

EL CINE COMO HERRAMIENTA DIDÁCTICA PARA LA ENSEÑANZA MUSICAL Y LA PRODUCCIÓN SONORA

La aplicación del conocimiento musical a la práctica narrativa
audiovisual

Gonzaga Gaspar Emanuel

Licenciatura en Comunicación social de la
Universidad Autónoma Metropolitana Unidad
Xochimilco

Área de concentración sobre el
cine como herramienta de
enseñanza

Asesores:

Dr. Lauro Zavala

Dra. Araceli Soní

Dte. Rocío González de Arce

Ciudad de México

26/febrero/2021

AGRADECIMIENTOS

Quisiera agradecer a mis padres: Raúl Gonzaga Jaramillo y Leticia Gaspar Arredondo, por brindarme todo su apoyo y por siempre confiar en mí. Sin ustedes no sería el hombre en el que me convertí.

También quisiera agradecerles a todos mis profesores que he tenido a lo largo de mi vida, los cuales formaron al joven que escribió este trabajo.

Quiero brindar un agradecimiento especial a mi padre por el cual surgió la idea de realizar este proyecto, y se él por quien generé un gusto por la música y el imaginar miles de historias.

ÍNDICE

CAPÍTULO 1 LA ENSEÑANZA DE LA MÚSICA POR MEDIO DEL CINE

- 1.1 El cine como herramienta para la enseñanza 11
- 1.2 Metodologías de enseñanza musical del siglo XX 14
- 1.3 El análisis de los programas de cursos sobre música 17

CAPÍTULO 2 EL APRENDIZAJE MUSICAL POR MEDIO DEL CINE

- 2.1 Las cualidades del sonido 23
- 2.2 El uso del lenguaje musical 36
- 2.3 La improvisación 46
- 2.4 La dirección y orquestación musical 54
- 2.5 La composición musical 61

CAPÍTULO 3 LAS FORMAS NARRATIVAS DE LA MÚSICA EN EL CINE

- 3.1 Análisis de la imagen 78
- 3.2 El montaje sonoro y el montaje visual 80
- 3.3 La puesta en escena sonora y la puesta en escena visual 82
- 3.4 La narración sonora 83
- 3.5 La función narrativa de la música 85
- 3.6 El cine musical 99
- 3.7 La auricularización 106

CAPÍTULO 4 LOS DIFERENTES SENTIDOS Y EFECTOS DE LA MÚSICA EN EL CINE

- 4.1 La semiótica musical 115
- 4.2 El escucha intermedial 119
- 4.3 La asociación de un estilo musical con un momento histórico 122
- 4.4 La asociación de un tema musical con un universo cinematográfico
Particular 125
- 4.5 La narración de temas dramáticos similares, pero con diferentes enfoques
musicales 130
- 4.6 Los diferentes significados y sentidos que la música da en el cine 135

INTRODUCCIÓN

En este proyecto se plantea el uso de análisis de secuencias o de escenas cinematográficas con el fin de complementar la enseñanza musical. Por lo cual, el objetivo principal es demostrar que el cine sirve como una herramienta didáctica y complementaria en la enseñanza de diferentes modos del aprendizaje musical.

También tiene como finalidad, brindar conocimiento al estudiante de música sobre otra opción profesional, esto debido a que con el pasar del tiempo, los campos laborales se adaptan a los avances tecnológicos que hay en la sociedad lo cual, inevitablemente provoca que se abran nuevas áreas de especialización y demandas en el mercado laboral. Y siendo los medios audiovisuales los que mayor protagonismo han tomado en la actualidad, se introdujo el estudio y sensibilización del diseño sonoro. Así que, con el análisis se busca que implemente sus habilidades para desarrollar diseños sonoros de productos audiovisuales.

Por último, también se busca el invitar a los docentes a implementar en sus cursos de música, de manera complementaria, la proyección y discusión de escenas o secuencias cinematográficas, ya que, se considera que implementar nuevos métodos a los planes de estudio, los cuales sean más dinámicos y prácticos, motivaría más a los estudiantes, debido a su reconocimiento emocional. También sería una buena opción de aprendizaje complementario para un estudiante interesado en la música, debido a que con este método puede sensibilizar, reforzar y poner en práctica sus conocimientos.

Para lograr la obtención de conocimiento, se plantea la idea del reconocimiento emocional, la cual sirve como una pequeña terapia donde se le incentiva al alumno a no dejar de lado sus sentimientos, esto con el fin de facilitar la recepción de información y la generación de conocimiento significativo. Y el cine, al ser una herramienta generadora de emociones, puede potencializar los contenidos de los planes de estudio. Esto de igual manera sucede con la música, ya que ésta despierta ciertos sentimientos en el espectador con tan solo escucharla, así que, este conjunto da un mayor resultado en la obtención del aprendizaje y su práctica.

Por esto parto de la hipótesis de que la discusión de escenas o secuencias cinematográficas complementa el entendimiento de temas relacionados con la enseñanza

musical, ya que en su contenido de la mayoría de éstas suelen retratarse los temas que forman parte de los planes de estudios de las escuelas de música. Por lo cual, las películas desarrollan las aptitudes y las habilidades requeridas en un aspirante, de un alumno o inclusive del profesional en música.

Lo anterior se debe al valor pedagógico de las películas, considerando que en éstas se representa de forma práctica, las habilidades y los conocimientos que serán adquiridos por el alumno durante su carrera. Esto lleva como resultado a que el estudiante sea capaz de apreciar las formas prácticas de la música en el cine, además de que tenga mayor percepción de los diferentes sentidos y efectos que ésta produce en los filmes, así como en el espectador.

Como resultado, este trabajo puede ayudar al docente, al estudiante o al curioso que quiera mejorar sus conocimientos musicales, siendo que, en algunas escenas se muestra de manera práctica el uso de algún conocimiento o concepto, inclusive en ocasiones el contenido de las escenas sirve para realizar ejercicios para poner en práctica lo aprendido. Para esto es necesario elegir las escenas o secuencias por medio de su contenido para que éste ayude al mejoramiento de la recepción conceptual.

La selección del corpus se basó en la experiencia personal, ya que, todos los filmes analizados en este trabajo significaron y marcaron un momento específico en mi vida, ya sea por su diseño sonoro, su historia o demás elementos cinematográficos; además, tuve el propósito de eliminar los estigmas que hay sobre los diferentes géneros cinematográficos donde a veces se desmerita el valor de un producto por su mera categoría.

El trabajo posee un total de cuatro capítulos, siendo el primero una justificación del cómo y el por qué el uso del análisis de secuencias de filmes podría ayudar al aprendizaje no solamente de la música sino de diversas disciplinas. Después, centrándose más en el conocimiento musical se analizan los métodos más importantes de enseñanza musical que han existido en el último siglo, con el fin de familiarizarse con las técnicas y enfoques de cada uno, para así rescatar los mejores elementos y aplicarlos. Finalizando el primer capítulo con el análisis de algunos planes de estudio de diferentes escuelas de música para ver los requisitos y áreas de conocimiento que actualmente se imparten, esto con el fin de adaptar el método a las demandas actuales.

De lo anterior surge la inquietud de agregar el aprendizaje del diseño sonoro en el trabajo, ya que, la vida moderna junto con la tecnología ha hecho que evolucione el campo laboral de los egresados de la carrera en música y con ello los planes de estudio, apareciendo nuevas áreas de especialización para que los jóvenes tengan mayores oportunidades laborales. Después de esta justificación el trabajo se dividió en tres diferentes niveles de conocimiento.

El primer nivel de conocimiento consiste en el aprendizaje musical, éste primer nivel consiste en los conocimientos más generales de la disciplina, tales como: las cualidades del sonido, el lenguaje musical, la composición, la orquestación, la improvisación y la dirección. En este capítulo se hace uso del análisis del contenido de los filmes para poder complementar determinado conocimiento musical.

El segundo nivel consiste en familiarizar al estudiante de música con el lenguaje cinematográfico, con el fin de que sea capaz de combinar ambos lenguajes para que suenen como uno solo. En este capítulo se tiene como objetivo enseñarle al estudiante la importancia narrativa que tiene la música y el sonido dentro de un filme. En caso contrario al capítulo anterior, aquí se realiza un análisis de la forma fílmica para ejemplificar la importancia narrativa del diseño sonoro en una escena o secuencia.

El trabajo finaliza con un tercer nivel el cual ayuda al joven en entender las diferentes posibilidades que puede haber en la generación de sentido en el espectador y en la trama de la película. En este último capítulo se realiza un análisis en conjunto de la forma y el contenido, debido a que se plantean ejercicios donde el estudiante debe de pensar desde la composición, orquestación o arreglo musical de una pieza hasta su relevancia narrativa en el montaje en un filme. Haciendo que reflexione sobre el sentido que generará introducir una pieza o inclusive reimaginar una pieza ya existente, brindándole varios ejemplos para que sea consciente de las amplias posibilidades que tiene.

CORPUS

1.- El aprendizaje musical

Las cualidades del sonido



Director: Cristiano Bortone

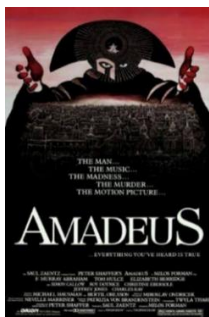
Año: 2006



Director: Alfonso Cuarón

Año: 2013

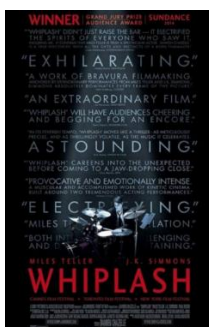
El lenguaje musical



Director: Miloš Forman

Año: 1985

La dirección musical y la orquestación La improvisación



Director: Damien Chazelle

Año: 2014

La composición musical



Director: Giuseppe Tornatore

Año: 1988

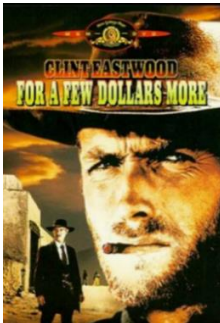


Director: George Lucas

Año: 1977

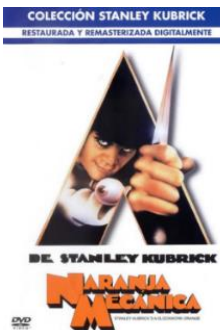
2.- Las formas narrativas de la música

La función narrativa de la música



Director: Sergio Leone

Año: 1966



Director: Stanley Kubrick

Año: 1971

El cine musical



Director: Julie Taymor

Año: 2007



Director: Tom Hooper

Año: 2012

La auricularización



Director: Olivier Dahan

Año: 2008



Director: Julian Schnabel

Año: 2019

3.- Los diferentes sentidos y efectos que puede producir la música

La asociación de un estilo musical con un momento histórico



Director: John Badham

Año: 1977

La asociación de un tema musical con un universo cinematográfico particular



Directores: Joe Russo, Anthony Russo

Año: 2019

La narración de temas dramáticos similares, pero con diferentes enfoques musicales



Director: Danny Boyle

Año: 1996



Director: Darren Aronofsky

Año: 2001

Los diferentes significados y sentidos que la música da en el cine



Director: Giuseppe Tornatore

Año: 1998



Director: Denis Villeneuve

Año: 2017

CAPÍTULO 1

LA ENSEÑANZA DE LA MÚSICA POR MEDIO DEL CINE

1.1 El cine como herramienta de aprendizaje

En la actualidad la sociedad está rodeada de nuevas tecnologías y cada vez más los niños, jóvenes y adultos tienen a su alcance plataformas digitales de *streaming* donde pueden ver una gran cantidad de contenido audiovisual. Además, con la llegada de *Netflix* el consumo de plataformas de transmisión por suscripción se popularizó, debido a su enorme catálogo de películas y series televisivas que ofrece. Esto llevó a que diversas empresas televisivas y cinematográficas lanzaran su propia plataforma haciendo relativamente más accesibles los contenidos audiovisuales a la sociedad.

Con este panorama cabe retomar la investigación de Cadavieco Fombona Aurelio Javier, quien plantea que: “Es preciso incorporar nuevas estrategias al modelo educativo, donde es coherente y guardan estrecha relación los nuevos contenidos multimedia con las nuevas metodologías educativas” (2010). Por lo tanto, al analizar esta situación donde nos vemos inmersos en un mundo lleno de audiovisuales, en los cuales se invierte gran cantidad de tiempo, en esta investigación se propondrá un método con el cual se busca implementar en el modelo educativo musical contenidos multimedia para ayudar al desarrollo de habilidades y conocimientos musicales, además, brindar al alumno herramientas donde pueda desarrollarse profesionalmente.

Lo anterior se llevará a cabo por medio del análisis de escenas o secuencias de películas donde pueda sensibilizarse o ejemplificarse determinado conocimiento musical. Como menciona Aldeguez Pérez Santiago, el cine puede ser usado como herramienta de aprendizaje partiendo del análisis de su contenido, “Estas películas transmiten al receptor una educación en valores implícitas en la música, los personajes, el texto...; elementos que desde un plano educativo deben ser analizados”; además que desde la introducción del cine como herramienta didáctica en Francia en el año de 1984, “los estudiantes y profesores, disponían de una mirada del cine no sólo como un elemento de distracción o entretenimiento sino como parte integrante de la cultura y la educación: contexto histórico, estético” (2012).

Esto nos lleva considerar a que el cine puede servir como herramienta didáctica para complementar la asimilación de conceptos, además de desarrollar habilidades en los estudiantes por medio del enfoque pedagógico que se dé a sus contenidos. En el caso de este método, el cual se busca complementar el conocimiento musical, el análisis de los films se centrará primeramente en su contenido destacando el uso de conceptos musicales y sus prácticas; para luego analizar su forma para ejemplificar el uso de la música en productos audiovisuales.

Otra razón para implementar el cine como herramienta didáctica es que los estudiantes con el pasar de los años muestran una falta de motivación y desinterés por lo que estudian, esto hace pensar que los métodos de enseñanza que hasta ahora existen ya no funcionan y que es necesario buscar nuevas maneras de enamorar a los estudiantes a sus disciplinas. Un ejemplo es el que expone el ingeniero Palacios Sergio L. miembro del departamento de física de la Universidad de Ovideo, España:

Un año tras otro, los profesores de las disciplinas científicas tales como la física asistimos, cuando menos perplejos, a nuestras aulas cada vez menos pobladas y con estudiantes menos motivados [...] Todo ello induce a plantearse cuestiones como las siguientes ¿Cuál es la causa de este analfabetismo: el desinterés y/o el mal funcionamiento de los canales de trasmisión de la cultura científica?, o es que ¿realmente los científicos y los adolescentes no sabemos divulgar la ciencia? Personalmente, creo que no hay duda alguna que la respuesta a la primera cuestión es NO es el desinterés, mientras que a la respuesta a la segunda cuestión es un sí rotundo (2006).

La solución que encontró este profesor fue en la ciencia ficción escrita y filmográfica la cual le ayudó a transmitir interés, conocimiento y amor de sus estudiantes a la disciplina. Su método dio resultado debido al factor emocional que hay en las películas, ya que en éstas suelen retratarse historias en las cuales los espectadores se identifican con cierto personaje y comparten emociones, y esto como menciona Albornoz Yarida: “[...]es un medio esencial para promover el aprendizaje pues influye en el desarrollo de la afectividad y ayuda a entender el proceso mismo de aprender” (2008 PP. 68).

Por lo tanto, la identificación ayuda a que “[...]el alumnado explore su vida emocional y crea significado personal de forma individual o compartida con base a sus historias y dramas” (Ibidem 2008), esto lleva a que el alumno obtenga un auto conocimiento, el cual como ya se mencionó, ayuda al desarrollo de estrategias significativas para enfrentar y resolver problemas de aprendizaje que suele haber en el aula; ya que aquí en muchas ocasiones se suele dejar a un lado la actividad emocional, lo que a vez puede ser la consecuencia del fracaso, deserción, violencia y la falta de propósito educativo.

He aquí la ventaja del cine ya que, al ser un gran emisor de emociones, al llevar a cabo esta práctica no solamente se le invita al estudiante que identifique los conceptos, sino que también se le invita a estar bien emocionalmente y que se deje llevar por las historias, que de manera terapéutica se deje emocionar ya sea positiva o negativamente y que con esto.” Descubrir, crear o dar sentido a un significado es un proceso propio de narrativa dentro del contexto específico que lo genera.” (Albornoz, 2008) y así generar un aprendizaje.

Ahora bien, en este trabajo se cuenta con dos elementos sumamente emocionales que ayudarán al proceso de aprendizaje significativo, uno es el cine y el otro la música. Esta última cuenta con las mismas ventajas que el cine debido a que en ésta también se promueve el proceso cognitivo y crea sentidos con ayuda de la identificación y la expresión de emociones. Sobre esto Albornoz propone *la musicoterapia*¹, este método al igual que el propuesto en este trabajo no enseña contenido de índole académico, sino que su fin es el promoverlo y reforzarlo. Además, que la musicoterapia aprovecha las experiencias musicales para que el alumno a partir de la descripción de la melodía, explore su vida emocional y crea significados personales.

Sin embargo, este proceso no tendría gran éxito sin que el estudiante sea completamente consciente de lo anterior, por esto, una correcta guía de un profesor es de gran importancia para que esto funcione. De caso contrario en el que no se cuente con la intervención de un profesor es sumamente importante que el lector considere todo lo anteriormente expuesto.

¹ Este método parte de cuatro métodos principales: la composición, la improvisación, la recreación, y el escucha.

Esta inquietud surge debido a que, en la actualidad, el uso de filmes en las aulas está presente, sin embargo, en muchas ocasiones el uso de estos productos no pasa de ser de mero entretenimiento, ignorando su riqueza pedagógica, haciendo que el método falle por la falta de inmersión de parte de los estudiantes y mucho más importante, de los docentes. Por esto es importante que el profesor realmente use las películas como herramientas didácticas, analizando su contenido y destacando escenas o secuencias donde pueda ejemplificarse o discutirse temas relacionados con cierta asignatura.

Por ejemplo “Carretero quien aprovechó el 250 aniversario del nacimiento de Mozart, planteó a sus alumnos un trabajo de investigación en torno a la figura del compositor. La película de *Amadeus* sirvió como pretexto para explicar el contexto de época, los bailes (el sentido del equilibrio) y los parámetros del sonido [...]” (Aldeguer, 2012). El ejemplo anterior es un uso correcto de los filmes, debido a que el profesor hizo uso del contenido del filme para que sus alumnos realizaran una investigación socio-histórica del contexto de la música de esa época.

Entonces, la implementación del cine no depende tan solo de la proyección del filme para que los alumnos lo vean en un salón a oscuras, mientras el profesor está sentado en su escritorio o se va a tomar un café, sino que esta implementación debe de aportar pedagógicamente algo. Una vez aclarado este punto, ahora sí podemos seguir con el análisis de las metodologías de enseñanza musical más importantes del siglo XX, con las cuales nos apoyaremos para desarrollar enfoques y actividades óptimas que desarrollen el interés y el conocimiento de los lectores, con el fin de sumergirlos de mejor manera a esta disciplina musical.

1.2 Metodologías de enseñanza musical del siglo XX

En el apartado anterior mencionamos a la musicoterapia como método de aprendizaje, el cual parte de cuatro métodos principales: la composición, la improvisación, la recreación, y el escucha, siendo estos elementos importantes para la enseñanza musical, y tal como lo veremos en los métodos de enseñanza más utilizados en los últimos tiempos, éstos recuperan los mismos elementos metodológicos, por esto es necesario revisarlos para así saber cómo podría complementarse el proceso de aprendizaje con diferentes estrategias. Entonces, en este subtema se analizará las metodologías más importantes de la enseñanza musical que

surgieron en el siglo XX para así comprender de mejor manera la lógica de enseñanza y así poder implementar estrategias que ayuden al desarrollo óptimo de las habilidades, así como de conocimientos de los alumnos.

Con el pasar de los siglos los métodos de enseñanza musical han ido evolucionado, por lo que, en este subtema se revisarán algunos de los más importantes que han surgido y que han cambiado de gran manera la forma de enseñar música, esto se logrará con la ayuda del artículo “La trascendencia de la educación musical de principios del siglo XX en la enseñanza actual” de Romero Sara Cuevas. En este documento se mencionan seis métodos que cambiaron la manera de enseñar la práctica musical los cuales son: el método Dalcroze, el método *Willems*, el método *Kódaly*, el método *Martenot*, el método *Orff* y el *Suzuki*.

Método Dalcroze

Comenzando con el método de Dalcroze, éste tiene como finalidad el desarrollo del oído musical, el sentido melódico, tonal y armónico a través del movimiento con el fin de desarrollar capacidades expresivas naturales y espontáneas en niños, jóvenes y adultos. Las herramientas que propuso fueron el movimiento corporal y el movimiento musical (sonoro), además de la música improvisada, la relajación y la improvisación a través de la rítmica y el solfeo (Cuervas, 2015).

Método Willems

El método Willems, partiendo de la idea de su profesor Dalcroze, éste hace uso de la música para lograr el desarrollo armónico de la persona interior, esto lo logra haciendo un paralelismo entre los elementos musicales y los aspectos de la vida personal, por ejemplo: el ritmo es igual a la actividad física, la melodía es igual a la vida afectiva y la armonía es igual a la vida intelectual en relación con el conocimiento (tomar conciencia), esto con el fin de que las personas consigan vivir la música de forma natural, activa e incentivada. Por último, para Willems lo que importa en la improvisación rítmica y melódica es que el sujeto sea capaz de crear, lo cual conseguirá una vez adoptando este método (Cuervas, 2015).

Método Kódaly

El siguiente método es el de Kódaly, éste se preocupa por el desarrollo musical desde la infancia fomentando que los niños jueguen y bailen de memoria una gran cantidad de juegos

tradicionales, rimas y canciones infantiles de la cultura propia o de otras, también se ayuda del pentagrama, ejercicios de improvisación y composición musical, los cuales varían de cada nivel de aprendizaje, con lo anterior busca desarrollar las habilidades musicales como la lectura y escritura. El método se centra en la educación de la voz para que con esto el niño desarrolle un buen oído y de ahí pase a conocimientos más avanzados, así los niños se vuelven capaces de comprender la estructura musical, la proporción de la forma y jugar con las partes de la obra, además de trabajar el rimo, la melodía y la armonía. (Cuervas, 2015).

Método *Martenot*

El método Martenot se basa en el uso de materiales acústicos con los cuales el niño, utilizando la imitación, los ecos y la memorización de fórmulas rítmicas, desarrolla sus capacidades musicales como lo son el ritmo, la memoria, la altura del sonido y la improvisación a través de un ambiente de juego, además del cultivo de la representación mental, el esfuerzo-relajación, el aprendizaje por imitación y el desarrollo de la creatividad. Este método al contrario al anterior, se enfoca en el desarrollo total del oído, pero esto solamente se logra si el profesor de música adquiere relevancia en el aprendizaje del estudiante, creando un clima en el aula, si exterioriza sus conocimientos y se comunica con sus estudiantes (Cuervas, 2015).

Método *Orff*

El método Orff parte del acto de improvisación y tiene como objetivo que el músico desde su niñez sea capaz de interpretar y crear música. Esto lo logra al combinar la palabra, la música y el movimiento hacia el ritmo, haciendo que el niño lo relacione con el lenguaje verbal recitado o en tonando nombres, rimas y refranes, además del uso de la percusión corporal e instrumental; dando como resultado el desarrollo de las habilidades rítmicas, vocales, melódicos, armónicos y de interpretación instrumental y vocal (Cuervas, 2015).

Método *Suzuki*

Por último, el método Suzuki se centra en la educación rítmica y auditiva del instrumento seleccionado, requiriendo la práctica diaria del instrumento asistiendo a clases individuales, colectivas y conciertos periódicos. Este método tiene como objetivo que músico desarrolla sus capacidades expresivas, creativas y artísticas, para lograr esto se hace uso de la repetición

y variación de modelos rítmicos, melódicos y de obras musicales, dejando un poco de lado la creación musical del estudiante (Cuervas, 2015).

Como puede notarse, todos los métodos tienen como objetivo el desarrollo del oído musical, el sentido melódico, el sentido tonal y armónico a partir del uso de movimientos corporales, la improvisación y la relación del lenguaje común con el musical, en otros casos se centra mayor atención en la lectura y composición musical, pero en su mayoría, todos los métodos parten de la idea de generar músicos capaces de expresarse de manera fluida y natural con el lenguaje musical a igual como lo pudimos ver en la musicoterapia. Por lo tanto, se tomarán en cuenta algunos de estos aspectos para el desarrollo de este método, pero antes también será necesario analizar los planes de estudio para identificar los requerimientos de las escuelas de música, así como los campos laborales a los que están enfocados en la actualidad.

1.3 Análisis de los programas de cursos sobre música

Para la realización de este método de aprendizaje también se tuvieron que analizar algunos planes de estudio de escuelas especializadas en música con el fin de comparar los perfiles de egresados, los campos de conocimiento, sus objetivos y campos laborales, esto con el objetivo de formar un criterio general de las habilidades y conocimientos requeridos en un estudiante de esta disciplina, así como los campos laborales a los que están enfocados los planteles actualmente.

Se tomaron en cuenta los planes de estudio del: Centro de las Artes y la Cultura de la Universidad Autónoma de Aguascalientes, la Facultad de Artes Musicales de la Universidad Nacional Autónoma de México, la Escuela Superior de Música del Instituto Nacional de Bellas Artes y Literatura, el Centro Universitario de Música Fermatta y la Facultad de Música de la Escuela Nacional de Estudios Superiores Unidad Morelia.

Al revisar cada plan de estudio en su mayoría coinciden en que como requerimiento indispensable para desarrollarse en la licenciatura en música el estudiante debe poseer una gran capacidad auditiva e interpretativa para la escritura y composición musical, además de ser capaz de hacer uso de sus habilidades musicales para las exigencias del mundo

contemporáneo, así como saber aplicar sus conocimientos en el diseño y montaje sonoro de productos audiovisuales.

Por ejemplo, el Centro de las Artes y la Cultura tiene como objetivo general la formación de licenciados en música creativos y autocríticos, capaces de realizar interpretaciones de alto valor estético e implementar proyectos educativos que promuevan el desarrollo de la sensibilidad y la expresión musical. Para lograr esto requiere que sus aspirantes cumplan con una gran habilidad de percepción auditiva, lectura musical y conocimientos sobre la armonía; siendo preparados para que al terminar su carrera puedan dedicarse en la dirección de orquesta, interprete independiente, profesor de música, colaborador en el diseño y producción de proyectos culturales y participante en producciones musicales para medios² (ver figura 1).

CENTRO DE LAS ARTES Y CULTURA LICENCIATURA EN MÚSICA						
PLAN DE ESTUDIOS						
PLAN 2017 CARRERA	T	P	C	Seriación	Centro	Departamento
Primer semestre						
1. SOLFEO I	2	2	6		C. ARTES Y CULTURA	MÚSICA
2. PIANO COMPLEMENTARIO I	0	1	1		C. ARTES Y CULTURA	MÚSICA
3. MELODÍA Y CONTRAPUNTO MODAL	2	2	6		C. ARTES Y CULTURA	MÚSICA
4. INSTRUMENTO PRINCIPAL I	1	1	3		C. ARTES Y CULTURA	MÚSICA
5. CONJUNTOS CORALES I	1	1	3		C. ARTES Y CULTURA	MÚSICA
6. HISTORIA DE LA CULTURA	4	0	8		C. C. SOC Y HUM	HISTORIA
Programa Institucional de Formación Humanista Programa Institucional de Lenguas Extranjeras						
Segundo semestre						
7. SOLFEO II	2	2	6		C. ARTES Y CULTURA	MÚSICA
8. PIANO COMPLEMENTARIO II	0	1	1	2	C. ARTES Y CULTURA	MÚSICA
9. ARMONÍA ELEMENTAL	2	2	6		C. ARTES Y CULTURA	MÚSICA
10. MÚSICA Y SOCIEDAD MEDIEVAL Y RENACIENTISTA	4	0	8		C. ARTES Y CULTURA	MÚSICA
11. INSTRUMENTO PRINCIPAL II	1	1	3	4	C. ARTES Y CULTURA	MÚSICA
12. CONJUNTOS CORALES II	1	1	3		C. ARTES Y CULTURA	MÚSICA
13. CULTURA FÍSICA PARA MÚSICOS	2	2	6		C. C. DE LA SALUD	NUTRICIÓN
Programa Institucional de Formación Humanista Programa Institucional de Lenguas Extranjeras						
Tercer semestre						
14. SOLFEO III	2	2	6		C. ARTES Y CULTURA	MÚSICA
15. PIANO COMPLEMENTARIO III	0	1	1	8	C. ARTES Y CULTURA	MÚSICA
16. TEORÍA TONAL Y ANÁLISIS I	2	2	6		C. ARTES Y CULTURA	MÚSICA
17. CONTRAPUNTO TONAL	2	2	6		C. ARTES Y CULTURA	MÚSICA
18. MÚSICA Y SOCIEDAD EN EL BARRÓCO	4	0	8		C. ARTES Y CULTURA	MÚSICA
19. INSTRUMENTO PRINCIPAL III	1	1	3	11	C. ARTES Y CULTURA	MÚSICA
20. CONJUNTOS CORALES III	1	1	3		C. ARTES Y CULTURA	MÚSICA
21. REDACCIÓN BÁSICA	2	2	6		C. ARTES Y CULTURA	LETRAS
Programa Institucional de Formación Humanista Programa Institucional de Lenguas Extranjeras						
Cuarto semestre						
22. SOLFEO IV	2	2	6		C. ARTES Y CULTURA	MÚSICA
23. PIANO COMPLEMENTARIO IV	0	1	1	15	C. ARTES Y CULTURA	MÚSICA
24. TEORÍA TONAL Y ANÁLISIS II	2	2	6		C. ARTES Y CULTURA	MÚSICA
25. MÚSICA Y SOCIEDAD EN EL SIGLO XVIII	4	0	8		C. ARTES Y CULTURA	MÚSICA
26. INSTRUMENTO PRINCIPAL IV	1	1	3	19	C. ARTES Y CULTURA	MÚSICA
27. CONJUNTOS CORALES IV	1	1	3		C. ARTES Y CULTURA	MÚSICA
28. TALLER DE COMPUTACIÓN APLICADA A LA MÚSICA	1	3	5		C. C. BÁSICAS	SISTEMAS DE INFORMACIÓN
Programa Institucional de Servicio Social (Curso de inducción)						
Quinto semestre						
29. SOLFEO V	2	2	6		C. ARTES Y CULTURA	MÚSICA
30. PIANO COMPLEMENTARIO V	0	1	1		C. ARTES Y CULTURA	MÚSICA
31. ARMONÍA Y ANÁLISIS DEL SIGLO XIX	2	2	6		C. ARTES Y CULTURA	MÚSICA
32. MÚSICA Y SOCIEDAD EN EL SIGLO XIX	4	0	8		C. ARTES Y CULTURA	MÚSICA
33. INSTRUMENTO PRINCIPAL V	1	1	3	26	C. ARTES Y CULTURA	MÚSICA
34. PRÁCTICAS DE ENSAMBLE I	0	6	6		C. ARTES Y CULTURA	MÚSICA
35. CONJUNTOS DE CÁMARA I	1	1	3		C. ARTES Y CULTURA	MÚSICA
Programa Institucional de Servicio Social (Curso de inducción)						
Sexto semestre						
36. SOLFEO VI	2	2	6		C. ARTES Y CULTURA	MÚSICA
37. PIANO COMPLEMENTARIO VI	0	1	1		C. ARTES Y CULTURA	MÚSICA
38. MODERNISMO, TÉCNICAS, ANÁLISIS Y CONTEXTO	4	3	11		C. ARTES Y CULTURA	MÚSICA
39. INSTRUMENTO PRINCIPAL VI	1	1	3	33	C. ARTES Y CULTURA	MÚSICA
40. PRÁCTICAS DE ENSAMBLE II	0	6	6		C. ARTES Y CULTURA	MÚSICA
41. CONJUNTOS DE CÁMARA II	1	1	3		C. ARTES Y CULTURA	MÚSICA
42. ENFOQUES DE EDUCACIÓN MUSICAL	3	3	9		C. ARTES Y CULTURA	MÚSICA
Programa Institucional de Servicio Social (Curso de inducción)						
Séptimo semestre						
43. PEDAGOGÍA, TÉCNICAS, ANÁLISIS Y CONTEXTO	4	3	11		C. ARTES Y CULTURA	MÚSICA
44. INSTRUMENTO PRINCIPAL VII	1	1	3	39	C. ARTES Y CULTURA	MÚSICA
45. PRÁCTICAS DE ENSAMBLE III	0	6	6		C. ARTES Y CULTURA	MÚSICA
46. CONJUNTOS DE CÁMARA III	1	1	3		C. ARTES Y CULTURA	MÚSICA
47. DIRECCIÓN DE ENSAMBLES ESCOLARES	2	2	6		C. ARTES Y CULTURA	MÚSICA
48. ÉTICA PROFESIONAL	2	2	6		C. C. SOC Y HUM	FILOSOFÍA
49. OPTATIVA PROFESIONALIZANTE I	2	2	6			
Programa Institucional de Servicio Social Programa Institucional de Prácticas Profesionales (Cursos de inducción)						
Octavo semestre						
50. ANÁLISIS MUSICAL, PERCEPCIÓN E INTERPRETACIÓN	2	2	6		C. ARTES Y CULTURA	MÚSICA
51. INSTRUMENTO PRINCIPAL VIII	1	1	3	44	C. ARTES Y CULTURA	MÚSICA
52. PRÁCTICAS DE ENSAMBLE IV	0	6	6		C. ARTES Y CULTURA	MÚSICA
53. CONJUNTOS DE CÁMARA IV	1	1	3		C. ARTES Y CULTURA	MÚSICA
54. DIDÁCTICA	2	2	6		C. C. SOC Y HUM	EDUCACIÓN
55. GESTIÓN DE PROYECTOS MUSICALES	2	2	6		C. ARTES Y CULTURA	ARTE Y GESTIÓN CULTURAL
56. OPTATIVA PROFESIONALIZANTE II	2	2	6			
Programa Institucional de Servicio Social Programa Institucional de Prácticas Profesionales						
Noveno semestre						
57. INSTRUMENTO PRINCIPAL IX	1	1	3	51	C. ARTES Y CULTURA	MÚSICA
58. PRÁCTICAS DE ENSAMBLE V	0	6	6		C. ARTES Y CULTURA	MÚSICA
59. CONJUNTOS DE CÁMARA V	1	1	3		C. ARTES Y CULTURA	MÚSICA
60. FUNDAMENTOS DE DISEÑO DE PROGRAMAS	2	2	6		C. C. SOC Y HUM	EDUCACIÓN
61. SEMINARIO DE INVESTIGACIÓN EN MÚSICA I	4	0	8		C. ARTES Y CULTURA	MÚSICA
62. OPTATIVA PROFESIONALIZANTE III	2	2	6			
Programa Institucional de Servicio Social Programa Institucional de Prácticas Profesionales						
Décimo semestre						
63. INSTRUMENTO PRINCIPAL X	1	1	3	57	C. ARTES Y CULTURA	MÚSICA
64. PRÁCTICAS DE ENSAMBLE VI	0	6	6		C. ARTES Y CULTURA	MÚSICA
65. CONJUNTOS DE CÁMARA VI	1	1	3		C. ARTES Y CULTURA	MÚSICA
66. MÚSICA EN EL AULA	1	3	5		C. ARTES Y CULTURA	MÚSICA
67. SEMINARIO DE INVESTIGACIÓN EN MÚSICA II	4	0	8		C. ARTES Y CULTURA	MÚSICA
68. OPTATIVA PROFESIONALIZANTE IV	2	2	6			
Programa Institucional de Servicio Social						

Figura 1: Plan de estudios de la Licenciatura en Música (2017) del Centro de las Artes y la Cultura

² Recuperado en: <https://cac.uaa.mx/departamento-de-musica/licenciatura-en-musica>

Otro caso es el del Centro Universitario de Música Fermatta el cual en su página web dispone de licenciaturas en la Ingeniería en Audio y Producción Musical, Composición Musical y Ejecución Instrumental; además de tener maestrías en Diseño de Audio y Post-Producción para Cine y Televisión y Negocios del Entretenimiento y Música, inclinando su campo laboral a la industria del entretenimiento (Recuperado en <https://www.fermatta.edu.mx/campus/ciudad-de-mexico>).

