



FACULTAD DE COMUNICACIÓN Y ARTES AUDIOVISUALES

DISEÑO SONORO Y MUSICAL DE UN CONTOMETRAJE MUSICAL

Autora

Diana Micaela Olivo López

Año
2019



FACULTAD DE COMUNICACIÓN Y ARTES AUDIOVISUALES

DISEÑO SONORO Y MUSICAL DE UN CONTOMETRAJE MUSICAL

Trabajo de Titulación presentado en conformidad con los requisitos
establecidos para optar por el título de Licenciada en Cine y Artes Escénicas

Profesora guía
MSc. Ana Gabriela Yánez Moncayo

Autor
Diana Micaela Olivo López

Año
2019

DECLARACIÓN DEL PROFESOR GUÍA

Declaro haber dirigido este trabajo, Diseño sonoro y musical de un cortometraje musical, a través de reuniones periódicas con la estudiante Diana Micaela Olivo López, en el semestre 2019-20, orientando sus conocimientos y competencias para un eficiente desarrollo del tema escogido y dando cumplimiento a todas las disposiciones vigentes que regulan los Trabajos de Titulación.

Ana Gabriela Yáñez Moncayo

MSc Diseño de sonido

CI. 172160670-3

DECLARACIÓN DE PROFESORES CORRECTORES

Declaro haber revisado este trabajo, Diseño sonoro y musical de un cortometraje musical, de la estudiante Diana Micaela Olivo López, en el semestre 2019-20 dando cumplimiento a todas las disposiciones vigentes que regulan los Trabajos de Titulación.

Álvaro Muriel Castro

Magister Producción Audiovisual

CI. 1709175762

Galo Andrés Semblantes Valdez

Magister en Cine

CI. 1713503512

DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL ESTUDIANTE

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

Diana Micaela Olivo López

CI. 1726385899

AGRADECIMIENTOS

Agradezco a todos los profesores que estuvieron pendientes de mi trabajo de titulación. Gracias a ellos el trabajo salió adelante. Especial agradecimiento a mi profesora guía, ella me dio animos para seguir adelante con mi tesis.

DEDICATORIA

Dedico este trabajo a toda mi familia,
gracias a ellos estoy donde me
encuentro en este momento y su
apoyo siempre ha sido incondicional.

Gracias por todo.

RESUMEN

En la presente investigación se trata el diseño sonoro y musical de un cortometraje musical el cual como objetivo principal tiene adquirir conocimiento de cómo se trabaja el musical en las áreas antes mencionadas. Se ha usado distintos referentes que se han acercado de mejor manera a esas áreas pero también se ha buscado referentes que traten el género musical. Finalmente se ha recopilado todas las ideas y se ha llegado a la conclusión de que el musical se diferencia de otros géneros gracias al diseño musical y se ha quedado en claro que es el área que contiene más trabajo en lo que respecta a ese género en específico.

ABSTRACT

In this research is the sound and musical design of a musical short film which as its main objective has to acquire knowledge of how the musical works in the aforementioned areas. Different references have been used that have come better closer to those areas but also looking for references that treat the musical genre. Finally all the ideas have been collected and it has been concluded that the musical differs from other genres thanks to the musical design and has become clear that it is the area that contains the most work in terms of that specific genre.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN.....	1
2. DESARROLLO DEL PROYECTO DE TITULACIÓN.....	3
2.1. Fundamentación.....	3
2.2. Referentes teóricos.....	3
2.3. Referentes cinematográficos.....	10
2.4. Propuestas de área.....	13
2.5. Propuesta sonora y musical	13
3. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	18
REFERENCIAS.....	19
ANEXOS.....	20

INTRODUCCION

El diseño sonoro y musical de un cortometraje, de cualquier género cinematográfico exceptuando el musical, genera ambiente y emociones. Eso no quiere decir que el género excluido no mantenga la misma función, sino que aplica un agregado que hace que el diseño sonoro no sea el único que cumple dichas funciones.

El musical se ha visto inicialmente en los teatros desde Europa en el siglo XIX, donde derivó de la ópera. Este se volvió una producción cinematográfica en el siglo XX, cuando Estados Unidos lo tomó para apoyar al cine sonoro, que hasta ese entonces aún estaba en pruebas. Aquello ocasionó que el trabajo del diseño sonoro no fuera únicamente ambiental; con el tiempo este se unió a la música que ayudaba a generar emociones. En el género musical a pesar de que tiene el mismo cometido, también usa la música como otra forma de diálogo. Esto provoca que el diseño sonoro junto a la música tenga una construcción distinta, donde ambos se apoyan, sincronizando entradas y salidas de escenas, con el fin de evidenciar los números musicales.

Siendo este vínculo tan importante, se ha dedicado este texto a analizar cómo funciona el diseño sonoro dentro de un cortometraje. En concreto, se tratará el tema del diseño de sonido que trabaja directamente en la construcción de un mundo cinematográfico en conjunto con la música. De esta manera, se estudiará el desarrollo de ambas áreas que aportarán no sólo a la construcción ambiental o emocional, sino al desarrollo del relato completo. Además, la música se volverá el propio diálogo de los personajes, por lo tanto tendrá una construcción distinta a la de cualquier otro género de cortometraje.

