

**MUSICA PARA CINE**  
**Composición y Producción de la Música Original para el Cortometraje Animado “El**  
**Mercader de Sueños”**

OSCAR JAVIER OLAYA MALDONADO

PONTIFICIA UNIVERSIDAD JAVERIANA

FACULTAD DE ARTES

DEPARTAMENTO DE MÚSICA

BOGOTÁ

JUNIO, 2009

**MUSICA PARA CINE**

**Composición y Producción de la Música Original para el Cortometraje Animado “El  
Mercader de Sueños”**

OSCAR JAVIER OLAYA MALDONADO

Informe de trabajo de grado bajo la  
modalidad de tesis

Asesor

RICHARD CORDOBA

Compositor

PONTIFICIA UNIVERSIDAD JAVERIANA

FACULTAD DE ARTES

DEPARTAMENTO DE MÚSICA

BOGOTÁ

JUNIO, 2009

## NOTA DE ACEPTACION

---

---

---

---

**Presidente del Jurado**

---

**Jurado**

---

**Jurado**

Bogotá, 12 de Junio de 2009

*A mis padres, María  
Eugenia Maldonado  
& Edilberto Olaya*

## AGRADECIMIENTOS

Quiero expresar mis mas sinceros agradecimientos a:

El compositor Richard Córdoba, asesor del proyecto, por su excelente orientación y conocimiento compartido.

Manuel Pérez, director del cortometraje, por su confianza y amabilidad.

Carolina Rocha, por su apoyo incondicional, paciencia y orientación en todas las etapas del proyecto.

A mis padres y hermana, por su compañía y consejo en cada momento.

Demás familia y amigos que de alguna u otra forma compartieron su conocimiento y experiencia para beneficiar el desarrollo este proyecto.

## INTRODUCCION

El cortometraje animado “El Mercader de Sueños”, fue creado por Manuel Pérez en el 2008; inicialmente el corto tenía música de Danny Elfman, pero no se descartaba la opción de contar con música original. Es así como “El Mercader de Sueños” por su excelente contenido se convierte en un reto cinematográfico muy interesante para la composición.

El proyecto tiene como finalidad la composición y producción de la música para este cortometraje, a partir de la identificación y el análisis de sus elementos dramáticos y técnicos, como punto de partida para conocer y poner en práctica las múltiples tareas que debe desarrollar un compositor cuando se enfrenta a una película. Para alcanzar el objetivo, se organizaron diferentes actividades que iban desde la primera reunión con el director hasta la sesión de dubbing donde se mezclaron audio y música.

# TABLA DE CONTENIDO

<b>INTRODUCCION .....</b>	<b>3</b>
TABLA DE CONTENIDO .....	4
2. JUSTIFICACIÓN .....	5
3. OBJETIVOS .....	6
3.1 OBJETIVO GENERAL.....	6
3.2 OBJETIVOS ESPECIFICOS.....	6
4. MARCO TEÓRICO.....	7
4.1 LA MUSICA DENTRO CINE.....	7
4.1.1 RESEÑA HISTORICA .....	7
4.1.2 FUNCIONES DE LA MÚSICA DENTRO DEL CONTEXTO CINEMATOGRAFICO .....	11
4.1.2.1 Por su comunicación.....	12
4.1.2.2 Por su origen:.....	12
4.1.2.3 Por su aplicación:.....	13
4.1.2.4 Por su actitud: .....	14
4.1.2.5 Por su vinculación:.....	14
4.1.3 ESTRUCTURA MUSICAL PARA UN FILME.....	15
4.2 MÚSICA PARA ANIMACIÓN .....	17
4.3 COMPOSICION Y PRODUCCION DE MUSICA PARA CINE.....	19
4.3.1 PRIMERA ETAPA.....	20
4.3.2 SEGUNDA ETAPA .....	22
4.3.3 TERCERA ETAPA.....	25
5. METODOLOGIA.....	28
5.1 ORIGEN DEL PROYECTO .....	28
5.2 IDENTIFICACIÓN Y ANÁLISIS DE LOS ELEMENTOS NARRATIVOS, DRAMÁTICOS Y TÉCNICOS.....	30
5.3 PRELIMINARES A LA COMPOSICIÓN.....	31
5.4 COMPOSICION.....	32
5.5 SINCRONIZACION DURANTE LA COMPOSICION.....	33
5.6 ORQUESTACIÓN.....	34
5.7 PARTITURAS.....	35
5.8 GRABACION Y PRODUCCION GENERAL.....	35
6. RESULTADOS .....	37
6.1 SESIÓN DE SPOTTING .....	37
6.2 ANALISIS DEL CORTO.....	41
6.3 ANALISIS TÉCNICO DEL CORTO.....	43
6.4 ELABORACION DEL PLAN COMPOSICIONAL.....	43
6.5 ANALISIS MUSICAL DE CADA CUE.....	47
7. CONCLUSIONES .....	53
8. BIBLIOGRAFIA .....	55
9. ANEXOS .....	58

## 2. JUSTIFICACIÓN

La música de cine no consiste solamente en la composición de música que se yuxtapone a una secuencia de imágenes; comprende el desarrollo de actividades que complementan la creación, desde la primera reunión con el director, hasta el estreno de la película; son tan importantes como la música misma. Por esta razón, el músico de cine debe documentarse adecuadamente sobre las diferentes etapas y metodologías utilizadas a la hora de componer para cine, pues como dice Conrado Xalabarder en el prólogo de su libro *Música de Cine Una ilusión óptica*, *“Un buen compositor de cine no es el que mejor música escribe, sino el que logra hacer mejor cine con ella”*.

