



FACULTAD DE COMUNICACIÓN Y ARTES AUDIOVISUALES

LA CONSTRUCCIÓN DE UN UNIVERSO FANTÁSTICO MEDIANTE EL
USO DE LA MÚSICA Y SUS ELEMENTOS

AUTOR

PAULA RAFAELA SANTOS ARIAS

AÑO

2021



FACULTAD DE COMUNICACIÓN Y ARTES AUDIOVISUALES

LA CONSTRUCCIÓN DE UN UNIVERSO FANTÁSTICO MEDIANTE EL USO
DE LA MÚSICA Y SUS ELEMENTOS

Trabajo de Titulación presentado en conformidad con los requisitos
establecidos para optar por el título de Licenciatura en Cine

Profesor/a guía
Ana Gabriela Yáñez M.

Autora
Paula Rafaela Santos Arias

2021

DECLARACIÓN DEL PROFESOR GUÍA

Declaro haber dirigido este trabajo, La construcción de un universo fantástico mediante el uso de la música y sus elementos, a través de reuniones periódicas con la estudiante Paula Rafaela Santos Arias, en el semestre 2021-1, 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.

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Ana Gabriela Yáñez M.', is positioned above a horizontal line.

Ana Gabriela Yáñez M.

CI 172160670-3

DECLARACIÓN DE PROFESOR CORRECTOR

Declaro haber revisado este trabajo, La construcción de un universo fantástico mediante el uso de la música y sus elementos, de la estudiante Paula Rafaela Santos Arias, en el semestre 2021-1, dando cumplimiento a todas las disposiciones vigentes que regulan los Trabajos de Titulación.

Anahí Hoeneisen

Anahí Hoeneisen Terán

CI 170545886-5

DECLARACIÓN DE PROFESOR CORRECTOR

Declaro haber revisado este trabajo, La construcción de un universo fantástico mediante el uso de la música y sus elementos, de la estudiante Paula Rafaela Santos Arias, en el semestre 2021-1, dando cumplimiento a todas las disposiciones vigentes que regulan los Trabajos de Titulación.



Ana Gabriela Yáñez M.

CI 172160670-3

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.



Paula Rafaela Santos Arias

CI 175003356-3

AGRADECIMIENTOS

A mis padres, quienes me encaminaron en el oficio del arte. A mis hermanas, a Rebe y a mi familia en general por todo el apoyo brindado. A Brando, por motivarme a realizar este proyecto y confiar en mí hasta el final. A Gaby, por acompañarme en cada paso de este proyecto, así como también a Anahí por toda la ayuda prestada. Y finalmente a Aragog, por estar *siempre* a mi lado.

DEDICATORIA

A todos mis compañeros y profesores
que no creyeron en este proyecto.
Y a todas esas personas que, pese a
todo, no pudieron nunca vernos caer.

RESUMEN

La música, pese a ser un arte independiente, también es un elemento fundamental para la creación de una película. En el siguiente trabajo se profundizará en cómo las cualidades y propiedades de la música como disciplina independiente se conjugan para fusionarse con la historia de una obra audiovisual y de esta manera, potenciarla. El estudio parte de la investigación de varios conceptos musicales y la percepción del espectador hacia estos, resultado de la interiorización de determinados códigos musicales pre aprendidos en las personas gracias a los medios de comunicación y la globalización. Dicho estudio funciona como base para la composición de la banda sonora del cortometraje *Árbol* (Rosero y Santos, 2021).

ABSTRACT

Music, despite being an independent art, is also a fundamental element in the creation of a film. In the following work, we will delve into how the qualities and properties of music as an independent discipline combine to merge with the story of an audio-visual work and, in this way, enhance it. The study is based on the research of some musical concepts and the audience's perception of them, which is the result of the internalisation of certain pre-learned musical codes in people thanks to the media and globalisation. This study serves as the foundation for the composition of the soundtrack in the short film *Árbol* (Rosero and Santos, 2021).

ÍNDICE

1	INTRODUCCIÓN.....	1
2	DESARROLLO DEL PROYECTO DE TITULACIÓN.....	3
	2.1 Fundamentación.....	3
	2.2 Propuesta estética.....	13
3	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	19
	REFERENCIAS.....	21
	ANEXOS.....	23

1 INTRODUCCIÓN

La música es un elemento narrativo que junto con las imágenes crea un contrapunto, generando diversos sentidos. Para ello, la música se vale de las distintas cualidades y elementos que la conforman, así como también de sus diferentes funciones dentro del cine.

A través de la música se pretende construir el universo del cortometraje de fantasía para niños *Árbol* (Rosero y Santos, 2021), al crear un mundo ambiguo donde se haga referencia a uno ya existente, pero que no necesariamente corresponda a esta realidad. Por esto, el lugar escogido es el Reino Unido, principalmente las tierras escocesas y la cultura celta. El tiempo es inicios del siglo XX, durante la Primera Guerra Mundial, dentro de lo que corresponde al mundo real. Sin embargo, el mundo mágico del bosque data un tiempo anacrónico.

La importancia de referenciar una realidad existente radica en buscar un mayor acercamiento entre el universo e historia, y los espectadores. Estas referencias se lograrán gracias al estudio de determinados códigos aceptados e interiorizados convencionalmente como sociedad occidental. Dichos códigos han generado estereotipos culturales, logrando así una eficiente identificación entre la audiencia y la obra. Para ello, se requiere un acercamiento a la etnomusicología, entendida como el estudio de la música tradicional y los aspectos socioculturales que representa, a través del libro *La música: puntos de vista de un etnomusicólogo* (Stanford, 2008). Con bases en este estudio, se podrá analizar la música de la serie animada *Over the Garden Wall* (McHale, 2014) y la banda sonora de la película *Valiente* (Andrews, Chapman y Purcell, 2012). Dicho estudio servirá para indagar cómo la música logra ubicar al espectador dentro de un determinado espacio y tiempo dentro de un grupo focal de niños y niñas de 8 a 12 años. Adicionalmente, para profundizar en la efectividad musical dentro de sus funciones en el cine, se tomará como apoyo el

texto *El lenguaje musivisual: Semiótica y estética de la música cinematográfica* (Román, 2008). El estudio de estos códigos y cómo actúan en las reacciones del espectador al momento de receptor, interpretar y deducir, serán la base de este trabajo. Esta investigación permitirá entender qué elementos son necesarios para componer la banda sonora que construirá el universo y la atmósfera aventurera y melancólica que el corto amerita. De esta manera se creará coherencia entre la música, la imagen y lo que se quiere expresar con la historia.