Para comprender este tema es necesario saber los antecedentes de cómo se realiza el diseño sonoro dentro de un film y cómo se introduce en un género musical, analizando las grandes obras de Hollywood. Para esto, la presente investigación se

basará en referentes teóricos y filmicos que fundamenten el objetivo de esta investigación, lo que equivale a adquirir conocimiento de cómo funciona el desarrollo del diseño sonoro y musical, más específicamente, en un cortometraje musical.

DESARROLLO DEL PROYECTO DE TITULACIÓN

Fundamentación

Referentes teóricos:

El diseño sonoro, como concepto, es el trabajo creativo que se hace desde la pre-producción en donde se muestra cómo el sonido va a apoyar a la estética de la cinta cinematográfica. Así mismo se pone en evidencia en la post producción.

Por ello, más allá de una grabación y edición sonora, el diseño sonoro es un elemento que apoya a una película y de la misma forma le da sentido, genera atmósfera envolvente, que se apoya en convenciones sonoras que magnifican la experiencia de los diversos géneros cinematográficos (Woodside, 2014).

Generalmente se ha puesto de lado al diseño sonoro porque suele ser imperceptible para el espectador y por consecuencia no se lo toma en cuenta de modo tan evidente como a las áreas visuales. Sin embargo, es una parte fundamental, y es muy probable que al poner al espectador a ver la misma película sin sonido no se mantenga la misma relación que cuando es con sonido. Por ende, parte importante de la construcción de una obra es el diseño sonoro.

Dentro de la construcción sonora tenemos varios elementos muy importantes, según Woodside. Entre ellas están:

- Las voces, que son el componente principal cuando hacen las veces de diálogo.
- Los sonidos incidentales, que son los que refuerzan las acciones sin necesariamente estar presente el objeto que genera el sonido. Hay que tomar

en cuenta que el sonido tendrá una fuente, posiblemente no vista pero aun así existente.

- Sonido ambiente, que es lo que se escucha naturalmente en el lugar, es como la identidad que mantiene el espacio.
- El silencio, que ayuda a ciertos momentos narrativos. Generalmente apoya a la tensión del momento, y también depende del tono que quiera adquirir el director con esta herramienta.
- Los planos sonoros, que provocan lejanía o cercanía dentro del plano.
- La música, que es parte importante del tema, porque da ritmo y sostiene al diálogo, mientras mantiene un vínculo con los demás elementos de la escena.

Todo lo que nos rodea emite un sonido y por conocimiento social se puede relacionar un objeto con su respectivo sonido. Dentro de un film, el sonido y la imagen no siempre están vinculados con lo que previamente se conoce, un ejemplo que menciona Chalkho en su ensayo *Diseño sonoro y producción de sentido* (2014) habla sobre el perro y su ladrido.

No existe nada que vincule el concepto de perro con su ladrido más que una cognición previa de una relación de causa. Este proceso de cognición está indisolublemente ligado a lo cultural, en tanto que los procesos de cognición del mundo son a través de procesos de semiosis social (Chalkho,2014).

La autora también explica que el uso de un sonido como representación de emociones es parte esencial de un film, aunque el objeto y el sonido no se relacionen con lo que la vivencia del ser humano conoce. Ejemplo de ello podría ser la creación del sonido de cómo se escucha un dinosaurio. Aunque realmente no sea un conocimiento previo de la persona, está la acepta porque el sonido sale de este animal en el momento preciso que aparece en pantalla, esto provoca emoción al espectador porque no se espera escuchar nunca el sonido que hace un dinosaurio. Este se crea para provocar emoción en el espectador y se vincula a la síncreisis.

Chalkho toma la palabra “síncresis”, acuñada inicialmente por Michel Chion en su libro *La Audiovisión*. Esta obra describe el término como la sincronización que existe entre lo visual y lo sonoro independientemente de la lógica racional. (Chion, 1993).

Un ejemplo que menciona Chion relacionado al tema es:

En *Je vous salue Marie*, Godard siembra el principio de su película de p.d.s. evitados, cuando nos hace oír sonidos repetidos de «pluf» y en la imagen no vemos sino la superficie de un lago agitado por las ondas producidas por la caída, dejando fuera de campo el lugar del impacto y el objeto que cae. Se oye, pues, la causa en el sonido, mientras que las consecuencias se manifiestan en la imagen. Pero en la cabeza del espectador hay un punto de sincronización tanto más poderoso cuanto que se postula pero no se realiza (se oiría y se vería lo que cae), y el objeto en cuestión, acusmático, puede ser cualquier cosa: ¿un guijarro lanzado distraídamente, un aerolito, o el Espíritu Santo? (Chion, 1993).

Aquí menciona el término “acusmático” que significa que se oye sin ser visto. Responde a la idea inicial de la síncresis.

