts forts i febles de la competència respecte el projecte?
- Producció i qualitat
 - Quins passos es seguiran per elaborar el producte i prestar el servei?
 - Com s'avaluarà la satisfacció dels clients?

- Què es necessita per posar en marxa l' empresa? Quant costarà?
- Quines són les normatives associades a la activitat corresponent (prevenció de riscos laborals, medi ambient, etc.)? Existeixen normatives específiques del sector en el es treballarà?
- Organització i gestió
 - Com s'organitzarà la feina? És compatible amb la previsió de vendes/capacitat màxima?
 - Quant es cobrarà? De quina manera?
- Jurídic i fiscal
 - Quina forma jurídica s'ha escollit? Quins tràmits s'ha de seguir?. Quant costarà?
 - Quins permisos i llicències es necessiten per al desenvolupament de la activitat? Quina documentació oficial es necessita per desenvolupar la activitat?
 - Quins impostos i cotitzacions a la Seguretat Social s'han de pagar (o es retenen)?
 - Es necessita contractar algun tipus d'assegurança?
- Economicofinancera
 - Inversions que es necessiten per posar en pràctica l' empresa
 - El finançament dels costos que suposa l'activitat
 - Els ingressos i costos dels productes i serveis
 - Els costos fixos que no són directament imputables a l'elaboració dels productes i serveis
 - El propi sou com a promotor de l'empresa així com els possibles costos de personal
 - Les dades de fiscalitat, com la forma jurídica o l'opció de tributació triada.
- Valoració
 - Fer un DAFO
 - Com reforçaràs els teus punts forts? Com evitaràs els punts febles? Com aprofitaràs les oportunitats? Com actuaràs enfront de les amenaces?

5.1.2 Àmbit audiovisual

Per l'elaboració de les BSO s'ha seguit sempre el mateix procediment:

- Captació de l'essència del projecte.
- Cerca de referències.
- Primeres propostes.
- *Feedback*.
- Mescla Final i *mastering*.

5.1.2.1 Captació de l'essència del projecte

El primer que es dur a terme és una quedada amb l'autor/a del respectiu projecte, es demana aquest que descrigui el seu projecte en dos frases. Després el projectista ha de respondre a una sèrie de qüestions, que són la guia a l'hora de crear les músiques, i ajuden a l'autor a descobrir si té clar el que està fent o no.

Les preguntes giren entorn a la concepció global del projecte; definició de personatges i espais, emocions a transmetre en cada escena, motivació del treball, missatge base d'aquest... qualsevol informació sobre el projecte és d'utilitat per a crear una connexió entre compositor i autor i facilitar la feina posterior.

És en aquest *meeting* on també es demana al projectista una animació o *storyboard* amb línia de temps, quelcom per poder usar de base per la música

5.1.2.2 Cerca de referències

Un cop es té clar el camí cap on va el projecte és el moment de buscar referències, les referències han de ser variades i han de respondre a diferents funcions de la música: espai geogràfic, espai temporal, sentiments i característiques tècniques del projecte.

Les referències no han de ser directes, sinó sotils i addicionals a la peça a crear. Un instrument, un patró rítmic, una cadència, qualsevol element per petit que sigui pot ser clau de l'èxit en una BSO

A vegades el projectista fa una sèrie de propostes que s'han de tenir molt en conta a l'hora de compondre.

5.1.2.3 *Primeres Propostes*

Quan les referències es tenen clares, es preparen dos primers esborranys. L' estació de treball d'àudio digital que s'empra és el Pro Tools que inclou plataforma de gravació, edició i mescla multipista d'àudio i MIDI i integra hardware i software. El procediment per crear aquestes propostes consisteix en crear pistes auxiliars amb inserts de llibreries de sons, i després crear pistes midi vinculades amb l' auxiliar per a cada instrument.

S'entreguen dos esborranys enfocats cap a dos camins musicals diferents, facilitant així la decisió i opinió de l'autor, es reclama a l'autor un text orientatiu el màxim explícit amb els canvis a fer sinó pot ser una quedada presencial.