El análisis y composición musical de *Árbol* (Rosero y Santos, 2021) son realizados para demostrar que la música es un recurso que puede potenciar a la imagen si se pone cuidado en qué es lo que puede causar en el oyente por sí sola. Es decir, es importante comprender las bases de este arte para conjugarlo con todos los departamentos del cine, y así generar una experiencia mucho más enriquecedora. Así como es necesario saber las raíces de un problema para poder solucionarlo, en este caso se deben saber las fortalezas de cada elemento y magnificarlas para obtener el mejor resultado.

La música ha sido parte fundamental de la vida de la autora y por ello su necesidad de aprovechar este proyecto propio para resaltar su importancia como arte y como elemento narrativo. La propuesta parte de la constante observación de la música siendo desestimada en el medio cinematográfico por los espectadores, ya que su efectividad radica en ser “invisible” dentro del relato. Sin embargo, juega un papel fundamental a la hora de crear sensaciones.

Con este proyecto se intenta construir algo sensitivo que apele a lo auditivo, por medio de la música y el sonido, enfrentando así al espectador a todos esos códigos interiorizados que ignora tener. Para ello, la autora se valdrá de un lenguaje adquirido durante toda su formación musical basada principalmente en la música académica europea y nacional.

2 DESARROLLO DEL PROYECTO DE TITULACIÓN

2.1 Fundamentación

La música, como materia de estudio, contiene sus propias leyes bajo las cuales se maneja como un lenguaje expresivo, sensitivo y narrativo. Si bien esta disciplina engloba numerosas definiciones y clasificaciones de diversa índole, este proyecto recurre a dos conceptos básicos: las cualidades y los elementos musicales.

La música tiene cuatro cualidades. La *intensidad* permite diferenciar los sonidos fuertes de los débiles a través de las dinámicas o matices de los que destacan principalmente dos: *piano* y *forte*, y sus respectivas variaciones (Figura 1). Gracias a la *altura*, se puede distinguir entre sonidos agudos y sonidos graves representados por las notas musicales (Figura 2). La *duración*, como indica su nombre, es el tiempo que dura o se alarga un sonido y está determinada por las figuraciones musicales (Figura 3). Por último, el *timbre* es la cualidad de la música que permite reconocer la peculiaridad de cada instrumento (Mérega, 2006, p. 190), como, por ejemplo, el sonido brillante de una trompeta es distinto al sonido opaco de un clarinete.

<i>ff</i>	<i>fortísimo</i>]	<i>sonidos fuertes</i>
<i>f</i>	<i>forte</i>		
<i>mf</i>	<i>mezzo forte</i>]	<i>sonidos medios</i>
<i>mp</i>	<i>mezzo piano</i>		
<i>p</i>	<i>piano</i>]	<i>sonidos débiles</i>
<i>pp</i>	<i>pianísimo</i>		

Figura 1. Dinámicas.

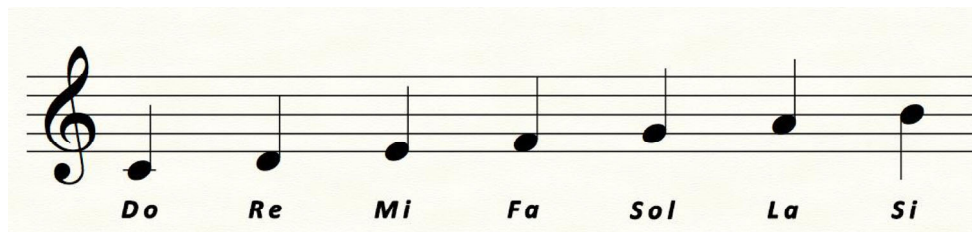


Figura 2. Notas musicales

Figuras

Silencios

Cuadrada	Redonda	Blanca	Negra	Corchea	Semicorchea	Fusa	Semifusa	Garrapatea
8 tiempos	4 tiempos	2 tiempos	1 tiempo	1/2 tiempo	1/4 tiempo	1/8 tiempo	1/16 tiempo	1/32 tiempo

La figura de la izquierda representa el doble de tiempo de la figura inmediata de la derecha.

Figura 3. Figuras musicales y sus respectivos silencios.

Así mismo, la música posee tres elementos principales: melodía, armonía y ritmo (Figura 4). La melodía es la sucesión de sonidos de diferentes alturas (notas) con su respectiva figuración que, organizados de una forma determinada, crean una intención (Canal, 2004, p. 34). La armonía es la combinación de notas que suenan de manera simultánea para acompañar a la melodía. El ritmo está determinado por la combinación de sonidos de diferentes duraciones (Canal, 2004, p. 8). Otros conceptos básicos como acorde, instrumentación, modo, *tempo*, tonalidad, entre otros, serán utilizados más adelante para comprender las bases de la música y así poder conjugarlas con la imagen para potenciar la historia.

The image displays a musical score for the piece 'Sanjuanito Penas mías'. It is organized into three horizontal staves. The top staff, labeled 'Melodía', uses a treble clef and a key signature of one sharp (F#), with a 2/4 time signature. The melody consists of eighth and sixteenth notes, including rests and a sharp sign. The middle staff, labeled 'Armonía', uses a bass clef with the same key signature and time signature, featuring a harmonic accompaniment of eighth and sixteenth notes. The bottom staff, labeled 'Ritmo', shows the rhythmic pattern with a 2/4 time signature and symbols for eighth notes and rests.

Figura 4. Ejemplo de melodía, armonía y ritmo. Sanjuanito *Penas mías*. Adaptada de Ojeda, 1931.

Tomada de *Enciclopedia de Música Ecuatoriana Tomo II* (Guerrero, 2005).

La experiencia musical, refiriéndose a la recepción e interpretación de todos estos elementos combinados, permite generar emociones en el oyente. Estas reacciones son el resultado de convenciones culturales, ampliando así los usos de la música no solo como disciplina individual. Así indica Alejandro Román en su libro *El lenguaje Musivisual: Semiótica y estética de la música cinematográfica* (2008, p.111):

La música aplicada a los medios audiovisuales, a diferencia de la música autónoma, es un arte funcional, práctico, cuya existencia se debe a la de otro arte la cual le da cobijo, el arte cinematográfico. (...) El lenguaje "musivisual" aplica los códigos de la música autónoma al filme, pero de esta unión surge inevitablemente una retroalimentación e influencia mutua, que viene dada por las necesidades narrativas y expresivas del propio film.