En el caso del cortometraje musical *Despertar* (Olivo, 2019), trata de Carlota Jaramillo atravesando el purgatorio, aquí se encuentra con su esposo Jorge y tres personajes secundarios. Carlota no logra reconocer a Jorge por las reglas del purgatorio. Estas se basan en que todo aquel que entre allí, debe recobrar su memoria para poder seguir. Jorge estando ya bastante tiempo allí atraviesa la puerta que le lleva al cielo por los buenos actos que ha tomado mientras que Carlota acepta el hecho de estar muerta y esperar su momento para cruzar. Carlota Jaramillo es una figura nacional real que representa a la música tradicional del

Ecuador, que es el pasillo. La razón del uso de este personaje es por la relación directa que se tiene con el estilo musical, dando más énfasis a la identificación del espectador con el personaje. Carlota que interpreta el personaje principal, es representada por sonidos específicos, para quien usa notas musicales de guitarra que la identifican. Así también, como el personaje, hay otros objetos que mantienen la misma lógica sonora. Por ejemplo la puerta que dirige a los que se encuentran en el purgatorio, ya sea al infierno que se escucha lamentos o al paraíso que se escucha el sonido de una campana, cada uno genera emociones y distinciones. Estos pueden o no ser conocidos por vivencias previas del ser humano, de igual forma generará emociones en el espectador por efecto de síncrexis y más aún por la narrativa que es el elemento principal.

Además de los sonidos específicos y la construcción del ambiente mediante el audio, el diseño sonoro global comprende también la relación del primero con la música. Dentro del cine esta también puede ser diegética o extradiegética. La forma diegética quiere decir que es parte del mundo de los personajes, lo oyen y pueden interactuar con ella. Por otro lado, la extradiegética es música que está fuera del mundo de los personajes, existiendo para los espectadores, a quienes informa, si pueden escucharla, y mantiene la atmósfera de la narración, o refuerza lo visualmente descrito en la misma. Así lo mencionan Adorno & Eisler, quienes especifican que la música es parte de las emociones de la escena y se apega al tono que se busque: “[...la música] acierta a dar con el tono de una escena, con la situación emocional concreta, con el grado de seriedad o de guasa, de significación o indiferencia, de autenticidad o de apariencia; [...diferencias que]” (Adorno & Eisler, 1969).

Ambos autores presentan cómo es la música dentro del cine, cómo era en los años 60 – 70 y se aprecia cómo sus observaciones se mantienen hasta el día de hoy, explicando que la música puede ser parte importante de la estética del film. Al estar presente la música como medio importante de representación que es parte de la

estética, al aplicarla al género musical permite una nueva forma de relación entre elementos, estableciendo entonces las características del género como tal. Con ello nace un área importante, el diseñador de música, quien se encarga de musicalizar la película para una escena en específico, sea cual sea la emoción, basándose en lo que el comendatario le pide (Chalkho, 2014).

Dentro del cortometraje musical *Despertar* (Olivo, 2019) este concepto es sumamente necesario porque la historia se basa explícitamente en la música para generar emociones. A pesar de llevar pasillos preexistentes, el diseñador de música o director musical debe buscar la mejor unión del diálogo con la letra de la canción. Así mismo, deberá basarse en el guion para saber cómo estructurar las composiciones en términos de montaje y generar unión con el ambiente.

Por otro lado, el diseño musical del cortometraje *Despertar* aplica el concepto de “anempatía”, que implica que la música irá en contra de la descripción visual de la escena. Esto no provocará la congelación de la emoción, por el contrario, intensificará las emociones (Chion, 1993). Es decir, los pasillos son exactamente lo que ayuda a generar esta anempatía con la imagen: la historia se desarrolla en el purgatorio, un lugar tenebroso, pero es musicalizado con pasillos que presentan música poética y de amor. Esta dualidad apoya y enfatiza el romanticismo que se genera entre Carlota y Jorge, los personajes principales. Chalkho lo explica a más detalle con la película *Odisea del espacio* (2001) de Stanley Kubrick.

Se puede tomar como ejemplo una escena de *2001, Odisea del espacio* de Stanley Kubrick, que muestra el viaje y acoplamiento de una nave espacial en una estación. La música que acompaña esta escena es el famoso vals *Danubio azul* de Johann Strauss.

¿Cuáles son las asociaciones culturales que connota esta música por sí

misma sin la imagen de la película? Se pueden proponer algunas, las más ampliamente aceptadas como / baile de salón/, /gala/, /boda/, /distinción/, /elegancia/, /romance/, /antiguo/, /Viena/, entre otras. Si bien los significados que connota esta pieza musical son amplios y variados, todos ellos están bastante lejos de la ciencia ficción y de las naves espaciales. Kubrick al incluir esta pieza en esta escena crea una nueva asociación que convierte el viaje espacial en una danza de astros y naves girando al son del vals y que resignifica radicalmente aquellos significados previos de la música al menos para esta escena (Chalkho, 2014).

En el cortometraje, los pasillos de acuerdo con el espacio y los personajes, pero no con lo que el lugar significa. Se quiere generar identificación, para que la idea de un purgatorio no sea terrorífica sino más bien pacífica. Para ello se hace uso de la anempatía.

Al hablar de la música y el diseño de la misma podremos adentrarnos al desarrollo de un musical. El musical, desde el momento en que existió sea en el teatro o dentro de una producción audiovisual, ha estado caracterizado por su visualidad fantástica e irreal. Más que nada esto viene dado desde el teatro donde se presentaba con muchos colores y era dramático para asombrar a quien lo viera.

El género del musical se ha definido tradicionalmente como un mundo de fantasía en el que todo puede hacerse realidad, donde los sentimientos se expresan cantando y bailando, donde el alma de los personajes se refleja directamente en sus danzas y en sus voces, sin que la poca verosimilitud de sus actos suponga un obstáculo para el desarrollo narrativo ni para la credibilidad de la película. (Fraile, 2008).