5.1.2.4 *Feedback*

Els següents passos consisteixen en un treball sobre la base ja decidida per ambdues parts, fer tots aquells canvis que l'autor reclami, el producte final d'aquest pas ha de ser definitiu a nivell de música.

5.1.2.5 *Mescla final i Mastering*

La mescla final consisteix en exportar totes les pistes MIDI a pistes d'àudio i crear una pista *master fader*. Un cop s'ha fet, s'agrupen en busos totes les pistes (per exemple *Strings*, *Percussió*, *Guitarres*) i es tracta cada pista per separat.

Primer s'aplica una equalització de quatre bandes, és a dir que permet aplicar quatre elevacions o devaluacions a través de l'espectre freqüencial, intentant respectar la freqüència mestre de cada instrument. Un cop equalitzada se li aplica un compressor i finalment un *reverb* i una porta de soroll si s'escau. Cada instrument té un tractament diferent per això no es poden aplicar uns paràmetres preestablerts.

Un cop estan totes les pistes tractades, es treballa la panoramització de cada pista, és a dir si s'escoltarà a la dreta o a l'esquerra, es dupliquen les que es volen treure per les dos bandes i es creen les automatitzacions necessàries.

Un cop acabat s'aplica un compressor al *master fader* per donar més volum i cos a la peça final que s'envia al projectista. En tot moment del procés de creació es pot tornar enrere i canviar qualsevol aspecte que es reclami, si el client no ho diu, mai es dona res per acabat.

6 Disseny

6.1 Disseny de les Bandes Sonores

En aquest apartat es comenten les incidències trobades al llarg de la producció de les BSO i és planteja una descripció detallada de cada client/projecte que ha confiat en *Mujik Productions*. També s'especifiquen les estructures i propostes estètiques de les Bandes Sonores en qüestió, vegin-se les taules estructurals i partitures de cada B.S.O a l'annex:

6.1.1 Fernweh d' Arancha Aguirrebengoa

Una poesia visual que parla del procés d'autoacceptació que enfronta Sofia, una noia de vint-i-quatre anys, amb un estil de vida que, des de ben petita, no es igual al de la gran majoria. El projecte busca ser una simfonia d'elements visuals i sons, sent aquests la dansa, la pròpia coreografia de la càmera, una veu en off, i una banda sonora, que unides aconseguen representar les emocions i sensacions que enfronta la protagonista per a resoldre els seus conflictes interns i aconseguir trobar una nova perspectiva sobre la seva vida.

Aquest projecte pretén ser un viatge progressiu a través de diferents emocions existencials, així que durant els quatre minuts de locució i vídeo la funció de la música és, amplificar aquestes emocions per augmentar el sentiment d'empatia en l'espectador i crear ponts entre aquestes per que els canvis siguin suaus i no xoquin, les emocions per ordre d'aparició són:

- Descobriment, realització i frustració
- Enfado i decepció
- Frustració, confusió i desencant
- Acceptació i orgull
- Resolució i confiança
- Acceptació i alegria
- Orgull

Com hem vist anteriorment hi ha una sèrie de modes musicals que responen directament a emocions humanes, així que la primera intenció per aquesta peça és utilitzar els respectius modes per a cada emoció.

6.1.1.1 Referències

Per aquest tema la clienta ha exigut tenir de primera referència el tema d' Andy Videsky *Jul Single*, reclamant l'essència melòdica però cap influència pel que fa a la instrumentació, així que s'ha analitzat la proposta i s'ha transposat a partitures. Veient que el mode eoli és el predominant s'ha fet una progressió d'acords de base en aquest mode i després arranjaments progressius amb diferents instruments orquestrats en diferents modes depenent del sentiment a transmetre. Per altra banda, s'ha estudiat la B.S.O d' *Inception* de Hans Zimmer per la seva emotivitat i el toc progressiu de les cançons, agafant com a peça d'influència màxima *Dream is collapsing* (2010). Per últim s'han buscat referències que treballin sobre locucions, arribant així al vídeo promocional de la cup *HOPODEMTOT*, on hi ha la cançó més famosa del productor musical Bonobo: *Black Sands*. Aquesta última ha estat un gran descobriment per aquest projecte ja que s'adapta molt al ritme d'una locució i acompanya molt les emocions.