El único caso contrario es el del Instituto Nacional de Bellas Artes el cual tiene como objetivo formar profesionales de la música de concierto y el jazz, formando estudiantes en los campos de la ejecución instrumental y vocal, así como en los de la composición y dirección orquestal, siendo esta carrera enfocada más en un campo laboral completamente musical; sin embargo, al igual que los casos anteriores se requiere que el aspirante tenga habilidades auditivas, dominio del lenguaje musical, conocimientos melódicos y armónicos, además de poder ser capaz de interpretar cualquier tipo de género musical. Por esto último el plan de estudios de este instituto sirvió para la realización de éste método, ya que los contenidos de éste concuerdan y profundizan más los de los otros planteles, como, por ejemplo, el estudio de la dirección orquestal y la improvisación (Recuperado en <https://escuelasuperiordemusica.inba.gob.mx/oferta-educativa/planes-de-estudio.html>).

Ahora bien, por fines prácticos se enfocó la atención en el plan de estudios de la Escuela Nacional de Estudios Superiores Unidad Morelia debido a que la carrera Música y tecnología artística impartida en esta unidad, ya que engloba en su contenido el campo laboral a los que se dirigen los otros planteles, los cuales siguen la línea de la producción sonora y musical ya sea orquestal, audiovisual u otros medios contemporáneos (Ver figura 2), además de cubrir la mayoría de los contenidos que se estudian en cada uno de los otros planteles.

MÚSICA Y TECNOLOGÍA ARTÍSTICA ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS SUPERIORES, UNIDAD MORELIA	
Total de créditos: 339	
Obligatorios: 285	
Obligatorios de elección: 37	
Optativos: 17	
PRIMER SEMESTRE	SEGUNDO SEMESTRE
10 Composición I: El Clasicismo y su Influencia	10 Composición II: La Música Tonal de los Siglos XIX y XX
04 Instrumentación y Organología I	04 Instrumentación y Organología II
04 Edición Digital de Partituras	05 Producción Musical I
05 Ensamble I: Introducción a la Interpretación Colaborativa	05 Ensamble II: Interpretación con Refuerzo Sonoro
09 Solfeo y Entrenamiento Auditivo I	09 Solfeo y Entrenamiento Auditivo II
04 Introducción a la Tecnología Musical	04 Historia, Sociedad y Música
05 Proyecto Artístico Integral I	04 Optativa Transversal
04 Desarrollo de la Creatividad Musical	05 Proyecto Artístico Integral II
06 Inglés (1er semestre)	06 Inglés (2º semestre)
TERCER SEMESTRE	CUARTO SEMESTRE
10 Composición III: Homofonía y Textura	10 Composición IV: Polifonía, Parámetros Musicales e Indeterminación
05 Producción Musical II	05 Ensamble IV: Interpretación con Elementos Escénicos
05 Ensamble II: Interpretación Mixta	05 Síntesis y Diseño Sonoro
04 Pensamiento sobre Arte y Tecnología	05 Orquestación II
05 Orquestación I	05 Proyecto Artístico Integral IV
05 Proyecto Artístico Integral III	04 Optativa Transversal
03 Optativa	04 Arte Contemporáneo
06 Inglés (3er semestre)	06 Inglés (4º semestre)
QUINTO SEMESTRE	SEXTO SEMESTRE
10 Composición Asistida por Computadora	10 Sistemas Compositivos Interactivos
05 Ensamble V: Interpretación Electroacústica	05 Ensamble VI: Interpretación Interactiva
05 Arte Experiencial y Situado	06 Gestión de Proyectos Musicales I
07 Proyecto Artístico Integral V	07 Proyecto Artístico Integral VI
04 Obligatoria de Elección	04 Obligatoria de Elección
06 Inglés (5º semestre)	06 Inglés (6º semestre)
SEPTIMO SEMESTRE	OCTAVO SEMESTRE
10 Obligatoria de Elección	08 Obligatoria de Elección
05 Ensamble VII: Interacción Interdisciplinaria	05 Ensamble VIII: Producción y Montaje
06 Gestión de Proyectos Musicales II	(sin créditos) Proyecto Terminal II
11 Proyecto Terminal I	06 Obligatoria de Elección*
05 Obligatoria de Elección	03 Optativa
03 Optativa	06 Inglés (8º semestre)
06 Inglés (7º semestre)	

* Esta asignatura se cursa bajo la modalidad de Seminario-Taller. Aplica sólo para una de las dos asignaturas obligatorias de elección que deben cursarse en el Área de Profundización en Creación e Interpretación.

Figura 2 Plan de estudios de la carrera en Música y tecnología de la ENES unidad Morelia

Cabe mencionar que este instituto imparte una carrera técnica en Diseño Sonoro o Producción Musical Digital, la cual se enfoca aún más en la producción sonora en proyectos audiovisuales, este enfoque nos ayuda a mezclar de mejor manera el cine con el aprendizaje musical sirviendo como ejemplo en el uso de la música y el sonido en la narrativa cinematográfica (Ver figura 3).

Opción Técnica en Diseño Sonoro, o en Producción Musical Digital ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS SUPERIORES, UNIDAD MORELIA	
Total de créditos: 339	
Obligatorios: 285	
Obligatorios de elección: 37	
Optativos: 17	
PRIMER SEMESTRE	SEGUNDO SEMESTRE
10 Composición I: El Clasicismo y su Influencia	10 Composición II: La Música Tonal de los Siglos XIX y XX
04 Instrumentación y Organología I	04 Instrumentación y Organología II
04 Edición Digital de Partituras	05 Producción Musical I
05 Ensamble I: Introducción a la Interpretación Colaborativa	05 Ensamble II: Interpretación con Refuerzo Sonoro
09 Solfeo y Entrenamiento Auditivo I	09 Solfeo y Entrenamiento Auditivo II
04 Introducción a la Tecnología Musical	04 Historia, Sociedad y Música
05 Proyecto Artístico Integral I	04 Optativa Transversal
04 Desarrollo de la Creatividad Musical	05 Proyecto Artístico Integral II
06 Inglés (1er semestre)	06 Inglés (2º semestre)
TERCER SEMESTRE	CUARTO SEMESTRE
10 Composición III: Homofonía y Textura	10 Composición IV: Polifonía, Parámetros Musicales e Indeterminación
05 Producción Musical II	05 Ensamble IV: Interpretación con Elementos Escénicos
05 Ensamble III: Interpretación Mixta	05 Síntesis y Diseño Sonoro
04 Pensamiento sobre Arte y Tecnología	05 Orquestación II
05 Orquestación I	05 Proyecto Artístico Integral IV
05 Proyecto Artístico Integral III	04 Optativa Transversal
03 Optativa	04 Arte Contemporáneo
06 Inglés (3er semestre)	06 Inglés (4º semestre)
QUINTO SEMESTRE	
06 Obligatoria de Elección	
05 Ensamble V: Interpretación Electroacústica	
06 Obligatoria de Elección	
10 Obligatoria de Elección	
06 Obligatoria de Elección	
06 Inglés (5º semestre)	
Asignaturas Obligatorias de Elección para el Técnico Profesional en:	
Diseño Sonoro	
06 Composición para Medios Audiovisuales	10 Seminario Técnico Integrador en Diseño Sonoro
06 Postproducción de Audio para Medios Audiovisuales	06 Lenguaje Audiovisual
Producción Musical Digital	
06 Producción Musical III	10 Seminario Técnico Integrador en Producción Musical Digital
06 Especialización y Mezcla Multicanal	06 Técnicas de Grabación y Mezcla en Estudio

Figura 3 Plan de estudios de la opción técnica en Diseño sonoro o en Producción Musical Digital de la ENES, unidad Morelia.

Una vez revisadas las metodologías de enseñanza y los planes de estudio de las escuelas especializadas en música, al igual que el plan de estudios de la carrera en Música y Tecnología, este método está estructurado en tres etapas de formación musical: la básica, la

intermedia y la de profundización. Esto trata de seguir la lógica de un libro de texto de dibujo, el cual comienza desde el reconocimiento y el desarrollo de los conocimientos más básicos hasta los más complejos, siempre poniéndolos en práctica para agilizar su comprensión. Estas etapas tienen como fin que el interesado reconozca en los filmes el uso de determinado concepto y habilidad lo cual ayuda también a que tenga un ejemplo práctico de su uso para que él después pueda aplicarlo.

Ahora se planteará el enfoque de las etapas en las que está dividido este método: La primera etapa consiste en la sensibilización de la capacidad auditiva, seguido del mejoramiento de la comprensión e interpretación del lenguaje musical, así como del ejercicio de la dirección orquestal y la improvisación para finalizar esta primera etapa con el aprendizaje de la lógica de la composición musical.

La segunda etapa está formada para entender y aprender las diferentes formas narrativas en las que se puede usar la música y los sonidos en los diferentes productos audiovisuales, además de conocer cómo éstos se incorporan con los otros elementos de la forma fílmica. Por último, la tercera etapa tiene como finalidad concientizar al estudiante de la diversidad de efectos y enfoques que puede generar la música o el diseño sonoro en el espectador y el en producto mismo.

CAPÍTULO 2

EL APRENDIZAJE MUSICAL POR MEDO DEL CINE

En este capítulo se abordarán los primeros pasos del aprendizaje musical los cuales consisten en la sensibilización del escucha, el lenguaje musical, la orquestación, la improvisación y la composición musical. El contenido de este apartado se clasificará como el primer nivel de la formación musical que se estudiará durante todo el trabajo, aunque éste es conformado desde los conocimientos más básicos hasta los más avanzados, se encuentran aquí debido a que, durante los capítulos posteriores este conocimiento se aplicará en la práctica cinematográfica para así ejemplificar los diferentes usos de la música en el cine.

El objetivo de este capítulo es que el alumno complemente sus conocimientos musicales adquiridos hasta el momento, identificando en los filmes los conceptos que componen este primer nivel de formación. Para lograr lo anterior, se eligió una secuencia o escena de cada una de las películas previamente seleccionadas, con las cuales se ejemplificará el uso de cada rama de conocimiento y con esto se espera ayudar a mejorar la comprensión de cada uno de estos términos, así como mejorar sus habilidades y aptitudes musicales.

Antes de comenzar con el primer subtema es importante dejar en claro el fenómeno musical, como mencionan Alvaro Jesus L, Miranda Eduardo R y Barros Beatriz “Podemos contemplar el fenómeno musical como un proceso de comunicación, en el cual, el mensaje musical viaja desde un emisor que corresponde al compositor, hasta un receptor asociado al oyente que percibe la música interpretada” (2005). Por ejemplo, como veremos más adelante, el director de orquesta, quien no siempre suele ser el mismo compositor de la obra, sería un intérprete lo cual correspondería a una comunicación indirecta ya que es él quien comunica su visión de la pieza musical y la difunde al oyente, cambiando en su totalidad la intención o discurso original; el caso contrario sería la comunicación directa la cual proviene del mismo autor de la pieza al emisor, ésta suele darse cuando el compositor es el mismo director de orquesta o cuando existe una improvisación.

Ahora bien, en este punto sale a la luz otro elemento de la comunicación que es la recepción. Como revisamos anteriormente, puede haber diferentes versiones de una misma pieza dependiendo de quién la interprete, pero también existe la interpretación del receptor,

al cual no siempre le llega el mensaje de la misma manera de la que se le fue dirigido. Pero en este capítulo nos centraremos solamente en la parte del emisor y en capítulos posteriores profundizaremos más en el tipo de recepción.

2.1 Las cualidades del sonido

El objetivo de este primer punto es desarrollar y sensibilizar las habilidades auditivas y conceptuales de los primeros pasos del aprendizaje musical. Para lograr esto, se identificarán en las secuencias las cualidades del sonido tales como: la altura, la duración, la intensidad y el timbre, los conceptos de frecuencia y amplitud de onda, así como los conceptos de envolvente y columna de armónicos. Para esto se seleccionaron los filmes *Rojo como el cielo* (2006) del director Cristiano Bortone y *Gravity* (2013) del director Alfonso Cuarón, ya que se consideraron adecuados para la ejemplificar de cada uno de estos conceptos.

Cabe mencionar que antes de pasar a los análisis es necesario conocer cada uno de los conceptos con los que se trabajará, esto con el fin de agilizar la identificación de cada uno durante la proyección de la secuencia, por ejemplo, en el salón de clases el docente, primero que nada, debe presentar a los alumnos los conceptos de manera teórica (como una clase normal), después, el profesor debería proyectar la secuencia para que al finalizar él pregunte a los alumnos las partes en las que localizaron el uso de estos conceptos.

De caso contrario, si se trata de un joven que está estudiando por su cuenta y quisiera aplicar este método para reforzar su aprendizaje, de igual manera que en el caso anterior, primero debería de conocer los conceptos antes de proyectar el film, así su tarea solamente será identificar los fragmentos donde se hace uso de uno o más conceptos.

Por única ocasión a continuación se definirán los conceptos para la identificación de éstos en las secuencias siguientes, ya que, en los análisis posteriores solamente se mencionarán las escenas donde se realizó el ejercicio y se justificará el ¿por qué esos fragmentos serían adecuados para la ejemplificación de los conceptos y de qué manera se están aplicando éstos?

Lo anterior se debe a que se presupone que el lector conoce o estudia los temas, por otra parte, el definir en cada uno de los subtemas los conceptos que se utilizarán sería imposible por la amplitud del conocimiento musical, además que desviaría el enfoque de este

trabajo. Esto no cierra las puertas a lectores interesados en comenzar a aprender sobre la música, sino que lo único que tendrían que hacer es asistir a un curso de música o investigar por su cuenta y utilizar estos ejercicios para complementar su asimilación de conceptos y desarrollar sus habilidades musicales. Una vez aclarado esto, podemos pasar a la definición de las cualidades del sonido.

Periodo o duración

El periodo o duración, es la cualidad del sonido que nos permite identificar a los sonidos como largos o breves, dependiendo de la duración en segundos de un ciclo completo de la onda (Jaramillo, 2007).

Frecuencia o intensidad

La frecuencia o intensidad, es el número de ciclos u oscilaciones que se repiten en un segundo, esta cualidad del sonido permite identificar a lo que musicalmente se llama el tono, siendo una frecuencia alta un tono agudo, mientras que una frecuencia baja equivale a un tono grave. La unidad en la que miden las frecuencias es por Hertzios [HZ] (Jaramillo, 2007).

Amplitud de onda o altura

En términos generales, la amplitud de onda o altura es el volumen de un sonido, los cuales se miden en decibeles; ahora bien, en términos más complejos, la amplitud de onda es la presión sonora o fuerza por unidad de superficie de las partículas de medio en un punto dado, ésta se puede medir con los valores pico, el cual es el punto máximo de presión sonora en una onda; o por valores eficaces o R.M.S (*root mean square*), los cuales equivalen a la señal directa constante, esto quiere decir, que es una onda que transporta la misma energía equivalente de una presión estática. En acústica se llamaría la onda sonora senoidal (Jaramillo, 2007).

Timbre

El timbre es la cualidad del sonido que ayuda a diferenciar dos resonancias que poseen una misma sonoridad, no obstante, son producidos por diferentes instrumentos u objetos. Se podría considerar que el timbre es aquella característica propia de cada sonido. (Gustems, 2010).

Como se menciona en el libro *Música y sonido en los audiovisuales*, “El timbre está relacionado con la complejidad de las ondas sonoras que llegan al oído; pocas de éstas corresponden a sonidos puros, algo que sólo generan los diapasones, los cuales se deben a una única frecuencia y se representan mediante una onda armónica”(Gustems, 2010), sin embargo, en los instrumentos musicales el timbre funciona de diferente manera ya que “Los instrumentos musicales, por el contrario, producen un sonido más rico que produce vibraciones complejas; cada una de ellas puede considerarse compuesta por una serie de vibraciones armónicas simples de una frecuencia y de una amplitud determinadas que si se consideran de forma separada, daría lugar a un sonido puro” (Gustems, 2010).

Sonido envolvente

El término envolvente de un sonido se refiere a la evolución de la potencia de una resonancia a lo largo del tiempo, como vemos, este término tiene relación con el concepto de amplitud de onda. Para entender mejor este concepto imaginémosnos un instrumento que se encuentra en un estado en reposo, luego a éste se le causa una vibración, lo cual produce una onda que deforma el espacio, ahora bien, esta deformación con el tiempo se irá modificando hasta desaparecer.

Este proceso tiene diferentes etapas que se conocen como *Attack time* (Es el tiempo de entrada del sonido), *Decay time* (es el tiempo en el que tarda la amplitud a reducirse al sostenido), *Sustain level* (ésta es el tiempo en la que una amplitud se sostiene hasta dejar de vibrar) y *release time* (Este es el punto en el que el sonido pierde toda su amplitud). Cabe mencionar que la envolvente se presenta de diferentes maneras dependiendo de cada tipo de instrumento, ya sea de cuerdas, vientos etc³.

Columna de armónicos o serie armónica

Por último, una serie armónica son la diversidad de sonidos que en conjunto forman uno solo. Esto quiere decir que, una sola cuerda produce diferentes sonidos debido a que ésta vibra por

³ Recuperado en:

http://musiki.org.ar/Envolvente_din%C3%A1mica#:~:text=La%20envolvente%20de%20un%20sonido,de%20onda%20de%20un%20sonido

secciones, dividiendo los armónicos en octavas, quintas, cuartas tercera mayor y séptima menor entre otras⁴.

Los armónicos pueden ser notas con un tono grave o agudos, es necesario prestar mucha atención para lograr identificar los diferentes cambios, cabe mencionar que cada instrumento tiene diferentes series armónicas y por esa razón hay que saber cuándo mezclar una con otra.

Una vez definidos cada uno de los conceptos, pasemos al primer análisis donde revisaremos una secuencia de la película *Rojo como el cielo* del director Cristiano Bortone. Se eligió este filme debido a su diseño sonoro y en el uso de diversos conceptos del sonido dentro de la historia, ya que al narrarse la vida de un niño que pierde la vista, la película trata de sumergir al espectador en los zapatos del joven, haciendo que este preste mayor atención a los sonidos y no solamente se deje llevar por lo que ve. Por esta razón, analizar este título es un buen comienzo para agudizar el sentido del escucha de los estudiantes, haciendo una analogía a que ellos como Mirco (Personaje principal) pierden su sentido de la vista y así tengan que agudizar mejor sus otros sentidos.

Cabe mencionar que a pesar de que se eligieron escenas de una específica secuencia no significa que se deba de hacer uso de éstas mismas, sino que todos los filmes de este proyecto son ricos en análisis y a su vez como herramientas didácticas. Entonces el docente o alumno puede hacer uso de otras secuencias o escenas, de igual manera se invita al interesado en crear su propio glosario de películas que le sean útiles para este ejercicio.

Análisis del uso de las cualidades del sonido

En este primer análisis al igual que en los métodos de enseñanza musical se busca desarrollar y sensibilizar el sentido del escucha del estudiante, en este caso será con ayuda del análisis del filme *Rojo como el cielo* con el cual a partir de la vida del protagonista se busca que el alumno sea consciente del uso de todos sus sentidos para que así desarrolle una sensibilidad musical y emocional. Por lo tanto, se le pedirá al estudiante que identifique y reflexione sobre

⁴ Recuperado en (<https://www.teoria.com/es/referencia/a/armonicos.php>)

cómo Mirco hace uso de las cualidades del sonido para poder seguir con su vida a pesar de haber perdido la vista.

La secuencia que se analizó comienza en el minuto 00 h:35 min: 03 seg y finaliza en el minuto 00h: 42 min: 41 seg. En esta parte de la película, se le asigna una tarea a Mirco y a sus compañeros de clase en la que deben de representar las estaciones del año; él, al haber encontrado la videocasetera que usan las madres para reproducir el evangelio e historias a los niños, decide grabar su tarea ahí, por lo que él junto a su amigo Felice recorren todo el internado para grabar los sonidos necesarios.

En la primera escena donde los niños se dirigen a la sala de maestros se puede identificar que Mirco hace uso del concepto de intensidad o amplitud de onda, ya que al caminar por los pasillos escucha hablar a su profesor y a la cocinera lo cual lo detiene y frena el paso de Felice, por lo tanto, las voces al tener una gran intensidad el supone que se encuentran cerca y es hasta que la intensidad de éstas baja es cuando deciden seguir su camino (Ver imagen 1).



Imagen 1: Escena del filme *Rojo como el cielo* del director Cristiano Bortnone

Al analizar esta primera escena, lo curioso de este filme es que las voces de los adultos poseen muy baja intensidad dentro de la película y que si no fuera por la imagen no sabríamos que están ahí, esto obliga al espectador que agudice su sentido del escucha mientras más avanza la historia, llevándolo en un proceso en el cual dejará poco a poco en enfocarse solamente en lo que ve. Lo anterior se debe a la mezcla de sonidos que se usó en la producción del filme, ya que durante las primeras secuencias de la película los sonidos parecen tener una misma frecuencia y mientras más avanza la trama, los sonidos comienzan a agudizarse más.

Parece que el director quiso reflejar al espectador en el personaje de Felice, ya que desde el inicio de la secuencia él pareciera que ignora todos los sonidos que lo rodean y es hasta que se junta con Mirco cuando comienza a prestar mayor atención a ellos. Como al inicio de la secuencia, en la cual él no escucha a las aves que está grabando Mirco o en la escena antes analizada donde Mirco es quien le detiene el paso al escuchar hablar a los adultos (Ver Imagen 2).



Imagen 2: Escena del filme *Rojo como el cielo* del director Cristiano Bortone

En la segunda escena en la parte en la que Mirco graba el sonido de la lluvia, se puede identificar que nuevamente hace uso del cambio de intensidad, así como del concepto de frecuencia. El cambio de frecuencia puede notarse cuando Mirco se moja la palma de su mano con un poco de agua y después se golpea con su dedo, generando un sonido. Este sonido que produce al estar más lejos de su oído posee un tono más grave y al acercarse cada vez más se vuelve más agudo (ver imagen 3).



Imagen 3: Escena Producción y Postproducción, *Rojo como el cielo*; Cristiano Bortone

En la escena anterior sale a la luz otro elemento que ayudará al estudiante a desarrollar no solamente su oído, sino que sus otros sentidos como el del tacto y así deje de depender tan solo de su vista. Durante esta misma secuencia, en la escena donde Mirco y Felice están en la sala de profesores podemos notar cómo Mirco parece muy desorientado estrellándose y tropezando en más de una ocasión, y lo que él hace para poder avanzar es guiarse por la intensidad de las voces, ruidos, además de guiarse por lo que toca (ver imagen 4).



Imagen 4: Escena La idea, *Rojo como el cielo*; Cristiano Bortnone

Otro ejemplo se encuentra en la escena cuando Mirco se encuentra editando los sonidos que grabó, ahí se puede notar que la música se desvanece lo cual deja a Mirco solo con sus grabaciones y los sonidos que el produce para poder identificar la ubicación de la grabadora, los botones, las tijeras, la cinta para pegar etc, además que se intensifica el sonido de los cortes, el sonido de los botones para simular lo desarrollado que tiene Mirco su oído y la manera en la que practica con su tacto (Ver imagen 5).



Imagen 5: Escena Producción y Postproducción, *Rojo como el cielo*; Cristiano Bortnone

Los conceptos de duración y envolvencia los podemos localizar en distintas escenas, unas de éstas son, por ejemplo; cuando Mirco y Felice van a la cocina y producen el sonido de truenos, cuando recrean el sonido de viento o cuando ambos se encuentran en el patio y Felice imita el sonido de abejas con su boca (Ver imagen 6).



Imagen 6: Conceptos de envolvente y duración, *Rojo como el cielo*; Cristiano Bortone

En el caso de la duración, los sonidos producidos por los chicos poseen diferentes lapsos, por ejemplo, los truenos poseen un tiempo distinto al del viento y ésta a su vez éste al sonido de abeja; así mismo cada sonido posee distinta duración entre sí. Como lo vemos en la escena donde Felice hace el sonido de abeja, vemos que él toma diferentes descansos para tomar aire y volver a repetir el sonido, esto se repite en la escena de la cocina, donde cada trueno posee su distinta duración, intensidad y tono.

Esto último nos lleva a hablar del concepto de envolvecia, como revisamos anteriormente, éste representa la evolución de la potencia de una resonancia a lo largo del tiempo, entonces podemos notar que al producir el sonido de abeja esta tiene su Attack time, Decay time, Sustain level y reléase time. De igual manera éste también es producido por Mirco de manera manual al alejar y acercar la grabadora, jugando con todos los elementos sonoros en la edición.

Por último, el concepto de timbre puede discutirse en la última escena de la secuencia en la que Mirco le presenta su tarea a Francesca. Aquí podemos ver cómo los sonidos que grabó Mirco generan imágenes en la mente de Francesca, haciéndola recordar la lluvia, el

sonido de las gotas cayendo en las hojas, el canto de las aves y abejas volando sobre las flores (ver imagen 7).



Imagen 7: Escena La presentación, *Rojo como el cielo*; Cristiano Bortone

Por lo tanto, entendiendo el concepto del timbre como la cualidad del sonido que ayuda a diferenciar dos resonancias que poseen una misma sonoridad, no obstante, son producidos por diferentes instrumentos u objetos; podemos decir que, se debe prestar mucha atención a los sonidos grabados por Mirco para saber cuándo se trata de un sonido original y cuándo uno recreado.

Así mismo, en esta secuencia se nos presenta una característica del diseño sonoro que veremos en capítulos posteriores, la cual es el cómo éste influye en la percepción del receptor, mostrando cómo el uso de las cualidades sonoras junto con la noción del escucha intermedial se puede proyectar en la mente del receptor imágenes, como lo vemos con Francesca, la cual mientras escucha la tarea de Mirco, ésta proyecta imágenes que provienen de su experiencia cognitiva. Es por esta razón que el montaje de la escena nos muestra las imágenes que ve Francesca que corresponderían al sonido que está de fondo.

El uso de las cualidades del sonido en el Filme *Gravity* del director Alfonso Cuarón

Con el análisis del filme *Gravity* del director Alfonso Cuarón se tiene como objetivo la identificación de las cualidades del sonido dentro de un producto audiovisual, lo cual no da el primer paso para entender el uso del sonido como parte de la narración, sin embargo, en este punto solamente se le pedirá al alumno que identifique cada ocasión que se haga uso de una cualidad para que destaque su uso dentro de la escena.

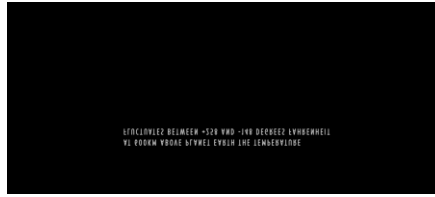
Como puede notarse, al contrario del filme *Rojo como el Cielo*, aquí se enfoca la atención en identificar el uso de estos conceptos de las cualidades del sonido dentro de lo que conoceremos como el diseño sonoro del filme, ya que el filme anterior se prestaba más para localizar los momentos en que los personajes se apropiaban y usaban cada cualidad del sonido a su favor, siendo inclusive, el ejemplo de cómo realizar el ejercicio de la edición sonora.

La primera secuencia comienza en el minuto 00h:00 min:00seg y finaliza en el minuto 00h: 24min: 18seg; En esta secuencia se es presentado el filme de gran manera, ya que aquí se no muestra el arte visual y sonoro que rodeará a la película durante todo momento; además de que se presenta a los personajes de la Dr. Stone y Kowalski, haciendo que espectador conozca sus personalidades, miedos, admiraciones, etc. Después de toda esta presentación, de manera muy rápida se deja ver la situación que desatará la trama de toda la película.

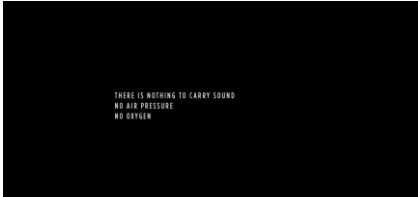
En la primera escena se nos presenta un texto donde se explican las condiciones que hay en el espacio para concluir que la vida ahí es imposible; sonoramente, antes del inicio del texto, comienza a escucharse efectos de transmisión de radio e interferencia y al mismo tiempo comienza a escucharse una música que emite tensión y peligro, la cual va incrementando su intensidad llegando a su máximo punto cuando se puede ver el título de la película, de igual manera de fondo puede escucharse un despegue de una nave llegando a un punto en el que si intensidad es similar al de la música que ambos saturan el sonido, de inmediato, cuando el sonido es muy fuerte súbitamente se pasa a un silencio y en consonancia vemos en pantalla la imagen de la tierra desde el espacio (Ver imagen 8).



Inician con un aumento de frecuencia efectos de transmisión de radio e interferencia además de música tensa y tenebrosa.



La música aumenta su amplitud, colocándose en primer plano, dando una sensación de soledad



La música sigue, pero al ir apareciendo las características la música sube de amplitud y cambia a algo más tenebroso.



Regresan los efectos de sonido, pero ahora se escucha el despegue de una nave espacial; los efectos de sonido y la música aumentan de amplitud hasta saturar el audio.



En este punto, la música y los efectos están es su máximo punto, haciendo que el espectador se sienta tenso y abrumado.



De la nada, el sonido se va y nos deja un ambiente silencioso. Marcando un fuerte contraste entre la frecuencia inicial y la final.

Imagen 8: Escena del filme *Gravity* del director Alfonso Cuarón

En este fragmento puede discutirse el uso de la amplitud de onda, la frecuencia, la envolvente y el periodo. Primero que nada, se puede distinguir un cambio en la amplitud de onda durante todo el fragmento, donde los efectos de sonido y la música van cambiando de volumen constantemente, llegando en el final a su punto máximo donde el nivel del sonido es muy alto, luego de esto de manera muy espontánea todo queda en silencio; durante este cambio de altura se puede notar el uso de diferentes frecuencias, combinando constantemente tonos graves con agudos, esta combinación emite desorden, lo cual provoca inquietud en el espectador.

Todos los efectos de sonido y tonos musicales tienen su tiempo, lo cual fue pensado por el grupo de edición para que estos tuvieran consonancia con la imagen que se ve en pantalla, y a pesar de que en su mayoría fueran textos éstos encajaron perfectamente con la música y los efectos. Cada sonido posee su envolvenencia, teniendo su Attack time, Decay time, Sustain level y reléase time; esto puede notarse más claramente cuando sale el título del film y la música llega a una amplitud muy alta y de forma muy precipitada se pasa a un silencio para dar paso a la imagen del espacio y del planeta tierra.

En la segunda escena después de habernos presentado a los personajes y explicarnos el por qué están ahí, una lluvia de restos de satélites se impacta en la base donde se encontraban los astronautas, durante e impacto, la Dr. Stone se desprende al espacio alejándose de la base lo cual pone en riesgo su vida (Ver imagen 9)



Al inicio de la escena escuchamos a Kowalski contando una historia hasta que es interrumpido por el llamado de emergencia de Control, el cual llama a suspender la misión y solicita una evacuación inmediata, Entra música extradiegética tensa, la cual se refleja en la expresión de Kowalski, quien de inmediato se pone serio, pero sin perder los nervios le pide a la doctora que suspenda su trabajo.



Luego de ordenarle a la Dr Stone que deje su trabajo, seguimos con un plano secuencia a Kowalski, quien alista todo para la evacuación; los movimientos de cámara dan giros de 360 grados reflejando la falta de gravedad que hay, la música mantiene su altura colocándose en segundo plano mientras que la voz de Kowalski y control se encuentran en primer plano.



Cuando Kowalski observa que se aproxima la lluvia de restos, la música sube de altura y se coloca en primer plano. Cuando la lluvia hace coalición con la base se mezclan diversos sonidos que poseen diferente duración y frecuencia, creando de esta manera un ambiente catastrófico. La Dr. Stone queda enganchada en un soporte y gira sin control, la imagen y la música coinciden por el descontrol del momento, es hasta que la doctora logra liberarse que la música baja de volumen y cambia de tonalidad a algo más desolador.



Tras seguir girando sin control, la música vuelve a ponerse tensa, mientras que el efecto de un latido de corazón agitado se vuelve más alto, la respiración de la Dr se vuelve más rápido y mientras que la imagen se mueve más rápidamente. Luego, con una cámara subjetiva podemos ver y escuchar como lo hace la doctora, ella comienza a calmarse e intenta comunicarse con Kowalski, mientras esto ocurre, el movimiento de cámara se vuelve más lento y la música bajan su volumen. Sin embargo, al no recibir respuesta, la doctora comienza a perder el control de nuevo y esto se ve con el color de la imagen que se torna más rojiza y la música vuelve subir de volumen.



Al no recibir respuesta, la Dr, Stone se da cuenta que morirá a lo cual la cámara se aleja con un Fade out dejando ver la oscuridad del espacio, al mismo tiempo la música se va desvaneciendo y el latido de corazón baja de volumen, siendo al final, el sonido de la radio y el corazón lo único que podemos escuchar. Luego se escucha que Kowalski se logra comunicar con la Dr y ésta le contesta alegre y desesperada, al ocurrir esto la cámara vuelve a acercarse a ella y la música vuelve a subir de altura, al igual que el efecto del corazón latiendo. Ella se acerca más a la tierra y se ilumina por la luz de la luna, representando que aún tiene esperanza de sobrevivir, la música se pone más tensa a poder verse que algo se acerca a ella hasta que aquello la alcanza y vemos que es Kowalski, él la sujeta a su traje y se dispone a llevarla a un lugar seguro; mientras tanto la música vuelve a bajar de volumen y cambia a un tono más agudo.

Imagen 9: Escena del filme *Gravity* del director Alfonso Cuarón

En ésta segunda escena los elementos presentes son muchos pero se dificulta la tarea de detectarlos ya que ahora son usados de manera combinada, por ejemplo, la música se suele variar de amplitud dependiendo de lo que ocurre visualmente lo cual modifica su posición en los planos sonoros, colocándola en primer plano cuando el momento es muy tenso y en segundo cuando el ambiente es más tranquilo; ahora bien, en la música también puede notarse una mezcla de frecuencias o tonos, haciéndose uso de intensidades graves y bajas con una duración muy corta lo que provoca que en ocasiones siga una tras otra, esto tiene como efecto que el espectador se sienta incómodo.

Esto último podría ejemplificar el concepto de Columna de armónicos y la importancia de saber combinarlos, ya que en éste caso, el compositor hizo muy notables los diferentes cambios de tono por lo que el espectador los nota y al ser muy distintos provoca una sensación de incomodidad y ansiedad.

Pero estas mismas características las podemos notar en los diversos efectos sonoros que se usan, por ejemplo en el subido que suena después del primer impacto que posee su

respectiva involucencia, o el efecto del palpar de un corazón que va cambiando de duración dependiendo del estado de la Dr. Stone.

Como pudo notarse en las películas anteriores, el cine ayuda en el desarrollo y la comprensión de los conceptos musicales más básicos ya que éstas los contienen en sus producciones; ejemplos como *Rojo como el cielo* que hace uso de ellos no solamente en su diseño sonoro sino que también dentro de la misma trama, hasta *Gravity* que de manera más implícita los contiene.

Ahora cabe relatar que conforme se avanza en éste proceso de aprendizaje, el conocimiento se va a ir ligando para que al final se vea en conjunto la forma práctica y teórica del aprendizaje musical. Además que es importante recordar que este apenas fue el primer acercamiento al conocimiento musical que se irá desarrollando durante todo este primer capítulo el cual nos ayudará a agudizar nuestro oído para detectar el capítulos posteriores los diferentes sonidos.

2.2 El lenguaje musical

En este segundo subtema se abordarán algunos de los conocimientos que conforman al estudio del lenguaje musical. Como se revisó en el primer capítulo, la guía de estudios para presentar el examen de admisión a la licenciatura en Música y Tecnología Artística requiere que el estudiante posea conocimiento de las nomenclaturas, de los sonidos musicales, los índices acústicos, los compases, el concepto de intervalos, así como su construcción y reconocimiento, el concepto de tempo, de armaduras, de tonalidades mayores y menores, las formas musicales, la construcción de escalas mayores y menores entre otros. Además, en la guía se especifica que para la realización de estas pruebas el alumno requiere conocimientos básicos de solfeo, así como de la armonía y los contrapuntos.

Por otra parte, los métodos de enseñanza musical revisados en el capítulo anterior tienen como objetivo la formación de músicos sensibles y capaces de expresarse con naturalidad haciendo uso de la música. Las herramientas que usan para lograrlo, en su mayoría, son las actividades físicas y corporales con las cuales buscan desarrollar el ritmo y el oído del estudiante las cuales, sin duda, pueden desenvolver sus capacidades expresivas,

sin embargo, haría falta agregar la enseñanza conceptual de los elementos que forman parte del lenguaje musical como los que plantea la guía de estudios.

Por lo anterior, el objetivo de este segundo subtema es que con la ayuda del cine el alumno mejore sus conocimientos conceptuales y habilidades auditivas para el reconocimiento y la escritura del lenguaje musical, identificando en los filmes el uso de éste dentro de la historia y realizando ejercicios de solfeo donde describirá la estructura de la melodía y reconozca elementos conceptuales pertenecientes al lenguaje musical. Para esto se seleccionó la película *Amadeus* (1985) del director Miloš Forman ya que en éste se hace uso del lenguaje musical, así como de conceptos pertenecientes a éste.