El cortometraje *“El Mercader de Sueños”* requería la composición de música original para su distribución y participación en festivales nacionales e internacionales de cine, a los cuales ha sido invitado. Con este trabajo se pretende generar una propuesta musical que funcione técnica y dramáticamente dentro del contexto cinematográfico del corto, teniendo en cuenta los procesos que enmarcan la composición y producción de música para cine.

Con lo anterior, se espera que la información generada contribuya al aumento del conocimiento sobre formas para componer música de cine.



## **3. OBJETIVOS**

### **3.1 OBJETIVO GENERAL**

Componer y producir la música original para el cortometraje animado “*El mercader de sueños*”, dirigido por Manuel Pérez, aplicando los diferentes procesos que enmarcan una producción musical cinematográfica.

### **3.2 OBJETIVOS ESPECIFICOS**

- Identificar y analizar los elementos narrativos, dramáticos y técnicos del cortometraje, que permitan fijar parámetros para la composición.
- Elaborar un discurso musical coherente, que responda a las necesidades estilísticas y dramáticas del cortometraje.
- Realizar la producción general de la música compuesta.

## 4. MARCO TEÓRICO

### 4.1 LA MUSICA DENTRO CINE

#### 4.1.1 RESEÑA HISTORICA

Según datos históricos sobre los cuales se tiene registro, el cine empieza en París, el 28 de diciembre de 1895, cuando los hermanos Louis y Auguste Lumière (inventores del *Cinematógrafo*<sup>1</sup>) proyectaron sus primeras filmaciones al público. Durante la proyección, un músico interpretaba el piano, con el único propósito de animar la experiencia del público. Fue tal el éxito, que en menos de dos meses orquestas completas acompañaban las proyecciones en los teatros. Es por esto, que la música ha estado presente desde los orígenes del cine.

En sus primeros años, las películas eran presentadas en cafés y teatros; los propietarios de estos establecimientos solían contratar pianistas u orquestas que tocaban para amenizar las exhibiciones y apaciguar el ruido de las maquinas de proyección. En esos momentos, la música aún no tenía valor dramático.

Con el tiempo, la falta de actores, la corta duración de las películas, la posición fija de la cámara y la ausencia de montaje, causó monotonía y aburrimiento por parte de los espectadores. Fue entonces cuando Georges Méliès (creador de la productora *Star Films*), decide incluir historias ficticias y actuaciones teatrales

---

<sup>1</sup> Caja cuadrada de unos 20cm de largo por 12 de ancho, que funcionaba como cámara, copiadora óptica y proyector de imágenes en movimiento, a través de un rayo de luz. Fue inspirado por el Cinetoscopio de Thomas Alva Edison.

frente a la cámara. Y como dice el compositor de cine Richard Davis<sup>2</sup>, “a medida que la industria del cine crecía y se volvía mas sofisticada, la música en los teatros crecía también. (...)El intérprete o el director musical debía escoger varias piezas de la literatura existente y prepararlas para las proyecciones”.

Durante los años 20, cuando aún no era posible grabar sonido dentro de la película, surgen los primeros intentos por sincronizar audio con imagen; al primero de ellos se le llamó *Vitaphone*, el cual consistía en un sistema que sincronizaba la cámara de rodaje o el proyector, con un disco fonográfico separado. Sin embargo, la llegada de este sistema causó desacuerdo por parte de algunos músicos, pues se les reemplazó por un dispositivo mecánico. La primera película sonora que utilizó este método fue *Don Juan* (1925), de la Warner Brothers y dos años mas tarde, *The Jazz Singer*, la cual dio fin a la era del cine mudo y comenzó con lo que se conocería como cine sonoro; su éxito lo obtuvo gracias al significativo número de secuencias donde se sincronizaban música y diálogos. Hemos de saber que estas películas no eran dramáticas; “Ellas presentaban simplemente cantantes de ópera, trenes, u otros eventos mundanos que incluían sonido sincronizado”<sup>3</sup>. Este sistema perduró hasta 1930, cuando fue posible grabar el sonido directamente en una banda lateral dentro de la cinta, haciendo que la sincronización fuera mucho mas precisa. A esta banda que contenía el audio de la película, se le llamó Banda Sonora<sup>4</sup>.

Los avances tecnológicos lograron que, hacia 1931, la música pudiera grabarse por separado, es decir, en estudios, permitiendo a los directores manipularla e insertarla donde la película lo requería. Fue entonces cuando los realizadores empezaron a preguntarse si la música debía sonar todo el tiempo o si ésta, por el

---

<sup>2</sup> DAVIS, Richard. *Complete guide to film scoring*. Boston. Berklee Press, 1999. p.17. Traducción: Oscar Olaya

<sup>3</sup> Ibid. p. 26. Traducción: Oscar Olaya

<sup>4</sup> La BANDA SONORA no contiene únicamente la música; allí también están los diálogos y los efectos de sonido. Erróneamente le atribuimos este nombre a la composición musical de una película.

contrario, debía obedecer a hechos dramáticos que impulsaran su participación. Es tal vez aquí, donde se hace necesaria la participación de compositores expertos que lograran satisfacer el “apetito” musical de las películas, escribiendo música que pudiera sincronizarse dramáticamente.