Dentro de las películas es común escuchar música en diferentes momentos y con distintos propósitos. Por ejemplo, en la mayoría de los filmes hay música, en general extradiegética, que ambienta la situación y por ende es casi imperceptible, así como también hay otra música (sea diegética o extradiegética) que corresponde directamente a los hechos, lugares o épocas, haciéndolos más

evidentes. En su libro, Román expone las funciones de la música en el cine en dos grandes grupos, las estructurales y las expresivas. Dentro de las estructurales realiza una división más: las funciones técnicas, referidas a aquellas que se relacionan con dar unión o sentido a un plano/secuencia/escena, y las funciones estéticas que tienen que ver más con la evocación de un tiempo o espacio determinado dentro del universo del audiovisual (pp 111-130).

Para este trabajo, se han tomado tres de las funciones estéticas que ayudan a comprender el uso de la música en los referentes audiovisuales escogidos y proyecto a realizar. Estos son: temporal-referencial para la creación de una atmósfera, indicativa-temporal para la evocación de un período histórico, y local-referencial para la evocación de una cultura o localización (Román, 2008, pp 113-114). Las dos primeras funciones han servido para entender la importancia de la música al momento de contextualizar universos, en este caso fantásticos, y la tercera hace referencia al uso de la etnomusicología para la composición de bandas sonoras adecuadas a determinados universos.

Como se mencionó anteriormente, la percepción de códigos determinados por los elementos musicales que provoca ciertas emociones o conceptos, parte de una construcción cultural arraigada en cada persona desde su proceso de gestación (Stanford, 2008, p. 73). Desde el vientre materno, los seres humanos son capaces de identificar ciertos estímulos, entre ellos sonoros, que son guardados en su memoria y pueden ser reconocidos después de su nacimiento. Es decir, desde antes de nacer, las personas crean una taxonomía con los sonidos de su entorno que les permite crear una identificación con la cultura en la que nacen y, por tanto, con su música (Stanford, 2008, p. 74). En base a esto, se puede afirmar que cada persona tiene un lenguaje musical internalizado que, estudiado académicamente o no, puede ser interpretado. En el caso de América, los códigos occidentales preestablecidos se reconocen en términos de “velocidad” y carácter. Por ejemplo, dentro del sistema musical occidental, los

tempos rápidos provocan alegría o ira y se asocian a la acción o aventura, mientras que los *tempos* lentos están relacionados con la calma, la tristeza o la tensión, que en una película sirve bien para el drama o el romance (Stanford, 2008, p. 46). Asimismo, los modos mayores, entendiendo a los modos como las diferentes maneras de formar una escala, evocan un carácter alegre y fuerte, y los menores uno triste y débil (Stanford, 2008, p. 142). Así se puede analizar los efectos que tienen los diferentes elementos musicales en el estado anímico del espectador y la concepción que este tiene respecto al ambiente o tono de una historia. Como Román menciona en su libro, estos “estereotipos culturales son los que actualmente siguen actuando como significantes dentro del lenguaje musical” (2008, p. 65).

Ahora bien, es común que en películas animadas de la productora Disney, el magnate de producciones para niños, la música utilizada se enfrasque en un lugar y momento específicos para desarrollar cada historia y así hacerlas diferentes unas de otras. Así mismo, la música de Disney abusa del uso de los elementos como modalidad y *tempo* para ambientar momentos, personajes o lugares específicos.

En las películas de princesas, la ambientación de cada reino sucede en culturas diversas, y *Valiente* (Andrews et al., 2012) es un claro ejemplo de ello. Esta película está ambientada en la Escocia medieval y es gracias a la etnomusicología que la música de esta película lleva al espectador a este país. El uso de música folklórica celta, tanto el estilo como la instrumentación y la sonoridad, genera el vínculo directo con este lugar e inclusive con la época. Sin duda, lo más reconocible de la música escocesa es la gaita, pero también son los tambores, los panderos y la ausencia de instrumentos eléctricos, los que dotan a la música de una sonoridad antigua y, el estilo folklórico y alegre es aquel que denota un espíritu aventurero y medieval. Esto es evidente, por ejemplo, en la melodía *The Games* (Doyle, 2012), probablemente la tonada más escocesa

de la banda sonora, la cual juega con el *tempo* y la intensidad, llevando de un ambiente tranquilo y misterioso con *tempos* lentos y *pianos* o *mezzo pianos* a una atmósfera mucho más viva y alegre que explota al sonar la música rápida y fuerte más orquestada.



Figura 5. Fotograma de la película Valiente durante la melodía *The Games* (Doyle, 2012). Tomado de Andrews et al., 2012.



Figura 6. Fotograma de la película Valiente durante la melodía *The Games* (Doyle, 2012). Tomado de Andrews et al., 2012

Pasa también en otras películas de animación donde la música responde a un universo basado en una cultura en específico, como lo es *Coco* (Unkrich y Molina, 2017). Esta se desarrolla en México, por lo que todas sus canciones se basan en un estilo mariachi y ranchero con instrumentos de viento metal y

guitarrones. El filme *Kung Fu Panda* (Osborne y Stevenson, 2007) por su lado, hace referencia a la cultura china, un poco occidentalizada a través de los estilos musicales y la instrumentación. Y aunque parezca algo obvio, el aplicar la etnomusicología para construir la banda sonora de un proyecto que se desarrolle en tal cultura, no siempre es así. Un ejemplo de ello es *El libro de la vida* (Ramírez, 2014), donde muy pobremente se han escogido las canciones de la banda sonora debido a que no guarda relación con la cultura mexicana. La música en esta cinta supone representar a la tradición del día de los difuntos, pero no se vincula ni con el tiempo dramático en el que se desarrolla la película, ni con su instrumentación, estilo o sonoridad al usar éxitos estadounidenses *pop*, causando así una desvinculación entre los códigos interiorizados y la música en relación con la imagen.

Ahora bien, para este estudio, se convocó a un grupo de niños y niñas de entre 8 y 12 años a los cuales se les enfrentó a la música de las dos piezas audiovisuales mencionadas con anterioridad. Para empezar, los niños solo escucharon la música de *Valiente* (Andrews et al., 2012) compuesta por Patrick Doyle y la de *Over the Garden Wall* (McHale, 2014) de *The Blasting Company*, sin ver aún la imagen. Tras esto, se les hizo las siguientes preguntas: ¿a qué época y a qué lugar pertenece la música?, ¿por qué crees que pertenece a este lugar y a esta época?, y ¿qué elementos de la música te llevan a determinar dicho lugar y época? Tras estas preguntas, se les mostró los clips de video que correspondían a los momentos musicales de cada melodía y se les preguntó si creían que la música que escucharon guardaba relación con las imágenes que estaban viendo.