El autor describe cómo el musical, a pesar de tener un alto dramatismo, no deja atrás la verosimilitud de la historia. Además este se apoya por la danza y el canto, que son parte de sus características esenciales. Por ello, *Despertar* tendrá esas mismas características fundamentales, además de su tono fantasioso y dramático.

Otra característica que contribuyen al musical, es el añadir canciones pop dentro de la banda sonora, las cuales suelen estar adaptadas para las necesidades de la trama (Fraile, 2008). A pesar de que Fraile menciona que el pop es un ejemplo de lo que se usa normalmente dentro de un musical, no es la única opción. La variedad de musicales modernos desde *Moulin Rouge* (Luhrmann, 2001) hasta *La la land* (Chazelle, 2016) han usado la misma dinámica y claramente adaptando a las necesidades de la historia adoptando otros estilos musicales también. En relación a esto, *Despertar* también romperá con la idea del uso de música pop. Esto es porque se hará uso de un estilo cultural e históricamente reconocido en el Ecuador, aquello con lo que el espectador se relaciona. Igualmente, mantendrá una relación anempática con la historia para generar rivalidad y que esto provoque emociones.

Dentro de las elecciones musicales del proyecto se ha tomado muy en cuenta la función de la letra de la música haciendo las veces de los diálogos. Mediante estos se mantendrá la narración y generalmente servirán de *beats* importantes de la historia.

El musical tiene como esencia exponer y resolver, así como en cualquier otro género literario, por ello las partes cantadas tienen exactamente la misma función (Castellanos, 2013).

Además, el diseño sonoro y musical también trabaja junto al montaje. Su vínculo puede ayudar a una transición de imagen, donde el sonido y la música también

cumplen la función de unir un plano con otro para que se produzca la sensación de continuidad (Chalkho, 2014).

Referentes cinematográficos:

Todas las cualidades y características que establecen al *film* musical como género se ven idealmente reflejadas en *Moulin Rouge* (Luhrmann, 2001) y *La la land* (Chazelle, 2016). Ambas obras han sentado bases para establecer las necesidades que *Despertar* tiene.

Moulin Rouge cuenta la historia de una bella mujer que busca cumplir su sueño de ser actriz y debe elegir entre el hombre millonario o el amor de su vida. Como es claro en este género cinematográfico, la música es necesaria para cada momento de importancia o de alto drama en la historia. En este filme el inicio ya cuenta a donde se dirige el género, además de hacer hincapié que el musical nació del teatro, mostrando el telón cerrado, el mismo que se abre para presentar el inicio de la historia y con ello el uso de una pantalla en blanco y negro para enfatizar el inicio. Con la primera aparición de un personaje la música inicia, y el texto de la canción cantada por el personaje cumple entonces las veces de un diálogo. Después tiene pequeños sucesos que hacen adentrarse a la historia, cada sucesos visualmente se ven como una obra de teatro. Ya sea por las actuaciones exageradas o por la falta de profundidad de campo. Aun así tienen pequeños momentos de canto y música, que nunca abandonan la historia. Cuando finalmente entramos al mundo de *Moulin Rouge* se escucha la canción *Lady Marmalade* (Christina Aguilera, Lil' Kim, Mya y Pink, 2009) y más tarde *Smells Like Teen Spirit* (Nirvana, 1991), que se van uniendo casi de improviso. Lo interesante de esto es el uso de dos canciones que, a pesar de ser de estilos distintos, no dejan de apoyar a la dramaturgia, ni le restan la emoción del momento donde se presenta al tan conocido *Moulin Rouge*. Aquí se nota lo que Fraile dice sobre la música pop, el uso de las canciones antes

encionadas apoya a la historia pero siempre serán adaptadas a las necesidades del filme. Dentro de este filme no será la única vez que se presente este caso, se podrá inclusive escuchar un hito de rock como *Roxanne* (The Police, 1978) pero como un tango, manteniéndose como apoyo a la narrativa junto a una coreografía.

Por otro lado, características igual de claras se presentan en *La la land* (Chazelle, 2016) que cuenta la historia de una pareja cuyo amor pelagra cuando cada uno busca el triunfo individual. Esta película fue nominada a varias categorías de los premios Oscar, siendo una de ellas la de Mejor banda sonora. La diferencia de este film con el anterior es la composición de la música, pues en esta se hace uso de música original al contrario de *Moulin Rouge* que hace uso de música preexistente. Algo a tomar en cuenta es la construcción visual, que al igual que la anterior película, tiene una estética teatral que se nota en la iluminación de ciertas escenas musicales. Gracias al uso de la iluminación desde las espaldas para darle un aura de luz y centrar la atención en ellos.



Figura 1. Fotograma de *La la land* con estética teatral. Adaptada de (Chazelle, 2016)

También tenemos un inicio musical, como es de esperarse, y muy parecido al inicio del anterior filme. Cada parte importante de la historia suele ser cantada y la letra

de las canciones es parte de este diálogo que cuenta y responde algo, que es la finalidad del uso de la música dentro de la película, pues de lo contrario no habría sentido alguno.

