|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Timing | Ambiente | Voces | Efectos | Música |
| 0:08 – 0:27 | Corriente marina, *sonidos eléctricos y como un aleteo ralentizado representando el movimiento de algunas medusas.*  Siguen los mismos sonidos que antes, pero a medida que pierde intensidad el sonido de las medusas empieza a aumentar el volumen de una música que procede de la ciudad |  |  |  |
| 0:28 – 0:37 | Al hacer este cambio, se revierten los papeles de la anterior y mientras que la música tiene una pequeña distorsión por el agua, se convierte en el elemento principal, dejando en segundo plano los sonidos de corriente. Además de la música de la ciudad, hay algunos sonidos débiles como de las bombillas encendiéndose. |  |  |  |
| 0:37 – 1:24 | Se pierde al completo el sonido de corriente de mar, y todas las acciones que realizan los personajes suenan con eco como si estuvieran dentro de una cueva muy abierta. Los sonidos que genera el personaje con el metal son los más altos mientras que de la niña solo se escuchan sus pasos, que suenan como si estuviera pisando sobre charco. |  |  |  |
| 1:24 – 1:52 | Aquí se siguen manteniendo las reglas del anterior, pero todo esta distorsionado, como si hubiera una capa de metal. Todo suena más grave y reverbera, dando la sensación de que estas encerrado en un traje metálico. |  |  |  |
| 1:52 – 2:49 | Aquí se pierde la distorsion del traje metálico y los sonidos dejan de tener tanto eco. |  |  |  |
| 2:49 – 3:16 |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

Ritmo: tempo(lento, rápido), bpm.

Intensidad: Piano, forte, crecendo, decrecendo, magnitud (dBs).

Altura: Grave, agudo, frecuencia (Hz).