En el caso de *Valiente* (Andrews et al., 2012), si bien los niños no pudieron determinar con exactitud a qué nación y a qué período específico correspondía la música, pudieron identificar que la música era un tanto antigua y europea, al relacionarla con otras películas que tienen la misma ambientación. Inclusive, algunos de ellos, al escuchar la música, pudieron conectarla con la película

correcta sin saber que dicha música le pertenecía. En esta banda sonora se aprecia una fuerte utilización de las funciones indicativa-temporal y local-referencial ya que la historia lo ameritaba.

Por el contrario, con *Over the Garden Wall* (McHale, 2014), el reconocimiento exacto fue más difícil, comparado con el anterior, ya que no muchas películas infantiles actuales constan del estilo musical jazz en sus primeros años. Una gran excepción es *La princesa y el sapo* (Clements y Musker, 2009) la cual se ambienta en Nueva Orleans y por tanto basa toda su banda sonora en el estilo jazz New Orleans y ragtime (históricamente relacionados a esa región). La música de la serie de McHale es muy variada ya que va desde la época victoriana renacentista de los años 1500, pasando por el ragtime de finales del siglo XIX y el jazz de los años 20 con casi toda la banda sonora. Inclusive llega a cubrir hasta el *blues rock* y el *electro pop* de la actualidad. En la serie no se establece en ningún momento en qué lugar se encuentran los protagonistas, ni en qué época, sin embargo, los distintos estilos musicales ubican al espectador en los diferentes ambientes en los que los protagonistas se desenvuelven (Figuras 7 y 8), dando un contexto de un mundo fantástico y misterioso que se desarrolla en Estados Unidos de los años 1900.

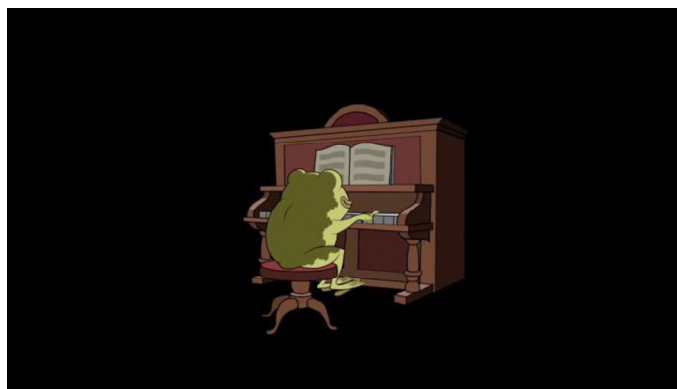


Figura 7. Fotograma del capítulo 1 de la serie *Over the Garden Wall* durante la canción *Into the Unknown* (The Blasting Company, 2014) en el mundo fantástico. Tomado de McHale, 2014.



Figura 8. Fotograma del capítulo 9 de la serie *Over the Garden Wall* durante la canción *Tiny Star* (The Blasting Company, 2014) en el mundo real. Tomado de McHale, 2014

Pese a no poder reconocer un lugar ni tiempo específicos, con solo escuchar la música, los niños se percataron de que esta no correspondía a esta región (Latinoamérica) ni a la actualidad, y fueron algunos los que vincularon la serie a un Estados Unidos pueblerino del siglo pasado al ver los *clips* con la música e imagen (Figura 9).



Figura 9. Fotograma del capítulo 3 de la miniserie *Over the Garden Wall* durante la canción *Potatoes & Molasses* (The Blasting Company, 2014). Tomado de McHale, 2014.

En su gran mayoría, el código más reconocible para los niños fue la instrumentación: gaitas e instrumentos folklóricos en la película, y la pianola y los instrumentos de viento en la serie. Los estilos musicales, folklor y jazz/ragtime,

también construyeron la ambientación general de las obras, dando el tono aventurero de reinos y caballeros a *Valiente* (Andrews et al., 2012) y el tono misterioso antiguo y desconocido a *Over the Garden Wall* (McHale, 2014), evidenciando así la función temporal-referencial en dichos universos fantásticos.

Over the Garden Wall (McHale, 2014) se ha tomado como principal referente para analizar cómo construir un universo fantástico a través de la música, y así ubicar al espectador espacial y temporalmente dentro de un ambiente determinado que, si bien no existe realmente, no se aleja tampoco de la realidad. Por su parte, se ha utilizado a *Valiente* (Andrews et al., 2012) en este estudio para conocer el acercamiento del público objetivo hacia la música de una determinada cultura, la celta en este caso, con la que se han obtenido buenos resultados. Por último, los referentes teóricos han ayudado a explicar las funciones de la música dentro del cine que a su vez ayudarán a la composición de la banda sonora de la serie y también para entender cómo el uso de la etnomusicología ayuda a situar a un espectador dentro de una cultura específica a través de los elementos y cualidades musicales.

La música logra complementar a la imagen en el audiovisual gracias a la percepción y comprensión de determinados códigos generados culturalmente que se interiorizan desde pequeños, a partir de experiencias y la constante alimentación de información que proporcionan los medios de comunicación. Es así como las funciones estéticas de la música logran su cometido al enfrentarse a un espectador capaz de interpretar los elementos que contextualizan determinados universos. La comprensión de la percepción de estos códigos, así mismo, permite al compositor establecer pautas sobre las que debe basar su trabajo, con el fin de utilizar correctamente los elementos que le permitan construir una atmósfera acorde al universo que se está plasmando. Por ello, para la realización de la banda sonora de *Árbol* (Rosero y Santos, 2021) es importante tomar en cuenta estos elementos que permiten la asimilación de códigos que

ubiquen correctamente en el espacio-tiempo, cultura y ambiente deseados para la serie, como son: instrumentación (tambores, vientos madera y cuerdas), estilo (principalmente folklórico), *tempo*, modos y sonoridad antigua.

2.2 Propuesta estética

Árbol (Rosero y Santos, 2021) es el capítulo piloto de una miniserie de ficción llamada *Ser árbol* (Santos, 2021). Esta cuenta la historia de Violet, una niña que pierde a su madre, Lily, en época de guerra y, al no comprender su muerte, se adentra a un bosque, el reino feérico, en su búsqueda. Dentro del mundo fantástico, Violet vivirá en carne propia las aventuras por las que su madre pasó alguna vez junto a los seres elementales.

Partiendo de las bases teóricas planteadas en la sección anterior, la composición de la banda sonora de *Árbol* (Rosero y Santos, 2021) se basa en dos aspectos muy importantes: la comprensión de los códigos occidentales interiorizados y el acercamiento a la etnomusicología. El primero servirá primordialmente para establecer determinados elementos de la historia como son tono y personajes. El segundo está más relacionado con ambientar la historia.