Cabe recalcar que a pesar de que en ambas películas se hace uso de la música, estas no son seleccionadas al azar sino que tienen una funcionalidad y por lo tanto deben cumplir sus objetivos. Que serían generar emociones, contar la historia, exponer una idea y resolverla, puede que no se responda el problema en ese instante pero debe tener una conclusión musical y narrativa, así como un inicio.

En el cortometraje *Despertar* el estilo musical elegido, que resuena con la cultura local del espectador, está establecido en la elección de cuatro canciones particulares: Araujo, J. (1942) *Sendas distintas*, Jaramillo, C. (s.f). *Si tú me olvidas*, Jaramillo, C. (s.f). *Grito en el alma* y Jaramillo, C. (s.f). *Faltándome tú*. Estas elecciones son ejemplos del repertorio emblemático de Carlota Jaramillo, artista representante del estilo. Cada una de las canciones aporta a la relación que tiene el personaje principal, Carlota, con su pareja, Jorge. Al igual que en los filmes mencionados, no se hace uso de las canciones en su totalidad, sino que se utiliza lo que es necesario en relación a las escenas y su montaje. En este caso se tomaron grabaciones antiguas de cada una de las canciones y se las adecuó para que aporten como los diálogos de la historia. Como se mencionó antes, la música debe ser funcional y cumplir con las características de exponer y resolver el tema que trata. *Despertar* en este caso trata el tema de la muerte y las relaciones de pareja dañinas. Con el progreso de la historia ambas se solucionan mediante la exposición de la música y las acciones.

Otra de las características que tiene en común el cortometraje *Despertar* con las películas referentes es contar una historia amorosa y utilizar la música para poder enfatizarla. De esta forma se pueden ver y escuchar los altos y bajos de la relación de pareja, mediante el estilo musical y la letra que cuenta lo que le sucede

emocionalmente a los personajes. Dentro del cortometraje, Carlota mantiene una relación amorosa con Jorge, a quien no recuerda, pero a lo largo de la historia la música cantada por Jorge y otros revivirá los recuerdos de ella. Finalmente será la canción que le dedicó Jorge la última que ella cante y la que le devuelva sus recuerdos. Otro aspecto que se añadió en el cortometraje musical *Despertar* es la estética de teatro que se usan en las referencias cinematográficas del proyecto. Esto es una característica del género musical que se ha consolidado en el tiempo con cada película del mismo género y por ello se quiere mantener esa lógica.

Propuestas de área:

El cortometraje *Despertar* (2019) se desarrolla en dos lugares, el camerino como puente hacia el purgatorio, y el purgatorio en sí representado como un bar. Estos contienen elementos importantes tanto visuales, lumínicos, de arte, sonoros y musicales, que aportan a la historia. El desglose de cada elemento ayudará a la insinuación de dónde se encuentran los personajes, identificará a uno de ellos en particular y demostrará cómo cada área puede mostrar altos y bajos de la relación amorosa de Carlota, la protagonista, poniendo especial atención al diseño sonoro y musical.

Propuesta sonora y musical:

La ambientación de *Despertar* es casi totalmente musical. Al ser un bar es necesario el uso de música pero no de cualquier estilo. No tendría ninguna relación el uso de estilos como salsa, rock y entre otros para poder contar la historia. Por ello se hizo la elección de que todo el lugar esté ambientado con pasillos, únicamente instrumentales. De esta forma podrán vincularse de manera casi imperceptible con

las cuatro canciones principales de Carlota Jaramillo. Además, apoya al desarrollo de esta historia un poco romántica, sabiendo que el pasillo es música poética que está dentro de la cultura del Ecuador. Aquí también entra el concepto de anempatía en la música (Chion, 1993) con respecto a la imagen: el purgatorio y los pasillos no tienen mucha relación pero esto es exactamente lo que apoya la historia, porque mediante la contraposición de la música y el lugar se apoya el contraste de los altos y bajos de su relación.

Existen dos ambientes importantes: camerino y bar. Cada uno de ellos tiene elementos sonoros y musicales que apoyan a la presentación del lugar, así también a la exposición de la historia.

El camerino es el primer lugar al que Carlota va justo después de su muerte. Aquí tiene una sensación de incomodidad por la falta de recuerdos. La puerta detrás de ella es la que lleva hacia al purgatorio, el lugar musical donde se desarrolla toda la trama. Por lo tanto, se escucha música al otro lado de la puerta. Al ser un lugar de incomodidad para ella, todo lo que suena es lejano y excluyente del espacio del camerino. Este tiene sonidos muy presentes, como el roce del cuerpo con la tela o el objeto, y este énfasis se mantiene hasta que Carlota es consciente del lugar. Entonces, la canción Si tú me olvidas (Araujo, 1944) llamará su atención.

Por otro lado, el purgatorio es representado como un bar de pasillos. En este espacio suena la madera de las sillas, las mesas y el suelo, y tiene un rechinar constante de un bar tender limpiando los vasos. También, siendo el purgatorio un lugar generalmente tenebroso, se diseñarán dos momentos que lo plasmen de esta forma. El primer momento se da cuando un personaje es castigado y atraviesa la puerta. Aquí entra la construcción sonora que identifica al lugar, haciendo uso de voces que dicen lamentos, con sonidos graves y resonantes para amplificar la tensión del momento. En añadidura la puerta al abrirse suena como metal muy

pesado, haciendo mucho ruido. Además, este instante sucede como parte de un número musical.