Es en Estados Unidos donde la industria cinematográfica toma mayor fuerza. La apertura de estudios encargados de la producción de películas como MGM, Universal Studios y 20th Century-Fox, entre otros, genera un sinnúmero de oportunidades para directores, productores, guionistas, actores, compositores, etc., quienes llegaron a realizar mas de 500 películas por año en un periodo que se conoce como “*La era de Oro de Hollywood*”, que ocurrió entre 1930 y 1950. Cada estudio contaba con un departamento de música, en el cual trabajaban compositores, orquestadores, cantautores, pianistas de ensayo, directores musicales, músicos de orquesta, coreógrafos, copistas, editores y ejecutivos musicales.

De igual forma, podríamos decir, empieza un nuevo período para la música dentro del cine. La afluencia de compositores Europeos a Hollywood, cuya formación era, en su mayoría, de conservatorio, marcaría el estilo que tomaría la música para las películas en aquella época. Estos compositores estaban fuertemente influenciados por la música de Wagner, Brahms, Mahler, Verdi, Puccini y Strauss, por lo que provocó una tendencia hacia lo operático y sinfónico. La unión de música y drama adquirió mayor importancia, pues los compositores tomaron elementos de la ópera<sup>5</sup> que apoyaban los hechos dramáticos y aumentaban la emoción de las películas.

---

<sup>5</sup> Estos elementos eran, particularmente, el uso del Leitmotiv, la reducción de la textura orquestal cuando había diálogos, crescendos y acentos en puntos climáticos del drama y música constantemente (de comienzo a fin).

En la transformación de los años cincuenta, cuando el cine se volvía cada vez más maduro, los nuevos compositores buscaban con sus partituras la exploración de un sonido renovado, fuera de la figura orquestal y que de igual forma tuviera sentido dramático. Libres ahora de los estudios de producción, sus composiciones eran cada vez más experimentales, llegando a fusionar diferentes géneros, formas y estilos entre los que se resalta la música popular, el Jazz, el Rock, el lenguaje contemporáneo de la primera mitad siglo XX y la música sinfónica. De estas casi dos décadas de transformación es que figuras como Bernard Herrmann, Elmer Bernstein, Jerry Goldsmith, Henry Mancini, Nino Rota y Ennio Morricone, entre muchos otros, adquieren su más merecido lugar dentro de la historia de la música para cine, por sus excelentes aportes en la composición de una música que funcione cinematográficamente, pero que de igual forma, ésta pueda salir de una pantalla para convertirse en la atracción principal de una sala de concierto.

La crisis también tocó a Hollywood; con la llegada de la televisión, las personas ya no asistían a las salas de cine y por lo tanto la economía de la industria bajo enormemente. Además, los soldados sobrevivientes de la II guerra mundial, en época de la posguerra, llevaron a sus familias fuera de la ciudad, lejos de los teatros. Todo esto causó una disminución en la producción; de 500 películas producidas por año, Hollywood bajó hasta 120.

Después de años de incertidumbre, Hollywood volvió a tomar fuerza y los productores del cine norteamericano lograron llenar de nuevo los teatros. Llega el cine de fantasía y ciencia ficción y con él, un importante desarrollo de efectos especiales. Entonces, aparecen películas “fenómeno” como *Tiburón* (1975), *La guerra de las galaxias* (1976), *E.T* (1982), entre otras. Y es precisamente cuando un joven compositor debuta con una partitura que marca nuevamente la tendencia hacia el

sonido sinfónico y tradicional de la orquesta: es John Williams y su partitura para la película *Tiburón* (1975).

No muchos años después de este resurgir al sonido tradicional, lo electrónico también ya empieza a reclamar su papel dentro de la industria. Con la llegada del sintetizador y los computadores, compositores como Vangelis y Hans Zimmer producen música para cine 100% electrónica, claro, sin que esto se volviera la constante dentro de la industria musical cinematográfica, pues aun hoy, la mayoría de los compositores de Hollywood, prefiere utilizar grandes orquestas y coros, pero ya mezclados con sonidos electrónicos manipulables dentro un sintetizador o bien, con librerías de sonidos almacenadas en un computador.