Dado que esta es una historia fantástica, la obra tiene un tono, en general, aventurero. Este se plasma por medio del *tempo* rápido, una tonalidad mayor y una orquestación contundente que permita que la intensidad esté entre *mezzo forte* y *fortísimo* durante la introducción del personaje hacia su viaje del héroe. Dentro de la historia hay un momento específico que escapa de este tono aventurero y más bien genera calma en el espectador. Este se hace presente en el segundo punto de giro y está acompañado de una canción de cuna con un *tempo* mucho más lento del que se venía escuchando, con una tonalidad menor

y cantado *a capella* por la madre de la protagonista entre *piano* y *mezzo piano*. Esta canción va incrementando su intensidad poco a poco, así como también otros instrumentos se van incorporando a la armonía hasta llegar al clímax de la historia.

Además del tono, la música permite crear personificaciones, las cuales son generadas principalmente por la instrumentación. Gracias a la mitología celta, se puede definir a los seres elementales de acuerdo con los instrumentos con los que son afines cada uno: aire – instrumentos de viento madera, fuego – instrumentos de cuerda frotada, tierra – instrumentos de percusión, y agua – instrumentos contruidos con bambú. Es por ello que en base a estos instrumentos se compondrá el tema principal de la serie, presentado al inicio del cortometraje, y asimismo se creará un vínculo que relacione cada elemento con su familia de instrumentos (Figura 10).

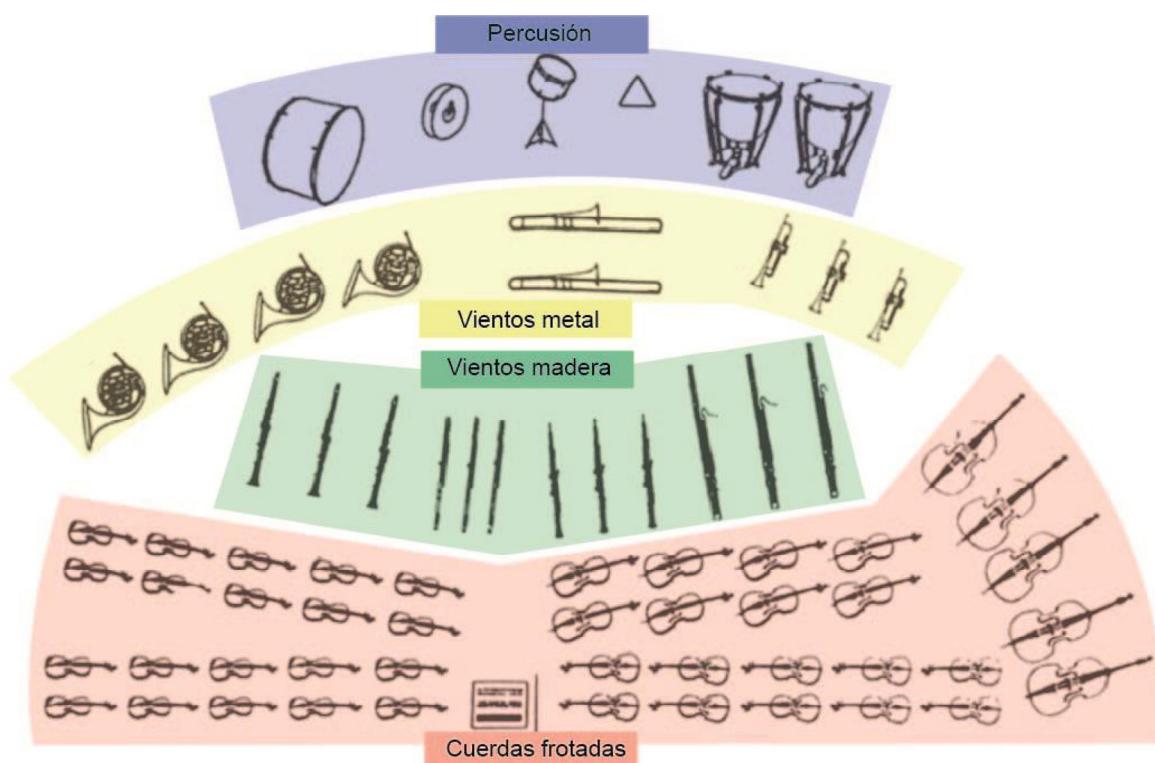


Figura 10. Familias de instrumentos. Adaptada de Blasco y Sanjosé, 1994.

Adicionalmente, hay dos temas más que personifican a la antagonista y a la ayudante (Tabla 1). Ambos temas, como sus personajes, se contraponen entre sí, siendo que el tema de Morta (la antagonista) representa la guerra y la destrucción, mientras que el arrullo de cuna (tema de la ayudante) transmite todo lo contrario, la paz. Estos temas ubican a la protagonista entre la perdición y la salvación, la primera situación la expone ante la muerte, y la segunda la acerca a su objetivo, encontrar a su madre.

Tabla 1

Personificación a través de la música en Árbol (Rosero y Santos, 2021)

Personaje	Carácter del tema	Personificación musical
Seres elementales (Secundarios)	<i>Tema inicial:</i> Misterioso, épico, aventurero y fantástico	Instrumentación: Cuerdas frotadas (fuego), vientos madera (aire), percusión membranófono (tierra), copa de agua (agua). Modo: Mayor Tempo: <i>Allegretto</i> (algo rápido) Forma: Instrumental
Morta (Antagonista)	<i>Tema de Morta:</i> Conflictivo/ lúgubre/ bélico	Instrumentación: Contrabajo, vientos madera Modo: Menor Tempo: <i>Moderato</i> (moderado) Forma: Instrumental
Lily (Ayudante)	<i>Arrullo de cuna:</i> Dulce y tranquilo	Instrumentación: <i>Voz a capella</i> – (instrumentos) Modo: Mayor Tempo: <i>Largo</i> (lento) Forma: Vocal e instrumental

El tema inicial del cortometraje se presenta durante una narración que introduce el mundo fantástico de la historia. Como se indica en la tabla anterior, este es un tema puramente instrumental para no irrumpir con la voz narradora. Los instrumentos que se utilizan representan a los seres elementales, por ser

ellos la parte fundamental que construye este universo fantástico. Es por ello por lo que el tambor realiza la base rítmica en honor a los elementales de tierra, el acompañamiento armónico está dado por una copa con agua, por los seres de dicho elemento; la melodía principal está dada por una flauta, por los espíritus del aire, y los violines en *pizzicato* hacen la segunda voz. La obra está en una tonalidad mayor con una pequeña parte en tonalidad menor, cuando Morta es presentada y su *tempo* varía, empezando por un *tempo* lento (*Largo*) hasta llegar a un *Allegretto* (algo rápido), conforme avanza la narración.