6.1.1.2 Estructuració

A-B-C-C'-D-E-E'-F-F'-E

6.1.2 Cadi-Moixeró Timelapse de Cesc Maymó

Cadi-Moixeró Timelapse és un projecte personal que vol fer destacar la bellesa de la muntanya i la natura a través d'un video-*timelapse*, ubicat dins del Parc Natural del Cadí-Moixeró. El projecte consta de dues parts ben diferenciades: dia i nit. Dins d'aquestes, es poden destacar els diversos elements que ofereix el parc: bosc, muntanya i aigua. La música té la funció de situar l'espectador i transportar-lo a través dels diferents espais. També recau en la música potenciar les imatges en *timelapse* i sobretot acompanyar el ritme del vídeo.

Per a la elaboració d'aquest tema des de primer moment s'ha requerit al client un guió escrit amb una línia del temps per a poder treballar la música sobre aquest i facilitar la feina d'edició del vídeo.

6.1.2.1 Referències

Aquesta peça ha de tenir atmosfera naturalista, quelcom complex a nivell musical. Després d'una cerca exhaustiva, s'han triat de principals inspiracions el músic francès Yoann Lemoine, reconegut a nivell mundial per la seva direcció en vídeos musicals, i productor i compositor sota el pseudònim Woodkid, són els seus elements de percussió els que recorden a la natura. Per altra banda s'ha analitzat la B.S.O de Tarzán (1999) composta per Mark Mancina, amb algunes col·laboracions de Phil Collins, d'aquesta s'ha agafat l'ús predominant de la Marimba, instrument sud-americà.

A partir del descobriment de la Marimba, aprofundint en la cerca de referències, en el famós *Watermelon Man* de Herbie Hancock es troba un altre instrument que és clau per al transportament geogràfic de la música: l' Hindewhu

6.1.2.2 Estructuració

A-A'-B-B'-C-D-E-E'-F-F'

6.1.3 Persèfone, entre els morts d' Ariadna Ollé

Curtmetratge d'animació que adapta la història mitològica de Persèfone. El mite relata la creació de les estacions de l'any a través de la història del rapte de Persèfone pel rei del món dels morts Hades, i com la seva mare Demèter, deessa de l'agricultura, aconsegueix trobar-la i fer un pacte per recuperar-la. Amb un estil visual poc convencional, però alhora elegant, tenebrós i fosc, la peça es caracteritza per ser una obra sense diàleg i amb l'únic acompanyament d'una veu en off i la música.

Doncs la música aquí agafa la responsabilitat de mantenir l'estil visual i complir tres funcions:

- Situar l'espectador en l'espai temps corresponent

- Acompanyar el sentiment i ritme de la narració, així com realçar els punts forts i dèbils d'aquesta.
- Definir musicalment cada personatge i espai.

6.1.3.1 Referències

L'estudi previ a l'elaboració de la Banda Sonora ha respòs a les paraules clau: Grècia, oriental, animació, obscuritat i tètric. La música folklòrica grega no s'adapta al que el client reclama, així que la recerca s'ha focalitzat en la música dels dibuixos animats de procedència japonesa *anime*, els quals ensenyant exemples al client s'han adaptat més a la voluntat d'expressió. Dins de BSO d' *anime* com *Inuyasha* o *La Princesa Mononoke* es pot trobar un instrument de vent, amb vuit o nou forats, semblant a la flauta de pa que transporta a Grècia, i és que la Siringa, és d'origen grec i hi ha llegendes sobre ella a la mitologia grega. Amb la Siringa localitzada al Pro Tools, s'ha aconseguit superar l'adversitat del transport musical geogràfic.