El segundo momento describe el paso de Jorge una vez cumplida su condena. Él atraviesa la puerta camino al cielo. Jorge cruza hacia al paraíso y se escuchan campanas con un timbre agudo apenas perceptibles, identificando a este lugar. Además, hay un efecto de soplido al abrirse la puerta que a diferencia del anterior momento, este genera paz. Esta puerta al abrirse se raspa contra el suelo pero será de madera.

La puerta es un elemento muy importante en la historia y hará uso del estereotipo de cielo e infierno que se ha ido viendo a lo largo de los años. Siendo el cielo un lugar de armonía y felicidad, mientras que el infierno es un lugar al que nadie desea ir. Por esto es necesario que tenga sonidos únicos y se aplique el concepto de síncretis, para asegurar la progresión conjunta de imagen y sonido.

Con respecto a Jorge, su objeto de identificación es el mencionado reloj de bolsillo. Este funciona para limitar su tiempo dentro del lugar, e indica cuándo ya debe irse. Se usará el sonido de un “tik tok” fuerte, pero lo notara únicamente el espectador. Esto quiere simbolizar no sólo el tiempo de Jorge, sino el de todos en ese lugar.

En términos musicales, Carlota el personaje principal, es identificada con una nota de guitarra, lo que aporta a generar un vínculo con el personaje real sobre quien se desarrolló la historia. Este sonido cumplirá su función no en cada aparición del personaje en escena, sino únicamente cuando ella recuerde su vida pasada. Así, se denotará la conexión entre la música y el recuerdo como parte de su vivencia personal, haciendo énfasis en que la música cuenta su vida y es la razón por la que

ella puede saber quién fue. Esto sería una pequeña analogía de que en este caso la vida es la música.

La ambientación va más relacionada con la música pero tendrá unos pequeños detalles adicionales a lo que se mencionó. Se escuchará a las personas haciendo ruegos u oraciones, pero únicamente cuando Carlota pase junto a una persona. Esto demuestra que todos los que están a su alrededor, excepto ella saben en dónde están y qué deben hacer ahí. Por ello es la única que nota estas situaciones ajenas a su conocimiento limitado por la falta de recuerdos. Estas voces quedarán casi al mismo nivel que la música y esto ayudará a las insinuaciones sonoras de que el lugar no es sólo un bar sino que va más allá de eso.

Por otro lado existe un vínculo entre ambiente y las cuatro canciones principales para que no existan cortes bruscos, sino que fluyen con lo que sucede en ese momento. De esta forma cuando algún personaje cante, la transición entre el número musical y el previo sea sutil, de tal forma que el público pueda acostumbrarse y procesar la transición.

Además, las letras de las canciones ayudan a contar la historia. Como se hizo alusión anteriormente las canciones no irán completas, con el fin de evitar la monotonía y apoyar la funcionalidad. Se hará el ajuste de las canciones usando únicamente lo que exponga el dilema dentro de la secuencia y que de igual forma se resuelva. Esto se menciona con los referentes teóricos, donde Castellanos (2013) habla de exponer y resolver por medio de la música, que siempre se ha dado en el musical, y Adorno & Eisler (1969) que hablan sobre las emociones que aportan e intensifican la música dentro de las secuencias.

Las canciones, al ser un apoyo a la historia, mantienen un orden que cuenta el olvido, la traición, el anhelo y finalmente el clímax que es el recuerdo del amor atravesando los problemas.

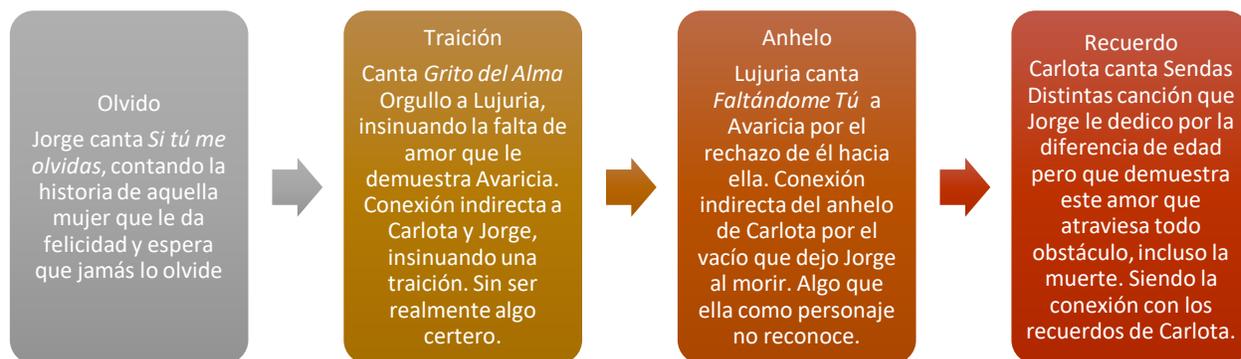


Figura 2. Diagrama de las canciones de Carlota Jaramillo, explicando su significado de acuerdo al autor de la tesis. Adaptada de (Diana Olivo, 2019)

La propuesta de área de arte está vinculada específicamente con el diseño sonoro. Esta se desarrolla en el apartado de anexos. Allí se puede encontrar pequeños aspectos que apoyan a la propuesta sonora.