#### **4.1.2 FUNCIONES DE LA MÚSICA DENTRO DEL CONTEXTO CINEMATográfico**

La música, como herramienta cinematográfica, tiene características propias que la diferencian de la música en general. Sus funciones están determinadas por la relación visual y/o dramática que se establece al insertarse dentro de una película. Solo por mencionar algunas, la música puede: unir pero también separar secuencias, ubicar histórica y geográficamente, representar un personaje o una emoción, evitar diálogos innecesarios, incluso puede llegar a salvar una película. Para entender mejor estas y otras funciones, el especialista en música de cine Conrado Xalabarder<sup>6</sup>, propone la siguiente clasificación de la música dentro del contexto cinematográfico:

---

<sup>6</sup> XALABARDER, Conrado. *Música de cine. Una Ilusión Óptica: Método de análisis y creación de bandas sonoras*. Barcelona: LibrosEnRed, 2006. p.37-64

- Por su comunicación: música necesaria y creativa
- Por su origen: música original, preexistente y adaptada
- Por su aplicación: música diegética e incidental
- Por su actitud: música empática y anempática
- Por su vinculación: música integrada

#### **4.1.2.1 Por su comunicación**

*Música necesaria:* aquella que de alguna manera se torna “obligatoria” para una escena, donde se busca dar una información precisa al público. Por lo general, es música que el espectador conoce y le resulta fácil asociar con un lugar, un evento o una acción, de forma inmediata. Por ejemplo, si en una escena vemos imágenes características de una ciudad y la música que acompaña es un tango, sabremos que se refiere a un lugar en Argentina.

*Música creativa:* es música opcional que el compositor puede aportar a una escena, sin que ésta la necesite obligatoriamente. Generalmente su comunicación con el espectador es mas de carácter emocional y no intelectual como en la *música necesaria*.

#### **4.1.2.2 Por su origen:**

*Música original:* es la que se escribe específicamente para un filme. El compositor siempre debe tener presente que la película es quien marca la pauta y por lo tanto, debe supeditarse a ella. Mas sin embargo, Hanns Eisler aclara que:

“(El compositor) *debe responder a las exigencias objetivas del plan dramático y musical sin tener en cuenta su propia necesidad de expresarse.*

*Puede realizar esto inteligentemente, pero sólo si sus propias posibilidades subjetivas, incluso su propia necesidad de expresión, son capaces de asumir estas exigencias y darles satisfacción: todo lo demás será puro oficio”.*<sup>7</sup>

*Música preexistente:* como su nombre lo indica, es música que ya existe y que fue hecha para otros fines no necesariamente cinematográficos; como por ejemplo la música erudita (música clásica). Su uso mas común es en películas que narran historias sobre músicos reconocidos, como decir Beethoven o Mozart, donde se utiliza su música como parte de la “banda sonora”.

*Música adaptada:* en algunos casos, el uso de *música preexistente* (dado que es inflexible e inmodulable), hace necesario que tenga que adaptarse, por lo tanto, la *música adaptada* es el resultado de ajustes que se hace a la *música preexistente*.

#### **4.1.2.3 Por su aplicación:**

*Música diegética:* es música que proviene de una fuente sonora presente en la escena: un radio, un cantante, un televisor, etc. La oyen tanto espectadores como personajes. Carece de potencial dramático. En algunos casos, el compositor agrega mas instrumentos de los que realmente puede producir la fuente sonora dentro de la imagen y es entonces cuando se crea lo que Conrado define como *Falsa diégesis*.

*Música incidental:* es lo contrario a la diegética. No proviene de una fuente presente en la imagen y por lo general, es “música de fondo” que acompaña las acciones. Solo los espectadores pueden oírla. Obedece a las necesidades de una escena: representa un personaje, genera emoción, resalta una acción, etc.

---

<sup>7</sup> ADORNO, Theodor y EISLER, Hanns. *El cine y la música*. 3ra Ed. Madrid: Fundamentos, 1981. p. 107



Una secuencia que empieza con *música diegética* puede luego convertirse en *música incidental*. En la película *El Señor de los anillos, el retorno del Rey*, de Peter Jackson (2003), hay una secuencia donde el rey de Gondor pide al hobbit Pippin cantar una canción para acompañar su cena (*música diegética*). Mientras tanto y afuera del castillo, Faramir, el hijo del rey, va en su caballo, acompañado de un escuadrón y decidido a atacar las tropas enemigas para mostrar valentía frente a su padre. Entre mas se aproxima, el enemigo se prepara y lanza un ataque con miles de flechas. Sin embargo, aun no sabemos si alguna flecha alcanzó a Faramir, y entonces se hace necesario generar mayor tensión hacia el espectador, que la canción, (aún sonando en off) por su poco potencial dramático, no puede lograr; Entonces, y de forma muy sutil, Howard Shore va introduciendo las cuerdas sobre la canción de Pippin y toma la batuta de la orquesta para generar el suspenso requerido, pero a partir de *música incidental*.

#### **4.1.2.4 Por su actitud:**

*Música empática*: es música que se adhiere directamente a la emoción sugerida por la escena: dolor, preocupación, emoción, etc., tal y como lo define Michel Chion<sup>8</sup> en su libro "La música en el cine".

*Música anempática*: el efecto contrario a la *empática*. Es música que no se adhiere a la escena y por lo tanto, causa un efecto emocional diferente. Como por ejemplo las escenas de terror que son acompañadas por instrumentos y melodías que generalmente se relacionan con niños.

#### **4.1.2.5 Por su vinculación:**

---

<sup>8</sup> CHION, Michel. *La música en el cine*. Barcelona. Paidós Iberica, 1997. p. 232

*Música integrada:* es música que “representa” algún objeto de la escena para luego no hacer necesaria su aparición en la pantalla, pero si su presencia. Por ejemplo, el reloj (objeto visual) se usa para señalar el paso del tiempo. Si en una escena se requiere centrar la atención en otros detalles, pero a su vez señalar el paso del tiempo, la música puede tomar el *tic-tac* del reloj, pero, claro está, musicalmente.