El tema de Morta denota misterio y tensión, así como peligro y tristeza por lo que será en modo menor y a un *tempo Moderatto*. La principal instrumentación que se utiliza es el contrabajo que, con sus sonidos graves, logra construir una atmósfera más oscura. También se utilizan instrumentos de viento madera que hacen un acompañamiento ligero y un poco rápido para producir la tensión, estos instrumentos de viento son escogidos para denotar la naturaleza de Morta que es un elemental de aire, por lo que aquí se hace uso de la personificación mediante la instrumentación.

Por último, el arrullo de cuna se presenta en una tonalidad mayor y un *tempo Largo*, ambos utilizados para generar en el espectador calma y abrigo, este último propio del amor filial como en este caso lo es de una madre a su hija. El tema inicia con la voz de la madre *a capella* para ocasionar dulzura y asimismo para lograr un acercamiento con Lily por medio de su instrumento, la voz (en Figura 11 Parte A Primera estrofa). Tras una estrofa que se escucha lejana y dispersa, la voz de la protagonista se une al canto de su madre para representar la relación cercana que ambas tienen, visualizada en un *flashback*, concluyendo juntas la repetición de la primera estrofa de la canción (en Figura 11 Parte A, Primera estrofa bis). Seguido, la parte B de la canción se hace presente. Esta, es un puente interpretado por los instrumentos usados en el tema principal, donde un tambor marca el ritmo base del estilo folklórico de la música celta, los

instrumentos de cuerda frotada hacen la armonía y la melodía se alterna entre el violín y la flauta (en Figura 11 Parte B Instrumental). Retomando la primera parte, los instrumentos y las voces se unen para interpretar nuevamente las dos estrofas, pero esta vez más compacto y complejo a medida que sucede el clímax donde Violet cree encontrar a su madre (en Figura 11 Parte A' Primeros versos). Por último, las voces de la madre y la hija cantan *a capella* dulcemente los últimos versos del arrullo, mientras este va alargando su *tempo (ritardando)* hasta terminar, generando un último sentimiento en el espectador, la nostalgia (en Figura 11 Parte A' Últimos versos).



Figura 11. Forma musical de la canción de cuna.

Como se mencionó anteriormente, el universo de *Árbol* (Rosero y Santos, 2021), es un mundo ambiguo que referencia a tierras escocesas, pertenecientes al Reino Unido, durante la Primera Guerra Mundial. En este caso, la música y el arte son los principales elementos que permiten la ambientación de este universo mágico y antiguo porque pueden denotar rasgos culturales y temporales por sí mismos. Gracias a la instrumentación planteada con antelación y al estilo folklórico que tendrá la música, se podrá ubicar al espectador dentro del espacio deseado, mientras que el tiempo dramático será establecido por la sonoridad antigua provocada por la utilización de instrumentos sinfónicos netamente,

específicamente de madera, lo cual también generará un vínculo más estrecho con la naturaleza, un elemento sustancial de la serie.

Como se puede apreciar, toda la música se vale de los códigos mencionados en la sección anterior para diferentes propósitos. Los modos mayores y los *tempos* rápidos, los cuales el espectador asocia con felicidad y cosas buenas, son utilizados en el tema inicial que está estrechamente relacionado con los seres mágicos, la protagonista y el tono aventurero de la historia. Los modos menores con *tempos* lentos, vinculados con tristeza y el mal, son utilizados en el tema de la antagonista que representa el peligro. Por último, una fusión de los dos anteriores, un modo mayor con un *tempo* lento refiere a la calma, la esperanza y la pérdida, que es lo que se quiere lograr con el tema de la ayudante.

Asimismo, la música que ambienta el corto parte de la familiarización que se tiene con la cultura escocesa, gracias a la globalización y los medios de comunicación, específicamente los medios audiovisuales, como por ejemplo el cine. En este caso, el estilo folklórico es el que permite el reconocimiento de la cultura celta, y su sonoridad, el tiempo histórico, dando paso así a la correcta vinculación entre los códigos pre aprendidos y música en relación con la imagen.

3 CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

En conclusión, la música logra complementar a la imagen en el audiovisual gracias a la percepción y comprensión de determinados códigos que se generan desde pequeños, a partir de experiencias y la constante alimentación de información que proporcionan los medios de comunicación. Es así como las funciones estéticas de la música logran su cometido al enfrentarse a un espectador capaz de interpretar los elementos que contextualizan determinados universos.

A partir de la investigación realizada se comprueba que la comprensión de la percepción de estos códigos permite al compositor o compositora establecer pautas claras sobre las que debe basar su trabajo, con el fin de utilizar correctamente los elementos que le permitan construir una atmósfera concordante con el universo que se está plasmando y a su vez que sea entendible para el espectador. Es importante también que el compositor tome el papel de narrador para que su trabajo no solo se complemente con la historia, sino que pueda potenciarla. La música debe funcionar como un elemento narrativo y no meramente como un acompañante.

Es fundamental, a la hora de componer la banda sonora de una obra audiovisual, que se realice una investigación previa del universo bajo el que se construye la historia. El compositor debe conocer la época y el lugar donde se desarrolla la historia para realizar su trabajo y de esta manera lograr que la música y la imagen tengan coherencia entre sí. Para ello, el músico puede recurrir al estudio de la historia de la música o a la etnomusicología, de ser preciso.

En el caso de este estudio, la autora pudo evidenciar, gracias a la encuesta realizada a un grupo focal de su público objetivo, que los determinados códigos musicales expuestos antes, efectivamente son reconocidos desde niños y gracias a esta investigación se pudo componer la banda sonora del cortometraje *Árbol* (Rosero y Santos, 2021), guardando relación entre la historia, el universo y la música.