Pel que fa a l'àmbit emocional s'ha agafat com a referent la peça *I must go away* que es troba dins la B.S.O de *The Last Samurai* de Hans Zimmer (2003).

6.1.3.2 Estructuració

El procés de composició d'aquesta peça, com s'ha traduït la narració a música, ha sigut un treball constant amb la locució i l' *storyboard* del vídeo:

A-B-B'B''-C-D-E-F-G-H-B

L'estructura d'aquesta peça està al servei de la narració, s'afegeix un *leitmotiv* musical per a cada personatge:

- Demèter: Secció de Cordes i Arpa, mode eoli.
- Persèfone: Flauta Bankuri, mode dòric.
- Hades: Ambients dissonant, mode locri.
- Mortals: Cor de veus, mode eoli.
- Aleusis: Tambors tribals.
- Zeus: Trombó, mode jònic.
- Hermes: Tuba, mode jònic.

A part de la Siringa, hi ha un instrument que ajuda a situar geogràficament/temporalment l'espectador, que està de base durant casi tota la peça, un instrument de corda oriental anomenat Kora, fent una progressió d'acords en mode dòric.

6.1.4 Frozen de Mariona Ferriz i Natalia Maldonado

Consisteix en la realització de la tècnica de vídeo *Frozen Moment*, congelar el temps, a través d'un *Sketch* sobre una parella jove que està en cerca de pis a Barcelona, quan sembla que han trobat el pis adient, succeeixen diferents situacions que fan canviar d'opinió als protagonistes. S'ha compostat una peça per separat per cada espai *Frozen* dins del curt, cada un responen a diferents emocions però totes sota el gènere còmic.

6.1.4.1 Referències

Per la realització de la música, s'han analitzat diferents films de comèdia urbana com *The secret life of Walter Milty* de Ben Stiller o *Meet the parents* de Jay Roach arribant a la conclusió que les peces han de sobrecarregar les emocions, per exemple: alguna escena amb una mica d'intriga, la música ha de crear una tensió enorme. Per cada *Frozen*, a partir dels adjectius definits pel client, s'han agafat peces clau de referència:

Frozen I felicitat, idíl·lic, celestial: *Suite n° 1 Peer Gynt, Edvard Grieg.*

Frozen II tensió, èpic, risc: *Prologue King Artur, Hans Zimmer*

Frozen III festa, jove, agradable: *Just jammin', Gramatik.*

6.1.4.2 Estructuració

Frozen I: Mode jònic, dividit en quatre pistes; secció de cordes, piano, oboè i percussió. Les cordes interpreten una progressió d'acords de base, mentre l'oboè i el piano es mouen a través d'una melodia improvisada constant. La percussió dona l'entrada al *Frozen* amb una cortina, i la sortida amb un *reversed cymbal*

Frozen II: Mode eoli, seguint el model d'orquestra i el to del *Frozen I*, les cordes passen a interpretar de manera *tremolo* per augmentar l'intensitat, l'oboè passa a ser una tuba,

instrument èpic de les B.S.O per defecte, i la percussió unes timbales per donar el punt de dinamisme que cal a l'escena, novament la sortida de la peça es amb un *reversed cymbal*.

Frozen III: Un canvi total de registre, s'introdueix l'electrònica, un patró rítmic de base *D-Drum* amb un sintetitzador *Massive* fent una progressió de tres notes com a baix, s'afegeix un ambient per no apartar la part fictícia del conjunt de *Frozens* i una guitarra Eléctrica enregistrada amb dos *inserts (tremolo i delay)* per suavitzar la música, es resol amb un *reversed cymbal*.

6.1.5 Incidències

A continuació s'exposen les dificultats que s'han trobat durant l'elaboració dels projectes.

La productora no disposa d'un ordinador personal potent per a treballar, així doncs qualsevol avançament en les BSO s'ha hagut de fer al campus universitari, concretament al estudi de la cambra semi anecoica.