La música de una escena puede cumplir varias de estas funciones al mismo tiempo; es decir, puede ser *diegética*, pero a la vez ser *necesaria*; *original* pero *anempática*.

Las funciones de la música dentro del cine no son únicas ni permanentes. Están en constante evolución; dependen de factores como: la “visión musical” que pueda tener un director, los aportes del compositor, las nuevas técnicas y los nuevos géneros cinematográficos, nuevas tecnologías, etc. Por citar un ejemplo, si lo que vemos es un musical, sabremos que la música es el protagonista y por lo tanto su función principal es la de “actuar”.

Desde el punto de vista técnico del cine, la música también puede generar mejor fluidez en el cambio entre las escenas, utilizando leitmotives y transiciones o por medio de la continuidad de un tema entre dos secuencias.

### **4.1.3 ESTRUCTURA MUSICAL PARA UN FILME**

La música de una película, por lo general, está construida a partir de temas o fragmentos musicales que se comportan de acuerdo con los parámetros (narrativos, técnicos, dramáticos, etc) que determina el filme. Según su nivel de importancia, se organizan así:

- *Main titles* (tema inicial): Es la música que acompaña los créditos del comienzo. Puede presentar melodías que luego serán desarrolladas y definir estilísticamente la película. En algunos casos el tema inicial empieza sobre los títulos de las productoras.
- *Tema final*: Acompaña los créditos finales. Por la longitud de éstos, el compositor puede organizar una suite de algunos temas utilizados en la película y desarrollarlos libremente, pues ya no se tienen consideraciones dramáticas. En algunos casos, se recurre a canciones de artistas reconocidos con un fin meramente comercial.
- *Tema(s) central(es) y tema Principal*: Son los dos mas importantes dramáticamente. Los centrales resaltan algo importante: un personaje, una idea, un lugar, etc. Aquel tema central que se destaca sobre los demás se convierte en el tema principal. Así pues, este último es también central, pero su existencia está supeditada a la presencia de dos o mas temas centrales para poder sobresalir. Por lo tanto, si una película solo tiene un tema central, éste será igualmente el principal.
- *Temas secundarios*: Es música que se utiliza sobre todo para la ambientación o el acompañamiento. No tiene tanto potencial dramático como los centrales y el principal. Su construcción es sencilla y no pretende que el espectador la retenga.
- *Subtema*: Es la inserción de un fragmento o un tema (central o secundario) dentro de otro que es el dominante. Por lo tanto, el primero ya no funciona individualmente sino que se convierte en el subtema del segundo.
- *Leitmotif*: Son fragmentos musicales muy cortos con los que busca puntualizar, hacer referencias, facilitar el paso entre secuencias, entre muchos otros. Pueden presentarse independientemente o aparecer

insertados dentro de otros temas, dado que no son piezas musicales complejas sino pequeños motivos como: los acordes de una guitarra, tres notas en una flauta, un efecto sonoro de un instrumento, etc., lo cual facilita su manipulación y encajamiento sobre otros temas.

## 4.2 MÚSICA PARA ANIMACIÓN

El cine de animación es el que se realiza cuadro por cuadro, generando luego la sensación de movimiento por medio de aparatos especializados y/o computadores. Los elementos que se animan pueden ser: dibujos, marionetas, muñecos en plastilina, etc. Aunque se dice que la animación existe desde mucho antes que el cine mismo, es en este último donde logra desarrollarse y convertirse en un género. Aunque durante la época del cine mudo se realizaron cortometrajes y largometrajes animados, fue hasta la llegada del cine sonoro que la animación, como género cinematográfico, logró posicionarse dentro de la industria, gracias al infinito número de posibilidades que el sonido podía brindarle, pues por su naturaleza misma carecía de esta propiedad auditiva. Walt Disney fue quien sacó mejor provecho de esto; en su primera película de "Mickey Mouse", *Steamboat Willie*, 1928 (tal solo un año después de la llegada del cine sonoro), el compositor Carl Stalling, realizó una partitura donde la música se movía de acuerdo con las acciones que sucedían en la imagen, es decir, hacía una "mímica" del movimiento visual. A esta técnica se le atribuyó el nombre de *Mickey Mousing*, la cual que se convirtió en el común denominador para muchas producciones animadas como Tom y Jerry, Popeye y el Correcaminos, entre otras, y que aún hoy se utiliza.

La animación no solo se utiliza en el cine. Otros formatos como la televisión y la multimedia también recurren a esta.

Desde el punto de vista narrativo, existen hoy varios “subgéneros” dentro de la animación: hay historias que conservan el esquema del “Cartoon” clásico, otras que incluyen contenidos dramáticos sobre todo de héroes, algunas son comedias y otras musicales. Para cada uno de ellos, la música tiene una función específica:

Música del cartoon clásico: además de la técnica del *Mickey Mousing*, se acude al uso de melodías populares y clásicas que en algún momento de la acción, puedan resultar humorísticas. La sincronización es constante pues se debe prestar mayor atención a las acciones que requieren acentos musicales. Son ejemplos de este tipo de animación los Looney Toons y Tom & Jerry.