REFERENCIAS

- Anderson, D., Drumm, M. y Lasseter, J. (Productores). y Molina, A. y Unkrich, L. (Directores). (2018). *Coco*. [Película]. Estados Unidos: Pixar Animation Studios.
- Berger, A., Booker, B., Del Toro, G., Schulze, C. y Warner, A. (Productores). y Gutiérrez, J. (Directores). (2014). *The Book of Life*. [Película]. Estados Unidos: Paramount Pictures.
- Blasco, F. y Sanjosé, V. (1994). *Los instrumentos musicales*. Recuperado de: <https://books.google.com.ec/books?id=sMRWvy3qGIC&pg=PA115&dq=familias+de+instrumentos+musicales&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwjR-5vei8fpAhUHTN8KHRpfAv0Q6AEIJzAA#v=onepage&q&f=false>
- Cob, M. (Productora). y Osborne, M. y Wayne, J. (Directores). (2008). *Kung Fu Panda*. [Película]. Estados Unidos: DreamWorks Animation.
- Canal, M. (2004). La música se mueve. Vivamos la música, 3era edición. Madrid, España: Parramon Ediciones.
- De Rubertis, V. (1937). *Teoría Completa de la Música*. Buenos Aires, Argentina. Ricordi.
- Del Vecho, P. y Lasseter, J. (Productores). y Clements, R. y Musker, J. (Directores). (2009). *The Princess and the Frog*. [Película]. Estados Unidos: Walt Disney Pictures.
- Hayes, P. (Productor). Y McHale, P. (Creador). (2014). *Over the Garden Wall* [Miniserie]. Estados Unidos: Cartoon Network.
- Lasseter, J. y Sarafian, K. (Productores). y Andrews, M., Chapman, B., y Purcell, S. (Directores). (2012). *Brave*. [Película]. Estados Unidos: Disney Pixar.
- Mérega, H. (2006). La música. *La enciclopedia del estudiante*, 1era edición. Buenos Aires: Santillana.
- Ojeda, C. (1931). Penas más. Tomada de *Enciclopedia de la Música Ecuatoriana Tomo II*. Quito: CONMUSICA.
- Porta, A. (2017). La música y sus significados en los audiovisuales preferidos por los niños. *Comunicar: Revista Científica de Edocomunicación*, XXV (52), 83 - 92.

Real Academia Española. (2014). Diccionario de la lengua española (23ª edición). Recuperado de: <https://dle.rae.es/>

Román, A. (2008). *El lenguaje Musivisual. Semiótica y estética de la música cinematográfica*. [versión electrónica] Recuperado de <https://books.google.com.ec/books?id=HtE1qzCpRU4C&printsec=frontcover&dq=el+lenguaje+musivisual+semi%C3%B3tica+y+est%C3%A9tica+de+la+m%C3%BAstica+cinematogr%C3%A1fica+pdf&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwjbiKfK9dToAhVEPawKHUYCCx0Q6AEIJzAA#v=onepage&q&f=false>

Stanford, T. (2008). *La música: puntos de vista de un etnomusicólogo*. México D.F.: Universidad Anáhuac del Sur.

ANEXOS

GLOSARIO

A capella: Dicho de una composición musical cantada sin acompañamiento de instrumentos.

Acorde: Es la unión simultánea de tres o más sonidos diferentes.

Escala: Es la base de un sistema musical formada por una sucesión convencional de sonidos que suben o bajan.

Feérico: Pertenece o relativo a las hadas

Figuraciones: Son los signos que representan la duración de los sonidos.

Instrumentación: Arreglo de una composición musical para varios instrumentos.

Intervalo: Es la distancia que separa dos sonidos de diferente entonación.

Matices: Son los diferentes grados de intensidad que se imprimen a los sonidos.

Modo: Es la diferente manera de formar una escala.

Modulación: Es el pasaje de una tonalidad a otra.

Nota: Es el nombre del sonido.

Pizzicato: Dicho de un sonido: que se obtiene en los instrumentos de arco pellizcando las cuerdas con los dedos

Tempo: Velocidad con la que se debe ejecutar una obra.

Tonalidad: Es un conjunto de sonidos que están en íntima relación entre sí.

PANTALLA EN NEGRO:

Créditos inician mientras un paisaje sonoro anuncia el estallido de una guerra. Al terminar partículas flotan hacia arriba en la oscuridad.

V.O: Esta es la historia de una niña separada de su madre, culpa de un terrible desastre que azotó al mundo.

TRANSICIÓN A:

1 EXT. CORAZÓN DEL BOSQUE FEÉRICO- TARDE

Primera Pintura: Un bosque frondoso en donde seres mágicos habitan, se hallan felices en su alrededor lleno de naturaleza. Un pequeño duende aparece detrás de una piedra y una bella hada con vestimenta rosada vuela en el aire suavemente.

V.O: En la profundidad de un Reino Feérico...

2 INT. DOMINIO DE MORTA - TARDE

Segunda Pintura: El bosque se aleja y presenta el dominio de MORTA (40), una entidad de apariencia esquelética y pálida cubierta de ropajes negros y un aura oscura.

El lugar está rodeado de troncos con ramas desnudas sin señales de vida, rocas puntiagudas y telarañas, todo cubierto por niebla. Morta toca una violeta la cual muere, provocando en ella una euforia descontrolada. Los pétalos secos de la violeta caen.

V.O: ...habitaba una parca solitaria encargada de cortar el hilo de la vida, Morta se llamaba, y pronto aquel desastre haría resonar su nombre en todo el mundo, en todos los mundos.

3 EXT. CORAZÓN DEL BOSQUE FEÉRICO - TARDE

Tercera Pintura: Bosque moribundo vacío y oscuro, el duende se esconde en un hueco en la tierra y el hada vuela moribunda hasta caer, pierde su color. El bosque se aleja hasta una casa en el campo.

V.O: El creciente poder de Morta afectaría a los seres elementales, quienes se escondieron en sus reinos con la esperanza de recibir la ayuda de una humana, tal como la recibieron años atrás.

4 EXT. CASA/CAMPO - TARDE

Cuarta pintura: VIOLET (8) que utiliza un vestido de los años 20 y con un aire de campo, color lila, escapa por la parte trasera de una casa que destaca por sus texturas rústicas y consumidas por el tiempo, paredes de piedra y bordeada por pintorescas flores y musgo. Violet corre por el campo hacia el bosque.

INICIA TEMA PRINCIPAL MÚSICA

V.O: Mientras tanto nuestra niña, al no tener noticias de su madre, emprendió un viaje en su búsqueda confiando en encontrarla en aquel lugar donde fue feliz. MÚSICA SE INTENSIFICA

5 EXT. CAMPO - TARDE

Violet agitada se detiene frente a la entrada del bosque, de forma insegura lo observa detenidamente de arriba a abajo hasta que se topa en la tierra rastros de huellas y pisadas.

VIOLET
(esperanzada)
Mamá...

Violet observa la casa en el campo a lo lejos, agacha la cabeza y observa de nuevo las huellas. Se adentra en la búsqueda.

6 EXT. ENTRADA AL BOSQUE FEÉRICO - ATARDECER

Violet esperanzada sigue el rastro de las huellas en el bosque, su rostro muestra admiración al observar hacia arriba los enormes árboles de alrededor.