Como se mencionó en el subtema anterior se presupone que para esta segunda etapa el interesado conozca los conceptos del lenguaje musical o que se encuentre estudiándolos; de caso contrario, esto dificultaría la tarea para descifrar lo que se muestra en las escenas. Esto se debe a que el objetivo de este trabajo es complementar la enseñanza musical con el uso de secuencias o escenas de películas, por lo tanto, definir cada uno de los conceptos desviaría el trabajo a otro eje.

El lenguaje musical en el Filme Amadeus del director Miloš Forman

Antes de comenzar, se debe dejar en claro que para la selección de las escenas se basó en las pruebas del examen de admisión a la carrera de Música Artística de la ENES, Morelia, en las cuales se les pide a los alumnos que sean capaces de detectar auditivamente el tipo de compás que posee una pieza musical, que pueda seguir el pulso aún después de no escuchar la melodía, que reconozca las escalas musicales, que identifique los acordes, así como los intervalos melódicos y los intervalos armónicos de determinadas piezas.

De igual manera se tomaron en cuenta las pruebas en las que se le pide al aspirante leer e interpretar escrituras rítmicas, escrituras melódicas, escrituras rítmico-melódicas, así como la lectura de la isócrona de clave de sol y la clave fa. Una vez aclarado esto podemos pasar al primer análisis que fue de la película *Amadeus* (1985) del director Milos Forman.

Se seleccionó este filme debido a que casi durante toda la historia se hace referencia y uso del lenguaje musical, habiendo escenas en las que si no se conoce el idioma no se llega a comprender del todo de lo que hablan los personajes. Además de que en la historia se

referencia a uno de los mejores compositores que han existido, Amadeus Mozart. En este primer caso se realizarán una serie de preguntas al final de la escena donde se le pedirá al alumno que identifique auditiva o gráficamente conceptos del lenguaje musical.

Al igual que en el análisis del filme *Rojo como el cielo*, del subtema anterior, el cual introducía y ejemplificaba las bases del conocimiento que se iba a revisar, en este punto la película *Amadeus* toma ese lugar debido a su amplio uso del lenguaje y técnicas musicales en la trama. Por ejemplo, durante la película el personaje de Salieri, quien es un gran maestro de la música, pasa todo el tiempo apreciando la música de Mozart siendo en ocasiones el único que escucha lo especial de ella, esto lo lleva a imaginar el ritmo, la melodía, los acordes, los intervalos, entre otros elementos musicales con tan sólo ver los pentagramas o escuchar la pieza (ver imagen 10); mostrando al espectador su gran dominio del lenguaje musical, y tal como Salieri lo hace en el filme, se le pedirá al alumno que distinga dichos elementos en las escenas seleccionadas.

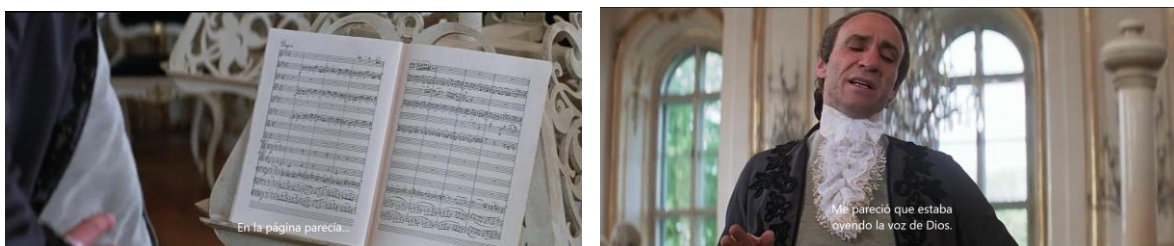


Imagen 10 Salieri apreciando la música de Mozart; *Amadeus* del director Miloš Forman

La primera escena que revisaremos se encuentra en el minuto 27 m: 56 seg; en esta parte de la película podemos ver la llegada de Mozart al palacio del emperador José II, en Viena; ahí es recibido por el emperador, algunos miembros de la corte y Salieri; éste último quien había compuesto una marcha de bienvenida para Mozart, al mostrarle la melodía al emperador, éste se ofrece a tocar la pieza musical para recibir al invitado. En la escena podemos notar la falta de habilidad en el piano que tiene el emperador, tomándole tiempo en dominar la composición y siendo Salieri quien lo instruye. Tras la llegada de Mozart y comentarle el propósito de su invitación, el joven compositor toca y mejora sin problema la pieza que le compuso Salieri, demostrando sus dotes musicales (ver imagen 11).



Imagen 11 La bienvenida a Mozart, *Amadeus* del director Milos Forman

En la escena podemos notar que Salieri hace referencia a algunas notas musicales, además de conceptos como tempo y compás, ejemplificándolo al marcar el pulso al emperador. Por lo tanto, como primer ejercicio se debería preguntarse al estudiante que otros elementos pudo detectar y discutir en el grupo la escena. Luego, con la ayuda del pentagrama de la pieza se le pedirá al alumno que identifique los elementos que reconozca de las partituras y después al reproducir la escena se le pedirá que siga la melodía escuchando la pieza en la escena y viendo el pentagrama. Otra opción sería que antes de mostrar la escena, se le presente el pentagrama al alumno para que trate de descifrar el ritmo y tonalidad de la pieza. En este caso se ejemplificará uno de los tres ejemplos anteriormente mencionado (Ver figura 4).

Salieri's March of Welcome

from Amadeus (1984)

The image shows a musical score for 'Salieri's March of Welcome' from the film Amadeus (1984). The score is in 2/4 time and marked 'Andante'. It consists of two systems of staves. The first system is labeled 'Piano' and the second 'Pno.'. The music features a melody in the right hand and a bass line in the left hand, with various musical notations including notes, rests, and dynamic markings.

Figura 4 Pentagrama de *Salieri's March of welcome, Amadeus 1984*⁵

Como se mencionó anteriormente, en este ejemplo se busca desarrollar el reconocimiento de símbolos de algunos de los elementos del lenguaje musical, para esto se muestra el pentagrama de la pieza y la tarea del alumno sería marcar los elementos que reconozca en el pentagrama, esto con el fin de que el alumno mejore gradualmente y posteriormente pueda hacerlo con tan solo escuchar la pieza musical. Por ejemplo, si se trata del primer acercamiento en la lectura e interpretación de ritmos, melodías y tonalidades del lenguaje musical, se recomienda que el alumno comience por este ejercicio ya que así comenzará a tomar conciencia de lo que significa cada símbolo y su posición. Por esto, el proceso puede repetirse el número de veces que sean necesarias con distintas escenas del filme, así hasta mejorar su comprensión e identificación de los elementos. (ver figura 5)

⁵ Recuperado en <https://musescore.com/user/55214/scores/134474>

Figura 5 Análisis del pentagrama de *Salieri's March of Welcome, Amadeus 1984*⁶

En la figura anterior se anotaron algunos de los elementos del lenguaje musical que componen a la pieza analizada; el alumno experimentado y aspirante a la carrera en música debe ser capaz de reconocer estos elementos con tan solo escuchar la pieza. Como se puede ver, la composición es tocada en piano por esta razón se marca un *Grand staff* o Corchete el cual une a los pentagramas de la clave de sol y de la de fa, siendo la clave de sol el primer símbolo de la partitura que se encuentra en la parte superior (mano derecha) y la de fa el primer símbolo de la parte inferior (mano izquierda). La métrica es marcada por los números en fracción 2/4, éste se pronuncia en música como 2 por 4, esto quiere decir que debe haber dos pulsos por compás y el compás debe contener un total de 4 notas negras, a esto se le conoce como un compás binario, a su vez, el tempo de la pieza es *Andante*, lo que quiere decir que la velocidad en la que se debe tocar la melodía debe ser tranquilo (entre 76-108 bpm). Otros elementos que se deberían identificar serían los acordes, los intervalos y las tonalidades.⁷

⁶ Recuperado en <https://musescore.com/user/55214/scores/134474>

⁷ Cabe aclarar que el autor de este trabajo no es un experto en música por lo que si se quiere revisar las definiciones usadas puede ver los canales de YouTube Jaime Altozano https://www.youtube.com/channel/UCa3DVIGH2_QhvwuWIPa6MDQ

Al igual que los métodos de enseñanza musical revisados, el objetivo principal de este primer ejercicio es que el alumno mejore su ritmo y escucha, pero en este caso por medio del reconocimiento del pulso y el seguimiento de la melodía presente en una secuencia cinematográfica, no obstante, también el desarrollo de la escritura musical y reconocimiento de símbolos musicales. A pesar que en la actualidad esta práctica ha evolucionado al hacerse estos procesos por medio de la computadora, es necesario que un músico profesional conozca este proceso.

La segunda parte de la prueba consistiría en que el alumno practique su escritura musical interpretando alguna pieza que se encuentre en la película, esto consiste en usar una escena como dictado donde el estudiante plasme en papel lo que está escuchando. Para esta segunda parte se usará la escena que se encuentra en el tiempo 02h: 37min: 07 seg; en esta parte de la película Salieri lleva a Mozart a su casa debido a lo gravemente enfermo que se encontraba éste; postrado en su cama, Mozart le dicta a Salieri el Confutáis de su Réquiem (misa de muertos) ya que él no podía escribirlo por su cuenta (ver imagen 12).



La domicilio https://www.youtube.com/channel/UCg_OlcixgDSyw9334azDOVA



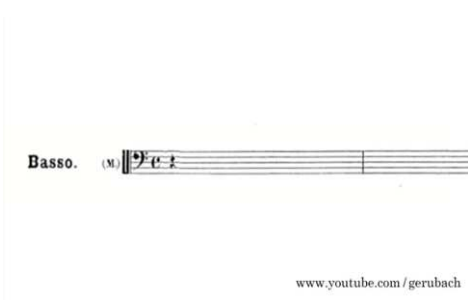
Imagen 12 Requiem, *Amadeus* del director Milos Forman

Durante la escena Mozart da diversas indicaciones que ayudan al estudiante a lograr escribir e interpretar gráficamente una parte del “*Confutatis*” del Requiem. Para ejemplificar el análisis se hará uso de un video que se encuentra en la plataforma de *YouTube* de un canal llamado Gerubach que se tomó la molestia de traducir gráficamente lo que se ve en la escena.

Primero que nada, Mozart hace mención de que la última nota que escribió fue Fa mayor, así que se sabe que iniciaremos con una nueva página; en la nueva página se nos da la indicación de que iniciamos con las voces, cuando Mozart dice “los bajos primero” se refiere a que la clave de esa partitura será la de Fa, ya que esa es otra manera de llamarla; después Salieri lo interrumpe para conocer el tiempo o compás con la que irá la pieza, a lo que Mozart le responde que será un 4/4 (un compás binario) lo que quiere decir que habrá cuatro pulsos por compás y el compás estará conformado por cuatro notas negras. Seguido de eso aclara que se deberá iniciar a partir del segundo tiempo del primer compás, teniendo que marcar en el pentagrama un silencio en el primer tiempo.

Antes de lo anterior Mozart ya había mencionado que la primera nota que sonaría sería La menor después para marcar las notas que le siguen tararea una escala, luego le menciona a Salieri que en el segundo compás en el segundo tiempo seguiría una escala parecida, pero con diferente tonalidad, esto se confirma cuando Salieri dice que si termina con Re bemol el compás.

La siguiente indicación señala que en el tercer compás en su segundo tiempo la nota que inicia es Mi a lo que Mozart tararea otra escala, cabe mencionar que este lo hace de esta manera porque con esta marca la duración de cada nota separando la palabra por sílabas. Después de que Mozart revisa lo escrito este da la indicación de iniciar, en otra partitura, con los tenores (voces más fuertes) en el cuarto tiempo del primer compás lo que dejará un silencio de tres pulsos antes de comenzar con Do, cabe mencionar que la clave con la que se escribe la partitura es la de do, para que seguido de esto al igual que los otros casos Mozart tararee la escala. Mozart sigue las indicaciones del segundo, cuarto compás hasta terminar con las voces y comenzar con la orquesta⁸ (Ver imagen 13).










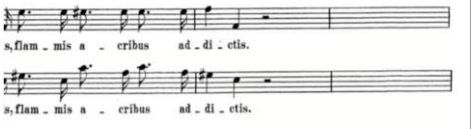

 <p>in - futa - tis ma - le, di - etis,</p> <p>www.youtube.com / gerubach</p>	 <p>Segundo compás, segundo tiempo.</p>
 <p>flam - mis a - eribus ad - di - etis,</p> <p>www.youtube.com / gerubach</p>	 <p>Segundo tiempo del tercer compás, en Mi.</p>
<p>Tenore. (M.) </p> <p>Basso. (M.) </p> <p>Con - futa - tis</p> <p>www.youtube.com / gerubach</p>	 <p>Cuarto tiempo del primer compás. En Do.</p>
 <p>s, flam - mis a - eribus ad - di - etis.</p> <p>s, flam - mis a - eribus ad - di - etis.</p> <p>www.youtube.com / gerubach</p>	 <p>Segundo tiempo del cuarto compás, en Fa.</p>

Imagen 13 Comparación entre fragmentos de la película *Amadeus* del director Milos Forman y el Video Confutatis K.626 - Scrolling Score, Gerubach, Youtube

De esta manera el estudiante podrá seguir las indicaciones tal y como lo hace Salieri y tratar de replicar cada una de las partituras. En la siguiente imagen se muestra el pentagrama de lo que se puede escuchar en la escena y el resultado al que deben acercarse los estudiantes (ver figura 6).



Figura 6: Partitura de Confutatis Musicalion.com⁹

A pesar de que en esta pieza se está componiendo para un concierto, lo cual hace que se incluyan un mayor número de instrumentos y voces, la guía de Mozart hace sencillo el seguimiento de la escritura, dejando en claro cuando cambia de instrumento, por tanto podría llegar a ser difícil pero no imposible lograr escribirlo.

Como se mencionó en el subtema anterior, la selección de escenas es libre y depende mucho al tema que se quiera enfocar, en este caso se hicieron la selección de estas dos debido a que se consideraron perfectas para el desarrollo del conocimiento del lenguaje musical. De esta manera el docente puede seleccionar varias escenas del filme para realizar varios ejercicios o el estudiante que esté estudiando por su cuenta puede practicar sus conocimientos.

2.3 La improvisación

En este tercer subtema se revisará el acto de la improvisación y su relación con la música. Al revisar los métodos de enseñanza, en más de una ocasión se hizo mención del uso de la improvisación como parte fundamental para el desarrollo musical de los estudiantes. Esto llevó a incluirlo en los temas por revisar y desarrollar. Ahora bien, antes de pasar directamente con el análisis es necesario entender primero lo que significa este acto y la importancia de su estudio.

Cuando escuchamos hablar sobre la improvisación es justo pensar en artes como la música, el teatro, la danza, la escritura, entre otras actividades, sin embargo, no hay que

⁹ Recuperado en <https://www.musicalion.com/es/scores/partituras/36/wolfgang-amadeus-mozart/2105/confutatis-del-requiem-enen-re-menor>

olvidar que todas éstas están formadas de una estructura comunicativa, al igual que la lengua. Esto hace que las disciplinas sean consideradas como expresiones comunicativas, y lo que no notamos es que todos realizamos una cierta improvisación, ya que al hablar entre nosotros estamos improvisando, esto debido a que hacemos uso de la estructura de nuestro lenguaje para expresar determinado sentimiento, combinando y creando determinadas frases, esto lleva a la apropiación de las reglas para armar nuestras expresiones que tal vez nunca nadie más se vayan a usar, tal y como lo hace la música jazz (Nachmanovitch, Stephen 2013).

Por lo cual, al considerar a la música como lenguaje, y que ésta posee una determinada estructura, la improvisación se puede entender como el conocimiento que engloba todo el aprendizaje adquirido por el estudiante de música hasta ahora, con el cual muestra una maestría en el uso de las cualidades del sonido, así como todos los elementos que componen al lenguaje musical para crear espontáneamente una melodía y expresar en el momento sus sentimientos. Como menciona Maurice Chevains:

Leer un texto en francés, hasta en voz alta, no es hablar francés; descifrar un ejercicio de solfeo no es hablar la lengua musical. Utilizar el lenguaje musical es disponer de él libremente para expresar un sentimiento. [...], hay un solo modo que induce a hablar el lenguaje musical: la improvisación; y éste es el que se deja de lado deliberadamente. Todo contribuye a desarrollar el sentido de la imitación, el recuerdo de los sonidos, de los signos, el razonamiento mismo, pero nada, excepto el trabajo libre, pone en ejercicio musicalmente la facultad principal del niño: la imaginación (Peñalber 2010 pp. 102).

Pero entonces ¿cuál es la importancia del estudio de la improvisación en la enseñanza musical? Como Peñalber menciona, el estudio de la improvisación debe de tener tres objetivos: el desarrollo de la expresión, como medio de interiorización, además del desarrollo de la imaginación y la creatividad del estudiante con el fin de lograr lo anteriormente expuesto. La improvisación brindará de herramientas al estudiante para poder hacer uso de los conocimientos musicales para expresar espontáneamente sus sentimientos.

Sobre esto Stephen Nachmanovitch distingue tres fases de tiempo que forman parte de la improvisación. Una vez estudiada la estructura del lenguaje musical, y comenzar a dar sus primeros pasos por lograr una improvisación, el estudiante pasará por estas tres fases, las cuales son: **el momento de inspiración, la lucha por retener ésta** y el tiempo más distinguido de esta disciplina, **la actuación real** (2013).

Por lo tanto, la improvisación conjuga es sí misma las cualidades del sonido (altura, duración, intensidad, timbre), los elementos musicales (ritmo, melodía, armonía, textura) y los recursos compositivos (repetición, imitación, variación desarrollo). Pero siguiendo esta línea, cómo sería posible improvisar sin antes conocer todos estos elementos, ya que, en su mayoría, los métodos se enfocan en el desarrollo musical a partir de la infancia, pues la respuesta sería que existen diferentes etapas en la improvisación y como tal el significado puro de este acto es el expresarse musicalmente de forma libre.

Sin embargo, al referirnos a que la improvisación es un acto libre cabría cuestionarse hasta qué punto, retomando el libro de Peñalber “¿La improvisación debe ser libre en cuanto qué?” ¿podría ser libre en cuanto ritmo o melódicamente? ¿de seguir algún ciclo o progresión armónica? ¿o inclusive podría ser libre de la dirección de un director de orquesta? (2010).

A esto Stephen Nachmanovitch concluye que, en ocasiones es necesario dejar que la cosas sigan su cauce natural y a veces tener una “conducta planeada”, esto quiere decir que, es necesario llegar a un punto medio entre estas dos características para que el estudiante llegue a un punto en el cual su conocimiento actúe de manera espontánea dependiendo del contexto en el cual se encuentra. Esto significa que su conocimiento se adaptará a la situación a la que se encuentre y así pueda actuar de manera eficaz; traduciendo esto de manera musical, el alumno hará uso de su conocimiento musical para expresar un sentimiento, situación etc, que esté viviendo.

Retomando el libro de Peñalber, éste desarrolla una serie de criterios de clasificación para determinar el tipo de improvisación que se lleva a cabo. Por su estilo improvisado el autor se basa en las formas musicales del Jazz. A continuación, se mencionarán las características para que el lector pueda usarlas en el análisis siguiente.

Primero que nada, Peñalber distingue siete tipos de improvisación que dependen de cinco criterios generales (ver figura 7).

		Tipos de improvisación
Criterios generales de selección	Elemento musical	Rítmica
		Melódica
		Armónica
	Género	Vocal, instrumental, prosódica Percusión corporal Movimiento, expresión corporal
	Ejecutante	Individual, colectiva
	Nivel de coacción	Libre, dirigida
Tema	Temática, no-temática	

Figura 7: criterios de clasificación para determinar el tipo de improvisación Peñalber 2010, pág. 105

Ahora bien, a pesar de considerar estas características generales, Peñalber genera más características tomando en cuenta el objeto tema de la consigna, por la dinámica o técnica de trabajo, por el nivel de formación y por el estilo de actividad que propone o implica la consigna (ver figura 8).

Criterios de clasificación	Descripción, Relato – Evocación: Suponen el manipuleo del objeto sonoro interiorizado y pueden producir formas elaboradas como en el caso de la descripción – relato donde hay un itinerario, o <i>tramas</i> estáticas, estructuralmente indefinidas en el caso de la evocación.
	Imitación – Correspondencias: El modelo puede ser inmediato y su imitación será auditiva, visual o audiovisual, también puede tratarse de una correspondencia con un modelo interiorizado.
	Juego con reglas: Improvisación reglada mediante un código o sistema.
	Automatismos: Motrices y psíquicos. Donde el azar y la subconsciencia pasan a primer plano dejando de lado la consciencia mental y auditiva.

Criterios de clasificación	Por el objeto o tema de la consigna.	Musicales	Materiales (sonido, ritmo, melodía, armonía).
			Estructuras (formas sonoras y musicales).
		Extramusicales	Corporales, afectivas, mentales, sociales.
	Por la dinámica o técnica de trabajo utilizada		Implícita (libre) – Explícita.
			Individual – Grupal.
			Abierta – Cerrada (de acuerdo al alcance o grado de control de la consigna sobre el objeto en juego: cuando más general, es más abierta la consigna).
			Simple – Compuesta (según la cantidad de objetos o elementos que se manejan durante una improvisación).
	Por el nivel de formalización. Distingue la microestructura o <i>trama</i> , como las relaciones que se establecen entre los elementos internos de una determinada estructura musical y macroestructura o <i>forma</i> , la relación de orden superior que vincula los elementos o materiales de un grupo o serie con el contexto General.		Única – Seriada: Basada en una serie en la que una o más consignas secundarias (subconsignas) suceden a la consigna principal con el objeto de enriquecer o mejorar el producto final.
			Forma ausente: Desestructuración generalizada de una <i>trama</i> .
			Forma externalizada: Espontánea y subconsciente el individuo produce estructuras en base a formas previamente internalizadas.
		Forma inducida: La forma es inducida o generada automáticamente por la consigna, aunque no haya en su enunciado una forma expresa a la misma.	
Por el estilo o tipo de actividad que propone o implica la consigna		Forma pre-establecida: La improvisación se realiza sobre un soporte o base formal (encadenamientos, yuxtaposiciones, etc.), establecidos claramente a través de la consigna principal o de subconsignas.	
		Improvisación libre: Se trata de una desinternalización espontánea de materias y formas musicales o bien de una autoconsigna que se da el alumno.	
		Investigación, Exploración – Ejercitación: A través de este tipo de consignas se promueve un proceso de manipuleo de los materiales sonoros (objeto musical externo) con fines de indagación sobre los mismos. El proceso de exploración puede dar lugar a una forma explícita y el de ejercitación a un nivel de estructuración de tipo <i>trama</i> .	

Figura 8: criterios de clasificación para determinar el tipo de improvisación Peñalber 2010, pág. 106

Para realizar un análisis completo también se incluirá la tabla de las características musicales de la pieza (ver figura 9).

Características de los tipos de improvisación		
Cualidades del Sonido	Altura	- Agudo / grave
	Duración	- Largo / corto
	Intensidad	- Fuerte / suave
	Timbre	- Claro / oscuro
Elementos musicales	Ritmo	- Duracional: Alternancia de valores - Accentual: Alternancia de intensidades - Armónico: Alternancia de acordes Según el método Willemis: - Libre: Oratorio / Declamado - Rítmico: Proporcionalizado pero no medido, sobre un tempo o pulsación establecida - Métrico: Medido mediante compases
	Melodía	Tipología: - Activa / estática - Cantabile / instrumental - Articulada / continua Contorno melódico y dirección: - Ascendente - Descendente - Nivelada - Ondulada - Quebrada Ámbito melódico e intervalica: - Grados conjuntos / disjuntos / saltos - Diatónica / cromática / pentatónica / modal - Consonante / disonante
	Armonía	- Funcional / colorística - Acédica / contrapuntística - Disonante / consonante - Tonal / modal
	Textura	- Monódica - Homofónica - Polifónica (contrapunto, fuga, canon) - Melodía acompañada

Características de los tipos de improvisación		
	Forma	- Libre - Repetitivas por secciones: binaria, ternaria - Variación: <i>Ostinato</i> , tema con variaciones - Rondó
	Instrumentación	- Instrumental ORFF - Coro
Recursos compositivos	Repetición	Imitación exacta
	Imitación	Rítmica: - Figuración rítmica, ritmo característico Melódica: - Secuencia o progresión melódica - Transposición, a la 5.ª, 4.ª, etc. - Aumentación / Disminución
	Variación	Rítmica: - Modificación de valores rítmicos, duración y acentuación. Melódica: - Ornamentación, adornos, notas de paso, apoyaturas, arpeggios, figuraciones
	Desarrollo	- Elaboración temática, aplicación de todas las técnicas anteriores

Figura 9: criterios de clasificación para determinar el tipo de improvisación según las características musicales Peñalber 2010, pág. 107.108.

Una vez expuestos los criterios y la importancia de la improvisación, el objetivo de este subtema es que el alumno sea capaz entender ¿cómo puede llegar a expresarse musicalmente de forma natural? además, darle al alumno un panorama más amplio y herramientas para que él pueda lograr esta actividad.

La improvisación en el filme *Whiplash* del director Damien Chazelle

Se eligió el filme *Whiplash* (2014) del director Damien Chazelle debido a su enfoque al Jazz, y por la naturaleza de este género en el uso de la improvisación, por lo tanto, el objetivo es ejemplificar y discutir el tipo de improvisación que se presenta en el filme.

La escena que se eligió es la última de la película, ésta se encuentra en la hora 01h: 25min: 54 seg. En este punto de la historia vemos cómo Andrew decide aceptar la invitación del profesor Fletcher para tocar en un concierto donde se encontrarían personalidades muy importantes del medio musical. Sin embargo, al entrar al escenario se da cuenta que todo había sido una trampa y que el profesor Fletcher lo único que buscaba era sabotearlo, pero Andrew no se deja desanimar y hace la mejor presentación que jamás haya hecho (Ver imagen 14).



Imagen 14 El concierto escena de la película *Whiplash* del director Damien Chazelle

Cabe mencionar que para este análisis se hizo uso del método de clasificación del libro de Peñalber pero en el caso de que el docente quisiera usar algún otro no hay problema. Como pudo verse en la escena, después de ser engañado por su profesor y haber sido sabotado frente a las figuras más importantes de la música, Andrew en primera instancia piensa abandonar todo, pero después decide regresar y tocar *Whiplash*, la canción que lo marcó, haciéndolo practicar y sufrir como nunca. Pero de nuevo la toca sin necesidad de ver la partitura (ver imagen 15).



Imagen 15 El concierto escena de la película *Whiplash* del director Damien Chazelle

Cuando Andrew comienza a tocar la batería, es él quien da la entrada al contrabajo, y éste a su vez, le marca la entrada al pianista. Al ver esto, Fletcher (el director de orquesta) decide seguir con la presentación y espera el momento adecuado para darle la entrada a los instrumentos vientos metal y vientos madera (imagen 16).

Imagen 16 El concierto escena de la película *Whiplash* del director Damien Chazelle



No obstante, en esta parte lo único que hizo Andrew fue tan sólo marcar la entrada del contrabajo, dirigir el ritmo y la melodía que estaba señalada en la partitura, no existiendo ningún tipo de improvisación. Es hasta que Fletcher marca el fin de la melodía, cuando

Andrew comienza con su sólo y por ende con su improvisación, lo cual desconcierta a todo el público presente (ver imagen 17).



Imagen 17 El concierto escena de la película *Whiplash* del director Damien Chazelle

Aquí es donde se le preguntaría al alumno que trate de clasificar el tipo de improvisación que realizó Andrew. En primer lugar, su improvisación sigue los patrones rítmicos, melódicos y armónicos de la pieza original, por lo cual se trataría de una formalización preestablecida, además de tener una dinámica de trabajo individual-grupal, debido a que al final él junto a los otros miembros de la banda dan un cierre definitivo a la pieza, siendo este un tipo de improvisación del tipo juego de reglas¹⁰.

Por otra parte, vemos como el profesor Fletcher deja a la banda y se centra en apreciar y a ayudar a Andrew, esto se muestra cinematográficamente iluminando a ambos mientras que los demás están a oscuras. Además, en ocasiones Fletcher le señala la disminución y el aumento del ritmo, así como la intención con la que debe seguir tocando. Esto se mantiene hasta que antes de dar fin al sólo, Fletcher hace una señal de preparación a la familia de

¹⁰ Forma pre-establecida: la improvisación se realiza sobre un soporte o fase formal (encadenamientos, yuxtaposiciones etc.), establecidos claramente a través de la consigna principal o de subconsignas
Juego de reglas: Improvisación reglada mediante un código o sistema (Peñalber 2010)

vientos, y con una expresión muy marcada y fuerte entran todos los instrumentos acompañando a la batería para terminar la pieza y la escena (Ver imagen 18).



Imagen 18 El concierto escena de la película *Whiplash* del director Damien Chazelle

Cabe resaltar que con planos detalles a su rostro, se nos muestra el sudor, la sangre, el esfuerzo y la satisfacción de Andrew de por fin sentirse realizado y lograr una muy buena presentación (Ver imagen 19).

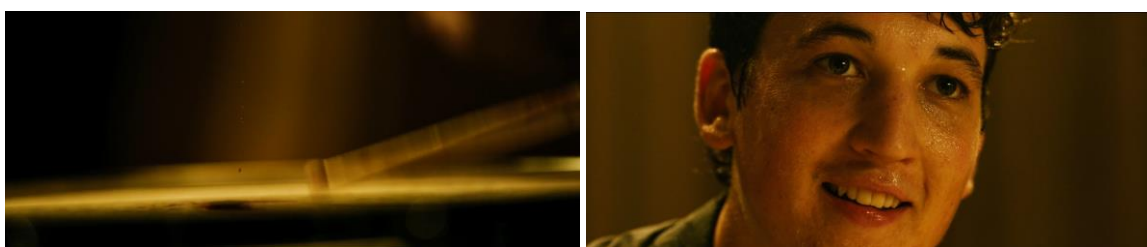


Imagen 19 El concierto escena de la película *Whiplash* del director Damien Chazelle

Como se aclara en el libro de Peñalber, con estudiar la improvisación no se busca crear grandes improvisadores, sino de hacer consiente al alumno de los principales procedimientos en la creación espontanea de música (2010). Como se aclaró en los objetivos del subtema, con este ejercicio se busca que el alumno adquiriera herramientas que le sirvan para realizar una improvisación y que deje a un lado la creencia que eso solamente se logra de manera mágica, sino que hay maneras que puede seguir para lograrlo.

2.4 La dirección y la orquestación musical

En este subtema se analizará el uso de la dirección y la orquestación musical, retomando el filme *Whiplash* (2014) del director Damien Chazelle, esto debido a que su contenido posee una gran riqueza musical, en el cual se retoman estos elementos. Con esto se busca abrir la

discusión y ejemplificación en el salón de clases sobre el papel del director de orquesta y la importancia de la orquestación para una banda musical.

Por lo tanto, el objetivo de este subtema es desarrollar las habilidades orquestales del alumno, primero haciéndolo consciente del papel del director y segundo que analice la importancia de cada instrumento que forma parte de la banda. Lo anterior le brindará un primer acercamiento a lo que será la composición musical, ya que al asignarle un rol a cada instrumento el alumno debe de tener un fin con el cual logre proyectar el sentido deseado.

La orquestación musical

Me parece primordial iniciar con intentar explicar lo que es una orquesta. La orquesta surge de la necesidad de los compositores por crear piezas más complejas para expresar sus ideas. Esta forma consistió en la conjunción de diferentes timbres sonoros con el fin de que crearan nuevas armonías, melodías y ritmos; estos sonidos a su vez podrían acompañar o crear contrapuntos, haciendo más interesantes las composiciones (IPN 2019). Por lo tanto, a lo que hoy conocemos como orquesta sinfónica, podría definirse como el conjunto de distintas familias de instrumentos (cuerdas, madera, metal, percusiones) que tocan en conjunto una determinada composición musical con el fin de expresar un sentido determinado (Ibidem, 2019),

Ahora bien, lo anterior plantea una discusión interesante sobre esta práctica, pensemos en los instrumentos que conforman a una banda de rock, por lo regular siempre hay una guitarra y un bajo (familia de cuerdas); además de una batería y en algunos casos, teclados (percusiones). Estos instrumentos brindan una identidad al género, haciendo interesante la implementación de, por ejemplo, una trompeta, una flauta, un clarinete (Familia viento metales/madera) o sin irnos más lejos, un violín, el cual pertenece a la misma familia que la guitarra, estas implementaciones pueden o no funcionar dependiendo de la función del instrumento, pero, aun así, estos elementos podrían abrir toda una discusión de si se sigue respetando la esencia del género.

Por lo cual, la selección, arreglo o composición debe de seguir una lógica en la que el encargado le asigne una función a cada uno de los instrumentos para expresar cierto sentimiento o tono en una melodía. Esto a su vez abre un gran abanico de oportunidades de

mezclas y variables en la interpretación de una pieza musical, sin embargo cabe aclarar que para llegar a este punto es necesario que el intérprete posea un dominio de los conocimientos musicales, una gran capacidad creativa al igual que una gran experiencia en el ámbito musical para lograr con éxito la implementación de diversos instrumentos sin romper la credibilidad del género e inclusive cambiar el estilo de una canción conocida sin que el público levante una ceja (Escudero 2018).

Lo anterior saca a la luz la importancia del director de orquesta ya que como veremos, es él quien dirige a los instrumentos con el fin de unificar el sentido de la pieza musical. Pero, además esto trae consigo otra discusión muy interesante sobre la importancia del intérprete el cual puede ser el mismo compositor de la pieza o no, siendo esto un punto de partida para hablar sobre la diversidad de interpretaciones que pueden existir de una sola melodía, existiendo en ocasiones una reinterpretación del sentido original de la pieza musical, haciendo que el intérprete haga arreglos instrumentales para cambiar su completamente.

La dirección musical

Como se mencionó anteriormente, la función del director es hacer que todos los instrumentos que forman a la orquesta suenen como una sola voz, ya que por sí solos éstos no podrían interpretar alguna composición por su cuenta debido a que habría una gran diversidad de propuestas, por esta razón el papel del director es de suma importancia, siendo él el que homogeniza el sentido y expresión de la pieza haciendo que todos los instrumentos suenen como una misma voz.

Un ejemplo de esto se puede ver en el filme *Amadeus* donde cada composición que realizaban Salieri y Mozart era pensada para ser representada en una ópera, siendo en su mayoría, ellos mismos el compositor, el director de la obra y la orquesta. Ellos señalaban el pulso, el momento en el que entra o sale un instrumento con el fin de ayudar a la expresión y sentido final de su obra, usando ciertos tonos, ritmos o instrumentos para reflejar un sentido tenebroso, alegre o triste dependiendo de lo que era actuado en escena, siendo esto semejante a la dirección cinematográfica.

Lo anterior nos deja ver que en la orquesta es la interpretación del director la que predomina, haciendo uso de determinados movimientos de sus brazos o gestos para que

llegue a cada uno de los integrantes de la banda. Esto lleva a que el músico deba de saber cómo interpretar cada uno de estos movimientos para seguir el sentido que quiere expresar el director. En la película *Whiplash* podemos observar en diferentes ocasiones cómo el profesor Fletcher dirige a su banda realizando diferentes movimientos con su brazo, esos movimientos realmente tienen un significado, desde representar la entrada o salida de un instrumento, hasta marcar el pulso o cambio de éste, inclusive señalan la expresión con la que se debe tocar determinado acorde.

La dirección y la orquestación musical en el filme *Whiplash* del director Damien Chazelle

La primera escena que se analizó se encuentra en el minuto 00 h: 15 min: 24 seg. En esta parte de la película Andrew tomará su primera clase avanzada en el instituto de música al que asiste, después de esperar por horas comienzan a llegar los que serán ahora sus compañeros de banda, todos alistan sus instrumentos para comenzar a ensayar y al llegar el profesor Fletcher da comienzo a la clase (Ver imagen 20).



Imagen 20 La clase avanzada escena de la película *Whiplash* del director Damien Chazelle

Antes de seguir con las señales del director en la escena se pueden notar varios detalles como por ejemplo, que antes de la llegada del profesor, Tanner le pide a Andrew que afine la batería en Sí bemol, a lo que él le pide al pianista que toque la nota para tener en tono la batería; luego, unos segundos antes de la llegada del profesor Fletcher todos los demás integrantes afinan sus instrumentos; esta característica será importante por lo que sucede

después debido a que todos los miembros de la banda deben de tener la misma tonalidad (Ver imagen 20).