L'estudi disposa d'un *Mac Pro* del 2009 amb sistema operatiu OS X 10.9.5, un ordinador relativament potent per a dur a terme la tasca plantejada, però per quelcom que escapa al coneixement de l'autor han sorgit diversos problemes amb el programari *Pro Tools*, que han fet perdre hores de treball en moltes ocasions. Per solucionar aquestes dificultats l'autor ha consultat amb tècnics del Servei de Préstec del Grau en Mitjans Audiovisuals, professors de la mateixa universitat i persones amb experiència en aquest programari.

7 Impacte mediambiental

Dins de l'àmbit de la producció sonora i musical, es necessari considerar dos vessants ambientals; l'emissió de CO2 i la contaminació acústica.

L'excés de concentracions de CO2 a l'atmosfera té un seguit de conseqüències peyoratives; un augment de la temperatura, augment de la erosió i salinització d'àrees costeres, i un augment i propagació d'infermetats infeccioses. Per poder regular aquest excés la productora estima una emissió total per hora treballada: [19]

Aparell	Watts	Emissió CO2 (gr1/Hora)
Ordinador de Taula	300	200
Mixer	150	100
Controladora Midi	100	75
Rack	200	150
Altaveus	100	75
TOTAL	850	600

Taula 1- Emissions CO2/H *Mujik Productions*

Mujik Productions té present aquesta emissió, i per això s'aplica conductes per a reduir-la: [20] :

- Optimitzar els processos de creació per augmentar la eficiència.
- Ús de transport públic per assistir a *meetings* amb els clients
- Establir un mode “estalvi energètic” per a cada iteració del procés.
- Contar amb superfície vegetal que absorbeixi diòxid de carboni.

A llarg termini, es té present adquirir d'energies renovables per a l'ús de l'estudi.

Per altra banda es troba l'impacte acústic, és a dir, l'excés de so que altera condicions normals de l'ambient en una determinada zona, aquest, pot causar grans danys a la salut auditiva, física i mental de les persones. [21]

La legislació vigent, a través d'un càlcul del nivell d'immissió sonor extern i intern, classifica el territori per zones de sensibilitat acústica. L'estudi on es situa *Mujik Productions* hauria d'estar entre la zona baixa o moderada, és a dir que és permetés una percepció mitjana de soroll.

A l'Annex 4 de la llei acústica a Catalunya es troba una taula amb els valors límit d'immissió permesos per les activitats i el veïnat:

Zona de Sensibilitat	Valors límit d'immissió	
	L _{ar} en dB(A)	
	Dia	Nit
A alta	30	25
B moderada	35	30
C baixa	35	30

Taula 2 – Annex 4 Llei Acústica Catalunya

Així doncs, la productora haurà d'adquirir un sonòmetre per regular la intensitat sonora i no sobrepassar els 35 dB durant el dia ni els 30 dB durant la nit.

8 Conclusions

El present treball exposa el procés de constitució d'una productora musical orientada a la realització de Bandes Sonores des de dues perspectives: l'empresarial i la creativa.

Al llarg del treball s'han cobert els requeriments que imposa la fundació de *Mujik Productions* com una productora constituïda legalment, acreixent els coneixements empresarials de l'autor, i, creant així un document que pot servir no només de guia per a emprenedors, sinó com a exemple per a joves il·lusionats del panorama audiovisual.

Aquest és un treball auto-gestionat que sense l'ajuda externa no seria el que és, tant a nivell empresarial com sonor, s'ha requerit d'experts en l'àmbit per a la resolució de dubtes, però al cap i a la fi d'això es tracta aquest treball, d'una millora i un aprenentatge.

S'exposa també, en quin nivell s'han de trobar les diferent parts que participen en un projecte d'aquestes característiques; buscant l'equilibri autor-compositor, aquest ha de saber exposar el seu criteri amb claredat amb la fi d'aconseguir un producte de major qualitat.

Després de les quatre BSO realitzades l'autor aprecia que mai es pot donar una banda sonora musical per acabada, es pot deixar en cert punt que satisfaci a l'autor, però sempre es podria millorar, trobar aquet punt forma part de la professionalitat.