Mientras camina por el bosque lo mira con cierta extrañeza, aunque a la vez parece estar encantada

7 EXT. BOSQUE FEÉRICO - ATARDECER

Violet mira fijamente el rastro de huellas y lo sigue hasta que este desaparece. Al ya no ver más huellas, Violet levanta la vista y mira que los árboles en este sector están más secos. Violet mira hacia todas direcciones, perdida, se agacha y tantea la tierra en busca de más huellas pero no encuentra nada. Rendida y asustada, se sienta en la tierra. Metros delante de ella, se irradia un destello de luz, Violet levanta la vista y va hacia él.

8 EXT. CORAZÓN DEL BOSQUE FEÉRICO - ANOCHECER

Violet se acerca cuidadosamente al destello de luz y, al percatarse de que se refleja en un libro, corre hacia él.

VIOLET
¡Nuestro libro!

Violet recoge el libro del suelo y lo abraza cariñosamente.

VIOLET
Mamá debió perderlo...

Violet hojea el libro, en este se ven ilustraciones dibujadas a mano con anotaciones sobre los seres del reino feérico. Violet se detiene en una página que muestra un hada muriendo y una flor creciendo.

Mientras tanto, una figura oscura la observa desde lejos. Violet, al ver la ilustración de la flor, retira la vista del libro y mira la misma bella flor a sus pies, una hoja se arrastra al lado del tallo de la flor. Violet se agacha para admirarla y encuentra un gorro viejo y desgastado entre la tierra.

Violet pasa las páginas hasta llegar a una ilustración de Morta. El ambiente se oscurece poco a poco y la figura se acerca. Violet siente un escalofrío, levanta la vista del libro y da la vuelta, es Morta frente a ella, la observa fijamente, apenas se mueve. Violet retrocede asustada hasta tropezar, el libro cae abierto en una página donde se muestra a su madre peleando contra Morta. Violet mira el libro, se sobresalta y regresa a ver a Morta quien se acerca lentamente a la niña.

VIOLET
(entrecortada)
Eh... e... ¡ú!

Violet con dificultad para respirar se levanta torpemente y corre entre los árboles, Morta permite que Violet huya, no sin antes acrecentar la oscuridad en el bosque. Violet mira a todos lados en busca de luz pero no la encuentra. Escucha una voz lejana pero no logra entenderla.

VOZ
(entrecortada)
Vamos... al bosque... Vio (se funde)

Violet, se muestra extrañada pero más calmada.

VIOLET

¿Acaso es?

La voz se aclara un poco, y Violet camina cuidadosa hacia varias direcciones que la acerquen a la voz que escucha, la oscuridad consume poco a poco la energía de Violet, se la nota cansada.

9 EXT. BOSQUE FEÉRICO - NOCHE

Anochece y la voz se escucha más cerca de Violet, suena más armoniosa, como si de una canción se tratara, Violet no sabe que camino tomar, esta confundida, cierra los ojos para concentrarse en la voz. Violet recuerda cuando su madre le cantaba una canción de cuna.

INICIO DE FLASHBACK

EXT. COLINA - DÍA

LILY (30) con un vestido de flores azul y blanco, sentada en una colina verde rodeada por árboles, carga a su hija Violet en sus piernas. Mientras acaricia su cabeza y la abraza, canta una canción de cuna.

LILY

(cantando a capella)

Ven al bosque Violet, un ser te
buscará y si tu quieres ir con él, la
luna te guiará...

FIN DE FLASHBACK

SUENA LA PARTE INSTRUMENTAL DE LA CANCIÓN.

Un destello de luz de luna se abre paso entre los árboles. La hoja que reposaba al lado de la flor, rosa el pie de Violet. Violet abre los ojos y da una bocanada de aire.

VIOLET

¿Mamá?

El viento azota fuertemente de manera que mueve los árboles y los arbustos, la hoja rueda por la tierra hacia una dirección.

VIOLET

¡Ya voy mami!

LA CANCIÓN SIGUE SONANDO, LA VOZ SE ESCUCHA MÁS CLARA Y VIOLET ACOMPAÑA EL CANTO.

10 EXT. COLINA - NOCHE

Violet corre y se abre paso entre los árboles, sale del bosque hasta llegar a la falda de la colina de su recuerdo. La hoja acompaña sus pasos. Violet, muy agitada, sube la colina mientras canta la canción. Violet, ya cansada, sube más lento la colina y tropieza, se levanta y sigue subiendo casi a rastras.

VIOLET
(agotada)
Ma... má...

Violet llega a la cima de la colina bajo la luz de la luna, respira con dificultad. La voz se desvanece de a poco. Violet, cansada y triste, cae sobre sus rodillas al lado de un pequeño tallo con hojas y se tambalea un poco hasta caer desmayada.

Antes de cerrar sus ojos, Violet logra divisar el tallo crecer como un bello árbol a su lado.

AUDIOS REFERENCIALES

<https://drive.google.com/drive/folders/1SvhCrJM9zXgA2ntBBJouMVoguXk3HfFM?usp=sharing>

ANÁLISIS DE BANDAS SONORAS

El presente cuestionario tiene como objetivo indagar la importancia de la interpretación de códigos musicales en bandas sonoras con relación a sus historias en las películas. Las respuestas serán utilizadas para el análisis de un trabajo de titulación.

AUDIO 1: ESCUCHE LA MÚSICA Y RESPONDA

1. ¿A qué época (año) y lugar cree que corresponde la música que escuchó?

2. ¿Por qué cree que la música corresponde a dicho época y lugar?

3. ¿Qué elementos de la música (instrumentos, género, velocidad/tempo, etc.) le ayudaron a determinar dicha época y lugar?

AUDIO 2: ESCUCHE LA MÚSICA Y RESPONDA

1. ¿A qué época (año) y lugar cree que corresponde la música que escuchó?

2. ¿Por qué cree que la música corresponde a dicho época y lugar?

3. ¿Qué elementos de la música (instrumentos, género, velocidad/tempo, etc.) le ayudaron a determinar dicha época y lugar?

VIDEO 1: MIRE EL VIDEO Y ESCUCHE LA MÚSICA CON ATENCIÓN

¿Cree que la música escuchada y la época y lugar de la imagen guardan relación entre ellas?

Sí

No

VIDEO 2: MIRE EL VIDEO Y ESCUCHE LA MÚSICA CON ATENCIÓN

¿Cree que la música escuchada y la época y lugar de la imagen guardan relación entre ellas?

Sí

No

Gracias por su colaboración