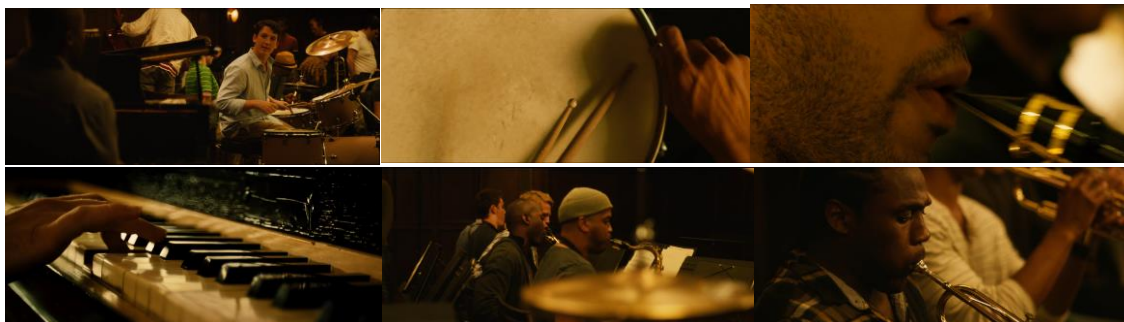


Imagen 20 Afinando los instrumentos escena de la película *Whiplash* del director Damien Chazelle

Otro detalle es que en el filme se nos presentan los pentagramas con planos detalle esto hace que el espectador note diferentes elementos del lenguaje musical, tales como el tempo, el compás y las escalas de la pieza. Se hace mención a estos detalles ya que son elementos del conocimiento ya antes revisados y los cuales el estudiante debería detectar sin habérselo pedido (Ver imagen 21).



Imagen 21 Lenguaje musical escena de la película *Whiplash* del director Damien Chazelle

Ahora bien, revisando los elementos que pertenecen específicamente al lenguaje orquestal podría preguntarse al alumno los elementos que detectó, como los tipos de familias que forman la banda y el por qué creen sobre la elección de estos determinados instrumentos, además de discutir el significado de algunas de las señales que realiza. Durante la escena se muestra principalmente la batería la cual pertenece a la familia de las percusiones, un piano que pertenece a la familia de las teclas y percusiones, hay miembros de la familia viento metal como trompetas, vientos madera como el saxofón y miembros de la familia cuerda con el contrabajo.

Hablando de las señales que realiza el profesor Fletcher, éstas suelen ser sutiles. Además de poder notarse que usa su mano derecha como la dominante (con la que marca el

pulso y la métrica) y es inexistente el uso de la izquierda (con la que da la expresión), además de que éste no hace uso de la batuta, sino que solamente usa la extensión de su brazo (imagen 22).



Imagen 22 Dirección escena de la película *Whiplash* del director Damien Chazelle

Antes de comenzar con la canción, Fletcher sostiene su brazo inmóvil mientras que todos los miembros de la banda se quedan expectantes a ella, esto debido a que es el quien marca el pulso que seguirán todos, los cuales en este caso consisten en 4 movimientos, tras esto todos comienzan a tocar. Luego, la cámara hace un plano detalle a su pie con el cual marca el tiempo, por esta razón los demás músicos realizan el mismo movimiento para no perderse y evitar entrar a destiempo (ver imagen 23).



Imagen 23 Dirección 2 escena de la película *Whiplash* del director Damien Chazelle

Durante la práctica los movimientos de Fletcher señalan la naturaleza de la melodía que se está interpretando, así como el pulso, la articulación, la dirección de las frases, la dinámica, el origen de un evento musical, la entrada o salida de los instrumentos que requiera; todo con el fin de transmitir un sentido determinado. Por ejemplo, el hace uso de saxofones, de trompetas, trombones para darle mayor movimiento a la melodía, acompañado de contrabajos que marcan el ritmo al igual que la batería, lo cual da como resultado música muy alegre y movida.

Como puede notarse, cada instrumento tiene su importancia dentro de la banda, e inclusive existen jerarquías dentro de cada familia, además de que no siempre tienen el mismo papel, sino que esto va dependiendo de la melodía y la intención que quiera expresar el director, por esta razón Fletcher se enfurece y expulsa al músico que creía estar desafinado. Como se dijo al inicio, el director es el encargado de que toda la banda suene como una sola voz.

Como se mencionó anteriormente, por lo regular en la dirección de la orquesta se hace uso de los dos brazos, los cuales expresan diferentes cosas, en la mayoría de las ocasiones el brazo derecho es con el que se marca el pulso de la pieza ya sea pasivo, activo o intermedio; los cambios de métrica y ritmo, los cuales preparan al músico para los llamados eventos. Por otro lado, el brazo izquierdo suele marcar la expresión, y la entrada o salida de un instrumento o inclusive el final de la pieza, pero esto varía y depende del estilo de cada director y su alteración en los patrones originales¹¹. En este caso el Profesor Fletcher solamente usa la mano derecha casi durante todo el filme para marcar todos los elementos (Imagen 24).



Imagen 24 Dirección de silencio, escena de la película *Whiplash* del director Damien Chazelle

Algo en común que tuvieron los dos filmes anteriores fue su enfoque en esta disciplina, mostrándonos en primer lugar a Mozart, un personaje sumamente talentoso en la creación musical y Andrew una persona que se tuvo que esforzar hasta el límite para lograr

¹¹ Cabe aclarar que el autor de este trabajo no es un experto en música por lo que si se quiere revisar las definiciones usadas puede ver el canal de YouTube Vamos las Bandas quienes tienen un curso completo sobre dirección orquestal https://www.youtube.com/channel/UCLbr9xyv3_9g7jilF_3Ch_g

comprender los todos los conocimientos, con esto se le invita al lector, estudiante o profesional que siempre se esfuerce para lograr lo que quiere y como se demostró en los subtemas anteriores y como verá en los otros subtemas siempre hay maneras que facilitan el procedimiento creativo.

Por lo tanto. este subtema abrió las puertas para entender de mejor manera el siguiente, el cual consiste en el aprendizaje de la composición musical, dándole al estudiante la capacidad de desarrollar sus habilidades compositivas y creativas al haber mejorado su uso del lenguaje musical, conocido diferentes formas para realizar una improvisación y entender la lógica de la orquesta con ayuda del ejercicio del director para conocer la importancia de los distintos instrumentos para poder transmitir su mensaje.

2.5 La composición musical

En este último subtema, con el cual se da fin al primer nivel de formación, se abordará el aprendizaje de la composición musical. El objetivo de este último punto es que el lector adquiera herramientas que le faciliten el acto de componer, usando filmes para que entienda la lógica y procesos que siguieron compositores reconocidos; por otra parte, se busca que el alumno desarrolle su capacidad de crear montajes escénicos con ayuda del reconocimiento de los arreglos musicales: la instrumentación, intención, equilibrio, fluidez etc., de los temas de las películas seleccionadas.

Este objetivo se basa en que los métodos de enseñanza analizados muestran un gran interés en el desarrollo creativo del músico a partir de actividades que se realizan en la vida diaria, con esto buscan que el alumno domine el lenguaje musical para que sea capaz de expresarse con gran naturalidad con la música, lo cual le permitiría componer piezas musicales de manera rápida. Por otra parte, los campos de conocimiento de la carrera en Música y Tecnología incluyen en su contenido la relevancia de la creación, interpretación y montaje por medio de la composición y ensamble musical, con los cuales se busca que el alumno sea capaz de desarrollar su creatividad y herramientas para la composición para que luego sea apto en planificar, desarrollar y crear montajes escénicos.

Como puede verse, en este último subtema se aplicarán todos los conocimientos adquiridos hasta el momento, desde las cualidades del sonido hasta la orquestación musical,

esto junto con la relación de la música con su vida personal, se le brindará al alumno herramientas para mejorar sus habilidades compositivas. Por otra parte, se le recomienda al docente a comenzar a integrar la lógica de la narrativa cinematográfica para que el estudiante vaya relacionando ambas disciplinas y así el ejercicio que realiza con su vida personal, lo traslade a la vida de los personajes de la película.

Pero antes de comenzar con los ejercicios iniciemos con dejar en claro lo que es el acto de componer. Alvaro Jesus L, Miranda Eduardo R y Barros Beatrizel define al acto de componer como abstracto, ya que éste “es un proceso algo más complejo que la simple asociación de elementos. Comprende una serie de fases y subprocesos que suceden en la abstracción del compositor tales como la concepción, la abstracción, la implementación, el análisis, la corrección.” (2005). Esto deja una gran variedad de formas en las que puede llevarse a cabo este proceso.

Por lo abstracto y variable que puede ser este proceso creativo, el objetivo de este subtema no fue señalar reglas específicas que el estudiante debe seguir para lograr este proceso, sino que, así como las metodologías de enseñanza revisadas en el primer capítulo el objetivo es que el alumno comprenda las variables que pueden facilitar la realización de este ejercicio y que progresivamente pueda expresar sin dificultad cualquier idea haciendo uso del lenguaje musical de forma natural.

La manera en la que se llevará a cabo este desarrollo será en dos partes, la primera consiste en sensibilizar al alumno en que el acto de componer es más sencillo al relacionar su vida personal con la música, haciendo paralelismos rítmicos, melódicos, armónicos dependiendo el estado de ánimo, etapas, momentos significativos etc. Esto también le ayudará en la asignación de los papeles que llevará a cabo cada uno de los instrumentos, ya sean para representar algún sentimiento o intención. Por lo cual el alumno tendrá mayor facilidad de plasmar en el pentagrama el cómo se usará cada instrumento, ya sea como base, como acompañamiento, como el que marca el ritmo, etc.

En segundo lugar, con tan solo escuchar el tema de la escena se le pedirá al alumno que reflexione sobre el proceso que pudo haber seguido el compositor para realizar la melodía, después, se analizarán los arreglos técnicos de los temas que se escuchan en cada secuencia seleccionada, por ejemplo, aquí se le pedirá que destaque en las escenas los

parámetros musicales como podrían ser: la melodía, la armonía, el ritmo, los matices, la orquestación, etc; y que explique cómo estos están contruidos dentro del filme, destacando su *start position* (Inicio), *lerigth* (duración), *parameters* (sonidos dinámicos), número de *envents* (eventos), su *position-function* (Función de su posición) ¹².

Las películas seleccionadas para la realización de este ejercicio fueron: *Cinema Paradiso* (1988) del director Giuseppe Tornatore, con música compuesta por Ennio Morricone y *Star Wars: a New Hope* (1977) del director George Lucas con música compuesta por John Williams. Se seleccionaron estos dos filmes no solamente por su importancia cinematográfica, sino que otro factor fue la gran participación de dos grandes personalidades de la composición musical como lo son Ennio Morricone y John Williams, por esto es relevante revisar una breve trayectoria de cada uno de ellos.

John Williams

John Williams nació el 8 de febrero de 1932 en Flushing, New York, Estados Unidos; desde muy joven, John descubrió su vocación por la música lo cual lo llevó a ser parte de una banda de Jazz y componer su primera pieza musical a los 19 años de edad. Él estudió orquestación en el instituto UCLA y en el colegio de los Ángeles.

Después tocó en bares con diferentes bandas de Jazz hasta que encontró un trabajo de pianista en programas de TV en los estudios de Hollywood; formó parte del grupo de *Columbia* y *la 20th Century-Fox* lo cual le abrió las puertas para tocar junto a estrellas como Vic Damone, Doris Day y Mahalia Jackson entre otros. Luego tuvo la oportunidad de componer los temas de producciones televisivas importantes de la época para después debutar en el cine junto el director Steven Spielberg. John Williams ha compuesto temas de

¹²Para realizar este procedimiento se consultó el texto "Representación del conocimiento para la composición musical" de los investigadores Alvaro Jesús L, Miranda Eduardo R. y Barros Beatriz en los cuales definen los siguientes conceptos:

Start position: la localización en tiempo del evento

Lerigth: representa el tiempo activo, o bien la duración del evento

Parameters: consiste en las propiedades del objeto o evento musical

Events: constituye el slot más importante, que hace posible la recursividad, y, por tanto, proporciona la representatividad a múltiples niveles

Position-function: Es el tiempo interno dentro del evento definido por su *Position-Function*, y una percepción temporal diferente cuando se observa el evento desde el exterior, que corresponde con la organización temporal del "evento-madre" que lo contiene. (Plasticidad Temporal, Contrapunto, Film Scoring)

películas icónicas como *Jaw* (1975), *Superman* (1978), *Indiana Jones an the raiders of the lost ark* (1981), *Jurassic Park* (1993), *E.T the Extraterrestrial* (1982), *Schindler´s list* (1993) entre otras. John ha sido nominado por la academia 52 veces de las cuales ganó cinco premios *Oscars*, ha ganado veinticinco premios *Grammy*, tres *Golden Globes* entre muchos más reconocimientos¹³.

Ennio Morricone

Ennio Morricone nació el 10 de noviembre de 1928 en Roma, Italia. Ennio estudió música en *Rome´s Santa Cecilia Conservatory* especializándose en la trompeta. El filme con el que ganó popularidad fue el dirigido por el director Sergio Leone *A fistful of dollars* (1964) revolucionando la música del género *Westerns*. Llegó a escribir un poco más de 400 bandas sonoras de películas en las que se encuentran: *Ones Upon a Time in america* (1984), *The Hateful Eight* (2015), *The Good, the Bad ande the Ugly* (1966), *Once Upon a Time in the West* (1968), *The legend of 1900* (1998) entre otras¹⁴.

Este gran abanico de composiciones permite que el docente mencione durante el análisis más de un filme o que seleccione otros, inclusive, puede seleccionarse otro compositor, no obstante, el eje central de esta investigación serán las películas *Cinema Paradiso* y *Star Wars*. Se le invita al profesor que motive a los jóvenes a apreciar cada una de las composiciones, además de trabajar con más de una en el aula y otra cosa muy importante, que los estudiantes no teman en expresar los sentimientos que les provoca escuchar las piezas, para lograr esto es de suma importancia que el docente cree un ambiente idóneo para este intercambio.

Además, se le invita al alumno que se encuentre realizando esta práctica, que disfrute los ejercicios y que como se dijo al comienzo, que no se presione por seguir o copiar una línea de desarrollo, sino que tras terminar este método se dará cuenta que obtuvo un gran bagaje de composiciones e irá formando su propia metodología de trabajo que lo haga que su creatividad e inspiración crezcan.

¹³ Recuperado en https://www.imdb.com/name/nm0002354/bio?ref_=nm_ov_bio_sm#mini_bio

¹⁴ Recuperado en https://www.imdb.com/name/nm0001553/bio?ref_=nm_ov_bio_sm

Los arreglos musicales en el filme *Cinema paradiso* del director Giuseppe Tornatore

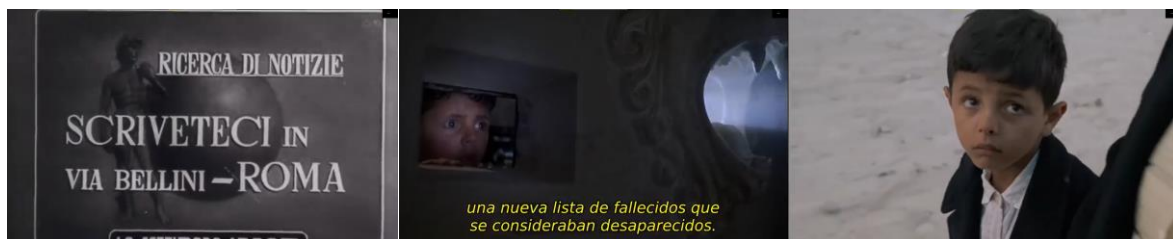
Al igual como se plantea en el método Willems, primero que nada, con este análisis se busca que el alumno desarrolle sus habilidades armónicas relacionando la música con su vida personal, con el fin de que el alumno tenga mayor facilidad para expresarse de manera natural haciendo uso del lenguaje musical. Para esto se usó el filme *Cinema paradiso* del director Giuseppe Tornatore en el cual se detectaron una gran variedad de matices del *Love theme* y el tema *Toto e Alfredo* para reflejar la vida de Salvatore Di Vita (el protagonista) cambiando su forma para que ésta reflejara cualquier etapa de su vida, así como sus sentimientos y miedos.

Para este ejercicio se le pedirá al alumno que al ver las escenas analice el arreglo que se realizó y que exprese el sentimiento que evoca éste; luego se le pedirá que reflexione sobre la elección de ese arreglo y orquestación para que explique el significado de éste al reproducirse en una determinada parte de la vida de “Toto”.

La primera secuencia que se analizó es de la infancia de Salvatore Di Vita “Toto”, ésta se encuentra en el minuto 00h: 42m: 39seg y finaliza en el 00h: 55m: 10seg, aquí podemos ver cómo Alfredo le enseña a “Toto” a ser operador del cine, además de ver momentos felices y tristes de la vida del niño (ver imagen 25).



La escena inicia con un fragmento del tema de *Toto e Alfredo*, el cual es interpretado con un tono alegre y soñador. Estructuralmente el fragmento que se utiliza y se repite durante las escenas es el del inicio de la melodía y se puede notar que los instrumentos que dominan son de la familia de las cuerdas siendo el violín la base y acompañado por el violonchelo y violas. La intensidad de la música es baja lo cual sirve para acompañar lo que se ve en escena. El tema refleja la relación que hay entre ambos personajes, además de mostrar la felicidad que le dio a “Toto” poder hacer lo que tanto soñaba.



En la segunda escena se puede escuchar el *Love Theme* el cual es interpretado con un tono triste y desolador, esto se puede notar por el predominio del uso del piano tocado con una intención lenta y el violín como acompañante; al inicio de este tema el volumen es intenso, colocándose en primer plano, luego su intensidad baja para dejar claro los diálogos. La función de la melodía es de guía y acompañamiento a la escena donde “Toto” ve en el cine una noticia sobre el estado de los desaparecidos de la guerra; además de reflejar la tristeza, esperanza y preocupación del niño.



La pieza sigue escuchándose durante la otra escena donde se ve salir a la madre y a “Toto” de las oficinas del ejército confirmando la muerte de su padre. Con un campo contra campo se muestra la tristeza de la madre y lo desconcertado de Toto al ver a su madre llorar, se mantiene el tono de la melodía, pero la intensidad de la pieza aumenta colocándose por encima de los sonidos. Al casi ya no recordar a su padre, su muerte no le afectó tanto como a su madre, es por esto que al ver el cartel de la película la música llega a un punto en el que su tono es más alegre y confortador, reflejando que su felicidad está en el cine.



Después vemos de nuevo a Toto y Alfredo juntos por lo cual suena su tema, pero ahora con una modificación melódica, esto debido al asombro de “Toto” que llega a un punto fantástico al ver cómo el cine puede alegrar a todos. Esto se puede ver en la intención de la armonía de la melodía cuando Alfredo decide proyectar la película a aquellos que no pudieron entrar a la función, donde puede notarse que el instrumento que predominaba es el violín, pero tocado con una intensidad y con tiempos más largos, lo cual da un sentimiento de ver algo milagroso o divino, además del acompañamiento del piano.

Imagen 25 Niñez de “Toto”, *Cinema Paradiso* (1988) del director Guiseppe Tornatore

La segunda secuencia que se analizó se ubica en la adolescencia de Salvatore Di Vita, esta se ubica en el minuto 01h: 12m: 41seg y finaliza en 01h: 20m: 31seg; en ésta podemos ver a un Joven “Toto” que sigue trabajando en el cine igual de dedicado que cuando era niño, yendo a trabajar inclusive estando enfermo, a su vez, vemos las cosas que se vivían en las salas de cine de la época (ver imagen 26).



Por el inicio de la escena puede escucharse el *Love theme*, sin embargo, en esta ocasión los instrumentos que predominan son de la familia de viento como el trombón, el oboe, la trompeta, el clarinete y la flauta, y siendo bongos los que marcan el ritmo lo cual da como resultado que la melodía tenga una intención más alegre y carnavalesca, el volumen suele variar bajando en ocasiones para dejar claros los diálogos y a veces alto para dirigir las acciones que se ven en pantalla; además de que el tono representa las nuevas experiencias y etapas por las que está pasando el joven Salvatore. Luego por un momento el *Love theme* se vuelve a escuchar normalmente con el predominio del piano y violín reflejando un tono de tranquilidad y felicidad para luego volver a escucharse de manera carnavalesca, pero ahora puede escucharse el uso de una marimba, un banjo, un saxofón y los platillos.



Luego vuelve a escucharse el tema de *Toto e Alfredo* con una intención más alegre como normalmente se puede escuchar, con el predominio del violín, violonchelos y contrabajos; sin embargo, se realizó un arreglo a la melodía donde se agregó una mayor intensidad en el violín alargando la duración de sus notas y acompañándolo con una marimba lo cual le da un tono más romántico justo en el momento en el que ve a Elena, sintiendo por primera vez el amor, luego de eso la melodía vuelve a su normalidad.



Después se escucha el *Love theme* cuando Salvatore por fin conoce a Elena a en el colegio, pero con un volumen bajo con lo cual acompaña a lo que se ve en pantalla, en esta ocasión la intención del tema es muy romántica y tierna, ya que en esta ocasión solamente se hace uso del violín para interpretar la melodía. Luego cuando Salvatore ve la grabación donde aparece Elena y Alfredo le pregunta lo que ve y adivina que se trata de una mujer, vuelve a escucharse el tema, pero ahora con una intensidad mayor lo que refleja la pasión y lo enamorado que se encuentra Salvatore, de nuevo la melodía es interpretado solamente con el violín.

Imagen 26 La adolescencia de Salvatore di Vita, *Cinema Paradiso* (1988) del director Guiseppe Tornatore

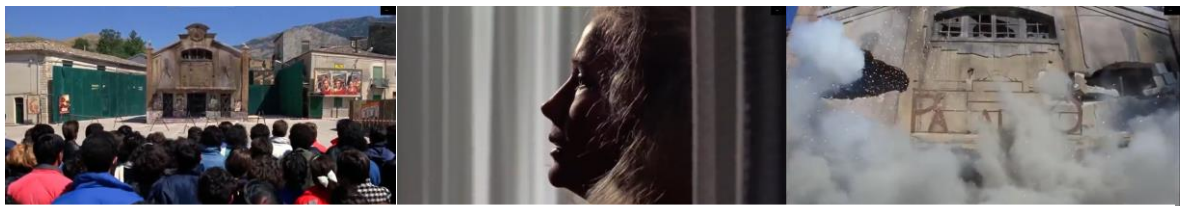
La última secuencia que se analizó se ubica en la vida adulta de Salvatore, está inicia en el minuto 02h: 26m: 39seg y finaliza en el minuto 02h: 51m: 05seg. En esta secuencia podemos ver el reencuentro entre Salvatore y Elena quien le aclara todo lo sucedido en el pasado, después de dejar todo claro con ella decide visitar a la esposa de Alfredo para conocer la verdad y ahí se le es entregado el último obsequio que le dejó aquel quien fue como un padre para él (ver imagen 27).



Al inicio de la secuencia se puede ver a Salvatore en la orilla de la costa y de fondo se escucha el *Love theme* con una tonalidad melancólica y nostálgica, los instrumentos que predominan son de la familia de cuerdas siendo la viola y el violonchelo las bases y el piano como acompañante, tocados con una intención lenta lo cual representa la situación por la que estaba pasando Salvatore el cual anhelaba tiempos pasados. Después al reencontrarse con Elena y ésta le explicara su versión de las cosas desvelándole por fin el misterio de aquel día, Salvatore la abraza y de nuevo comienza a escucharse el *Love theme* pero en esta ocasión suena más alegre y romántico rememorando el fuego que tenían y con esto trasportándolos por un momento al pasado, los instrumentos que se usan en esta ocasión son de la familia de vientos como el oboe, saxofón, de la familia de las cuerdas, como el violín y la viola, además del uso del piano



La próxima vez que escuchamos el tema es cuando Salvatore va al Cinema Paradiso en búsqueda de la nota que le había dejado Elena, al encontrarla se da cuenta que era cierto lo que le había dicho la noche anterior. En esta ocasión el tema tiene un tono de revelación lo cual representa un cambio en el personaje de Salvatore, dejando de ser aquel hombre amargado y solitario. De nuevo pude escucharse el dominio de violas y violonchelos.



Al volver a hablar con Elena para saber si tenían algún futuro juntos y darse cuenta que eso ya quedó en el pasado, comienza para Salvatore una etapa de superación que culmina con la destrucción del lugar que significó para él lo más importante. En esta ocasión el *Love theme* suena de nuevo de manera nostálgica y tranquila, prevaleciendo el uso del piano y de saxofones y trombones, pero al contrario a escenas anteriores hay pizcas de felicidad y superación que representan el sentimiento de Salvatore de dejar en pasado atrás y seguir viviendo su vida.



La última vez que se escucha el *Love theme* es cuando Salvatore ve la cinta que le había dejado Alfredo antes de morir, la cual contenía todas las cintas de los besos que habían sido censuradas por el cura y que Alfredo le había regalado en su niñez; la melodía en esta ocasión es nostálgica en primera instancia y luego se incrementa la intención a una mucho más alegre, asemejándose a la versión que escuchamos en la infancia de Salvatore, por lo cual esta es la última pieza que hace que Salvatore tome en cuenta lo que vivió en el pasado para seguir adelante con lo que más amó desde niño, el cine, cerrando así el círculo de la historia. Los instrumentos que podemos escuchar son el oboe, la flauta, clarinetes, el piano, violines, violas y violonchelos

Imagen 27 La vida adulta de Salvatore di Vita, Cinema Paradiso (1988) del director Guiseppe Tornatore

Como pudo notarse, los temas de *Toto e Alfredo* y el *Love theme* del film *Cinema Paradiso* fueron adaptados por el compositor para que concordaran y reflejaran los

sentimientos y etapas por las que pasara Salvatore Di Vita, siendo este un paralelismo con lo que el estudiante debería practicar en su vida diaria para ir facilitando el ejercicio de composición. Con esto se le invita al estudiante que adopte esta forma de vida si es que quiere mejorar su capacidad de compositiva, de igual manera se le invita que al igual que con este filme analice otros donde detecte estos matices en los temas para reflejar la vida del protagonista.

A continuación, se mostrarán unas tablas de los diferentes momentos en los que se usaron los temas para representar una etapa de la vida de Salvatore donde se destacará el uso de instrumentos, intención, su aplicación, equilibrio y cambios armónicos (ver Figura 10).

<i>Toto e Alfredo theme</i>				
Momentos	Orquestación	Intención	Aplicación y equilibrio	Cambios armónicos
1 niñez de “Toto” Aprendizaje para ser operador del cine	Predominio de la familia de cuerdas: violín, violonchelo y violas.	Alegre y soñador.	Solamente se usa los primeros acordes de la pieza como acompañamiento de la escena.	La intensidad se modifica para destacar los diálogos o acciones que se ven en pantalla.
2 niñez de “Toto” Truco de magia de Alfredo	Uso del violín y el piano	milagroso y mágicos.	El tempo es lento lo cual alarga la duración de las notas del violín, el uso del piano es menor a la pieza original.	La intensidad aumenta para destacar la acción que realiza Alfredo y el ritmo se modifica para adaptarse a lo que se ve.
3 adolescencia de Salvatore Graba sus videos y ve por primera vez a Elena	Uso del violín violonchelo, violas y una marimba como percusión.	Alegre, soñadora y amorosa.	De nuevo se inicia desde los primeros acordes de la pieza y luego se realizó un arreglo para enfatizar el momento en el cual Salvatore ve a Elena por primera vez.	El ritmo se modifica cuando Salvatore ve a Elena para denotar sus sentimientos

<i>Love Theme</i>				
Momentos	Orquestación	Intención	Aplicación y equilibrio	Cambios armónicos
1 niñez de “Toto”	Uso del piano y el violín como acompañante.	tristeza y desolación.	La música es la que dirige a lo que se ve en pantalla modificando su intención para enfatizar sentimientos de “Toto”.	Se realiza un cambio en la intensidad cuando “toto” ve el cartel de la película para enfatizar el sentimiento de tranquilidad y felicidad que le trae el cine.
2 adolescencia de Salvatore	trombón, el oboe, la trompeta, el clarinete y la flauta, y bongos como percusión. del piano y violín una marimba, un banjo, un saxofón y los platillos.	felicidad carnavalesca y humorística.	Se juega con el cambio de ritmos en diferentes momentos para representar lo que se ve en pantalla, modificando la estructura de la pieza y notándose la presencia de dos versiones diferentes.	El ritmo se modifica cada dependiendo de lo que se en pantalla, así como su intensidad, sin embargo, la armonía de los instrumentos no se pierde
3 adolescencia de Salvatore Enamoramiento	Violín	romántica y tierna	La intensidad del tema es variable para enfatizar los sentimientos de Salvatore. En esta ocasión solamente se hace uso del violín para reflejar el sentimiento de amor	El ritmo se modifica al hacer uso de un tempo más lento y suave, estos cambios sirven para enfatizar los sentimientos de Salvatore
4 adultez de Salvatore	Uso de la familia de cuerdas: la viola y el violonchelo y el piano como acompañamiento	melancólica y nostálgica,	El tempo es lento lo cual ayuda a lograr en representar estos sentimientos, el volumen suele ser bajo para acompañar a la imagen	El ritmo de la pieza original se modificó para darle otra interpretación.
5 adultez de Salvatore Recuento con Elena	el oboe, saxofón, el violín y la viola, además del uso del piano	Alegre, romántico y nostálgico	El tempo es lento lo cual hace que se represente los sentimientos de amor además que el uso de los instrumentos viento hace que se refleje una lejanía	La intensidad de la pieza varía, es más bajo cuando hablan los personajes, pero cuando se comienzan a abrazar aumenta
6 adultez de Salvatore Destrucción del pasado	piano y de saxofones y trombones	Nostálgico y tranquilo	El tempo es más lento y el uso de esos instrumentos hace que no sea	El volumen varía, siendo bajo en el momento de la destrucción y aumentando

			completamente triste el sentido de la melodía	cuando Salvatore ve a su alrededor
7 adultez de Salvatore	el oboe, la flauta, clarinetes, el piano, violines, violas y violonchelos	Nostálgico y alegre	La estructura sigue a la original lo cual cierra el círculo de la vida de Toto	La estructura es la original y el volumen es ascendente,

Figura 10 Cuadro de análisis de la instrumentación y composición del filme *Cinema Paradiso*

Los arreglos musicales en el filme *Star Wars: A New Hope* del director George Lucas

Para la realización de esta segunda etapa se llevarán a cabo dos ejercicios, en el primero el alumno cerrará sus ojos y solamente escuchará la secuencia para que la música proyecte en su mente las imágenes, al finalizar la secuencia se le pedirá que exponga lo que imagino y lo que le produjo cada melodía (felicidad, miedo, peligro, esperanza, fuerza) esto se relacionará con el uso de los *Leitmotifs*. Mientras que en el segundo se le pedirá que identifique y analice los arreglos técnicos de los temas que escuchó y cómo funcionan éstos dentro del filme.

La secuencia que se analizó se encuentra en el segundo 00 h: 00 m: 23 seg y finaliza en el minuto 00h: 08m: 58 seg siendo esta la primera escena de la película, se eligió específicamente ésta debido a ser la que da el primer acercamiento al universo que se presentará, mostrándonos musicalmente el espacio al que se está sumergiendo el espectador. En la escena podemos ver las icónicas letras de la saga las cuales nos presentan el título de la película y un pequeño texto recopilatorio que nos da contexto del cómo es que se llegaron a esos hechos, después, se nos muestra la persecución de una nave de mayor tamaño a otra más pequeña, dentro de ésta última los tripulantes se preparan para luchar antes de serán abordados, la cámara sigue la trayectoria de dos *droides* a los cuales una mujer desconocida les asigna una misión (ver figura 30).

Como se mencionó en las instrucciones, la primera parte del ejercicio consiste en que el alumno solamente escuche la secuencia para que exprese lo que imagino y sintió al escuchar cada melodía, este ejercicio tiene el fin de que el estudiante se sensibilice y que entienda el proceso creativo de la composición, por ejemplo, al escuchar el primer tema que es el de los títulos, se puede inferir que la melodía tiene como fin ser interpretada en una orquesta ya que se pueden distinguir el uso de diferentes instrumentos pero siendo las trompetas la que llevan la base junto los tambores, esto va ligado con la armonía de la pieza,

debido a que el uso de estos instrumentos suele reflejar un tono militar pero con una pizca de fantasía lo cual define claramente el título y la trama de la película.

Otro ejemplo que es el *Princes Leia's theme* el cual al contrario al tema anterior tienen como bases instrumentos pertenecientes a las familias de vientos madera y vientos metales los cuales forman diferentes matices siendo lentos y suaves al inicio, dando como resultado una armonía delicada e inocente, pero en otras ocasiones siendo más fuertes e intensos, reflejando la fuerza, valentía y compromiso del personaje.

Con esto puede intuirse que la forma de trabajo de John al escribir estos temas fue con base al material que tenía de cada personaje y trama de la película o como también se llama con un *leitmotif*, con el cual se ayudó a crear cada una de las piezas para que éstas encajaran en lo que representaba cada uno de ellos, como mencionó en una entrevista “[...] pero en un filme, la música representa las palabras que no pueden ser habladas [...]” (recuperado en https://www.youtube.com/watch?v=_heFn4nmScI&t=52s).

Por lo cual, el estudiante debe ser consciente de que nunca partirá de una hoja en blanco, sino que con base al proyecto en el que trabaje o lo que quiera expresar con su música más todo su conocimiento adquirido puede crear cualquier cosa que quiera, pero si aun así el estudiante no tiene ideas, entonces sería bueno que explorara en otros géneros para que así incrementara su bagaje musical.

Como segunda fase se le pedirá al estudiante que analice los arreglos técnicos de los temas que escuchó en la secuencia y cómo estos fueron aplicados en cada una de las escenas para esto se ayudará de los conceptos del texto de Alvaro Jesus L. et al: *start-position, length, parameters, event y position-function*¹⁵.

En la primera escena podemos notar dos diferentes *events* o eventos, el primero es el visual y el segundo el musical, el primero sigue una línea de tiempo normal mientras la segunda sigue una línea de tiempo musical “tempo” que es marcando por el compositor. Por lo tanto, el *start-position* o comienzo del evento visual es en el segundo veintiuno ya que aquí se pueden ver los primeros títulos que presentan a la película (ver imagen 28)

¹⁵ Se le invita al docente y al estudiante revisar el documento de Alvaro Jesus L. et al para llevar a cabo este ejercicio y comprender mejor la lógica de la composición musical

A long time ago in a galaxy far,
far away....

STAR
WARS



En esta primera escena no hay sonido por lo cual aún no inicia el evento musical, es hasta el segundo veintiocho donde se localiza su *start-position*.

El evento musical inicia con el *Main title* simultáneamente al aparecer el título de la película, éste sufre una *plasticidad-temporal* al llegar al término del texto disminuyendo su duración, siendo su *length* de 1m con 32seg.

Aquí puede notarse una yuxtaposición de temas y un cambio de evento, ya que al terminar la primera melodía comienza *Imperial Attack* lo cual genera un ritmo y un cambio armónico pasando del tema principal a uno que genera inquietud y peligro. De igual manera hay un cambio de evento visual o cambio de escena

Durante el transcurso de la segunda escena el tema *Imperial Attack* sufre de contrapuntos y plasticidades-temporales, modificando su armonía y hasta su estructura melódica los cuales ayudan a que lo que se ve sincronice con lo que escuchamos.

Nuevamente tenemos una yuxtaposición de temas ya que al aparecer la princesa Leia suena su tema, pero al regresar a la batalla vuelve a sonar el tema de *Imperial Attack*. Esto da como resultado un cambio de eventos cada vez que cambia la melodía.



El fin de los eventos musicales se da con el tema de *Imperial Attack* el cual sufre de otra *plasticidad-temporal* que modifica su estructura para que termine justo con el evento visual.



El primer evento musical que se puede escuchar inicia con el tema *The desert* el cual ambienta la escena, dándole un tono misterioso, de desierto e inclusive humorístico. Es claro que el tema sufre plasticidades-temporales para que se acople con lo que se ve en escena.