CONCLUSIONES

Después de toda la investigación se puede tomar en cuenta que el diseño sonoro de un musical es parecido al de cualquier otro género. Lo que realmente lo hace diferente es la vinculación que tiene con el diseño musical. De esta forma apoya a que el cortometraje no se transforme en un video musical.

Un video musical generalmente utiliza únicamente canciones a menos que quiera adentrarse más en una trama y es allí donde trabajan el diseño sonoro, padeciéndose un poco más a un cortometraje.

El diseño musical es el trabajo de la música. Lo que le importa a esta área es generar ambiente y emoción mediante; valga la redundancia, la música. El género musical trabaja con ese mismo objetivo, con la diferencia de que ayudan a exponer y resolver un problema. La razón de esto se centra en que los diálogos en otro tipo de géneros cinematográficos son los que exponen y resuelven muchos dilemas emocionales. En el caso del musical la música hace la vez de diálogos. Por lo tanto el diseño musical se presenta desde el momento en que se escribe el guion.

El guion contiene toda la historia y los diálogos, por ello se debe pensar en ese momento que tipo de música se va a usar, esto marca de muchas formas a la historia y también el diseño musical. Un guionista puede escribir muchos diálogos pero se complica cuando estos serán música en un futuro.

Por eso es válido pensar que al género musical lo que realmente lo hace diferentes de otros géneros es el diseño musical y posiblemente sea lo más trabajoso de este género.

REFERENCIAS

- Adorno, T ., Eisler, H . (1969). El cine y la música. Editorial Fundamentos. Cap. El cine y el nuevo material musical.
- Adorno, T ., Eisler, H . (1969). El cine y la música. Editorial Fundamentos. Cap. Ideas para una estética.
- Bearfotos. Referente de puerta. Recuperada de https://www.freepik.es/foto-gratis/puerta-madera-vintage_1474867.htm
- Berger, F., Gilbert, G., Horowitz, J., Platt, M. (Productores). y Chezelle, D. (Director). (2016). La la land. Estados Unidos.
- Castellanos, T. (2013) La estructura del teatro musical moderno: un estudio semiótico sobre la composición del género y delimitación de su estructura.
- Chalkho, R. (2014). Diseño sonoro y producción de sentido: la significación de los sonidos en los lenguajes audiovisuales. Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Cuaderno (50), pp 127-252 ISSN 1668-5229.
- Chan, Yi-Kan. (Productor). y Kar-wai. (Director). (1994) Chungking Expres. Hong Kong.
- Chion, M. (1993) La audiovisión: Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido Cap. Líneas y puntos
- Fraille, T. (2008) Clásicos y populares. Análisis de los rasgos del musical en Moulin Rouge. Revista Garoza (Nº8) , 1577-8932.
- Luhmann, B. (Productor). y Luhmann, B. (Director). (2001) Moulin Rouge. Estados Unidos, Australia y Reino Unido.
- Peñaherrera, L. (?). Carlota Jaramillo [Pintura]. Calacalí, Museo de Carlota Jaramillo
- Woodside, J . (2014) La música y el diseño sonoro en el cine

ANEXOS

Propuesta de fotografía:

Wong Kar-Wai es el referente visual con respecto a la cámara, principalmente por el uso de planos medios cerrados que unen a los personajes románticamente en sus películas. *Despertar* relata la historia de Carlota Jaramillo atravesando el purgatorio, donde se encuentra su esposo Jorge. Se desarrolla su relación poco a poco y el uso de planos medios cerrados sin la interposición de plano contra plano cuenta de mejor manera una relación amorosa. Esto se debe a las limitaciones que el cuadro da a los personajes, por lo tanto los mantiene juntos y desarrolla su unión con mayor detalle.



Figura 3. Fotograma de *Chungking Express* referente de planos. Adaptada de (Kar-wai, 1995)



Figura 4. Fotograma de *Despertar*. Adaptada de (Diana Olivo, 2019)

Además, el uso de planos generales tendrá la función de mostrar el espacio y los momentos musicales. Así se los presenta como algo natural en el espacio y no generando incomodidad.



Figura 5. Fotograma de *La la land* con estética teatral. Adaptada de (Chazelle, 2016)



Figura 6. Fotograma de *Despertar*. Adaptada de (Diana Olivo, 2019)

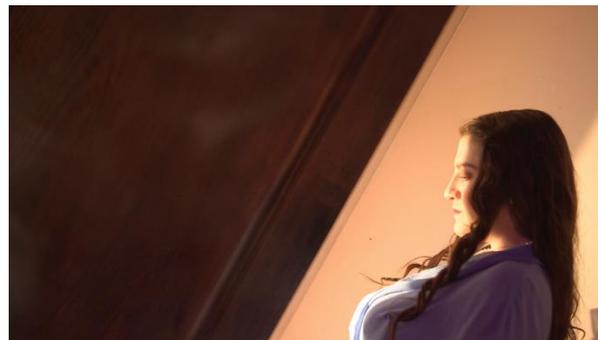
Por otro lado, el uso de planos detalles aportará con la idea de acercamiento e incomodidad, generando dudas: ¿Dónde está? ¿Está viva o no? ¿Qué va hacer? Esto se construirá a partir de planos secuencias, para seguir al personaje, a sus movimientos e intenciones, dudas o sugerencias. Se usará la interposición de objetos frente a cámara, para volver al público un juez frente a los obstáculos y decisiones de los personajes. Finalmente, se verán dos planos especiales, ambos muestran la extrañeza del lugar: el plano holandés que muestra el puente de la vida hacia el purgatorio y plano cenital que es la mirada de un dios que se comunica con sus allegados o próximos a estar a su lado. Todo esto es apoyado por la iluminación que genera de igual forma insinuaciones respecto al lugar y sostendrá la presentación de los números musicales.