Dramas: La música de los dramas animados por lo general se escribe de la misma manera que una película con personajes reales; la función es más resaltar lo dramático que la acción misma, es decir, no se utiliza el *Mickey Mousing*. La estructura musical se determina de acuerdo con los parámetros trazados por el filme; el compositor puede crear temas centrales, un principal, secundarios, etc.

Comedias: En la comedia animada, la música puede presentarse de dos formas: divertida, jocosa, chistosa, pero también seria o neutra. En el primer caso, la música aumenta la emoción para tornar una escena mucho más divertida, pero en el segundo caso, al ser neutra, la emoción corre por cuenta de la acción que sucede en la imagen. Son ejemplos de este tipo de comedia animada *Los Simpsons de Matt Groening* y la serie animada para adultos *Padre de familia* creada por Seth MacFarlane en 1999.

Musicales: En un musical con personas reales, los actores deben cantar a lo largo del filme. Estas canciones se componen durante la preproducción de la

película, pues la actuación se determina a partir de las características que éstas tengan. Igual sucede con la animación; el compositor debe escribir las canciones con base en el guión y luego ser aprobadas por el director para su posterior grabación. Una vez terminada, los animadores trabajan sobre la canción sincronizando los movimientos y el canto de los personajes. En una película animada donde hay música casi todo el tiempo, es importante que el compositor conecte adecuadamente la canción (*Música diegética*), con la música incidental que puede continuar en la siguiente escena; para esto se recomienda que exista alguna relación entre la tonalidad final de la canción y la inicial de la música incidental. Los mejores ejemplos de este caso, pueden verse en la gran mayoría de películas animadas de Disney, como *Tarzan*, *Pocahontas*, *Mulan*, *El rey León*, entre otros.

#### **4.3 COMPOSICION Y PRODUCCION DE MUSICA PARA CINE**

Al realizar una película, todas sus actividades se organizan en tres grandes etapas: preproducción, producción y postproducción. La música ya finalizada y grabada debe estar lista en el proceso de postproducción pues es allí donde se sincroniza con la versión final de la película. Esto no quiere decir que el compositor se involucra únicamente al final de la producción, pues el momento en el que se debe componer esta supeditado a las características del filme; si es un musical o una película con partes de música diegética es necesario escribir antes del rodaje, es decir, durante la preproducción de la película; si es una película donde el director no busca sincronizar las acciones de la imagen con la música, sino que esta última tiene un papel mas conceptual, pues el compositor puede escribir durante la producción y basado en el guión literario; pero si por el contrario, se busca el mayor número de puntos de sincronización con acciones, intensiones y demás, lo

mejor es que el compositor reciba una copia de la película ya montada, es decir, editada y con la longitud definitiva, para que así su partitura pueda sincronizarse correctamente con los momentos que lo necesiten.

Componer la música de una película requiere de una serie de actividades que se desarrollan en orden cronológico y donde no solo participa el compositor, sino su equipo de trabajo también. Cabe aclarar que cada compositor es libre de realizar su trabajo con la metodología que considere mas efectiva, pues al final el objetivo es uno solo: dotar la película con la mejor música. Sin embargo, en cada etapa del proceso, existen unos pasos que se deben tener presente (suponiendo que se trata de una gran producción y con música para orquesta):

#### **4.3.1 PRIMERA ETAPA**

- **Reunión con realizadores:** Una vez el compositor ha sido invitado a un nuevo proyecto se reúne con el director y productor para hablar de la película y de sus necesidades musicales. Por lo general, antes de esta reunión el compositor ya ha leído el guión y por lo tanto tiene una idea general del filme. Si es una película que ya está montada, el director entrega una copia al compositor para que la vea y se familiarice. En algunos casos, participan también en esta reunión el productor ejecutivo, el editor y el supervisor musical.
- **Spotting Session:** Es la reunión donde director, productor, editor musical y compositor determinan las entradas y salidas de cada Cue<sup>9</sup>, así como su características sonoras y la relación que debe mantener con el drama.

---

<sup>9</sup> A cada pieza de música que se inserta en la película se le llama *Cue*.

Durante la sesión, el editor musical realiza las Music Spotting Notes<sup>10</sup> con las que luego prepara los Timing notes<sup>11</sup> que sirven al compositor para sincronizar.

- **Cuestionamientos y Conceptualización:** Con el fin de lograr una música unificada y sobretodo justificada, es necesario que el compositor se haga planteamientos como: ¿Qué tipo de música requiere la película?, ¿Qué personajes, acciones u objetos necesitan música?, ¿Qué función tiene cada cue: Diegético, necesario, incidental, empático, etc.?, ¿Cuál es la instrumentación adecuada?, ¿Cuántos puntos de sincronización hay?, ¿Cuál es el ritmo y tiempo de las imágenes? ¿Cómo distribuir adecuadamente la música, cuantos temas centrales y secundarios?. Al dar respuesta a estos y muchos otros cuestionamientos, el compositor podrá determinar los parámetros de su composición y por ende generar un concepto unificado para su partitura.
- **Presupuesto y horarios:** El tema económico es tan importante como cualquier otro. Por eso una vez terminada la sesión de spotting y teniendo claro qué se va a hacer, el compositor debe definir un presupuesto para su producción, pues cada decisión que se tome tiene un costo: la cantidad de músicos a contratar, la duración total de música, las horas de estudio, etc. Es igualmente importante, definir un cronograma de trabajo donde se determinen los tiempos requeridos para cada actividad, pues por lo general no se dispone de mucho tiempo para realizar la música.