Imagen 28 Análisis de los arreglos técnicos del *sountrack* del filme *Star Wars: a New Hope* del director George Lucas

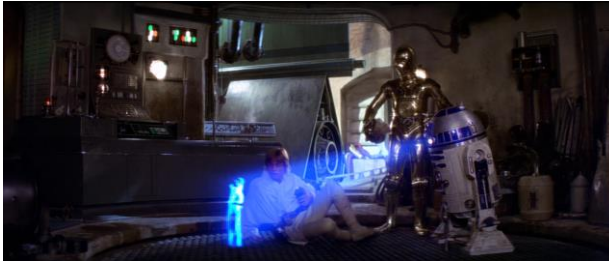
La segunda secuencia que se analizó se encuentra en el minuto 00h: 15m: 40seg y finaliza en 00h: 27m: 20seg; en esta secuencia se puede ver la compra de los droides por dos granjeros en los que se encuentra Luke Skywalker (protagonista), al limpiarlos, Luke se da cuenta de un mensaje misterioso que poseía uno de ellos lo cual lo deja intrigado y por lo que comienza a pensar sobre la procedencia de los droides. Durante la secuencia pueden notarse cuatro arreglos musicales que describen a los personajes, atmósferas, situaciones, por ejemplo, el tema de *The desert* el cual tiene un tono característico de lugares que están rodeados por desierto como la india, pero sin dejar a un lado el tema fantasioso e inclusive humorístico por el aspecto de los *Jawas* (ver imagen 29).



Esto se puede notar por el cambio de estructura que hay entre la escena donde vemos el vehículo y cuando se pasa a su interior. Es importante resaltar que cuando aparecen los *Jawas* comienza un tono más gracioso o humorístico, representando a estas curiosas criaturas.



El segundo evento inicia cuando la tía Berú le habla a Luke, lo cual hace que inicie el tema del *Main Title* pero con un matiz diferente, sonando más humano y feliz. Lo cual representa el modo de vivir de Luke.



El tercer evento que forma a la secuencia inicia con el *Princes Leia's theme*, el cual sufre de modificaciones en su estructura dándole diversos matices que no permiten reconocerlo en primera instancia, pero al aparecer el holograma de la princesa se hace claro su melodía.



El último evento musical inicia cuando Luke está cenando con sus tios y al no dejarlo ir a la academia y tener que quedarse otro año en la granja sale molesto de su casa. Sutilmente se puede escuchar *The force Theme* cuando la tía Berú trata de convencer al tío de que Luke no siempre se puede quedar ahí.



Después, cuando Luke mira pensativo al horizonte y el tema incrementa su intensidad demuestra la impotencia e inquietud de Luke por salir a explorar la galaxia.

Imagen 29 Análisis de los arreglos técnicos del *sountrack* del filme *Star Wars: a New Hope* del director George Lucas

Por lo tanto, con los ejercicios anteriores puede verse cómo la estructura de composiciones melódicas, en este caso para filmes, pueden modificarse y combinarse para dar una sincronía entre lo que se ve y se escucha, además de decirle al espectador aquello que no puede verse en pantalla. Actualmente las presentaciones de películas con orquesta en vivo se han hecho frecuentes, ahí se puede notar lo riguroso que es este acto de los arreglos musicales, teniendo el compositor que, modificar en ocasiones la duración, la intensidad, la armonía, la melodía, el ritmo con el fin de lograr una buena fluidez y equilibrio entre la diversidad de eventos presentes en el filme. Además, los temas revisados anteriormente

poseen momentos de relajación, tensión y resolución que envuelven al espectador en una narración.

Con este subtema se da fin a la primera formación del aprendizaje musical en la que revisaron los conocimientos básicos, medios y avanzados que un estudiante de la carrera en música debe dominar, ahora en adelante se dará paso al segundo nivel que consiste en la aplicación de este conocimiento en productos audiovisuales, así el alumno podrá comprender la lógica de la música y el sonido en el desarrollo de una narrativa audiovisual además de brindarle herramientas para que se desarrolle profesionalmente en la construcción de productos cinematográficos.

CAPÍTULO 3

LAS FORMAS NARRATIVAS DE LA MÚSICA EN EL CINE

En este tercer capítulo se desarrollará el segundo nivel de la formación musical el cual consiste en entender la aplicación de los conocimientos musicales en producciones audiovisuales, más específicamente en productos fílmicos. Este capítulo tiene como finalidad que el estudiante sea consciente de las diversas formas narrativas que tiene la música en el cine por lo cual, al contrario, al subtema donde se habló sobre la composición y se dio un pequeño vistazo a esto, aquí se mezclará la función musical con los otros elementos de la forma fílmica para que el alumno entienda su impacto en relación con lo demás elementos y así brindarle herramientas para desarrollarse profesionalmente.

En resumen, en los análisis de este capítulo se pedirá que el alumno analice la función de la música y el sonido (montaje sonoro) con relación al de la imagen, para esto es indispensable definir algunos conceptos que serán de utilidad para el desarrollo de los ejercicios, además de ayudar al estudiante de música si es su primer acercamiento a un análisis formal cinematográfico.

Primero que nada, es fundamental comenzar por definir o especificar en lo que consiste el análisis de la imagen, ya que como se mencionó anteriormente, durante el capítulo se analizará la función de la práctica musical con relación al de la imagen y cómo es que estos se complementan, porque como mencionó José Luis Borau “La imagen cinematográfica se compone de dos elementos, el puramente visual y el sonoro. A donde no llegue la capacidad descriptiva del primero, habrá de llegar el segundo, comprendiendo éste no sólo el diálogo sino la música y los ruidos también.” (2003 pág. 33).

3.1 El análisis de la imagen

Para comenzar con esto hay que partir de la idea de que la imagen debe de ser funcional, ya que ésta debe relacionarse al propósito dramático de una secuencia o de un plano y como tal, al sentido entero de la narración. Por otro lado, la imagen también debe de ser definitoria y congruente con las actuaciones de los actores. Además, una imagen suele tener mayor riqueza cuando ésta oculta más de lo que muestra y haga que el espectador trate de analizarla en todas sus dimensiones. Ya, por último, recordemos que un filme está construido por la sucesión de

imágenes por lo tanto el conjunto de éstas debe construir una imagen global de un asunto determinado (Borau 2003 pág. 33-34).

La imagen debe crear significados en el espectador para esto debe de ser breve y densa, ésta misma debe también contener elementos que describan a los personajes, situaciones o acciones que sean relevantes en la narración. La imagen siempre debe de ser ordenada y oportuna, ya que esta se ubica siempre en un determinado lugar en la trama para que esta no quede rezagada ni sea oportuna con relación al ritmo de la trama. Por lo tanto, como pudimos ver en los análisis del capítulo anterior, la música suele tener un papel similar al de la imagen y por ello se complementan dentro de la narración (Borau 2003 pág. 33-34).

La imagen será armónica cuando ambos elementos ocupen la proporción adecuada en cada momento, en cada plano, siempre con subordinación de la banda sonora al contenido visual, prioritario en el cine, y por supuesto, sin que los dos coincidan en su propósito, lo cual daría lugar a una redundancia insufrible. En otras palabras, no podemos recibir información oral de lo que ya nos ha entrado por los ojos. Sólo lo que éstos no puedan deducir por si mismos justificará el complemento sonoro (Borau 2003 pág. 33).

¿Pero cómo analizar una imagen? Cuando se estudia música se parte de la enseñanza de los elementos del lenguaje musical como símbolos, estructuras, acordes, o cosas aún más complejas como las escalas, las armonías, los intervalos, etc, todo con el fin de componer una melodía; por lo tanto al analizar cierta pieza musical debemos de localizar estos elementos teóricos, en el cine es similar, al querer analizar cierta escena o imagen lo que se trata de identificar son los elementos que la componen como el color, la iluminación, la composición, el encuadre, el plano, la profundidad, los emplazamientos y movimientos de la cámara con el fin de identificar su intención.

Todos los elementos anteriores son importantes, por ejemplo, la iluminación y el color en ocasiones suelen describir o retratar sentimientos o ambientes los cuales ayudan a sumergir al espectador en la trama, pero el encuadre y el plano se refieren a la perspectiva de la cámara, esto evoca a algo mucho más complejo. Comenzando con el encuadre podemos entenderlo como “a la disposición de los objetos en el espacio, a la creación de un espacio donde una serie de objetos se disponen de manera más o menos cerrada por los límites de la

imagen que los envuelve”, sin embargo, Deleuze plantea que en el encuadre cinematográfico no es una imagen completamente cerrada, ya que las imágenes en el cine, al contrario de la pintura y la fotografía, están en movimiento y el encuadre de la imagen nos remite al fuera de campo o profundidad lo cual puede producir acercamientos o alejamientos de los mismos espacios (Asián 2011 pág. 105).

Por otro lado, el plano según Deleuze es la representación de “la imagen-movimiento”, esto quiere decir que dentro del espacio del encuadre, el plano es quien da la perspectiva espacio-temporal, lo define de esta manera porque el plano como cualquier movimiento tiene dos caras “por un lado, modifica las posiciones respectivas de las partes de un conjunto (determinadas por el encuadre), y establece así traslaciones en el espacio; por otro, expresa un cambio en el todo (determinado por el montaje)” esto quiere decir que el plano es la conciencia cinematográfica la cual traza en el espectador una modificación en su percepción de la naturaleza de lo que está en cuadro ya sea para bien o para mal (Asián 2011 pág.106).

Esto última saca a la luz otro elemento que será indispensable definir “el montaje” el cual nos dará paso a entender mejor la relación entre la imagen y el sonido en el cine definiendo a su vez lo que es el montaje visual y el montaje sonoro.

3.2 El montaje visual y el montaje sonoro

El montaje es la elección de planos y cortes que dan continuidad a las imágenes-movimiento que siguen una cierta lógica de encadenamiento y dan como resultado un buen ritmo en la narración, pero también es “la composición, la disposición de las imágenes-movimiento como constitutiva de una imagen indirecta en el tiempo” como lo define Deleuze (Asián 2011). Esto quiere decir que el montaje representa a la idea general del conjunto de imágenes que componen al filme, es por esta razón que su orden está condicionado a responder esta idea que presenta el director para que ésta sea captada por el espectador.

Por lo cual, los planos son imágenes perdidas si éstas no son ensambladas con otras para darle sentido y continuidad a una historia, ya que en el montaje se suelen quitar escenas innecesarias que le quitan ritmo y muchas veces hacen fracasar a un filme. No obstante, en este proceso no solamente se les da forma a las imágenes, sino que también al sonido; como

tal, el montaje suele enunciar un cambio de lugar, de toma, de plano, contrastes, hasta incluso evoca cambios de tiempo (Asián 2011).

El montaje visual

Con lo anterior queda muy claro el término de montaje y su función en las películas, pero entendamos el montaje visual como la manera en la que se quiere contar una historia para que ésta sea coherente y clara, tanto para que no confunda al espectador. En el montaje visual podemos distinguir dos variantes, el continuo y el discontinuo; el primero consiste en la sucesión suave entre planos, equilibrio entre sus elementos dentro del encuadre, las imágenes no suelen cambiar bruscamente de iluminación y color lo cual provoca un enfoque de la atención del espectador en la acción de los personajes, además que su narración suele ser cronológica, nunca dando saltos al pasado o futuro del personaje (recuperado en <https://yamaikoblog.wordpress.com/2014/01/26/el-montaje-visual-y-sonoro/>).

El montaje discontinuo, al contrario, al anterior, suele reflejar un choque continuo entre un plano y otro, con el fin de provocar emociones al espectador; este tipo de montaje suele navegar libremente por el tiempo, ubicando su narración en el pasado o futuro de los personajes para tratar de empatizar emocionalmente con el espectador (recuperado en <https://yamaikoblog.wordpress.com/2014/01/26/el-montaje-visual-y-sonoro/>).

El montaje sonoro

El montaje sonoro se relaciona con la lógica de la composición, ya que con éste se busca sensibilizar el oído del espectador con estímulos fuertes que le produzcan una sincronía con los demás elementos que percibe. En los análisis de los filmes *Cinema Paradiso* y *Star wars* la música acompañaba a lo que se podía ver en pantalla complementando el entendimiento de la escena, por lo tanto, lo que se busca es que la música o sonidos posean un significado concreto dentro de la escena y no solamente repitan lo que ya percibió con otro elemento (recuperado en <https://yamaikoblog.wordpress.com/2014/01/26/el-montaje-visual-y-sonoro/>).

Una vez revisado esto salen a la luz otros dos elementos que forman parte del proceso del montaje y que son indispensables en el análisis formal cinematográfico los cuales son: la puesta en escena visual/sonora y la narración visual/sonora. Entender estos dos elementos

ayudará a comprender mejor todo este proceso y lógica del montaje ya que se descubrirá cómo inclusive el silencio puede narrar un hecho o cómo los elementos que están en cuadro ya están narrando una historia, además de brindarle al estudiante una visión más amplia de cómo realizar arreglos para determinado producto audiovisual.

3.3 La puesta en escena visual y la puesta en escena sonora

Para iniciar debe dejarse en claro la conceptualización de lo que es la puesta en escena, para ello partiremos de lo que planteaba Rousseau. Para él el conceptualizar la noción de la puesta en escena es en sí difícil, debido a su naturaleza artística, ya que ahí se plasma desde el punto de vista del autor hasta el espectáculo en general. Rousseau ejemplifica este acto con el de una pelea de box la cual, a partir de un dispositivo, que en este caso es el espectador, se participa de manera activa en un organismo deportivo, situando estos elementos en la escena cinematográfica, el dispositivo aquí sería la cámara, y el encuadre el punto de vista del espectador que define y dibuja la escena haciéndolo partícipe del acto fílmico (Barrueta 2018).

Esto quiere decir que la puesta en escena es todo elemento que está en cuadro los cuales permiten al espectador reconocer y sumergirse en una atmósfera específica que es expuesta por el director. Por lo tanto, como define Perona la puesta en escena es “[...] la actividad en la cual se diseña, prepara y dispone al mundo inaugural (documental o ficción) con miras a ser llevado a una exposición fílmica o digital” (Barrueta 2018 pág. 56). Entonces, los elementos que se podrían distinguir de la puesta en escena son la composición, el sonido, la luz, los decorados, el vestuario, la caracterización e inclusive la actuación;

De igual manera, este acercamiento plantea que la puesta en escena inicia en el momento en el cual con una cámara trasladamos un fragmento de la realidad a un audiovisual ya que, al estar involucrados el montaje visual y sonoro, se comienza la creación de una ficción debido a la selección de imágenes y sonidos específicos que el autor quiere mostrar, por lo cual “La puesta en escena involucra valores temáticos y estéticos” (Barrueta 2018 pág. 51). Un dato importante que se debe mencionar es que como plantea Perona “la puesta en escena no se construye, como se cree, en la etapa única del rodaje...sino que se lleva a cabo tanto en el momento del desarrollo del proyecto...hasta el final de la postproducción” (Barrueta 2018 pág. 54). Ahora bien, esto nos sirve para conocer un panorama general y lo

que significa la puesta en escena visual, sin embargo, es necesario entender este proceso específicamente en el elemento sonoro porque a pesar de ser parecidos, los elementos que lo forman son distintos.

Primero que nada, los elementos que forman a la puesta en escena sonora son los diálogos, la música, los efectos sonoros, los sonidos ambientes e inclusive los silencios, en general, todo aquello que tenga que ver con el escucha y tal como vimos con la puesta en escena visual, estos elementos deben de acompañar a la escena. Durante la producción sonora se deben destacar dos aspectos importantes, el primero es el técnico el cual consiste en la calidad de las grabaciones y la edición del sonido; mientras que la segunda tiene que ver con el uso de cada uno de estos elementos (Gustems 2010 pág. 169).

A lo anterior lo llamaremos diseño sonoro, el cual al igual que la puesta en escena visual, se lleva a cabo un proceso de comunicación donde se sitúa la producción de significados, semántizando inclusive escenas de un filme a partir de la sumersión del espectador en el universo propuesto por el director. Por otro lado, en este campo del diseño sonoro podemos distinguir al diseño musical el cual como pudimos revisar en el subtema donde se habló sobre la composición y los arreglos musicales, es donde la música es construida para ser funcional dentro de la película para enfatizar un sentimiento o hecho (Chalkho 2014 pág. 147).

Una vez claros estos términos solamente hace falta conocer la función narrativa del sonido dentro de un audiovisual, lo cual ayudará a terminar de comprender el papel de la música dentro de un filme. Como puede notarse, el proceso en el que debe centrarse el estudiante es en el diseño sonoro, sin embargo, es importante que conozca su relación con la imagen para que pueda aplicar correctamente su conocimiento.

3.4 La narración sonora

Durante la definición de los conceptos anteriores se pudo notar que la imagen por sí sola puede funcionar como herramienta narradora, ya que sus planos, encuadres tienen es sí mismos muchos significados, sin embargo, se corre el riesgo que, en el montaje, si este llegaba a ser malo puede dar como resultado una historia sin sentido alguno, porque recordemos que una imagen es perteneciente al discurso de una imagen general. Es por esta

razón que en el cine clásico se hizo uso de diálogos, los cuales ayudaban a darle mejor coherencia y así evitar caer en el error de la ambigüedad.

Luego, con la incorporación del sonido se complejizó más el ejercicio cinematográfico ya que se agregaron más elementos a su forma, estos elementos complementaron y abrieron nuevas maneras narrativas, por ejemplo; como plantea André Gaudreault “la mayoría de las veces, lo que ayuda a diferenciar entre distintas posibilidades es el diálogo” (1995 pág. 36).

Por lo tanto, el sonido y la imagen al narrar una historia son dos relatos diferentes y por eso es necesario que estos se mezclen para que ambos se comporten como uno solo, lo cual se logra a partir del director. Ahora bien, sobre esto, Eisenstein compara la escritura de una película del cine mudo con el acto de escritura de una partitura con montaje polifónico “Un montaje en el cual cada plano está ligado al siguiente no sólo por una simple indicación, un movimiento, una diferencia de tono, una etapa de la evolución del sujeto o cualquier cosa de esta índole, sino por la progresión simultánea de una serie múltiple de líneas, cada una de las cuales conserva un orden de la construcción independiente, pese a ser inseparable del orden general de la composición de la totalidad de la secuencia”(Gaudreault 1995 pág. 37-38).

Lo anterior abre la posibilidad de que no siempre los elementos sonoros sean utilizados de la misma manera, como cuando en una orquesta suelen existir contrapuntos, fugas, sincronías, etc., por lo tanto, en ocasiones el sonido se sincroniza con la imagen en otras ocasiones representa una respuesta de lo que ocurre y en otras se oponen, pero siempre con la obligación de tener sentido dentro de la historia.

Esto tiene mucha relación con el uso de los *leitmotifs* los cuales en un audiovisual pueden significar diferentes cosas, por ejemplo, al principio de un filme se puede presentar una cierta melodía que represente algo en específico de ese momento, pero si esa misma pieza vuelve a sonar, pero ahora en otro momento diferente pierde su significado y se le da otro, esto lo pudimos ver en los análisis del filme *Cinema Paradiso* donde el *Love theme* cambiaba dependiendo de lo que ocurría en la vida de Salvatore. Además, los *leitmotifs* junto a los arreglos musicales pueden marcar la entrada de otra acción como lo vimos en el análisis

de *Star Wars* donde en ocasiones se yuxtaponían dos temas diferentes que ya estaban asociados a un personaje situación determinada.

Existen más elementos en los que se puede clasificar los sonidos, pero estos se irán trabajando conforme se avance en los análisis, por el momento esto es lo más relévate para que el estudiante conozca la lógica del uso de la música y los sonidos en una película o cualquier otro producto audiovisual. Como se mencionó anteriormente, en cada subtema se profundizará más sobre el uso narrativo de la música en el cine, agregando más características, términos, dependiendo de lo que se revise en cada subtema.

3.5 Conocer la función de la música en relación con la narración

En este subtema el objetivo es que el estudiante o profesional de música aplique sus conocimientos musicales en la producción de audiovisuales siguiendo la lógica narrativa cinematográfica, en la cual sus elementos tienen una función dentro de la película. Para esto se usarán los conceptos anteriormente definidos y una lista de términos para el análisis de las funciones del sonido de la teoría musical aplicadas en el análisis cinematográfico propuestas por el Doctor Lauro Zavala en su artículo “El giro sonoro”, en el cual se proponen veinte categorías de clasificación del uso de los sonidos dentro de la forma fílmica.

Como se mencionó anteriormente, estas categorías provienen del análisis de las funciones del sonido en la teoría musical, no obstante, fueron adecuadas para usarlas dentro del análisis cinematográfico, esto hará más sencillo el reconocimiento y asimilación de los conceptos ya que se parte de la teoría musical así que será familiar el uso de los términos para el estudiante o profesional.

Acento

El acento musicalmente es cuando le damos un énfasis o intensidad mayor a una nota o acorde, por lo cual, cinematográficamente entendamos el acento como la escena, secuencia, plano o encuadre que determinará el sentido que tendrán las siguientes imágenes (), por ejemplo, en el filme *Cinema paradiso* cuando Alfredo le está enseñando a “Toto” a operar el proyector, éste hace un énfasis a los recibos de las películas, lo cual visualmente se realiza con un plano detalle a las notas, esto se hace porque este detalle será relevante casi al final del filme. Ahora bien, sonoramente el acento también funciona, retomando esta escena

cuando visualmente se enfatizan las notas, puede escucharse un diálogo de Alfredo que le dice que “[...]se conservan siempre.”, lo cual como se mencionó, es un punto importante en la historia a pesar de ser muy mínimo el detalle.

Cadencia/cadencia final

La cadencia musical es el conjunto de acordes que coinciden sonoramente en una melodía, sin embargo, su función es armónica por lo que no suele haber disonancias. Cinematográficamente podríamos decir que la cadencia es similar a la fuga, y el contrapunto, en el cual se busca la relación entre una cosa u otra, narrativamente podrías traducirse esto como la relación entre una causa y su efecto (), por ejemplo, en el filme *Whiplash* cuando Andrew pierde la carpeta de Tanner y éste no puede tocar la batería al no poder ver los acordes de la pieza, es Andrew quien lo reemplaza lo cual hace que gane un lugar principal en la banda, lo que lo lleva a obsesionarse y etc. Sonoramente un ejemplo es cuando dentro de la película se enfatiza en un sonido, subiendo su intensidad más de lo normal y luego este sonido provoca algo, por ejemplo, cuando se enfatiza en el sonido de la salida de gas, lo que lleva a la explosión del lugar.

La cadencia final tiene que ver mucho con lo anterior, solamente que, en este caso se muestra el final o resolución del conflicto, es importante mencionar que un filme puede contener diversidad de cadencias que tienen su respectivo final ya sea en una escena o secuencia, pero estas forman parte de una cadencia general del filme.

Consonancia

La consonancia es el conjunto armónico entre acordes, por lo tanto, cinematográficamente una buena consonancia dramática es la relación armónica entre lo que se ve y lo que se escucha, esto suele verse mucho en el cine clásico¹⁶ donde la música suele complementar la situación que se ve en pantalla, por ejemplo, cuando en una película el protagonista pasa por una situación triste suele escucharse de fondo una melodía que refleje lo que siente.

¹⁶ El cine clásico sigue la tradición narrativa en la cual las imágenes cumplen una función representacional, el sonido cumple una función didáctica, ósea que el sonido acompaña y refuerza, intensifica y corrobora su sentido; el montaje es causal y cronológica; la puesta en escena acompaña y se adapta a las necesidades del personaje y siempre sus finales son epifánicos. Para mayor información consultar Zavala Lauro (2005) “Cine clásico, moderno y postmoderno”; Revista Razón y palabra, núm. 46, México

Corte directo

El corte directo musicalmente puede entenderse como el corte de un sonido a otro completamente diferente, por lo tanto, cinematográficamente se podría decir que el corte directo consiste en el paso de una secuencia narrativa a otra completamente distinta sin solución o continuidad.

Disonancia/ Música atonal

La disonancia es la falta de armonía entre dos diferentes sonidos o notas, al contrario de la disonancia esto se refiere a la falta de relación entre lo que se ve y se escucha, esta característica es recurrente en el cine moderno¹⁷ donde el tono de la música es opuesto a lo que se ve en escena, por ejemplo, en *Naranja mecánica* del director Stanley Kubrick, existe una disonancia en la escena en la que Alex junto con sus amigos golpean a un viejo en su casa y lo obligan a ver cómo su esposa es violada por Alex, durante esta escena muy fuerte el personaje canta la canción *de Singin in the rain* de Matthew Morrison, lo cual no encaja con el acto que está realizando.

Homofonía

La homofonía se da cuando distintos sonidos suenan al mismo tiempo de manera armoniosa, en la clasificación cinematográfica podría decirse que la homofonía se da cuando dos o más sonidos distintos dentro del filme bajan o suben su volumen de manera sincronizada. Esto puede darse en situaciones narrativas diferentes como cuando se quiera dar un énfasis a un diálogo o imagen relevantes para la trama, o incluso para señalar que un evento se avecina.

Leitmotiv

El *leitmotiv* es aquel tema musical que se suele asociar con determinado personaje, lugar o idea; esto quiere decir que el tema musical se hace recurrente siempre que aparece cierto personaje o lugar. En el cine se puede distinguir un *leitmotiv* en dos ocasiones, una relacionada con la definición musical, que es cuando se repite cierto tema o diálogo para

¹⁷ El cine moderno rompe con las tradiciones del cine clásico partiendo de un inicio descriptivo con secuencia de intriga de predestinación, las imágenes son expresionistas y el sonido es asincrónico o sinestético, la puesta en escena tiene más importancia que el personaje, su estructura es anti-narrativa y los finales suelen ser abiertos. Para mayor información consultar Zavala Lauro (2005) "Cine clásico, moderno y postmoderno"; Revista Razón y palabra, núm. 46, México

identificar a un personaje o visualmente cuando se repite un elemento visual de carácter epifánico o incidental, tal es el caso de un *macguffin*¹⁸. El ejemplo más conocido de *macguffin* es en el filme *Pulp fiction* del director Quentin Tarantino, en el cual toda la trama gira sobre un maletín del cual se desconoce su contenido.

Mezcla

La mezcla, al igual que en la música, puede identificarse en un filme cuando los sonidos se yuxtaponen variando de planos sonoros debido a sus cambios de intensidad. Por ejemplo, en el filme *Gravity* que ya revisamos, existe una gran variedad de mezclas de sonidos los cuales suelen variar de planos sonoros.

Monofonía

La monofonía se distingue cuando existe en la escena un dominio de un elemento sonoro (diálogo, sonido ambiente, música extradiegética, diegética o efectos sonoros),

Polifonía

La polifonía se trata de la presencia de dos visiones del mundo opuestas que hacen que el personaje principal se pregunte y cuestione su realidad, por lo regular al final del filme existe una elección del personaje para seguir con su camino. Un ejemplo de esto puede ser en el filme *Fight club* en el cual el personaje de Edward Norton al final no concuerda con la ideología de su compañero Tyler y decide encararlo.

Resonancia

Esta propiedad del sonido consiste en que un cuerpo inmóvil repita la misma vibración de otro cuerpo similar de donde proviene la vibración; esto quiere decir que ambos objetos emiten el mismo sonido. En el cine podemos identificar la resonancia cuando una imagen y un sonido dan en primer lugar un significado para que después ese cambie cuando se presente

¹⁸ Es un objeto o evento que en el cual gira la trama, pero del cual no se sabe mucho e inclusive puede terminar la película sin que el espectador supiera lo que era.

el mismo sonido, pero ubicado en otra imagen sumamente diferente. Elemento muy recurrente en el cine postmoderno¹⁹.

Síncopa

Una síncopa es la ruptura rítmica de una melodía. Si trasladamos esto al cine podemos identificar una síncopa cinematográfica cuando entre una escena a otra o entre una secuencia a otra, se rompe el ritmo dramático para dar una sorpresa al espectador, agregando algo que rompa la verosimilitud.

Voz off/Voz over

La voz en *off* es la narración que proviene de un personaje de la historia, mientras que la voz *over* es la voz que no proviene de ningún personaje.

Una vez definidas las categorías de análisis que se utilizarán podemos pasar al primer ejercicio de análisis de la función de la música en relación con la narración, en la cual se revisará en el filme *For a few dollars more* (Por un par de dólares más 1965) del director Sergio Leone la consonancia de la música con la imagen y después de revisará la disonancia de la música con relación a la imagen el filme *A clockwork Orange* (Naranja mecánica 1971) del director Stanley Kubrick.

Análisis de la consonancia sonora en la narrativa cinematográfica

El objetivo de este subtema es que el estudiante adquiera conocimientos sobre cómo aplicar sus habilidades musicales en una narración, analizando en los filmes su función en conjunto con los demás elementos cinematográficos, la puesta en escena, el montaje y la narración. El análisis busca que el alumno reflexione sobre el uso de la música en las escenas seleccionadas y las clasifique con los conceptos anteriormente definidos, lo cual le permitirá tener una mejor visión de cómo aplicar sus conocimientos a nivel profesional.

¹⁹ El cine post-moderno retoma elementos del cine clásico y del cine moderno, teniendo un inicio narrativo y descriptivo, acompañado de un simulacro de intriga y presentación; la imagen suele tener una autonomía y el sonido cumple la función alternativamente didáctica, sincrónica o sinestética, la puesta en escena es independiente del personaje y el final suele tener un simulacro de epifanía, organizado a a partir de un sistema de paradojas. Zavala Lauro (2005) "Cine clásico, moderno y postmoderno"; Revista Razón y palabra, núm. 46, México

La primera secuencia que se analizó se encuentra en la hora 01h: 57min: 49seg, en esta parte de la película “el indio” y su último cómplice se encuentran acorralados por el coronel Lee Van Cleef, al salir a encararlo muere el cómplice del “indio”, quedándose solo con el coronel, desatando un duelo donde se le revela una verdad (ver imagen 30).



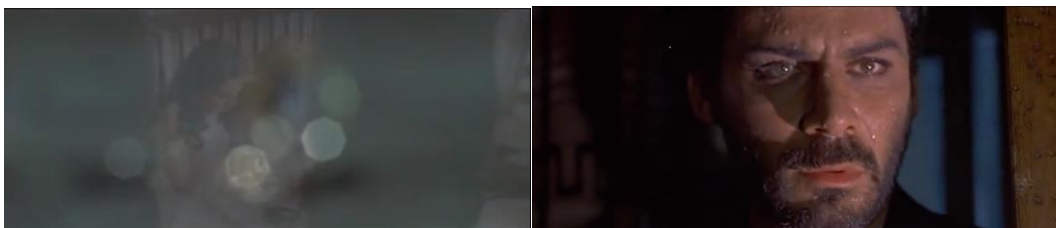
Imagen 30 escena del filme *For a few dollars more* del director Sergio Leone

En la primera parte de la secuencia podemos ver al “indio” sosteniendo y mirando fijamente su reloj, al abrirlo comienza a sonar la música con la que siempre ejecutaba a sus victimas , su compañero al verlo muy pensativo le pregunta el origen del reloj a lo cual el “indio” recuerda lo sucedido. A continuación se presentará un decopash con un análisis profundo de la función narrativa de la música (ver imagen 31).

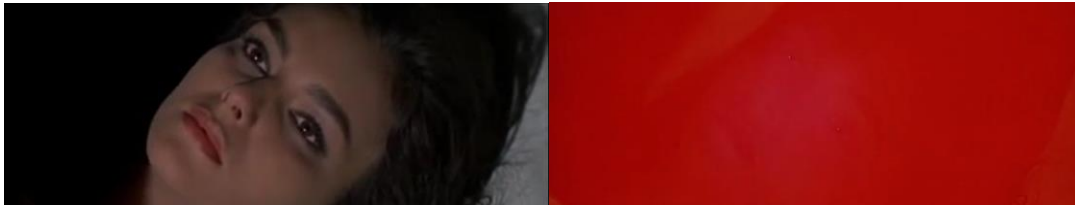


Podemos observar un campo contra campo entre el “indio” y su cómplice lo cual representa la situación complicada en la que se encuentran ambos. Después el indio toma su reloj y al abrirlo comienza a sonar una música diegética, la cual tiene una función de tipo *leitmotive*, ya que desde la primera aparición de esta se asoció esta melodía a el duelo y al “indio”. Lo cual como veremos, hace una metáfora al duelo con el que carga el indio por el hecho que cometió.

Luego su compañero le pregunta el por qué ese reloj era tan especial a lo cual el no responde, pero con un primer plano al rostro del indio mirando su reloj y luego un plano detalle al reloj se da paso a un recuerdo.



Luego de esto se hace paso a un recuerdo lo cual es representado por medio de una distorsión en la imagen y una homofonía yuxtaponiéndose la melodía del reloj al sonido de un arpa que permanece acentuado durante todo el recuerdo. Ya en el recuerdo la melodía cambia de cadencia, tornándose cada vez más tenebrosa por el acto atroz que realiza el personaje del "indio" habiendo una consonancia entre lo que se ve y escucha debido a que en momentos el color de la imagen se torna completamente roja representando la sangre y la violencia, y representado también por el primer plano donde se muestra el rostro sudado y con una mirada perdida del indio. El recuerdo llega a su cadencia final tras el suicidio de la mujer y un desvanecimiento a rojo. Aquí puede notarse el énfasis que se dio melódicamente cuando apareció el rostro de la mujer ya sin vida



El recuerdo llega a su cadencia final tras el suicidio de la mujer y un desvanecimiento de la pantalla a rojo lo cual representa el acto. Aquí puede notarse también el énfasis que se dio melódicamente cuando apareció el rostro de la mujer ya sin vida, así como el aumento de la intensidad para que poco a poco comienza desvanecerse, sin embargo, la cadencia no llega a su fin, sino que continua con la melodía del reloj, existiendo una consonancia armónica. La cadencia musical llega a su fin cuando el diálogo del coronel se hace presente haciendo que el indio conozca la verdad.



Cuando termina el recuerdo puede notarse que el "indio" se encuentra en *shock* y cuando escucha al coronel diciéndole su nombre, lo cual se sincroniza con el final de la melodía, despierta de su transe y se da cuenta de que él se trataba del padre de la mujer a la que le provocó la muerte, dándose cuenta que el coronel jamás descansará hasta asesinarlo, llegándole por fin el día que tanto lo atormentaba.

Imagen 31 análisis de la función narrativa de la música en el filme *For a few dollars more* del director Sergio Leone

En esta primera escena pudimos notar la importancia de la melodía del reloj y del recuerdo, las cuales tuvieron una consonancia armónica al nunca existir un corte directo entre ambas, sino que al tener el mismo ritmo se yuxtapusieron de manera perfecta. Por otra parte, se puede notar el uso del cambio de intensidad y tono para enfatizar ciertas acciones que se

veían en pantalla, dándole un cierre al evento musical en el momento justo en el que el “indio” conoce la verdad de quién era el coronel.

En la segunda escena veremos el enfrentamiento entre ambos, una característica del director Sergio Leone es que suele ser muy descriptivo en los duelos haciendo mucho uso de los campos contra campo con planos abiertos, planos detalles y planos cerrados de los rostros de los personajes para denotar la tensión, lo mismo se hace con la música ya que en este duelo la melodía tiene mucha relevancia narrativa (ver imagen 32).



Como se mencionó en la descripción de la escena, el director hace uso de una diversidad de planos y encuadres lo cual hace que la imagen sea muy descriptiva omitiendo el uso excesivo de diálogos. Por otro lado, el uso de los sonidos no queda excluido ya que los diálogos que llega a ver son contundentes y relevantes para la narrativa.



En el momento en el que el indio le quita el arma al coronel este le propone lo mismo que les propuso a sus otras víctimas, lo cual era que al terminar la melodía del reloj el duelo iniciaría y él podría recoger su arma y tratar de asesinarlo. En estos momentos los planos son medios, lo que provoca que la escena aún no tenga tanta tensión, pero esto cambia en el momento en el que comienza el evento musical.



El evento comienza con una intensidad que va incrementando gradualmente con el pasar de las tomas lo cual provoca una consonancia entre lo que se ve y se escucha, por otro lado, el leitmotiv de la melodía ahora se trasforma y adquiere otro significado oponiendo el duelo de ambos personajes, a su vez, la imagen comienza a hacer uso de primeros planos como al rostro del coronel observando su arma en el suelo y planos detalle al arma de coronel, representando la preocupación de éste por perder el duelo y así su oportunidad de justicia y venganza.



El indio se acerca a la cámara y cuando queda en un primer plano mira el reloj de manera desconcertada, en ese momento hay una homofonía entre el tono del reloj y una música extradiagética que va aumentando su intensidad acentuando los duelos por lo que están pasando cada uno. Luego, con una composición que deja como puntos de interés la foto de la hija del coronel, mirada por su asesino, y al coronel inicia una secuencia de campos contra campos entre ambos en los cuales cada vez más los planos son más cerrados y eso junto con la música hace que aumente la tensión.



Después de este intercambio de miradas la melodía pareciera que llegaría a su cadencia final al ir disminuyendo su intensidad, además de mostrar un plano cerrado del rostro del coronel y otro de su arma en el suelo, lo cual con el tono triste de la música enfatizaba el fracaso del coronel en vengar la muerte de su hija.