Cenital



*Figura 7. Fotograma de *Despertar cenital*. Adaptada de (Diana Olivo, 2019)*

Holandés



*Figura 8. Fotograma de *Despertar holandés*. Adaptada de (Diana Olivo, 2019)*

Propuesta de iluminación:

La iluminación describe contradicciones respecto a los lugares. El camerino siendo el puente hacia el purgatorio tiene una iluminación colorida. Muestra este mundo lleno de lujos en los que el ser humano se desarrolla. El purgatorio tiene una

iluminación sobria para evitar estos objetos lujosos y ostentosos que distraen la atención del espectador. Por ello, dentro del mismo la iluminación es cálida y sin el uso de colores fuertes. Los momentos musicales, que son apegados a la teatralidad, usan un *back* para dar importancia a los personajes que cantan y oscurece casi totalmente su alrededor.



Figura 9. Fotograma de *Moulin Rouge* escena cantada. Adaptada de (Luhmann, 2001)

Finalmente, hay dos situaciones donde distintos personajes atraviesan una puerta. Esta cambia dependiendo de a donde se dirija. Cuando se dirige al infierno la presencia de la luz será escasa y el humo no se verá bien. Al irse al cielo, habrá un contra luz que resaltará la textura del humo que es puesto por arte. Al igual que antes esto indica la divinidad.

Propuesta de arte:

Despertar no tiene una época fija excepto por los objetos que identifiquen a Carlota Jaramillo en su época. En camerino se tendrán colores saturados y contrastantes,

mientras que en el purgatorio se manejarán colores menos saturados y más marrones.

El camerino es un lugar donde Carlota se siente incómoda, está repleto de elementos estrafalarios de “diva”, y ella usa una vestimenta y joyería que contrasta mostrándose más elegante y sobria. Carlota se viste y se maquilla, sin embargo, al pasar al purgatorio, su vestido cambia levemente y su maquillaje se hace más natural. De esta forma manifiesta el abandono de lo material para ir a un lugar donde importa el alma y la persona, más no lo que lleva puesto.

En relación a la colorimetría del purgatorio, esta representará las distintas fases de la estadía de las personas en el lugar hasta irse al paraíso o caer al inframundo. Quienes llegan usarán el color celeste representando la inocencia que les ha faltado y a la que han de llegar. Los colores oliva y café representan a quienes están en el intermedio de su viaje y el rojo a aquellos que han logrado liberarse de sus pecados y pueden pasar por la puerta hacia el paraíso. Por ello, Carlota hará uso de un vestido celeste que no sólo la identifica en el lugar, sino por la relación a la pintura de su retrato.



Figura 10. Retrato Carlota Jaramillo. Adaptada de (Peñaherrera, s.f.)

En cuanto a Jorge, portará un objeto bastante simbólico: un reloj de bolsillo. Este objeto tendrá una función particular dentro de la propuesta sonora.

Finalmente tenemos la puerta por donde entran y salen las almas. Es una puerta cambiante. Si esta guía al inframundo tendrá la escritura de “Lasciate ogne speranza, voi chi entrate” (los que aquí entráis, perded toda esperanza). En cambio, cuando esta conduzca al paraíso tendrá la escritura “Empireo” (imperio). La puerta será de madera y al igual que el reloj tendrá un diseño sonoro específico.

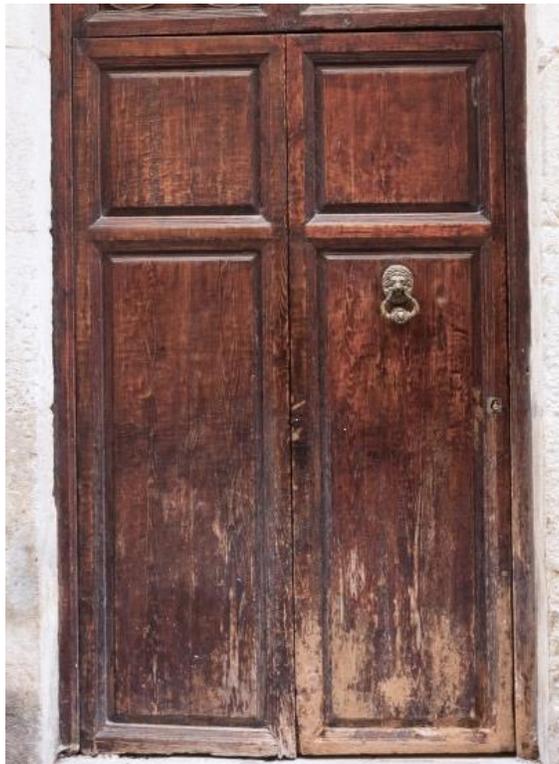


Figura 11. Referente de puerta. Adaptada de (freepick.ec, s.f.)