L'experiència de compartir projectes i treballar paral·lelament amb companys i companyes ha estat mol fructífera, així doncs, s'aprofita aquest document per exposar una proposta pels treballs finals de grau, on es fomenti la interrelació entre companys i companyes en projectes comuns, és a dir, entre especialistes en àmbits audiovisuals.

Es valora positivament l'enfocament d'aquest TFG com a eina de futur, punt de partida d'un esforç continuat.

9 Referències.

- [1] D. H. Pink, *Vender es humano*, Barcelona: Gestión 2000, 2013.
- [2] D. H. Pink, *La sorprendente verdad sobre qué nos motiva*, Barcelona: Gestión 2000, 2010.
- [3] T. Williams, *Think Agile*, New York: AMACOM, 2015.
- [4] L. Jullier, *El sonido en el cine*, Ediciones Paidós Iberica, 2007.
- [5] M. Chion, *La música en el cine*, Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica, 1997.
- [6] R. Sabater Ribera, *Música*, Editorial Teide, S.A., 2008.
- [7] O. Araujo, «Los videojuegos y sus protagonistas,» Mataró, 2015.
- [8] J. Pozo, Dirección, *El Cid: La Leyenda*. [Película]. España: Filmax Animation, 2003.
- [9] B. Clavero Pedrosa y A. Santamaría, Dirección, *Gisaku*. [Película]. España: Filmax, 2006.
- [10] A. C, «Vida Extra,» 6 Octubre 2010. [En línea]. Available: <http://www.vidaextra.com/entrevistas/pienso-que-la-musica-es-mucho-mas-importante-en-el-videojuego-que-en-el-cine-entrevista-a-oscar-arajuo-autor-de-la-bso-de-castlemania-lords-of-shadow>. [Último acceso: 18 Mayo 2015].
- [11] «Biography of Dr. Muhammad Yunus,» Grameen Communications, 15 Julio 2014. [En línea]. Available: http://www.grameen.com/index.php?option=com_content&task=view&id=329&Itemid=363. [Último acceso: Mayo 2015].

- [12] M. Briso Sanchez, Aspectos del Teatro Griego Antiguo, Sevilla: Universidad de Sevilla. Secretariado de Publicaciones., 2005.
- [13] J. R. Fernández, «Breve Historia de las Bandass Sonoras,» La Butaca, 2008. [En línea]. Available: <http://www.labutaca.net/reportaje/bandassonoras/>. [Último acceso: Mayo 2015].
- [14] WhoSampled.com, «Whosampled,» WhoSampled.com, 2015. [En línea]. Available: <http://www.whosampled.com/sample/23055/John-Williams-Main-Title-%28Theme-From-Jaws%29-Igor-Stravinsky-The-Rite-of-Spring-Part-I%3A-The-Augurs-of-Spring/>. [Último acceso: Mayo 2015].
- [15] Prokofiev, «Prokofiev - Lieutenant Kijé suite op.60,» 6 Julio 2013. [En línea]. Available: <https://www.youtube.com/watch?v=fyd0jjTVGgE>. [Último acceso: Mayo 2015].
- [16] H. Hanson, «Hanson Symphony No. 2 Romantic (Schwarz/Seattle Symphony) (3/3),» Gerard Schwarz and the Seattle Symphony, 12 Abril 2011. [En línea]. Available: <https://www.youtube.com/watch?v=zHE8e3IKz3g>. [Último acceso: Mayo 2015].
- [17] Q. Tarantino, «Inglourious Basterds - Baseball Bat Scene,» Marzo 2013. [En línea]. Available: <https://www.youtube.com/watch?v=isVwqPyxLM8>. [Último acceso: Mayo 2015].
- [18] Hispanetwork, «Malditos bastardos,» Hispanetwork Publicidad y Servicios SL, 2009. [En línea]. Available: <http://cine.estamosrodando.com/peliculas/malditos-bastardos/ficha-tecnica-ampliada/>. [Último acceso: Mayo 2015].