Pero cuando parecía que el duelo terminaría se escucha una síncopa que es producida por otro reloj similar al que poseía el indio el cual emitía la misma resonancia. Al hacerse una acentuación al sonido ambos voltean a ver el origen de la melodía a lo cual con un plano general que muestra en segundo plano al coronel junto al indio y con un primer plano de la mano del “manco” sosteniendo el reloj del coronel se muestra el origen del sonido.



Con un plano detalle de la mano del coronel se nos revela que el reloj le pertenece a él, después de que la cámara hace un desplazamiento de la mano del hombre misterioso a su rostro para revelarnos de quién se trata se presenta otra homofonía donde el sonido del reloj se yuxtapone con otro tema más misterioso con base de un banjo lo que representa el ambiente *western*.



La intensidad de la música va aumentando gradualmente y su motivo va cambiando hasta convertirse en una melodía más heroica en el momento en el que el manco le entrega su revolver al coronel para que el duelo sea más justo. Para lograr este tono se hace uso de trompetas. Al seguir la melodía heroica con campos contra campos nos muestran los rostros de ambos personajes en los cuales podemos notar que los papeles se invirtieron, siendo ahora el coronel el que está más confiado y el indio más pensativo. Ahora bien, cuando el manco mira la foto de la hija del coronel la melodía vuelve a estar en primer plano al representar el motivo por lo que lucha el coronel.



De nuevo el sonido del reloj predomina representando por lo que luchan cada quien, pero ahora sí llega a su cadencia final el evento musical culminando con la muerte del indio representado por la acentuación del disparo. Durante estos últimos momentos del duelo puede notarse el uso de los planos cerrados a los rostros de los personajes los cuales expresan muchos sentimientos e inclusive una gota de sudor del indio que simula una lágrima.

Imagen 32 análisis de la función narrativa de la música en el filme *For a few dollars more* del director Sergio Leone

Como se pudo ver en este primer análisis la música tiene una relevancia narrativa dentro de la secuencia, en primer lugar, teniendo una consonancia con lo que vemos, pero

sin llegar a ser una mera repetición, sino que retoma cuestiones más significativas para los personajes y muchas veces expresando sus sentimientos a través de ella.

Por otra parte, la música encaja a la perfección en lo propuesto en la puesta en escena, teniendo tonos heroicos e inclusive antiheroicos, de duelo, en general de lo que representa al oeste, haciendo uso de trompetas, banjos, armónicas, arpa de boca y silbidos. Además, que los eventos musicales tienen su propósito y tiempo específico sufriendo en ocasiones de plasticidades temporales, contrapuntos y fugas.

Análisis de la disonancia sonora en la narración cinematográfica

La siguiente secuencia que se analizó fue del filme *A Clockwork Orange* del director Stanley Kubrick, en este filme se analizará otra función narrativa de la música que contrasta con la anteriormente expuesta, ya que aquí la música en muchas ocasiones posee una disonancia con lo que se ve visualmente.

Antes de pasar al ejercicio de análisis es relevante hablar un poco de este fenómeno que podría definirse como incongruente, como menciona el Dr. Soria Godínez Alan Rafael “Nuestra congruencia es formada por lo que nos inculcan nuestros padres, por la forma de vivir de nuestra región, por el círculo de amigos con quien compartimos experiencias y por la escuela a la que asistimos” (2017 pág. 15). Por lo tanto, lo incongruente se compone de aquellos actos que rompen con nuestras bases perceptivas y de conducta del entorno en el cual nos desenvolvemos y desarrollamos.

Entonces si trasladamos esto al cine se podría traducir en que la incongruencia consiste en la yuxtaposición de una escena, que para la mayoría de las personas es triste, con una música que socialmente es aceptada como algo alegre. Como se revisó en los conceptos anteriormente definidos, estamos hablando de una disonancia visual y sonora pero que a su vez tiene una relevancia narrativa ayudando a comprender la personalidad del personaje o la situación. Un ejemplo de esto se puede ver en el filme *Baby Driver* (2017) del director Edgar Wright, en el cual el personaje principal, quien está ligado a una banda criminal, tiene que escuchar la música de su video casetera para poder conducir perfectamente y así lograr escapar de las persecuciones policíacas. Este elemento tiene una importancia narrativa, ya

que la música y la video casetera significa mucho para el personaje, además de su disonancia ante una situación delictiva ambientada con música popular de rock.

Por lo tanto, para ejemplificar y analizar este fenómeno se seleccionó una secuencia de la película *A clockwork Orange*, la escena que se analizó se encuentra en el minuto 00h: 04m: 28seg. Estas escenas forman parte de la secuencia inicial de la película donde se nos presentan a los personajes, así como su manera de ver y vivir la vida (ver imagen 33).

La escena inicia con un *zoom out* a lo que sería la cabecera de un escenario de teatro el cual representaría el arte y lo estético, as u vez, sonoramente puede escucharse un fragmento de *La Gazza Ladra* del compositor Gioacchino Rossini una pieza característica de la música clásica que refuerza este sentimiento de cultura y arte. Sin embargo, en ese momento también puede comenzarse a escuchar los gritos de una mujer y al abrirse la imagen y darnos un full shot del lugar puede notarse lo que ocurre.



Al ver los hechos es clara la disonancia entre la imagen y el sonido ya que, en primer lugar, la puesta en escena nos presenta un teatro abandonado y en pésimas condiciones todo lo contrario a lo que el espectador podría esperar y más con la imagen con la que inicia la secuencia; en segundo lugar, los hechos que ocurren son de complete violencia y depravación. Después entra otro elemento sonoro el cual se trata de la narración del personaje de Alex quien nos describe lo que ocurre en pantalla y se detiene hasta que éste y sus amigos intervienen en el acto.



Cuando comienza la escena de pelea la acción, la coreografía parece seguir el ritmo e intensidad de la melodía, haciendo ver humorístico e inclusive absurdo el acto al incluir varios cortes donde se ven cargadas, golpes con objetos, saltos y gritos sin sentido, lo cual trata de reflejar la forma en la que ellos ven a la violencia. El enfrentamiento llega a su fin cuando los personajes escuchan la sirena de la patrulla, sonido que se enfatiza para dar a entender la razón por la cual paran y se ven obligados a huir, siendo este elemento sonoro relevante para el cambio de escena.



En la siguiente escena sigue el evento musical, pero ahora vemos a los chicos manejando a alta velocidad por la oscura carretera; de igual manera al caso anterior, la imagen parece ir al ritmo de la música, esto junto a la narración del personaje de Alex hace que todo el caos y destrucción que provocan sea algo humorístico, normal y algo por lo que no se debe sentir empatía. El evento musical finaliza cuando el grupo de jóvenes llega a una casa a la cual piensan destruir.



Cuando los jóvenes se acercan a la casa hay un corte donde se nos muestra que el hogar al que van allanar es de un escritor y su esposa, éste se encontraba escribiendo en su máquina de escribir hasta que es interrumpido por el sonido del timbre, al cual la mujer responde y se levanta para ver quién era; al ver que la situación era extraña, la mujer les niega la entrada a su hogar pero el viejo escritor con la intención de ayudar a los chicos persuade a su mujer y los deja entrar, a lo que ellos aprovechan para arremeter contra el hombre y su esposa.

Mientras que Alex amordaza y golpea a la pareja este comienza a cantar el tema *Singin in the rain*, al finalizar su destrucción y al terminar casi la canción este procede a violar a la esposa del hombre, obligándole a ver el atroz acto. Durante esta última escena se hace un *close up* en ángulo cenital al rostro del hombre para retratar la perturbación que sentía, además que el sonido comienza deformarse y termina sonando el tema principal de la película que retrata un tono frío y despiadado.

Imagen 33 análisis de la función narrativa de la música en el filme *A clockwork Orange* del director Stanley Kubrick

Aquí se podría abrirse una interesante discusión, ya que como plantea Alan Rafael, la incongruencia surge a partir de aquellos actos que rompen con nuestras bases perceptivas y de conducta del entorno en el cual nos desenvolvemos y desarrollamos. Por lo tanto, los espectadores o la sociedad tienen en su mente un significado, a veces general o a veces propio, de cierta melodía que le da un sentido alegre o fatídico. Este sentido puede ser modificado ya sea por experiencias propias o por los mismos medios audiovisuales, por ejemplo, en el primer caso, una melodía que suele referirse a algo triste y desholador para la mayoría puede significar un bello recuerdo para otra persona y significar para ésta una melodía alegre.

En el segundo caso, los directores se ponen de acuerdo con el equipo de sonido o musicalización para resignificar el sentido de una melodía y así jugar con esta aparente disonancia, un ejemplo pueden ser algunos filmes de terror donde se hace uso de melodías infantiles para levantar la tensión e incomodidad en el espectador, ya que el director sabe que para la mayoría de los espectadores la melodía infantil significa algo alegre y sacándola de ese contexto para ponerlo en otro completamente opuesto existe una respuesta automática en el espectador.

En el caso del presente filme están envueltos estos dos ejemplos, ya que en primer lugar, el director hace uso de la canción *Singin in the rain* del músico Gene Kelly, una canción que por su tono remonta a momentos alegres y felices al espectador, y más aún porque ya había tenido una aparición en el filme del mismo nombre y se había usado para retratar una escena de plena felicidad para el personaje de Don Lockwood, lo cual hace que para la mayoría se trate de una canción completamente positiva, pero lo que hace el director es hacer uso de la melodía para retratar una escena de violencia y repulsiva, lo cual provocaría una reacción inmediata en el espectador que haría que se de cuenta de la mentalidad del personaje.

Esto nos lleva al segundo punto donde puede discutirse que para el personaje en cuestión, la canción de *Singin in the rain* y las melodías de Beethoven signifiquen felicidad pero ésta lograda a través de la violencia, por lo cual el significado es el mismo pero en diferente contexto. Esto a su vez, no podría decir que para el espectador el uso de la música es disonante pero para el personaje es completamente consonante. Pero esto se irá trabajando aún más en el último capítulo.

Como puede notarse en los análisis que se han revisado, los temas musicales han tenido una concordancia y una disonancia con los otros elementos de la forma fílmica; así que, el propósito principal de este subtema que era darle los primeros acercamientos al lector del cómo puede usarse la música de manera narrativa y su importancia dentro de la narración fílmica queda más claro, así el lector se vuelve más capaz de realizar musicalizaciones de audiovisuales. Este conocimiento se irá complementando al desarrollar otra forma narrativa de la música como lo puede ser el cine musical, además de el uso del diseño sonoro.

3.6 El cine musical

En este subtema se revisará otra función narrativa de la música, el cine musical, como lo define el Dr. Lauro Zavala: “Se puede entender por cine musical toda película de ficción donde los personajes cantan y/o bailan, ya sea dentro o fuera del escenario, con música producida en escena o fuera de ella” (2018). En este tipo de películas la música, ya sea extradiegética o diegética, casi siempre posee una consonancia con el contexto en la que se usa, ya que es ésta la herramienta con lo que se expresan los sentimientos y situaciones por las que pasan los personajes, por lo cual, casi siempre la música que se usa debe de poderse cantar, siendo a veces necesario adaptar o traducir las canciones originales en función a la narrativa cinematográfica.

Por lo tanto, como revisamos en los análisis sobre la composición musical y como hemos visto en este capítulo, podemos distinguir dos momentos en el proceso de diseñar el sonido para un audiovisual, el primero consistiría en el acto puramente compositivo donde se crean ritmos, armonías, melodías para el deleite auditivo, mientras el segundo es el proceso de adaptación o traducción, donde el músico o llamemoslo mejor diseñador sonoro, adapta las melodías según el propósito de la narración. Con este panorama sale a la luz una incógnita, que el mismo Michel Chion se planteo:

Cuando un escritor trabaja para el cine, se le llama guionista; cuando un pintor se ocupa de la dirección artística de una película o realiza sus decorados; se le llama director artístico o decorador; pero un compositor que trabaja para la pantalla grande se sigue llamando compositor, y lo que produce sigue siendo música. Esta identidad de las palabras resume todo el problema del músico de cine, que ha dado lugar a infinidad de debates: ¿la música de películas sigue siendo música? (Chalko 2014, pág 148).

Con los indicios que se han dado durante todo el trabajo, la respuesta a esta incógnita puede concluirse en que sí, siempre y cuando se realicen ambos pasos, ya que como se ha visto, los actos de composición y de diseño sonoro son muy similares, como menciona Rosa Judith Chalko “cuando un compositor compone para cine está ante todo diseñando con sonidos, diseño del cual la música forma parte; y, le toca a la música resignar su investidura de arte puro o absoluto para pasar a ser aplicada, es decir, permitir que prevalezca su aspecto más referencial, su funcionalidad, su poder comunicativo para difundirse en el diseño sonoro general de la obra” (2014).

Pero regresando al cine musical, esto puede entenderse como la apropiación de los elementos de la música con fines narrativos, en los cuales en muchas ocasiones se cambia el tono de cierta canción para que encaje en el contexto, pero prevaleciendo sus aspectos más funcionales que en estos casos suele ser la letra. Por otro lado, al igual que el cine convencional el cine musical también ha tenido diferentes etapas, por lo que plantearé sus deferencias basándome en el modelo paradigmático propuesto por el Dr. Lauro Zavala donde distingue los distintos recursos estéticos del cine musical con base a los planteados en el cine clásico, moderno y postmoderno.

El cine musical clásico

Primero que nada, la imagen en el cine musical clásico sigue al protagonista mostrándonos su punto de vista y experiencias, el sonido es consonante y didáctico porque como ya habíamos mencionado, la música y las letras de éstas son integradas a la historia. Las puestas en escena suelen limitarse en los recursos de encuadres y planos, haciendo uso casi siempre de planos fijos. El montaje suele responder a la lógica rítmica de la pieza por lo que su narración suele ser didáctica y moralizante, además que durante cada cierre musical existe la presencia de una epifanía ya sea del personaje o para el espectador (Zavala 2018).

El cine musical moderno

El cine musical moderno se caracteriza por tener una disonancia entre lo que se ve y se escucha, además que el sonido o la música no tiene una gran relevancia narrativa, haciendo uso de ella solamente como puentes entre escenas o secuencias. Al contrario del cine musical clásico, el cine musical modernos se caracteriza por gran variedad de planos y encuadres. El

montaje suele romper con los actos musicales además que éstos solamente son usados para parodiar otros musicales (Zavala 2018).

El cine musical post-moderno

Por último, el cine musical post-moderno hace uso de la metaficción, tematización y disolución de la cuarta pared, el sonido suele tener una resonancia intertextual entre la música utilizada y otras películas. La puesta escena tiene una amplitud estilística variable entre escenas o secuencias con un montaje que utiliza mucho los planos secuencia o de diferentes perspectivas de cámaras. En conclusión, la narración del cine musical post-moderno es intensamente intertextual y suele estar saturado de alusiones de películas canónicas del cine clásico.

Estas características servirán para la realización de los análisis de los filmes en los cuales se destacarán las características del producto donde se analizará la función de la puesta en escena, el montaje y la narración con base a la música, en el caso de que se traten de películas clásicas y post-modernas. Los filmes que se seleccionaron para la realización de este ejercicio fueron *Across the Universe* (A través del Universo 2007) de la directora Julie Taymor y la adaptación de la novela de Victor Hugo de *les Miserables* (Los miserables 2012) del director Tom Hooper. Cada uno de estos filmes poseen características diferentes que se irán marcado en cada uno de los análisis.

Análisis de la función narrativa de la música en el cine musical

El objetivo de estos análisis es que el estudiante sea consciente de otra posibilidad narrativa de la música, además que conozca la lógica de las películas musicales. Al igual que los análisis anteriores, se seleccionaron escenas o secuencias específicas de cada filme que ayuden a desarrollar los conocimientos y habilidades del alumno, por lo tanto, el ejercicio es que el estudiante identifique la forma narrativa en la que se está usando la música en el filme haciendo uso de las categorías antes expuestas.

En este primer caso, *Les miserables* se trata de una adaptación del musical con el mismo nombre escrito por Alain Boublil y Claude-Michel Schober que a su vez se basan en la clásica obra de Victor Hugo. *Les miserables* se trata de un filme musical el cual narra la historia de Jean Valjean y su viaje a la redención, además de tratar temas de desigualdad e

injusticia que existían en Francia en aquellos años. La escena que se seleccionó es la inicial, donde puede verse a Jean Valjean preso y realizando trabajos forzados, al ser su último día en la cárcel se le brinda su libertad condicional y parte a buscar un trabajo, pero es rechazado por toda la sociedad y es hasta que se encuentra con un padre que lo hace cambiar de mentalidad. La secuencia analizada inicia en el minuto 00h: 00min: 00 seg y finaliza en el minuto 00h: 14min: 32 seg (ver imagen 34).



Desde el comienzo de la película puede notarse el predominio de la música, además que es ésta la que marca el ritmo de la puesta en escena, el montaje y la narración, un ejemplo de esto puede verse cuando los presos jalan la cuerda al ritmo de la canción, otro ejemplo es el tono de la pieza la cual tiene una intención fuerte, de inmensidad, fortaleza y desolación, lo cual se plasma en la puesta en escena y montaje retratando el esfuerzo de los presos, la fuerza de la marea, la lluvia, el entorno e inclusive el tamaño del barco el cual parece fantástico el hecho de que ellos solos puedan moverlo. Con relación al montaje, la música suele variar de intensidad para dar paso a otra escena e incluso se toman la libertad de mezclar melodías para dar diferentes sentidos, por lo cual la cadencia de las piezas suele llegar al terminar cada escena.

Por otro lado, los diálogos son cambiados por interpretaciones musicales donde se expresan los sentimientos y pensamientos de los personajes, incluyendo durante el evento musical los diálogos de los personajes principales y extras, pero siempre siguiendo el ritmo de la canción. Inclusive, en ocasiones la música pasa a segundo plano, pero los diálogos siguen siendo cantados.



Un ejemplo puede verse cuando Javert le pide a Jean que le lleve la bandera y la música sigue sonando en menor intensidad y ésta incrementa en el momento en el que Jean levanta toda la asta, retomando la melodía inicial. Después con un campo contra campo que va cambiando según el ritmo de la canción se muestra el intercambio de palabras que tienen Javert y Jean.

Luego el tono de la música cambia a una más tranquilo y esperanzador generando una polifonía que acompaña al personaje de Jean Valjean en su búsqueda de encajar en el mundo. Después la música pasa a segundo plano, pero persiste la melodía que ahora obtendrá un leitmotiv para identificar el viaje del personaje de Jean. Durante su viaje podemos notar en la puesta en escena que constantemente Jean está cerca de cruces lo cual será de gran importancia para su futuro.



De nuevo vuelve a cambiar la melodía al aparecer el padre frente a Jean, ahora su tono es más tranquilo y esperanzador. De nuevo vemos a Jean rodeado de cruces lo cual se enfatiza con los encuadres que siempre lo dirigen hacia éstas lo cual cobra sentido tras el camino que decide seguir el personaje. La consonancia de la música con la imagen sigue presente ya que en el momento en el que Jean roba la plata la música se intensifica y cambia de tono a uno más alerta.

Después cuando lo vemos confesándose con Dios por el error que cometió, lo que sería un monólogo en su mente se realiza con una canción, además que la intensidad de la canción va acorde con lo que recita siendo al final, cuando llega a su cadencia final la melodía, cuando el personaje tiene una epifanía que lo hace cambiar y consonante a ello se escucha otra melodía más esperanzadora y feliz.

Imagen 34 análisis de la función narrativa de la música en el filme *Les misérables* del director Toom Hopper

Como se pudo observar, este filme posee características del cine musical clásico, ya que se nos muestra el punto de vista del personaje, la música y las letras están integradas a la narración inclusive pareciera que lleva la batuta ya que su consonancia llega a tal punto que los movimientos de cámara y de la puesta en escena se sincronizan con el ritmo de la melodía, lo cual se puede escuchar en las diferentes fugas que hay en la secuencia; además, el final del evento musical trae consigo una revelación epifánica para el personaje.

Algo que puede contrastar con el estilo clásico es la diversidad de historias que al final se conjugan, esto trae consigo que no solamente se siga la historia de Jean Valjean sino de otros personajes como Javert, Fantinie, Cosette, Marius entre otros, los cuales al igual que el primero siempre al final de sus actos reciben una revelación epifánica. Como pudo notarse en este primer acercamiento al cine musical, aquí este elemento toma mucha fuerza narrativa

pareciendo que la imagen está al servicio de la música y no al contrario como lo vimos en los análisis anteriores.

Ahora revisaremos otro filme musical el cual hace uso de canciones de los *Beatles* para representar su historia, en este caso no se trata de una adaptación de un musical preexistente sino de una adaptación de canciones a una historia que habla sobre el amor, la libertad, la paz, etc. Todo esto retratado desde el contexto de los años sesenta y setenta. Este filme al contrario de *Les miserables* contiene en su mayoría de eventos musicales coreografías de baile, rompiendo con la normalidad de la realidad, pero no la verosimilitud de la película.

Como al igual que todos los análisis anteriores se le pedirá al alumno que detecte el uso, así como el significado de la música dentro de la secuencia, destacando sus características narrativas en conjunto con los otros elementos de la forma fílmica, destacando su consonancia, disonancia (si hay), mezcla, polifonía, cadencia, etc.

La secuencia analizada inicia en el minuto 00h: 36m: 40seg, y finaliza en el minuto 00h: 42m: 12seg. En esta escena podemos ver la llegada de “*Jo- Jo*” a la ciudad de *New York* en búsqueda de la oportunidad de tocar guitarra, en su camino es contratado por Sadie quien lo integra en su banda, esta mujer aloja en su departamento a Jude y a Max lo cual hace que sus caminos se crucen (ver imagen 35).



La escena comienza con un plano fijo que muestra la cotidianidad de una estación de bus, sonoramente se puede escuchar el sonido ambiente de personas hablando, caminando, para enfatizar el megáfono que anuncia el abordaje del camión con dirección a *New York* en el cual viajará nuestro personaje.

Después cuando el camión está en su camino se realiza un Dolly que atraviesa la ventana del camión, durante esta escena se enfatiza el sonido de los limpia parabrisas que marcan el pulso de la canción, funcionando como metrónomo, de inmediato comienza el evento musical con el tema *Come together* de los *Beatles*, pero aún sin voz.



La letra comienza cuando Jo-Jo baja por las escaleras eléctricas, esta es interpretada por un vagabundo que pareciera que realmente solamente está delirando, esto se apoya porque Jo-Jo lo ignora como si el hombre estuviera gritando cosas sin sentido. Dando como resultado que existan dos realidades en el filme, el musical y el convencional.

Esto se sigue respaldando cuando el camina por las calles de New York y se encuentra con sexoservidoras las cuales interpretan la letra de la canción, pero pareciera que en realidad le están ofreciendo sus servicios.

La siguiente escena inicia con un ángulo contrapicado con movimientos erráticos en círculos a los edificios de la ciudad para luego pasar a la abrumadora estampida de personas con traje, lo cual hace que el tono de la música tenga una intención más fuerte e imponente, aquí entra de nuevo la puesta en escena la cual sigue el ritmo de la música con los pasos de las personas además que esos inician una coreografía siendo Jo-Jo el único que no va con el ritmo. De nuevo pareciera que el personaje no ve la coreografía de baile.



Después en su adición vemos a Jo-jo interpretando la guitarra de la canción, durante estas transiciones la música pasa de ser diegética a extradiegética, sin embargo, la intensidad de ésta se mantiene en primer plano significando que aún no llega su cadencia final. Después podemos ver que Jo-Jo se integra a la ficción musical dando a entender lo que decía la letra, se unió, pero en este caso a la ciudad de New York.

La música al acercarse a su cadencia final puede escucharse una resonancia entre la melodía que pertenecía al evento musical y la guitarra acústica de Jo-jo quien sigue el ritmo para darle salida a la música que baja su intensidad hasta terminar, luego Jo-Jo deja de tocar dando fin a la

Imagen 35 análisis de la función narrativa de la música en el filme *Across the Universe* de la directora Julie Taymor

Como pudimos observar, en este caso la música se usó de manera alegórica para referirse a la unión de la ciudad de New York con el personaje de Jo-jo, dándole mayor importancia a la puesta en escena que al personaje; haciendo uso de coreografías que solamente el espectador puede ver. Por lo tanto, la directora hace uso de las canciones para

exponer un tema, un lugar, costumbres y pocas veces los sentimientos de los personajes, al contrario del filme de *Les misérables*, lo cual lo ubicaría en el estilo del cine post-moderno.

Por lo tanto, como se pudo notar en ambos análisis el uso de la música en el cine musical retoma mayor relevancia narrativa que en las producciones convencionales, pareciendo que se parte de la música para producir los otros elementos de la forma fílmica. Al terminar este subtema el alumno debería tener mayor conciencia del uso de la música en producciones audiovisuales los cuales como dice su nombre se tratan de productos formados conjuntamente y equitativamente de audio, sonido, música, además de visuales, imagen, planos, encuadres. Es importante mantener esta balanza equilibrada ya que recordemos que todos los elementos pertenecen a un discurso general y que, si uno se trabaja más que otro o, al contrario, se descuida la narrativa general no funciona.

3.7 La auricularización

Para entender mejor la función narrativa del sonido es importante comprender el concepto de la auricularización, éste se puede entender como el punto de vista auricular el cual depende del tratamiento de los sonidos, música, diálogos, en general, todo lo que se escuche en un filme. El primer elemento que compone a la auricularización es su localización espacial dentro del cuadro, en resumen, se trata del lugar de origen del sonido ya sea fuera o dentro del cuadro de la cámara, cuando se escuche un sonido que provenga fuera de cuadro lo llamaremos acusmática (Gaudreault 1995).

El segundo elemento es la individualización de la escucha, entendamos ésta como la perspectiva sonora de determinados sonidos, por ejemplo, normalmente escuchamos el movimiento de las manecillas del reloj muy a lo lejos y lo que hace la individualización de la escucha es focalizar ese sonido y hacerlo más intenso, remarcando narrativamente su importancia dentro de la trama.

El tercer elemento es la inteligibilidad de los diálogos, este consiste en la claridad de los diálogos por encima de los otros elementos, esto narrativamente quiere decir que conforme al propósito de la escena puede hacerse claro el diálogo entre dos personajes o no, focalizando la audición del espectador en otro elemento, como, por ejemplo, cuando en una

película se suprime un diálogo que revelaría el gran misterio de la historia dejando al espectador con las expectativas de lo que va a ocurrir.

Ahora bien, también se pueden distinguir tres tipos diferentes de auricularización, la interna primaria, que consiste en la supresión de sonidos que tienen relevancia narrativa; la interna secundaria, ésta consiste en el cambio de intensidad de sonidos específicos que tienen gran relevancia narrativamente, como por ejemplo en el filme *Dead Silence* (Muerte silenciosa 2007) del director James Wan, cuando el títere va a cobrar la vida de su víctima se suprime todo el sonido y después del asesinato éste regresa; por último, la auricularización cero, esta consiste en la variación del volumen de la banda sonora para enfatizar un diálogo o acción (Gaudreault 1995).

Durante los análisis anteriores se pudo notar un pequeño acercamiento a este elemento, pero donde puede notarse más es en el filme *Rojo como el cielo* (*Rosse come il cielo*), revisado en el capítulo anterior, donde los sonidos suelen tener un volumen más intenso de lo normal solamente para enfatizar su importancia narrativa. Por lo tanto, en este subtema se revisará la importancia de los sonidos dentro de la narración y para esto se seleccionaron los filmes *La vie en rose* (La vida en rosa 2007) del director Olivier Dahan y *Van Gogh in a eternity s Gate* (Van Gogh: en la puerta de la eternidad 2018) del director Julian Schnabel.

Análisis de la función narrativa de la auricularización

El objetivo de este subtema es que el alumno sea consciente de la capacidad narrativa de los sonidos para que al final de este capítulo el lector sea capaz de construir un diseño sonoro por completo siempre tomando en cuenta la importancia de todos los elementos sonoros en conjunto con la imagen para lograr una narrativa. Para este primer ejercicio se pedirá que el estudiante destaque la función narrativa de los sonidos dentro de la secuencia, y los clasificará con los elementos anteriormente revisados.

Para este primer ejercicio se analizará una secuencia de la película *La vie en rose* que retrata la vida y obra de la interprete francesa Edith Piaf. La secuencia inicia en la hora 02h: 07m: 39 seg y finaliza en 02h: 14m 35seg; en esta podemos ver tres momentos diferentes de

la vida de Edith, la primera es su muerte, la segunda un momento de paz y reflexión y la tercera un momento feliz en el que canta (ver imagen 36).



La escena inicia con un primer plano de Edith sentada en la playa observando el mar y la puesta del sol, aquí puede notarse el sonido de las olas y las gaviotas que se escuchan en la escena, pero se encuentran fuera de cuadro tratándose de sonidos acusmáticos. Por otro lado, la escena cuenta con el acompañamiento de una melodía con tono nostálgica y los colores cálidos que refleja el atardecer refuerzan la intención de representar un momento de paz, reflexión para el personaje.

Después llega una entrevistadora que le comienza a preguntar a Edith cosas sobre sus gustos, pasiones, anhelos y arrepentimientos. Durante la realización de las preguntas se hacen inteligibles los diálogos llegando a escuchar éstos mientras ocurren los otros recuerdos, concordando la imagen con la pregunta, inclusive se enfatiza el sonido de las olas lo cual hace que el espectador permanezca en aquel momento de paz.



Al pasar a la escena donde Edith está agonizando el sonido del mar y las preguntas de la entrevistadora se desvanecen y dan paso a la música que escuchamos al inicio de la secuencia y a los diálogos de ese momento temporal, esto se trata de una auricularización interna secundaria y cero las cuales consisten en esta variación de sonidos y música con relevancia narrativa.



Al abrirse el telón, este ilumina a Edith y luego se enfatiza el sonido de los aplausos del público que la reciben con respeto, esto refleja el cariño que tenía la intérprete de cantar delante del escenario, siendo esos sus momentos más felices. Lo anterior hace consonancia con el cambio de tono de la música la cual refleja más felicidad y alegría.

Después se hace uso de la auricularización cero para enfatizar y subir de intensidad los aplausos del público para después desvanecerse y volver a escuchar la voz de la entrevistadora y la de Edith, y así regresar a la temporalidad inicial donde se vuelven a escuchar las olas y las gaviotas, además que el color de la pantalla vuelve a ser más tranquilo representando el momento de mayor serenidad del personaje. Al regresar al teatro la tranquilidad de la playa se trasporta por medio del silencio que es interrumpido por el inicio de la canción, la cual funge como la epifanía del personaje, retratando con imágenes de su niñez y cuadros a su instructor por el cual llegó hasta ese momento la letra de la canción.



La melodía, la cual permanece con un tono nostálgico, sube de intensidad lo cual hace consonancia con las escenas del teatro y la habitación de Edith donde la iluminación es mínima y la poca saturación muestran un deterioro en la salud de Edith, pero de nuevo se hacen inteligibles los diálogos de la entrevistadora, de Edith y de la persona que la acompañó en sus últimos momentos.

Imagen 36 análisis de la auricularización en el filme *La vie en rose* del director Olivier Dahan

Como puede verse, el diseño sonoro de este filme en especial está muy trabajado al incorporar varios de los elementos narrativos y conjugarlos de manera equilibrada, poniendo la misma importancia en lo que se ve y lo que se escucha. La secuencia anterior hace uso de los elementos fílmicos de gran manera sin perder el foco y seguir con el propósito narrativo. Ejemplos de esto hay durante todo el filme como en la escena donde Edith practica su interpretación y la vemos sufrir para lograr ser una buena cantante y en el momento en el que se sube al escenario a cantar hay una auricularización interna primaria, la cual suprime la canción para dejar una melodía con piano (Ver imagen 37).

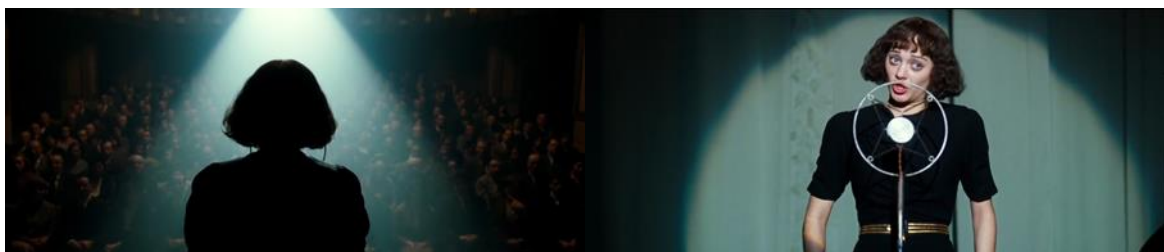


Imagen 37 del filme *La vie en rose* del director Olivier Dahan

Por lo tanto, a partir de este análisis el lector debe de percatarse del uso y la mezcla de efectos de sonido con fines narrativos, y ya no tan sólo el de la música, porque como se pudo ver en el ejemplo anterior, el énfasis, la supresión de sonidos, el uso de diálogos entre otros elementos sonoros aporta a la historia misma. Por lo cual con esto se sensibilizará al estudiante en la selección de los elementos sonoros que implementará en su diseño, siendo a veces necesario eliminar o agregar otros siempre y cuando correspondan con el propósito del filme.

Algo curioso es que al igual que en el filme de *Across the Universe* se hace uso de canciones específicas para retratar un momento en la vida de la intérprete, esto abonado con el resto del diseño sonoro crea un ambiente que te transmite los sentimientos del personaje. Un detalle que sobresale es que por lo regular en este tipo de filmes el orden de aparición de las canciones suele ser en orden cronológico de cómo fueron lanzadas en la vida real, haciendo la labor del diseñador sonoro y el guionista el abonar cada pieza para que tenga sentido dentro de la narración.

Otro ejemplo de esto se puede ver en el filme de *Bohemia Rhapsody* donde se retrata la vida de Freddie Mercury; aquí de igual manera se hace uso de las canciones para ir retratando sentimientos y etapas del personaje principal, además de la importancia de lo sonoro para incrementar la intensidad de las escenas, como el cantar o el coro del público que siempre tiene relevancia para Freddie.

Por lo tanto, la auricularización es necesaria si el lector o el estudiante de música quieren mejorar sus habilidades para el desarrollo de diseños sonoros, brindándole la capacidad de jerarquizar y jugar con los sonidos que se escucharán en el producto final y así pueda brindarles un sentido que repercutirá en la experiencia aurál del espectador. Dándole así, un papel más relevante al sonido.

A continuación, se presentará otro ejemplo donde puede notarse la relevancia y el significado que se le otorga al sonido dentro de la narración, y así llegar a la conclusión de que el diseño sonoro es el elemento que, en muchas ocasiones, da sentido a los productos audiovisuales.

El segundo filme con el que se trabajará será *Van Gogh in a eternity s Gate* del director Julian Schnabel, esta película nos narra los últimos años de la vida del famoso pintor Van Gogh, dándole al espectador una perspectiva desoladora de su vida social, laboral y artística. Al igual que el filme anterior, se analizará la auricularización de la secuencia seleccionada, destacando los elementos narrativos producidos por el diseño sonoro.

La secuencia que se analizó se encuentra en el minuto 00h: 07m: 13seg y finaliza en el minuto 00h: 16m: 47seg; en esta escena Vincent llega a Arles, Francia en búsqueda de una nueva luz que le de frescura a sus pinturas, durante la secuencia puede verse a Van Gogh llegando a una habitación fría en donde comienza a pintar sus zapatos, al siguiente día sale a buscar nuevos horizontes para inspirarse (Ver imagen 38).



La escena inicia con la llegada de Vincent a una habitación ubicada en Arles, se puede observar que en la imagen predominan los tonos fríos con poca saturación en los colores, lo cual representa el clima. La escena está acompañada con el zumbido del aire, el choque de las ramas en las ventanas y el coche entre estas últimas. Al dejar sus cosas, Van Gogh toma una de sus pinturas y la contempla, durante esta acción la cámara realiza diversos encuadres en los cuales predominan los cerrados, eso sumado con la focalización del sonido del viento y las ventanas hacen que el espectador se ponga inquieto, representando el sentir del personaje.