---

<sup>10</sup> Es una descripción general de cada cue con las respectivas instrucciones del director.

<sup>11</sup> También conocido como *Cue Sheet*, es una descripción detallada de las escenas donde hay música, incluyendo tiempos, descripciones de la acción, hits, diálogos, cortes y movimientos de cámara.



### 4.3.2 SEGUNDA ETAPA

- **La composición:** Es la única actividad que realiza el compositor en solitario. Richard Davis<sup>12</sup> enmarca dos formas diferentes de trabajar durante la composición: el método tradicional y el no tradicional. En el primero, el compositor escribe la música con papel y lápiz y luego envía sus sketches<sup>13</sup> al orquestador. En el no tradicional, la composición se realiza con secuenciadores e instrumentos MIDI para generar secuencias que luego serán enviadas al orquestador. Dependiendo del proyecto el compositor puede utilizar los dos métodos al mismo tiempo. Una vez determinada la forma de trabajar, el compositor define por cual cue comenzar, no tiene que ser necesariamente el primero, pues lo mejor es hallar el carácter de cada pieza, para luego enmarcarla dentro de la estructura musical y así desarrollar la función específica para la cual fue hecha. Después de esto, el compositor debe sincronizar su música, a partir de varios recursos como el cambio de métricas, cambios de tempo, desarrollos motivicos, etc., pues éstos deben ser lo suficientemente claros para no tener problemas a la hora de grabar.
- **Sincronización:** Existen varios métodos para ajustar una partitura y generar la sensación de sincronización entre música e imagen; el compositor es libre de escoger cuál o cuáles de estos procedimientos utilizar al momento de componer. En primer lugar se debe mirar la escena varias veces para poder determinar un tempo y evaluar todas las formas posibles de llegar a los puntos de sincronización (Sync Points). Luego, con la ayuda de las notas de Spotting, definir las cualidades propias de la música en esos puntos y la función (dramática, técnica o psicológica) que se debe lograr. Es importante

---

<sup>12</sup> DAVIS, Op.cit., p.84

<sup>13</sup> Son partituras en borrador que funcionan como guía, pero contienen toda la información requerida.

que el cue no pierda sentido cuando llega a un Sync Point, es decir, que no suene como un “parcheado” de la imagen, sino que por el contrario resulte lógico y sea justificado.

La sincronización está presente en dos momentos del proceso: al componer y al grabar. En el primero, el compositor no tiene muchas opciones; existe una ecuación donde una vez se ha determinado el *tempo* (Bpm) del *cue*, se busca el beat sobre el cual sucede la sincronización (Beat Sync). La ecuación es:

$$\text{Beat Sync} = \frac{Tf \times Bpm}{60 \times Fr} + 1$$

Donde,

***Tf (Total Frame)***: es el numero de cuadros que hay en un cue; por ejemplo, si en una película a 30 cuadros la música entra en 00:07:15.13 y sale en 00:07:15.26, el Tf será de 13

***Bpm (Beats por minuto)***: el tempo del cue.

**60**: Los pulsos por minuto.

**Fr (Frames)**: los cuadros por segundo de la película.

**1**: este valor se suma, pues los frames no se cuentan desde 01 sino desde 00, por lo que es necesario agregar un valor.

Esta ecuación puede ser útil en proyectos de animación que tengan puntos de sincronización constantes y que requieran del *Mickey mousing*. Sin embargo, algunos compositores la usan para otras películas, en escenas donde la sincronización debe ser muy precisa. Por el otro lado, están quienes no recurren a formulas específicas, sino que confían mas en “el ojo” y en la elasticidad de su música para ajustarse, por lo general, son compositores que escriben secuenciando sus ideas de tal forma que pueden

generar un click del metrónomo y ajustarlo según los puntos de sincronización.

El segundo momento, es sobre la sincronización a la hora de grabar. Antes de la sesión, el compositor o el editor musical generan un click que se conoce como click track (ver mas adelante), el cual sirve como referencia. El primer método de sincronización (tal vez el mas utilizado) se conoce como Punch y Streamer; consiste en colocar un punto blanco (punch) sobre el cuadro donde sucede la acción<sup>14</sup>; como es necesario preparar la llegada al punto de sincronización, es decir, dar un tiempo a las músicos para tocar el "hit", algunos segundos antes se trazan líneas verticales sobre los cuadros previos al punch, de tal forma que éstos se ven como una línea vertical que corre de izquierda a derecha hasta llegar al punto blanco; estas líneas son los *streamers*. Otro método es con un cronómetro frente al director, en donde solo se debe saber cuando entra y sale la música. En algunos casos, sobre todo con los *cue* de corta duración, no es necesario ninguna referencia de sincronización.