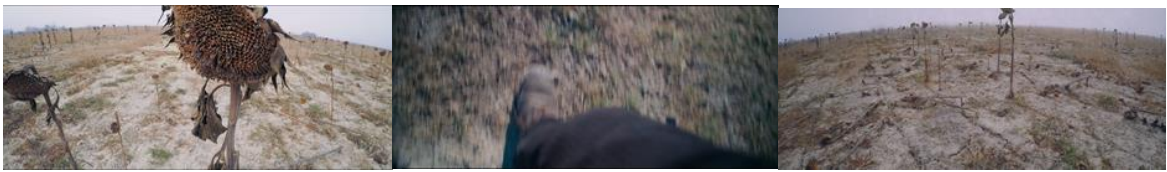
Durante esto el zumbido del viento sigue, pero ya no es molesto para el personaje variando su intensidad entre los trazos y el viento, visualmente se representa con la concentración del personaje, por otro lado, se puede notar que los encuadres, así como la estabilidad de la cámara son muy erráticos, careciendo de quietud, pero esto representa la forma de pintar y pensar del artista la cual es rápida y agresiva. Al final de esta escena puede notarse el resultado de su pintura la cual tiene más color que la imagen real.



Al cerrar la ventana el ruido que se producía baja de intensidad dejando en segundo plano tan solo el zumbido del viento, pero en esta ocasión ya no distrae tanto, al personaje y al espectador. Con esto Vincent se pone cómodo y se quita sus zapatos, cuando de pronto le llega la inspiración a Vang Gogh y comienza a pintar sus zapatos.

Imagen 38 análisis de la auricularización en el filme *Van Gogh in a eternity s Gate* del director Julian Schnabel.

En esta primera escena puede notarse la consonancia entre lo que se ve y se escucha, porque al llegar a la habitación se ve un Vincent ansioso, con frío, desconcentrado, un hombre que busca la inspiración, pero no la encuentra. Lo anterior es retratado desde los movimientos y estabilidad de la cámara, el tono y saturación del color, sus movimientos y actos del personaje, el sonido del viento y la ventana. Es hasta que la cierra que el temple de Vincent mejora, relajándose más y encontrando lo que buscaba, inspiración. Esto a su vez es representado por el zumbido menos intenso del viento, lo cual lo conecta con la naturaleza, y la concentración que se en su rostro mientras él pinta (ver imagen 39).



La siguiente escena inicia con la imagen de vegetación muerta, la imagen de nuevo posee poca intensidad y saturación en los colores, sin embargo, al contrario de la escena anterior ésta ahora es acompañada por una música extradiegética con un tono triste, lo cual hace que haya una consonancia. Los encuadres suelen variar entre planos abiertos y cerrados para describirnos esta falta de vida, además con una cámara subjetiva se nos muestra a Vincent caminando por el lugar.



Durante esta perspectiva subjetiva puede notarse un cambio en la vegetación, tornándose cada vez más viva, a su vez, la música cambia de tono a uno más alegre; con una cámara lenta y un pequeño suspiro del personaje se interrumpe la música y se deja en escena el sonido del ambiente, pudiéndose apreciar el sonido de los pasos en la vegetación, el viento y las aves, además que visualmente la saturación e intensidad de los colores aumenta mostrando un claro matiz entre la primera escena y la segunda.



Se puede notar el claro enfoque de los sonidos de la naturaleza lo cual muestra su importancia narrativa, significando para el personaje aquello que tanto buscaba. Después, con esta perspectiva subjetiva, se puede notar por primera vez la distorsión en la vista de Van Gogh que irá creciendo con el pasar de la trama y que podría representar el cambio de visión que tiene Vincent en comparación a otros artistas.



Cuando la escena llega a su cadencia final puede notarse que Vincent estuvo fuera por todo el día, ya que puede verse que se está haciendo de noche, además el sonido de los grillos ayuda a entender esto. Durante este último tramo inicia otro evento musical con la melodía empática que posee un tono más tranquilo y de paz, esto hace consonancia con el temple del personaje el cual se sienta a apreciar el horizonte, inclusive limpiándose el sudor de sus manos por lo nervioso que lo pone el lugar, esto se lleva a su límite cuando vemos a Vincent correr despavorido y luego recostarse en el suelo y echarse un puño de tierra en el rostro, lo que representa su felicidad y conexión con la naturaleza; terminando la escena con una sonrisa de Van Gogh y comenzando a pintar.

Imagen 39 análisis de la auricularización en el filme *Van Gogh in a Eternity's Gate* del director Julian Schnabel

En esta última escena se pudo notar los matices en la imagen y el sonido para representar los sentimientos del personaje, pasando de imágenes desaturadas y con poca intensidad a otras con gran saturación e intensidad; de música con tonos tristes y desoladores a otros más tranquilos y alegres; Además de haber sido resaltado la importancia de los sonidos ambiente de la naturaleza para la trama, estando enfatizados por su relevancia en la trama lo cual representó el cambio de visión y su primer encuentro con la naturaleza.

Con este análisis se llega al final del segundo nivel de aprendizaje para el desarrollo de habilidades musicales y producción sonora, como se pudo ver, el diseño sonoro es de gran relevancia para la narración de un producto audiovisual teniendo la música y el sonido diversidad de modos de aplicación para converger con lo que se ve visualmente. Por lo tanto,

el propósito de este capítulo fue el desarrollo de habilidades narrativas para que el estudiante sea capaz de aplicar sus conocimientos musicales en cualquier tipo de producto audiovisual.

Ahora solamente queda revisar los diferentes sentidos y efectos que puede producir la música en el cine, así como en el espectador. En estos capítulos pudimos ver un acercamiento de sus efectos en las narrativas, pero ahora hondaremos más en este proceso al incluir en el análisis los posibles efectos que pueden tener en el espectador.

CAPÍTULO 4

LOS DIFERENTES SENTIDOS Y EFECTOS DE LA MÚSICA EN EL CINE

En este último capítulo se analizará y discutirá los diferentes sentidos y efectos que puede producir la música en el cine, así como en el espectador. Primero que nada, es necesario comprender el proceso de la semiótica musical y después cómo esto se aplica en los productos audiovisuales haciendo uso del escucha intermedial. Por lo tanto, el objetivo de este capítulo es que es estudiante de música y el lector, comprendan cómo puede modificarse el significado original de una melodía para acoplarla a un determinado producto y hacer que ésta tenga un impacto en la narración y en el espectador.

Durante los capítulos anteriores se pudo observar cómo la música puede tener diversidad de significados dentro de la narrativa como para identificar a cierto personaje, para retratar cierta situación, para reforzar cierto sentimiento, e inclusive casos en los cuales la música podría retratar lo contrario de lo que se ve en escena, por lo cual, el objetivo de este capítulo y de los ejercicios de análisis es que ayuden a reforzar y sensibilizar aún más, la capacidad del lector de jugar con estos elementos en un producto audiovisual.

4.1 La semiótica musical

Desde los primeros capítulos se dejó en claro que la música es un lenguaje, el cual como cualquier otro está formado de signos que permiten la comunicación con el fin de expresar un determinado discurso. Esto nos lleva a pensar que, como tal, la música puede ser estudiada a partir de las herramientas semióticas esto sin dejar a un lado sus propios métodos de análisis de la estructura musical. Esto se puede sustentar con lo que plantea Umberto Eco: “todos los fenómenos culturales pueden convertirse en objetos de la comunicación” (González 2015 pp. 386).

Por otra parte, como se llegó a mencionar anteriormente, la música puede llegar a ser interpretada por diversidad de sujetos, haciendo que existan una gran de diversidad de formas de pensar una misma pieza, esto, como lo menciona González Martínez J. Miguel “es precisamente su valor sémico lo que da carácter social al arte [...]” (2015 pp. 386), por lo tanto, la producción del sentido es el valor más destacable en el estudio semiótico de la música, y en general de todo texto artístico.

Ahora bien, la música al igual que cualquier otra forma de comunicación, posee una elección de determinados elementos en conjunto con una intención, sin embargo, existe algo particular en ésta y esto es que como espectador “no tenemos que ser conscientes o capaces de reproducir el proceso de elección realizando por el autor para entender lo que desprende de la elección de una determinada, que se concreta en una configuración estructural precisa y se ofrece de esta manera a nuestra interpretación” (Gonzales 215 pp. 390).

Por lo tanto, los sentidos que produce la música pueden ser diversos, ya que esto depende de diferentes factores que señalarán la forma de interpretarlos, pero qué se entiende por sentido, retomando el texto de González “Habla de sentido implica situarse en el nivel textual y considerar el suplemento de contenido textual específico que se suma al significado conceptual y a la referencia designativa den cada acto de habla” (Ibidem pp. 397), esto quiere decir que el sentido es el proceso en el cual se generan significados. Algunos de los factores que influyen en la creación del sentido los menciona González Martínez en su texto:

Referencias culturales: esta referencia depende de los valores que se transmiten a partir de la música perteneciente a una determinada cultura, de la cual toma su sentido.

Información estética: Estos se basan en los valores de sentido que califican el género, el estilo, la estructura de cierta obra musical.

Valores estructurales: Este valor de sentido se basa en el análisis de la estructura y técnica de la pieza musical.

Valores descriptivos: este valor se sustenta a partir de la capacidad de la música para describir o representar ciertos aspectos de la realidad.

Valores afectivos: este valor parte del uso de una determinada pieza para expresar, evocar o retratar cierto sentimiento o estado de ánimo, por ejemplo, como se hace en el cine.

Valores simbólicos: estos en general son los generados a partir de los rasgos formales y ciertos elementos conceptuales (Ibidem pp. 338-339).

Para entender mejor esto retomemos el ejemplo del Filme *Naranja mecánica* y la canción de *Singin in the rain* del músico Gene Kelly ya que me parecen los ejemplos perfectos para llevar a cabo esta discusión. Situémonos en la escena analizada en el capítulo

anterior, en la cual Alex y sus amigos allanan la casa de un escritor con el simple motivo de destruir su hogar y sabiéndolo o no, la vida de las víctimas. En esta escena como ya se había mencionado, el personaje de Alex silba la canción *Singin in the rain*, la cual en su mayoría el público la interpreta como una canción alegre ya sea por sus valores estructurales, estéticos, descriptivos, afectivos e inclusive simbólicos, sin embargo, el personaje la interpreta para amenizar su momento de violencia, lo cual en primer lugar impacta al espectador por este choque de interpretaciones.



La escena comienza con la melodía de la canción mientras el personaje sale del departamento de su interés amoroso feliz, enamorado y sosteniendo un paraguas para evitar mojarse con la lluvia que se encuentra afuera. Mientras la canción inicia el personaje retira el taxi en el que llegó, insistiéndole a que se retire ya que el chofer no entiende esa decisión, pero accediendo al final en dejarlo ahí. En ese momento el personaje comienza a caminar y a tararear la tonada de la canción, mientras esto ocurre un hombre que pasa por su lado lo mira de manera extraña al ver que el hombre se encuentra feliz y sin prisa de refugiarse de la tormenta. Luego el personaje hace algo que nadie esperaría que es cerrar su paraguas y seguir caminando sin importar la lluvia, además de comenzar a cantar. Podemos notar que el personaje se encuentra en un éxtasis ya que se expresa muy contento, inclusive otra pareja de personas lo miran raro por verlo tan tranquilo.

Esto llega a un punto en el cual en los remates de la melodía el acompaña con pasos de tap, y luego pateando y jugando con los charcos del agua. Esto hasta que un oficial llega a ver lo que sucede, interrumpiendo un poco su momento, pero al final sigue su camino igual de contento.

Imagen 40 análisis del filme *Singin' in the Rain* de los directores Gene Kelly, Stanley Donen

Es curioso el tratamiento de esta escena, ya que las miradas de las personas que pasan por su lado, el chofer que no entendía las intenciones del personaje y el policía del final que interrumpe el momento de felicidad del hombre solamente porque no vio correcta su

conducta, es interesante. Si comparamos esta escena con la de *Naranja mecánica*, podría decirse que retratan un mismo sentimiento, pero multiplicado en el caso de Kubrik, en el cual el personaje se sale de las convenciones estipuladas en la sociedad lo cual extraña a los testigos, pero que sin embargo para él es algo normal o por lo que no debe de sentirse reprimido. Inclusive viéndolo en la manera en la que el personaje juega con los charcos, expresando su éxtasis como Alex lo hace pateando al hombre que tiene amordazado en el suelo. Pero ahora revisemos la letra de la canción traducida al español para ver lo que expresa:

*“Sólo canto bajo la lluvia
Sólo canto bajo la lluvia
Que glorioso sentimiento
Soy feliz otra vez
Me río de las nubes
Tan oscuras allá arriba
El sol está en mi corazón
Y estoy listo para amar
Que las nubes de tormenta alejen
A todos del lugar
Vengan con la lluvia
Tengo una sonrisa en mi rostro
Caminaré por la calle
Con un feliz estribillo
Solo cantando
Cantando
En la lluvia...”*

Canción *Singin in the rain* del músico Gene Kelly. Traducción recuperada en: <https://www.youtube.com/watch?v=nseGpJsWRyw>

Primero que nada, debemos notar el tono de la melodía, el cual expresa alegría y esto gracias también por la elección de los instrumentos que fueron seleccionados, después en la letra se puede notar la felicidad que desprende el personaje inclusive mencionando que a pesar de que esté lloviendo fuera, dentro de él está como un día soleado, además de resaltar el hecho de que todos se van al ver que está lloviendo siendo él el único que estará en las calles lo cual se refleja visualmente.

Viendo lo anterior, el sentido que le da Alex a la canción es positivo con aquello que hace, sin importar que lo demás lo vean como algo atroz ¿Por lo tanto podría hablarse de una disonancia entre la música y la imagen? O tendríamos que separar esta característica como una disonancia para el espectador mientras que para el personaje se trata de una consonancia plena.

Esto también nos lleva a retomar algo que revisamos en el primer capítulo, la musicoterapia, ya que si nos situamos en la interpretación de un espectador primerizo, alguien que jamás haya escuchado la canción y su primer acercamiento sea con el filme de *Naranja mecánica*, primero que nada, no cabe duda que su significación será la plasmada en la película y para él será raro la interpretación como de algo feliz o alegre e inclusive pudiendo ser que esté más de acuerdo con la visión de la película de Kubrick que con la de Gene Kelly y Stanley Donen. Por lo cual aquí podemos abrir un abanico inmenso de pasividades de interpretación.

Una vez entendido el proceso de creación de sentido con la música se revisará el uso del escucha intermedial, el cual ayudará a proyectar, o llamar la atención del espectador de manera sonora, además de ayudarnos a entender mejor este proceso de resignificación que se lleva a cabo en diversidad de filmes en el cual los directores juegan con estos sentidos para estremecer al espectador.

4.2 El escucha intermedial

Entender el proceso del escucha intermedial ayudará al estudiante a procesar lo visto en el subtema anterior, ya que aquí se revisará cómo es que se puede jugar con el sentido que produce cierta melodía para activar cierto estímulo en el espectador, lo cual suele suceder en los filmes.

Por lo tanto, para comprender lo que significa el escucha intermedial se debe comenzar por dejar en claro que éste fenómeno ocurre cuando la percepción aural de una persona es activada por elementos mediados, los cuales provocan que las experiencias del escucha del espectador trasciendan la propia configuración semiótica de determinada pieza de comunicación u obra artística (Woodside 2019 pág. 3).

Como ya se había mencionado, este fenómeno puede compararse con la acción que realiza el diseñador sonoro de determinado producto audiovisual, el cual con ciertos elementos sonoros arma una producción que busca concordar y activar las experiencias aurales del espectador, o inclusive generarle nuevos campos. Un caso es el del filme *Star Wars A new hope* que analizamos anteriormente, ya que en su época de estreno esta película rompió con los estándares aurales, proponiendo un nuevo campo sonoro que identificaría a las películas del mismo género, ejemplos como los *blasters*, los icónicos sables de luz, las puertas deslizadoras, los motores de las naves espaciales entre otros elementos más.

Otro ejemplo lo podemos ver en el filme *Rojo como el cielo*, el cual también se analizó y se mencionó su relevancia en capítulos posteriores. En este filme podemos notar cómo el personaje de Mirco, recolecta una serie de sonidos para así poder crear una grabación relacionada con la tarea que les había asignado su profesor. Por lo tanto, esta secuencia acompañamos a Mirco en el proceso creativo para hacer posible cada imagen que él quería proyectar en la mente de su audiencia, inclusive siendo la edición una parte importante en el proceso, siendo aquí donde el joven le da el sentido a su grabación (ver imagen 41).



Imagen 41 Escena La presentación, *Rojo como el cielo*; Cristiano Bortone

Como puede verse en la imagen anterior, Mirco logra activar las experiencias aurales de Franscesca, proyectando en su mente las imágenes de un día lluvioso o la imagen de un campo lleno de girasoles. Lo interesante de este ejemplo es que, en primer lugar, las imágenes que vemos son los recuerdos de Franscesca esto puede verse con el movimiento y el encuadre de la cámara, la cual muestra muy de cerca el rostro de la niña, además que su interpretación refleja una mirada perdida que hace alusión a sueño, pensamiento, recuerdo. Lo segundo más interesante es la manera en la que Mirco llegó al producto final, ya que él busco los medios para imitar los sonidos como el de la lluvia, las abejas, las gotas, buscando elementos que poseyeran el mismo timbre que el original para así poder lograr activar las experiencias aurales de sus espectadores.

Por lo tanto, para lograr que una escucha mediada se debe tener en consideración las mentalidades y prácticas aurales de la época o de determinado contexto o, por el contrario, como lo vimos con *Star Wars*, proponer nuevas prácticas aurales que sigan la lógica del filme e inclusive que sigan los cánones del género. Esto a su vez nos lleva a considerar a la metáfora como parte fundamental del proceso ya que “[...] ésta se considera el punto de partida de la experiencia cognitiva cotidiana, y su esencia radica en entender y experimentar un tipo de cosa en términos de otra” (Woodside 2019 pág. 5). Esto nos lleva a considerar al escucha como:

Un fenómeno encarnado, situado y mediado: encarnado porque apela a un sujeto sensible; situado porque nos remite a un sujeto social que escucha desde diversas posiciones, y mediado porque se trata de una actividad condicionada por una diversidad de circunstancias de índole fisiológica, simbólica, tecnológica y contextual. Es la noción de “fenómeno mediado” la que respalda la posibilidad de hablar de una escucha intermedial. Además, esta escucha es historiable, no sólo por el devenir sociohistórico de cada comunidad, sino porque concebirla requiere de considerar que cada periodo histórico implica una condición post-media, donde todos los medios disponibles se influyen y codeterminan entre sí (Ibidem 2019 pág. 6)

Con esto el fenómeno queda más claro, sin embargo, Woodside distingue otros dos elementos que ayudan en la comprensión del escucha intermedial los cuales son el escucha *in presentia* e *in absentia*. En general, el primero se trata del estímulo auditivo que es

provocado por determinado elemento y mediado hacia un fin, como lo pudimos ver anteriormente con el filme *Rojo como el cielo*. Mientras que el escucha *in absentia* puede entenderse como una situación retórica, que remite a una experiencia medial sonora ajeno al texto del cual proviene, pero éste sí debe de hacer una referencia al sonido para que pueda realizarse la activación.

En este caso en específico, podíamos referirnos a cuando se hace una supresión del sonido en determinada escena, haciendo que el espectador rellene el hueco que genera el filme, pero esto sigue siendo medial debido a que el espectador actúa tal y como lo planeaba el diseñador sonoro (Woodside 2019 pág. 10).

Como puede verse, estos planteamientos teóricos, la semiótica musical, así como el escucha intermedial, plantean discusiones muy similares e inclusive complementarias lo cual ayuda a explicar al estudiante de mejor manera la forma en la que pueden componer o diseñar el sonido en cualquier campo artístico y laboral. Por lo cual a partir de aquí se le mostrará al estudiante diferentes maneras en la que puede ser usada la música, los sonidos, así como los posibles efectos que pueden tener estos en el espectador.

4.3 La asociación de un estilo musical con un momento histórico

Cuando una película se convierte en un referente provoca que sus contenidos, ya sean visuales o auditivos, sean identificados y asociados con determinado producto; un ejemplo podría ser la saga de películas de *Shrek*, ya que su banda sonora retoma canciones y tópicos²⁰ populares de los años los 70, los 80, los 90 y los 2000 lo cual conquista no solamente a la nueva audiencia, sino que a audiencia que escucharon estos éxitos musicales.

En el primer caso, que son las nuevas generaciones, ocurre lo que discutimos en subtemas anteriores ya que, si su primer acercamiento a la canción es por medio del filme *Shrek*, se producirá una asociación del tema musical con la película. Mientras que, en el segundo caso ocurre una mediación aural, donde la música activa las experiencias auditivas del espectador, lo cual provoca que muestre interés en el filme.

²⁰ Calificamos de tópico a aquellas músicas estandarizadas que se utilizan siempre en lugares comunes. En documentales; el pasodoble en los toros; la marcha americana en el futbol; la polca rápida en las carreras ciclistas; la marcha nupcial en las bodas, etc. (Fraile y Viñuela 2012 pág.549)

Esto nos lleva a retomar el filme *Saturday night fever* (*Fiebre de sábado por la noche 1978*) del director John Badham el cual marcó una época y se ha convertido en un referente. En esta discusión se modifica por completo la manera de análisis que se llevaba a cabo hasta ahora, debido a que lo que se planteará ahora es que en el aula se abra la discusión de cómo el filme significó un antes y un después del género de la música disco; partiendo de la discusión de las escenas y las piezas musicales más icónicas que hasta el día de hoy remontan al espectador de antaño y los nuevos a esa época.

***Saturday Night Fever* como referente de la época de los 70**

Como ya se adelantó, el análisis consistirá en la discusión de las escenas más icónicas del filme que hoy en día se han convertido en referentes de la época de los 70. Precisamente para esto es necesario destacar los elementos de la puesta en escena, diseño sonoro, narrativa que lograron ubicar al filme como un ícono de la época, pero sin profundizar tanto en ellos como en análisis anteriores.

La escena que se eligió inicia en el minuto 00 h: 59 m: 13 seg. En este fragmento Tony lleva a su hermano al club donde suele reunirse con sus amigos para bailar y beber, después de sentarse a la mesa una chica invita a bailar a Tony, el cual acepta y se dirige a la pista de baile, dejando a su hermano con sus amigos (ver imagen 42).



La escena comienza con la llegada de los chicos al club, el cual, está perfectamente caracterizado con la época en la que se ubica; hay que recordar que el filme se filmó durante los años 70 así que no debió ser difícil plasmar el ambiente.

La cámara nos muestra el rostro del hermano de Tony, quien se encuentra perplejo por el lugar, debido a que él no está acostumbrado a ese tipo de ambiente porque desde muy joven se centró en sus estudios religiosos. Esto se refleja después con una mirada subjetiva del punto de vista del hermano. Sonoramente puede escucharse de fondo la canción *If i can't have you* de Yvonne Eliman, la cual era una canción muy popular en aquellos años.



Cuando los personajes llegan a la mesa y hablan un poco del lugar, la música cambia y comienza a escucharse *Disco inferno* de The Trammps, a lo cual una mujer se acerca para invitar a bailar a Tony, el cual acepta; al mismo tiempo con un *médium close up* se muestra al hermano de Tony orgulloso y receloso de la admiración que le tienen a su hermano.

Un punto relevante en la película que retrata una crítica a esa generación, es el personaje de Boddy el cual durante todo el filme trata de hablar con sus amigos, pero ninguno le hace caso inclusive el padre al inicio no lo tomaba en serio, haciéndolo sentir solo; un ejemplo se muestra en este mismo encuadre, donde se ve con un punto de fuga hacia el personaje, pero éste no se encuentra en foco, lo cual le resta relevancia.



Cuando Tony despeja la pista comienza la escena que todos reconocen y referencian cuando se habla de la época disco, otro elemento referencial es la canción que acompaña a la imagen la cual es *You should be dancing* de los Bee Gees. Esta escena es icónica ya que de aquí se parte la mayoría de veces cuando se arma una coreografía, o al escuchar la canción de los Bee Gees te hace recordar esa escena en específico.

Imagen 42 Escena icónica del filme *Saturday Night Fever*

La escena analizada significó un antes y un después de la época de los años 70, y es claro que marcó estándares en el baile y en la música, pero también marcó un estilo en el cine, con encuadres y planos que siempre que son usados remontan al espectador a ubicarse en el estilo de la película, práctica que se utilizó mucho en películas posteriores (ver imagen 43).



Imagen 43 Escena del filme *Saturday Night Fever*

Esto se debió a la gran puesta en escena y la banda sonora que supo transmitir la esencia de los clubes nocturnos de los años 70. Además de mostrar con su imagen, tomas estéticas que reflejaban el estilo y vanidad que rodeaba a los jóvenes. Y no menos importante, su narrativa, la cual reflejaba una clara crítica a aquella juventud que no pensaba en el futuro y lo único que les importaba era divertirse el sábado por la noche.

Por lo tanto, en este caso se podría referir a una escucha mediada *in presentia*, ya que se hace uso de elementos sonoros que están presentes en el filme y que buscan remontar a público a la época. Además, analizando la música, esta produce un sentido coherente a la de los años 70, ya que se hace uso de estructuras melódicas pertenecientes al género. Lo cual tiene como resultado que gracias a lo visual y los sonoro se traslade al espectador a esos años y posicionar a este filme como un gran referente.

4.4 La asociación de un tema musical con un universo cinematográfico particular

Lo anterior da un acercamiento a lo que analizaremos en este subtema, la asociación de un tema musical a un universo cinematográfico. Este puede reconocerse como otro paso de la producción de sentido que tiene la música, así como el diseño sonoro en el espectador. Anteriormente vimos el ejemplo de *Saturday Night Fever* como referente de una época en concreto, pero ahora se planteará el caso de que una película sea el referente de un tema musical.

Para entender esto retomemos el fenómeno que provocó el filme *Shrek*, este universo cinematográfico tiene en su interior una banda sonora de diferentes épocas conjugadas en una sola historia, esto como tal no podría causar el mismo efecto de *Saturday Night Fever* en el cual identifiques una época en específico, sino que en este caso la misma película se vuelve un referente en donde la música adquiere otros sentidos. Esto trae a la mesa lo que se discutió en el filme *Naranja Mecánica*, donde se puso como ejemplo el primer acercamiento a la canción de *Singin' in the Rain*, ya sea por medio del filme antes mencionado por la película del mismo nombre de la canción.

Donde dependiendo del primer lugar donde se escuchó, surge el sentido que se le da y así, la experiencia aural a la que referirá. Como lo sucedido en el ejemplo de *Rojo como el Cielo*, donde Mirco por medio de la escucha mediada activa en Francesca sus experiencias aurales que le proyectan sus recuerdos de los sonidos. Trasladando esto al filme de Shrek, temas como *Hallelujah* del artista Leonard Cohen, *I need a hero* de Bonnie Tyler, *All star* de la agrupación Smash Mouth, entre otras, proyecten en su mente el recuerdo del filme de Shrek.

Esto nos lleva a comprender la importancia de la banda sonora en un producto audiovisual, y ejemplos hemos visto muchos en este trabajo, como el *Love Theme* del filme *Cinema Paradiso*, el tema de *The Force* en *Star Wars*, toda la música que forma parte del musical de los *Miserables*, etc. Y es por esta razón que para analizar este fenómeno se eligió el filme *Avengers End Game* ya que este universo se ha convertido en un gran referente moderno en las películas de super héroes.

La banda sonora de *Avengers* como referente del cine de super héroes y un universo cinematográfico

Como se mencionó anteriormente, en este apartado analizaremos el uso del *Avengers Theme* el cual es icónico y hace su aparición en las películas del universo cinematográfico de *Marvel*. Para este punto el estudiante ya debería de tener un mayor panorama del uso de la música en productos audiovisuales, así como la lógica de composición y selección de la banda sonora. Por lo cual estos últimos análisis consistirán en el uso de todo el conocimiento adquirido hasta ahora, destacando el uso en conjunto del lenguaje cinematográfico y el lenguaje musical en los filmes para crear un sentido en específico en el espectador.

La escena que se analizó pertenece a la película *Avengers End Game* de los directores Joe Russo, Anthony Russo la cual significó el cierre de un arco en la historia que se construyó durante diez años y en la cual el compositor Alan Silvestri realizó una versión del tema principal para representar la escena más impactante del filme que estremeció a cualquier espectador. La escena antes mencionada inicia en la hora 02 h: 11 m: 58 seg y finaliza la hora 02 h: 19 m: 37 seg. En esta escena podemos ver el enfrentamiento de nuestros héroes en contra del villano Thanos, el cual toma control del combate rápidamente; cuando pareciera

que es el fin de nuestros héroes llegan refuerzos a auxiliarlos en la lucha por medio de portales a lo que acontece una batalla campal entre las fuerzas del bien y el mal (ver imagen 44).



Narrativamente la escena comienza con una secuencia de acción que es acompañada por una música con tono tenso y misterioso, esto da un sentido de que cualquiera puede ganar y que nada está completamente definido. Inclusive llegando a escucharse énfasis o marcas musicales para resaltar ciertas acciones o hechos, como cuando el martillo de Thor es desviado por Thanos y la cámara lo encuadra marcando la importancia que tomará más adelante.

Las subidas de intensidad o picos ayudan a resaltar el peligro en el que están nuestros personajes, como cuando Thanos está a punto de enterrar el hacha en el pecho de Thor.



Cuando se cree que será la caída de uno de nuestros héroes la cámara vuelve a encuadrar el martillo, lo cual provoca que el tono de la música cambie por completo a uno totalmente de misterio, haciendo que el espectador se pregunte que es lo que está haciendo que el martillo se mueva. Luego vemos que el martillo es lanzado y que impacta en el villano, evitando la muerte de Thor. Cuando se revela que el que empuña el martillo es el Capitán América, la música se abalanza del lado de los héroes dando un sentido de que ellos serán los victoriosos.



Sin embargo, a pesar de que la balanza se inclinó del lado de los héroes, esto fue solamente momentáneo porque después Thanos vuelve a tener el control de la batalla, incapacitando al capitán lo cual se representa musicalmente con una música triste. Cuando el ejército de Thanos baja a la superficie del planeta, ahora la música se inclina al lado de los villanos dejando sin oportunidad a los Héroes, lo cual visualmente se ve con el *Full shot* del capitán solo en contra de todo el ejército.

Imagen 44 Escena de la batalla *Avengers End Game* de los directores Joe Russo, Anthony Russo

Hasta ahora hemos visto cómo es que la música funciona de manera narrativa para representar esta tensión de que no hay un ganador definido, sino que todo está en una balanza que se inclina del lado de los buenos y de lado de los malos, haciendo uso de diferentes

eventos musicales que marcan la dualidad con ayuda de contrapuntos. Los momentos más tensos o de énfasis son fuertes por este conjunto de lo visual (planos, encuadres, puesta en escena) y lo sonoro (Composición, orquestación, tono etc), como, por ejemplo, cuando Thanos está a punto de enterrar el hacha en el pecho de Thor, o cuando el martillo se levanta e inclusive en sumergir al espectador en la atmósfera desoladora y hacerlo sentir que todo ya está perdido gracias al escenario que muestra una destrucción y metafóricamente como el sol está siendo tapado por la oscuridad de las nubes.

Pero ahora revisemos la escena con la que termina el análisis donde podremos escuchar el uso del *Avengers Theme* para volver a dar vuelta la balanza de este enfrentamiento, además de poder analizar su importancia referencial por el significado y sentido que tomo con el tiempo dentro de este universo cinematográfico (ver imagen 45).



Cuando ya todo parece perdido, la música es interrumpida por un diálogo que proviene de uno de los compañeros del Capitán que habían desaparecido de en el filme anterior lo cual hace que el personaje reaccione desconcertado. De la nada, comienza a aparecer un portal y sutilmente inicia una melodía conformada de trompetas, trombones, un bombo como percusión; y más adelante el acompañamiento de oboes, flautas y clarinetes que en conjunto aluden al llamado a la batalla y esperanza. El evento musical sigue avanzando a la par de lo que se ve visualmente, mostrándonos el rostro de alivio y felicidad del Capitán al ver de regreso a sus compañeros y con close ups se nos muestra los sentimientos de los personajes.

Cuando ya se encuentran todos reunidos, como parte del arreglo y mezcla musical, comienza el tema principal de los vengadores el cual tiene un sentido de unión y heroísmo, éste sube cada vez más su intensidad hasta un punto en el que juega con la experiencia de espectador al dejarlo en suspenso y jugando con sus expectativas al suprimir el tema musical para dejar solo el diálogo del Capitán América, que es muy emblemático. Tras esto, todos los elementos explotan, los visuales y sonoros provocan que los sentimientos se desborden, subiendo la intensidad de la música, colocando las partes más fuertes de la melodía, los gritos de lucha de los personajes, verlos correr a la pelea, todo se combina para que el espectador se estremezca.

Imagen 45 Escena de la batalla *Avengers End Game* de los directores Joe Russo, Anthony Russo

Aquí podría hacerse un ejercicio interesante, este consiste en pedírsele al estudiante o lector que se imagine su escena favorita de cualquier filme sin música para que se cuestione

si ¿sentiría la misma emoción? ¿sería lo mismo o cambiaría por completo el sentido? La función de la música en este caso en particular significa mucho porque se trata de un tema que identificó a los filmes de los Vengadores y más aún, al universo cinematográfico de Marvel durante diez años; así que el objetivo de colocar este tema en ese preciso momento fue una decisión sumamente acertada ya que esto provocó que los fans más acérrimos a estos filmes lloraran de la emoción y a aquellos que eran más ajenos, contagiarse y llegar a sentir una emoción por lo que estaban viendo y escuchando.

Como pudo verse, el arreglo que realizó el compositor fue acorde con lo que se vio en pantalla, transmitió los sentimientos correctos ya que los diálogos fueron escasos en esta escena, recayendo todo el peso en el sentido de la música y la puesta en escena para lograr transmitir y activar el sentimiento deseado. El tema de los vengadores se convirtió en un referente de este universo, por lo que, al escuchar este tema en ese preciso momento, convirtió a esa escena en una muy especial para los fans; ya que activó en el espectador el recuerdo de su primer acercamiento emocional con la melodía.

Por lo anterior debe dejarse en claro al estudiante que debe pensar en la manera en la que se construyó esta escena desde lo musical, la orquestación, los arreglos; hasta su planeación visual, puesta en escena, planos, encuadres; ya que por ejemplo, si se hubiera puesto otra canción que no fuera la de los *Avengers Theme*, el impacto habría sido completamente distinto, es por esta razón que se debía jugar con la experiencia aural de los espectadores para que al momento reaccionaran al estímulo que fue bien guiado por una primera parte que los fue entrometiendo más en la situación.

Por lo tanto, puede concluirse que la música por sí sola posee un sentido específico el cual en ocasiones es modificado por las necesidades del director de cine para adaptarlo en su historia, esto a su vez puede provocar que el producto en conjunto se convierta en un referente para siguientes generaciones haciendo que el sentido de la música cambie y que su experiencia aural se refiera a al filme, haciendo que sea completamente diferente de la interpretación original.

A su vez, esto puede servir para que el director conceda una identidad a sus filmes, haciendo que cada que vez que la canción sea percibida por el espectador active en éste el

recuerdo de determinada escena o secuencia del filme, causando en él un estímulo previamente planificado por los realizadores.

4.5 La narración de temas dramáticos similares, pero con diferentes enfoques musicales

Ahora bien, la música no solamente cambia su sentido dependiendo de la película o corto en el que se piensa aplicar, sino que como hemos visto, esto dependería del peso que se le da, debido a que la música tiene la capacidad de modificar el sentido del producto en donde se utilice, así como darle otro enfoque completamente distinto sino se planifica de manera correcta su uso. Por lo que, dependiendo del enfoque que le quiera dar el director a su película, la música puede tener mayor relevancia planteando desde lo sonoro el carácter del filme, haciéndolo más serio o más relajado.

El objetivo de este subtema es concientizar al alumno de que, dependiendo del guion o visión del director, la música debe ser seleccionada, para evitar caer en contradicciones. Por ejemplo, si el director quiere una historia dramática la mayoría de la música debe de ser seria y catastrófica, sin en cambio, si el director planea una película más relajada la música debe de ser más amigable y lo menos dramática posible.

Para ejemplificar mejor esto se seleccionaron los filmes *Trainspotting* (1996) del director Danny Boyle y *Requiem For a dream* (2001) del director Darren Aronofsky los cuales retratan un tema similar y así poder compararlos. Ambos filmes tratan el tema de las adicciones y el peligro de éstas, no obstante, el enfoque de cada uno de estos es diferente de manera narrativa, visual y sonora. En el caso del filme *Trainspotting* el *soundtrack* es de un tono más humorístico e irónico, en cambio, en la película de *Requiem For a Dream* la banda sonora es más desesperanzadora y catastrófica. Lo singular de ambos productos es que su banda sonora resultó tener una gran trascendencia durante los años convirtiéndose en íconos del género.

La manera en la que se llevará a cabo este ejercicio será seleccionando una escena de cada filme para comparar el tratamiento que se dio en cada una de ellas (visual y sonoramente) con el fin de discutir en clase la manera en la que se plantea la problemática y destacando el foco o punto de vista de cada uno de los productos. Primero se mostrará la escena de la

película *Trainspotting* y su respectivo análisis para después pasar al análisis de la escena del filme, *Requiem for a dream*, para que al final se lleve a cabo la comparación del tratamiento de la problemática de cada uno de los productos.

Comenzando con el caso de *Trainspotting* la secuencia inicia en segundo 00:00:17 y finaliza en el minuto 00:11:26. Esta escena se trata de la secuencia inicial del filme, en ésta se presenta a los personajes y sus problemáticas, después la historia se centra en Mark, un joven adicto que de la nada planea dejar las drogas para lo cual inicia con un tratamiento de desintoxicación y en el proceso pasa por situaciones particulares (ver imagen 46).



La secuencia inicia con los personajes huyendo de los guardias de un establecimiento al que atracaron, esta escena pertenece a una que se verá más adelante, pero al tratarse de un filme moderno, en el montaje esta se coloca al inicio porque tiene la función de situar al espectador en el ritmo de la película, además de contrastar con la narración que se puede escuchar de fondo, representando la huida de aquello que la sociedad nombra como “una vida correcta”. Además de la narración, en otro plano se encuentra el tema *Lust for life (1977)* del músico Iggy Pop, cuya letra habla sobre las drogas, el alcohol y la juventud; esto sumado con el tono desenfadado representa la lucha de la juventud por no seguir los estándares de vida establecidos y que el género del rock impuso a partir de los años 70. Esto hace que esta primera escena, además de presentarnos a los personajes, se plantee la premisa de la historia y la perspectiva, la cual es a partir de los jóvenes.



Después de la imagen de los títulos iniciales la historia se centra en Mark, el mismo que narra la historia. Durante el filme puede verse cómo este personaje siempre está en debate por seguir con una vida fuera de los estándares o seguir con la línea común de vida, dejando y regresando en varias ocasiones las drogas. En esta escena mientras nos narra el proceso de desintoxicación con un montaje de imágenes, con planos detalles a los objetos, vemos cómo realiza cada uno de los preparativos. Mientras esto sucede, de fondo puede escucharse la melodía de *Habanera (1875)* de la ópera cómica *Carmen*, la cual habla sobre el amor y el apego. Esto puede estar haciendo, de manera cómica, un paralelismo a la relación que tiene el personaje con las drogas ya que al final de la escena este decide inyectarse un último “piquete” para dar inicio a su ritual lo cual es un remate divertido después de verlo decidido y preparado para dejar en el olvido a la heroína, esto también se marca resaltando una parte de la melodía de la canción.



Al tratar de conseguir un último piquete Mark se contacta con su proveedor, sin embargo, lo único que le da son unos supositorios de apio y por la necesidad de drogarse no le queda de otra que aceptarlos. Siguiendo con este tono cómico la escena da una vuelta humorística, haciendo que Mark sufra de un ataque de diarrea, obligándolo a entrar a el peor retrete del mundo. Mostrando una escena en la que el personaje tiene que meter la mano en el escusado para recuperar sus supositorios, a tal grado de que se introduce por completo al inodoro, escena que resulta asquerosa pero divertida y extraordinaria. Durante esta escena se puede seguir escuchando la melodía de *Habanera*, siendo hasta el punto en el que el personaje entra al retrete cuando la canción cambia a la canción *Deep Blue Day* de Bnan Eno la cual tiene un tono místico, haciendo más ridícula la escena

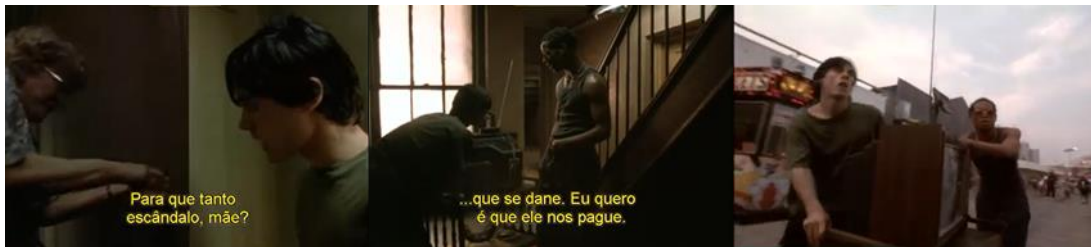
Imagen 45 Escena inicial de la película *Trainspotting* del director Danny Boyle

En general, como puede verse este filme plantea desde su comienzo su tono, siendo éste humorístico, con una perspectiva juvenil. Los elementos cinematográficos como los encuadres suelen poseer varios contrastes o ironías, como por ejemplo, al inicio cuando la cámara hace un Dolly a la sala donde se encuentran los jóvenes inyectándose, puede verse una leyenda que dice “Bienvenidos a la casa de la madre superiora”, contrastando la imagen de un recinto sagrado a una casa abandonada y descuidada, también puede verse a un bebé el cual se encuentra solo e inmerso en este ambiente donde su madre prefiere drogarse que buscarle una mejor vida lo cual puede verse con un campo contra campo entre ambos cuando esta se inyecta y no siente culpa de ver a su bebé mirándola en ese estado.

Sonoramente, la música siempre refuerza a la imagen, colocando música con letra relacionada a lo que se ve en pantalla, resaltando el humor y la búsqueda de libertad de la juventud por medio del género de rock. Por lo cual, a pesar de mostrarnos desde una perspectiva juvenil y humorística la problemática de las drogas, de manera sarcástica e inclusive asida se hace una pequeña crítica a los peligros que conllevan las adicciones.

Ahora pasemos al análisis de la secuencia inicial del filme *Requiem For a dream*, ésta inicia desde el segundo 00h: 00: 01 y termina en el minuto 00:07:38. Al igual que la película

pasada en la primera escena se plantea el tono y la perspectiva que tomará el filme para abordar el tema. Aquí conocemos a Harry, quien discute con su madre y le roba su televisor para conseguir dinero para poder comprar drogas junto a su amigo Tyrone (ver imagen 47).



Desde el inicio de la escena se puede notar la línea que seguirá la película, situándose en un enfoque más serio. El montaje en este caso también es rápido y frenético, haciendo un paralelismo a la vida que lleva una persona adicta, sin orden y rápida; además de agregar la división de escenas para retratar diferentes puntos de vista; otro punto en la imagen es que los planos del comienzo son estáticos, dejando mucho aire a los personajes además de jugar mucho con los planos, agregando muchas contrapicadas y picadas. Sonoramente la escena inicia con la famosa música del compositor Clint Mansell, escuchándose desde el principio el *Summer Overture* el cual posee un tono catastrófico y dramático. Lo anterior coloca al filme en una perspectiva más crítica en general, de las adicciones que existen en la actualidad, incluyendo a la televisión. El uso de instrumentos como el violín, viola, violonchelo y piano en un tempo muy lento refleja este tono tan triste y catastrófico.



El filme realiza un montaje de escenas muy peculiar y característico, este se trata de una recopilación de imágenes que retratan el proceso de preparación de la inyección de heroína, mostrando sus efectos en la mirada, en la sangre, etc. En la siguiente escena podemos ver a los jóvenes en un mal estado bailando y disfrutando del momento. La música que ponen los personajes es del tipo electrónica, música que en esa época se estaba poniendo de moda.



Durante todo el filme el tono de colores que prevalecen son aquellos con poca saturación y luminosidad, retratando un ambiente lúgubre y triste. Después de inyectarse la heroína los personajes van a un puesto a comer algo, ahí se encuentran con un policía que también iba a consumir algo, en ese momento el personaje de Harry tiene una alucinación donde le quita el arma al oficial y juega con su amigo mientras que en la realidad él se encuentra con la mirada perdida, esto demuestra lo peligrosos o inconscientes que puede llegar a ser alguien que consume sustancias ilegales, llegando inclusive a pensar o fantasear con jugar con algo tan sensible como eso.

Imagen 47 Escena inicial de la película *Requiem for a dream* del director Darren Aronofsky

Como se puede notar, ambos filmes tienen como tema central las adicciones y la drogadicción un tema central y relevante de la época, no obstante, cada producto se encuentra enfocado desde una perspectiva diferente, esto no demerita a ninguno de los productos ya que ambas funcionan como una crítica a las adicciones y la falta de propósito en la juventud. Pero como se mencionó, cada producto lo trata de diferente manera pudiéndose notar esta diferencia desde la imagen (puesta en escena, encuadres, planos) y sonoramente (música). En *Trainspotting* la música relaja un poco la situación, haciendo que el filme se vea desde la perspectiva de los chicos mientras que el *Réquiem for a dream* la música se asemeja a muerte o algo catastrófico; como el mismo título de la película enuncia con la palabra Requiem²¹, esto hace que el espectador sea en general un crítico y autocrítico de las adicciones que existen en la vida, haciéndolo ver diferentes perspectivas de donde pueden darse éstas.

Por lo tanto, con la música puede darse una visión diferente al espectador de un problema. En el caso de *Trainspotting*, no significa que el tema no se tome de una manera seria, sino que como el enfoque se centra en la perspectiva juvenil se trata que el espectador se ponga en sus zapatos y vea el problema desde otro punto de vista. Esto puede notarse en la selección de la música que por lo regular fueron bandas de Rock de los años 70, año en el que la juventud comenzó a desprenderse de los modelos de vida establecidos. Mientras que en *Requiem*, el uso de una orquesta para la interpretación de su tema hace que se considere más serio.

La imagen de ambos filmes suele ser frenético, con esto me refiero a que los planos que se utilizan suelen ser cenitales, picados, contrapicados y nadir; además de dejar aire en

²¹ Composición que se canta en el texto litúrgico de la misa de difuntos, o parte de él. (Real Academia Española)

los encuadres de los personajes, dejándolos como algo diminuto ante todo el mundo que los rodea. En ambos filmes se muestran los efectos de las drogas, como las ilusiones que tienen los personajes situándolos en eventos imposibles o de riesgo. En general, se podrían discutir varios puntos, pero el que más nos concierne en este trabajo es el trato que se le dio musicalmente. Por lo cual es importante que el alumno sea consciente de cómo la música puede ayudar a lograr el enfoque buscado por el director. Haciendo el ejercicio de elección o composición musical un paso sumamente importante.

Durante el desarrollo de este método se ha remarcado la importancia de la música, partiendo de concepción de ésta como un lenguaje el cual se debe de conocer y dominar para poder tener la capacidad de expresar algún sentimiento en particular o un sentido, para que después su aplicación en cualquier producto audiovisual sea más sencilla. Ahora solamente nos hace falta un último subtema donde se finalizará este proceso de aprendizaje, éste consiste en analizar los diferentes significados y sentidos que la música da en el cine.

4.6 Los diferentes significados y sentidos que la música da en el cine

En este último subtema se analizarán algunos de los diferentes significados o sentidos que la música provoca en el cine. Durante el desarrollo del trabajo se ha dejado en claro los diferentes sentidos y efectos que produce la música en el espectador, así como en el producto audiovisual, esto nos ha llevado a analizar diversidad de ejemplos los cuales desde su composición o su resignificación sugieren un sentido en específico en complementación al producto cinematográfico; como por ejemplo el caso de *Cinema Paradiso*, *Star Wars*, *Los miserables*, *La vida en rosa*, *Fiebre de sábado por la noche*, etc. Siguiendo con esta línea el objetivo es que el estudiante termine de comprender los diferentes significados y sentidos que la música puede dar en el cine, ya sea el sentimiento de estar presente ante algo terrorífico o algo alegre.

Esto de igual manera se llevará a cabo con análisis de escenas o secuencias donde se resaltaré el tono que posee la banda sonora y así discutir en clase el tipo de sentimiento que expresa la melodía destacando los elementos musicales, así como la instrumentación seleccionada para la interpretación del tema. Con el fin de ver la concordancia de lo sonoro con la imagen. Para realizar estos últimos análisis se seleccionaron los filmes *The legend of*

1900 (1998) del director Giuseppe Tornatore y *Blade Runner 2049* (2017) del director Denis Villeneuve.

Comenzando con el filme *The legend of 1900*, la escena que se eligió se ubica en la hora 01h: 10min: 23seg y finaliza en 01h: 16m: 01. En esta escena un productor cita a novecientos para grabar una canción y así hacerlo famoso, novecientos al no saber el motivo de ser citado se limita a tocar el piano (ver imagen 48).



La escena comienza con la infiltración de Max a la tienda de instrumentos para recuperar la única canción que grabó novecientos y así incitarlo a abandonar el barco donde se encuentra recluido. Después de ser descubierto por el dueño de la tienda y siendo amenazado con un arma, no le queda otra a Max que contarle al dueño la ocasión en la que se grabó esa pieza musical. De esta manera se nos ubica en el pasado para ver el momento en el que se grabó la pieza musical, aquí podemos ver cómo novecientos parece estar en la sala de grabación sin conocer completamente el motivo y solamente se limita a obedecer y tocar una canción. En esta parte se realiza un plano detalle a las manos de novecientos quien toca algunas notas para entrar en calor mostrando en el inicio una melodía con un tempo rápido, éste como es normal improvisa, concentrado en las notas esta cambia el tempo de la melodía haciéndola más tranquila. En lo que esto ocurre la cámara nos muestra a una chica que se ve atraída por la música que sale del lugar y hace que se asome por la ventana de la puerta.



Esto llama la atención del personaje haciéndolo voltear y mirar a la chica, lo cual provoca que de inmediato se dé un cambio de tono en la melodía a uno mucho más delicado y suave, visualmente se realiza un campo contra campo de novecientos y la chica, éste no le quita la vista de encima lo cual no es impedimento de tocar, ya que como se explicó en escenas anteriores, novecientos se inspira de las personas que ve para realizar sus canciones, retratando sus rasgos o acciones con música. Por lo tanto, en esta melodía novecientos refleja en su melodía lo que ve en la chica, componiendo a lo que su amigo Alex nombra como su mejor pieza. Toda la interpretación se realiza con el piano, el cual hace más cálido el momento y situando al espectador en el sentimiento que expresa el personaje, haciendo notar por completo su interés, tal y como puede verse con los hombres que acompañan a novecientos ya que se ve en su rostro lo conmovidos que se encuentran.



Visualmente la cámara realiza close ups a los rostros de la chica y de novecientos quien se encuentra hipnotizado de la presencia de la mujer, además de un plano detalle a las manos de este último para mostrar la delicadeza con la que toca las teclas del piano. La melodía se mantiene en el mismo tempo y tono hasta el momento en el que la chica se va, haciendo que la melodía finalice.

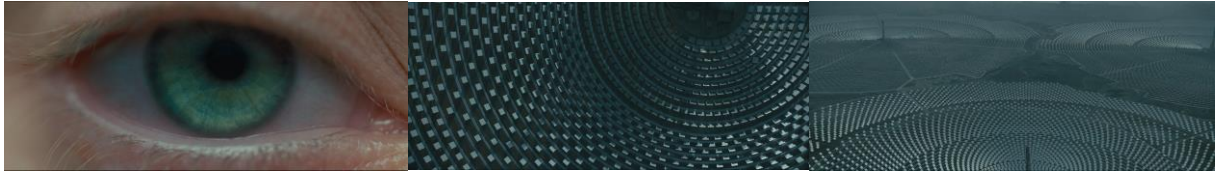
Imagen 48 Escena de la película *The legend of 1900* del director Giuseppe Tornatore

Claramente el sentimiento que transmite esta música es de calidez y amor, ya que el tono y ritmo de la canción reflejan ese sentido con ayuda del uso de contrapuntos contrastando las escalas mayores con las menores. El contraste del tempo y ritmo del inicio de la melodía con el que termina la canción es interesante, ya que, al comienzo, a pesar de no ser una mala canción, no era tocada con el mismo sentimiento que cuando notó la presencia de la mujer. El uso único del piano también convirtió en algo más íntimo el momento, dejando solamente a los dos inmersos en el ambiente musical, enfocando en ocasiones a los otros espectadores para mostrar su reacción ante lo que están escuchando.

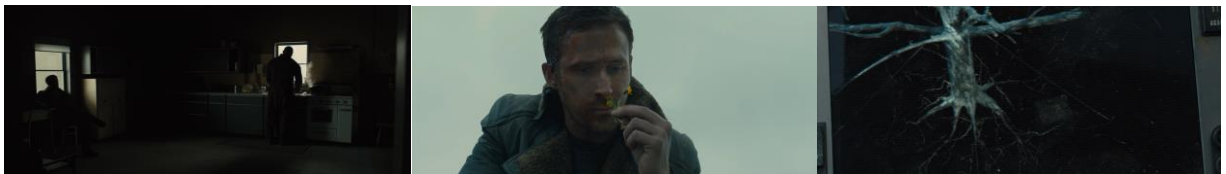
El conjunto de la imagen y lo sonoro se complementan de manera perfecta, los *close ups* a los rostros de los personajes refleja el sentido de la canción, mostrando la ternura y delicadeza de la mujer siendo vista por novecientos y a su vez, los planos detalles de las manos y las teclas del piano muestran el contraste con el que inició a tocar el piano en comparación al cuidado con el que terminó tocando la pieza.

La interpretación del actor convence al espectador en lo que está viviendo el personaje en ese momento, ese gesto de mirar fijamente a la chica como si se encontrara hipnotizado refleja su inocencia. Algo parecido lo pudimos ver en el filme de *Cinema Paradiso* con el *Love Theme* el cual siempre era usado para reflejar los sentimientos de Toto, ya sean de amor, reflexión, tristeza.

En el caso del filme *Blade Runner 2049* la escena que se analizó se encuentra en el segundo 00h: 00min: 49seg y termina en el minuto 00h: 14m: 06seg. Esta escena consiste en el inicio de la película donde se nos presenta la problemática del universo en el que nos sumergiremos. Luego conocemos a nuestro protagonista llamado Oficial K quien tiene la misión de dar caza a los replicantes restantes (ver imagen 49).



La escena inicia con un texto que nos explica el contexto del universo de la película. El texto va acompañado sonoramente por una melodía que refleja misterio y tensión, con un sonido sostenido, un *Shepard Tone*. Luego la imagen parte a un extrem close up a un ojo que se abre, luego pasamos a otra imagen, con una poca saturación en el color, para mostrarnos con una mirada cenital en movimiento de lo que serían campos de plantación ubicados en la nada, luego se cambia a distintas perspectivas del mismo paisaje. Lo anterior en suma con la música da un sentido de desolación, desesperanza y refleja un ambiente lúgubre y de muerte.



El evento musical finaliza cuando el oficial K encuentra a su objetivo, pero incluso este detalle deja un silencio que mantiene al espectador en la atmósfera dejándolo muy inquieto después de la tensión generada en el inicio, por lo cual la espera que en cualquier momento sucederá algo. Los colores de la imagen pasan a unos verdosos con colores muy poco saturados, lo que hace pensar en un lugar podrido o sin vida. Al terminar con su encargo, el agente K inspecciona un poco el lugar donde descubre algo fuera de lo normal. Cuando K encuentra la flor inicia un evento musical que da un sentido de algo milagroso y esperanzador, una luz al final del túnel. Esto de la una importancia a su hallazgo y a la trama.



Como contrapunto a la melodía esperanzadora comienza a escucharse otra más negativa, el tono de ésta da un sentido de desorden y maldad. Esto se complementa con la mirada de planos abiertos del paisaje de la ciudad en la cual se ve la contaminación, la oscuridad y el alumbrado de luces neón. Esto último también da un contraste entre lo oscuro y poco iluminado de la imagen con los colores brillantes de las luces neón, esto podría recordar a lugares apartados o remotos, e inclusive de lugares como las vegas donde predominan las apuestas, prostitución, la delincuencia y la mala vida.

Imagen 49 Escena de la película *Blade Runner 2049* del director Denis Villeneuve

Este ejemplo se enfoca en sumergir al espectador en un ambiente desolador y futurista, desde lo visual (color, planos, encuadres, puesta en escena) y lo sonoro (música y efectos). Los silencios y el uso de *shepard tone*²² mantiene una tensión constante, invitando a estar siempre alerta en lo que sucede del filme; los sonidos que parecen de sintetizador también ayudan a ubicar o relacionar el filme con un ambiente futurista.

El pequeño fragmento donde se pudo escuchar la melodía que reflejaba esperanza contrasta con todo el ambiente, lo cual hace, en conjunto con lo visual, que el espectador marque como algo relevante el descubrimiento que hace el personaje. Por lo tanto, pensando desde el diseño sonoro de la película, todo el ambiente se construyó a partir de sonidos que activaran la memoria aural de los espectadores pero siempre en función de la narrativa, con esto quiero decir, adaptar los sonidos al universo del filme, como lo que mencionamos de las melodías de desolación con ayuda del *Shepard tone* con sintetizadores para dar alusión a un ambiente futurista pero uno caótico.

Ambos ejemplos tuvieron como objetivo provocar en el espectador un sentimiento específico y todo esto lo intentan a partir de la memoria aural, utilizando ritmos que fueran familiares o que son socialmente relacionados con ese sentimiento o ambiente. De igual manera nuevos espectadores asociarán como referencias estos sonidos para futuros productos que vean. Con esto, la posibilidad de sentidos que se pueden proyectar son infinitos, ya sea para reflejar miedo, admiración, suspenso, amor etc. Siempre jugando con los ritmos y la interpretación, sacando en ocasiones de contexto una música para resignificarla, como lo mencionamos con las canciones infantiles y el terror.

²² El *shepard tone* es una técnica que crea la ilusión de que un sonido continuo de manera infinita y crea en el espectador la sensación de tensión o suspenso. Consultado en <https://www.premiumbeat.com/blog/shepard-tone-sound-design-filmmaking/>

Con esto llegamos al final pero los ejercicios que se pueden realizar con este método son diversos, en el aula podría experimentarse junto con los alumnos mezclas de diversidad de ritmos o melodías ya existentes en diversidad de contextos dependiendo del sentido del que se quiera transmitir, no obstante los diferentes ángulos en los que se puede desarrollar el conocimiento musical y el conocimiento del desarrollo de diseños sonoros se han expuesto en este trabajo, dándole un panorama general de cómo funciona este proceso. Ahora solamente queda que el estudiante ponga en práctica todo lo aprendido.

Como pudo notarse, la actividad musical no tiene mucha diferencia de la del diseñador sonoro, sino que son disciplinas complementarias, ya que teniendo como base el conocimiento musical y su proceso de creación se hace mucho más sencillo la conceptualización y labor de un diseñador sonoro.

Además de demostrar que el cine puede servir como herramienta pedagógica, haciendo más interactivo e incentivando la participación de los alumnos, además de incitarlos a reflexionar y practicar sus conocimientos. Así que con todo esto podría concluir que el sonido es sumamente importante en el desarrollo de productos cinematográficos modernos, siendo este punto el que en ocasiones da todo el sentido al filme; dándole una gran importancia a la tarea del quien se encarge de sonorizar la hisoría.

Conclusiones

Durante el desarrollo de los capítulos de este trabajo se fueron dando conclusiones específicas del contenido de cada uno de los temas estudiados. No obstante, como conclusión general podría decirse que mientras se aplique de forma correcta, el cine puede servir como herramienta didáctica para el complemento del aprendizaje musical y el diseño sonoro.

Entonces para aplicar el método con éxito, primero es importante la cuestión emocional, ya que como hemos visto, de aquí depende que exista un aprendizaje significativo que ayude a potencializar los contenidos que se revisen en el salón de clases. A lo cual el encargado debe de enseñar a sus alumnos, de manera natural, ha que no repriman sus emociones; dándoles el espacio que necesiten o inclusive proyectando una película con la cual simpaticen y se identifiquen para que generen el él, un momento de catarsis.

En segundo lugar, debe tomarse en cuenta que los docentes tienen el deber de planear el uso que le darán al filme, tomando en cuenta el conocimiento o habilidad que quieran complementar; además de determinar si necesitarán de una secuencia, una escena, o de todo el filme. De esta manera podrán involucrar a sus estudiantes con una discusión sobre lo que están viendo, y ya no serán tan pasivos como si solamente se les proyectara una película entera en la cual, muy seguramente la mayoría de los alumnos perderían el interés.

Por esta razón se plantea el uso de secuencias o escenas específicas donde el contenido de la película ayude a desarrollar un conocimiento en lugar de hacer que miren todo el filme, de esta manera el profesor puede intervenir para plantear un tema y así abrir el debate dentro del aula. Además con esto no solamente se siembra en el estudiante el interés por el conocimiento sino por el mismo filme, invitándolo a consumir de manera más analítica las películas.

Por otra parte, con el análisis de los planes de estudio, pudo notarse la evolución de éstos, ya que en los contenidos de los planes actuales se ha comenzado a introducir nuevas áreas de especialización en la carrera de música. Áreas en las que el uso de ordenadores es indispensable, inclusive revolucionando los métodos de composición tal y como los conocíamos.

Además, la demanda del consumo de medios audiovisuales ha aumentado la necesidad de producción de éstos. Por esto el cine es el mejor ejemplo para explicar las formas en las que la música puede servir de manera narrativa, aportando contrapuntos o complementando la historia, además de abrir discusiones muy interesantes sobre los diferentes sentidos y resignificaciones que pueden desarrollarse.

Entonces, el análisis cinematográfico puede servir como complemento en el aprendizaje, ya que no solamente se analiza el contenido de los productos audiovisuales, como podrías ser el contexto histórico, las técnicas, los géneros musicales, la teoría musical, la historia de los mayores exponentes; sino que también al analizar su forma puede aprenderse la importancia narrativa de la música, siendo necesario conocer el tono de la historia y conocer a todos los personajes, para saber cómo musicalizar cada una de las escenas.

Además, los límites de la música como herramienta narrativa parecen infinitos, siendo que la resignificación de las melodías puede provocar que algo que era alegre pase a ser algo completamente trágico. También puede hacerse música que cree en el espectador el sentimiento de desolación, alegría, amor, a partir del análisis cinematográfico, por lo cual el alumno con estos ejercicios se hace más capaz de detectar cada una de las variantes para poder desarrollarse de manera profesional en esta área.

Por lo tanto, el análisis cinematográfico puede servir como herramienta de aprendizaje teórico y de aprendizaje práctico el cual ayuda a mejorar las habilidades de los estudiantes que se quieran dedicar a esta área e inclusive para los que busquen enfocarse en el estudio musical, ya que el trabajo abre dos posibilidades de aplicación.

Sin embargo, durante el desarrollo del trabajo se descubrieron cuestiones que ya no se pudieron desarrollar pero que son temas muy interesantes. Por ejemplo, descubrimos que en los medios audiovisuales, así como en la misma música, existen tópicos o estereotipos que se replican en muchas ocasiones. Tal es el uso de ciertos ritmos o instrumentos para representar el amor, o un género, que a su vez representa a un grupo social; como puede verse en ciertos filmes en donde para representar a una determinada cultura, no solamente hacen uso de cuestiones visuales sino que también sonoras.

Este es el caso de la India, la cual siempre es representada con una cierta melodía, que siempre es tocada con determinados instrumentos, que a pesar de que en ocasiones son pertenecientes a su cultura, encasillan al lugar a un determinado ritmo. Esto a su vez, como lo hemos visto, genera en el espectador un sentido en el que siempre que escuche esta melodía, inmediatamente la relacione con esta cultura. Esto también pasa con los sentimientos, ya que un espectador que escuche una melodía que para él es romántica, se sentirá alegre, conmovido; y si escucha una melodía triste, inmediatamente se sentirá mal.

Así que, planteado lo anterior cabría preguntarse ¿hasta qué punto se consideraría una réplica de estereotipos sonoros en la representación de culturas, géneros, sentimientos? No solamente en las películas, sino de manera general en el universo musical y sonoro.

Otro factor que noté fue el significado que la mayoría tiene de lo que se refiere el conocimiento musical, ya que incluso yo, en la conceptualización de este trabajo, me cerré a la idea de que no todos son capaces de entender el conocimiento musical, sin embargo, al finalizar este trabajo noté que la música es un lenguaje del cual no es necesario conocer su código para poder entenderlo, esto quiere decir que no saber tocar un instrumento no quiere decir que no sepas de música.

Es claro que existe un nivel más avanzado donde es necesario conocer los diferentes conocimientos musicales que se vieron al inicio pero al contrario de lo que pensamos la mayoría, adquirir el conocimiento musical no requiere de pegarse en un escritorio a leer, sino que como vimos con las diferentes metodologías de enseñanza musical, el movimiento corporal y el reconocimiento emocional son un factor muy importante para el aprendizaje y conceptualización de algunos de los elementos musicales, esto justo antes de comenzar a tocar un instrumento.

Por lo tanto, en algún futuro me gustaría retomar estos puntos y agregarlos a la discusión del presente trabajo para no cerrar la puerta a toda la audiencia, sino que esta sea una guía de sensibilización del escucha y que funcione más como un manual que ayude a cualquier espectador a entender la manera en la que se aplica el diseño sonoro en los productos audiovisuales.

BIBLIOGRAFÍA:

Arredondo, Herminia y García, J. Francisco (1998). “Los sonidos del cine”; Revista Comunicar, núm. 11; Grupo Comunicar, España PP. 101-105

Aldeguer, Santiago (2012). “El cine como propuesta didáctica para la enseñanza de la música”; Revista Galego-portuguesa de psicología e educación, Vol.20, España.

Albornoz, Yadira; (2009). “Emoción, música y aprendizaje significativo”; Revista Educere, vol. 13, núm. 44, Universidad de los Andes, Venezuela, pp. 67-73.

Alvaro, Jesús L. y Miranda, Eduardo R. y Barros, Beatriz (2005) “Representación del conocimiento para la composición musical”; Departamento de lenguajes y Sistemas Informaticos, UNED y Computer Music Reseach, University of Playmouth, Reino Unido. Recuperado en https://www.researchgate.net/publication/253453459_Representacion_del_Conocimiento_para_la_Composicion_Musical

Asián, Álvarez Enrique (2011) “De Bergson a Deleuze: la ontología de la imagen cinematográfica”; revista de Filosofía, Eikasia, Argentina.

Barrueta. Cuzcano J. Darwin (2018) “Características de la puesta en escena cinematográfica de Claudia Llosa que la definen como cine de autor”; Repositorio Académico USMP, Facultad de Ciencias de la Comunicación, Turismo y Psicología, Escuela Profesional de Ciencias de la Comunicación; Perú.

Cadavieco, Aurelio J. (2010) “Influencia de las TICs audiovisuales en el nuevo perfil de alumnado”; revista de Psicología y Educación, Vol. 9, núm. 1; Universidad Camilo José Cela, pág 61-83,

Centro de las artes y cultura (2017) Plan de estudios de la licenciatura en Música. Recuperado en <https://cac.uaa.mx/departamento-de-musica/licenciatura-en-musica/>

Centro Universitario de Música Fermatta (2021) Licenciatura en música. Recuperado en <https://www.fermatta.edu.mx/campus/ciudad-de-mexico/>

Chalkho, Rosa Judith (2014) “Diseño sonoro y producción de sentido: la significación de los sonidos en los lenguajes audiovisuales”; Centro de Estudios en Diseño y Comunicación.

Cuervas, R, Sara (2015) “La trascendencia de la educación musical de principios del siglo XX en la enseñanza actual”; Revista Magister, no. 27; ediciones Elsevier, Grupo de investigación HUM468, Universidad de Sevilla, España.

Escudero G. Juan (2018) Una experiencia sobre el oficio de arreglista/orquestador. Recuperado en <https://sonograma.org/2018/01/la-orquestacion-como-proceso-de-composicion/>

Escuela Nacional de Estudios Superiores (2016) Plan de estudios de la carrera Música y tecnología artística; Universidad Nacional Autónoma de México, Morelia. Recuperado en <http://www.enesmorelia.unam.mx/wp-content/uploads/2016/04/plan-estudios-musica-tec-enes.pdf>

Escuela Nacional de Estudios Superiores (2016) Guía de estudio para el examen de aptitudes musicales generales (AMG); Universidad Nacional Autónoma de México, Morelia. Recuperado en <http://www.enesmorelia.unam.mx/wpcontent/uploads/2016/04/plan-estudios-musica-tec-enes.pdf>

Escuela superior de música (1998) Plan de estudios del nivel superior de las licenciaturas en flautas, oboe, clarinete, fagot, corno, trompeta, trombón, tuba, percusiones, arpa, violín, viola, violoncello, contrabajo, guitarra, clavecín, piano, canto, composición, dirección de orquestay la licenciatura en Jazz. Recuperado en <https://escuelasuperiordemusica.inba.gob.mx/oferta-educativa/planes-de-estudio.html>

Fraile Teresa y Viñuela Eduardo (2012), La música en el lenguaje audiovisual: aproximaciones multidisciplinares a una comunicación mediática; Arcibel Editores, España.

Gaudreault, Andre y Francois, Jost (1995) *El relato cinematográfico*; editorial, Paidós; España

Gerubach (26 de octubre del 2011). Confutatis K.626-scrolling score [video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=UMwaiA581AQ&t=2s>

González Martínez J. Miguel (2015) Fundamentos de la semiótica de la música. Universidad de Murcia. Pp. 383-401. España.

Gustems, Josep (2010). *Música y sonido en los audiovisuales*; Editorial Comunicación activa; Ediciones de la Universidad de Barcelona; España.

Instituto Plitécnico Nacional (2019) Historia de las orquestas. Recuperado en: <https://www.ipn.mx/cultura/osipn/historia-orquestas.html>

Jaramillo, Ana Maria (2007). *Acustica: la ciencia del sonido*; 1ª edición; Instituto Tecnológico Metropolitano, Medellín, Colombia.

Nachmanovitch, Stephen (2013) *Free Play: La improvisación en la vida y en el arte*. 9 edición, editorial Paidós. Buenos Aires, Argentina.

Padilla, Alberto (2017). “De la teatralidad a la intimidad: la evolución de la imagen y montaje en el cine musical”; Universidad Autónoma Metropolitana unidad Xochimilco, México

Palacios, Sergio L. (2007) “El cine y la literatura de ciencia ficción como herramientas didácticas en la enseñanza de la física: una experiencia en el aula”; Revista Eureka sobre Enseñanza y Divulgación de las ciencias, Vol. 4, núm.1; pp.166-122, España.

Pérez, Santiago (2012). “El cine como propuesta didáctica para la enseñanza de la música”; Vol.20; Revista Galego-portuguesa de psicología e educación; Universidad Jaume I de Castellón; España.

Peñalber, J. María (2010) *Lenguaje musical II*; publicaciones Universidad Jaume, España; Recuperado en: <https://dspace-libros.metabiblioteca.com.co/bitstream/001/196/8/978-84-692-5960-3.pdf>

Soria Godínez A. Rafael (2017) *Incongruencia musical como recurso del humor escénico. Antecedentes y estudio del caos*. Área de análisis cinematográfico.

Takesue, Sumy (2014). *Music Fundamentals, a blanced approach*; segunda edición, publicado por Routledge, Nueva York, EUA.

Universidad Nacional Autónoma de México (2021) Planes de estudio de la licenciatura en música. Recuperado en <http://www.fam.unam.mx/campus/planes.php>

Woodside, Woods (2019). “Escucha intermedial: auralidad desde una perspectiva retórica”; Revista El oído pensante, Portal de publicaciones científicas y técnicas, Vol 7, Nom: 2, 2019, PP. 194-217; Universidad Nacional Autónoma de México, México.

Wright, Craig (2008). *Listening to western music*; Editorial: Thomson Schirmer

Zavala Lauro (2005). “Cine clásico, moderno y postmoderno”; Revista Razón y palabra, núm. 46, México.

Zavala Lauro (2018). “Análisis del sonido: un modelo para el análisis del sonido en el cine.”; Universidad Autónoma Metropolitana, México. Recuperado en: <https://www.studocu.com/es-mx/document/universidad-autonoma-metropolitana/estudios-sobre-cine/apuntes/el-giro-sonoro/9588217/view>

SITIOGRAFÍA:

<https://www.imdb.com/title/tt1454468/awards>

<https://musescore.com/user/55214/scores/134474>

<https://www.uv.mx/musica/general/guia-de-examen-de-habilidades-musicales-ciclo-preparatorio/>

https://sgeia.inba.gob.mx/archivos/escuelas/superiores/musica/esm/esm_guia_sup_armonia_2019.pdf

<https://www.teoria.com/es/referencia/a/armonicos.php>

http://musiki.org.ar/Envolvente_din%C3%A1mica#:~:text=La%20envolvente%20de%20un%20sonido,de%20onda%20de%20un%20sonido

<https://www.Musicalion.com>

<https://musescore.com/user/55214/scores/134474>

<https://www.premiumbeat.com/blog/shepard-tone-sound-design-filmmaking/>

<https://yamaikoblog.wordpress.com/2014/01/26/el-montaje-visual-y-sonoro/>