- **Mock-up:** Son maquetas que realiza el compositor con sonidos virtuales, los cuales simulan a los instrumentos reales, con el fin de dar una idea al director. Entre mas reales sean los sonidos, mas fácil le quedará al director entender la composición, pues por lo general éstos no son conocedores a fondo de la música, por lo tanto, un buen mock-up facilita la comunicación entre director y compositor. En algunos casos, sobretodo los relacionados con presupuesto, la música de una película puede realizarse 100% con sonidos virtuales, siempre y cuando estos sean de gran fidelidad.

---

<sup>14</sup> Anteriormente, era necesario hacer un hueco en la cinta para que cuando el proyector pasara sobre él, se viera un punto blanco en la pantalla.

- **Click Track:** Consiste en un “track” adicional que se escribe en la partitura para señalar los diferentes puntos de sincronización a tener en cuenta durante la sesión de grabación. La información que contiene cada punto es el código de tiempo, expresado como Hora: Min: Seg.frames, una descripción breve de la acción y el beat sobre el cual sucede la sincronización. Finalmente, se genera un audio del click track para utilizarlo como referencia durante la grabación.
- **Orquestación:** Una vez el compositor ha terminado y el director de la película ha aprobado la música, el orquestador<sup>15</sup> toma los sketches y/o los mock-ups de cada Cue, para orquestarlos adecuadamente, según el ensamble sugerido por el compositor. Por lo general, los compositores son buenos orquestadores pero por cuestiones de tiempo no realizan esta tarea. Sin embargo, compositores como Ennio Morricone prefieren hacer sus propias orquestaciones. Es importante que el compositor trabaje de la mano con el orquestador, pues en ocasiones, este último requiere explicaciones desde el punto de vista temático y dramático de la música para disponer adecuadamente la orquesta y lograr el efecto sonoro requerido.

### 4.3.3 TERCERA ETAPA

- **Copista y preparación de la música:** El copista se encarga de tomar las partituras definitivas, es decir, las que el orquestador realiza al terminar su proceso, para editarlas en un software especializado en partituras, como

---

<sup>15</sup> Es un conocedor a fondo de los instrumentos de la orquesta, las posibilidades que cada uno brinda, sus formas de ejecución y todas las combinaciones posibles entre ellos. Además, utiliza técnicas que permiten dar un color específico a la orquesta, de acuerdo con el tipo de música.

por ejemplo, Finale o Sibelius, y así generar el score del director de la orquesta, como las partes de cada instrumento. Luego, éstas pasan a una oficina donde son revisadas para determinar si hubo errores en la edición para que no se presenten problemas al momento de ejecutarlas. Posteriormente, son entregadas al supervisor musical quien organiza todas las partituras que ya están listas para grabarse.

- *Antes y durante la grabación:* Para garantizar el éxito en la grabación y sobretodo el buen uso del tiempo en el estudio, cada miembro del equipo tiene tareas muy específicas para realizar antes, durante y después de la grabación. Antes de la grabación el editor musical debe preparar el audio de cada click track, así como los punches y streamers que garantizan la sincronización. Un encargado de la oficina de copiado, se cerciora que todos los músicos tengan en su atril las partituras correspondientes. Si en la composición se utilizaron sonidos electrónicos, como loops rítmicos o efectos, el compositor debe montarlos antes dentro de la sesión pues los instrumentos acústicos deben grabar sobre ellos. Finalmente, el compositor decide el orden de grabación bien sea por ensambles o por nivel de dificultad, no hay un orden determinado, pero debe planearse.

Durante la grabación, tanto editor musical como compositor (salvo que este último sea el mismo director de la orquesta) están en el control room, siguiendo “nota a nota” de la partitura revisando que todo esté saliendo bien. Si alguno de los cue es muy largo (mas de 4 minutos), el compositor puede buscar un “punto de corte” para grabarlo en dos partes y luego unirlos en postproducción. En la grabación también se encuentran el director de la película y el productor; puede suceder que uno de ellos pida al compositor re-escribir un fragmento a realizar un cambio a su partitura

en plena grabación. Es allí donde el compositor debe estar profesionalmente preparado para realizar cualquier cambio y con la mayor agilidad, pues el tiempo sigue y las horas de estudio valen. Si los ajustes llegan a ser muy grandes, es mejor que un copista esté presente allí, con su software para reimprimir las partes y evitar confusiones entre los músicos.

- *Posterior a la grabación:* La mezcla es el paso a seguir después de la grabación; algunos ingenieros de sonido, dada la presión de tiempo, van mezclando al tiempo con la grabación, y así los dos procesos (grabación y mezcla) terminan casi al tiempo. Cuando ésta ya se tiene lista, se lleva a la sala de montaje donde se realiza la sesión de Dubbing, la cual consiste en mezclar música, efectos de sonido y diálogos, siendo este último el de mayor prelación sobre los otros dos. En esta sesión participan el editor musical, quien va asignando las piezas de música para cada escena y ajustándolas técnica y/o dramáticamente. Siempre es bueno que el compositor participe en el Dubbing, pues allí el control de la música lo tiene el director de la película y puede darse el caso que transforme algún cue, bien sea porque lo recorta o incluso lo descarta en una escena.

## 5. METODOLOGIA

### 5.1 ORIGEN DEL PROYECTO

El cortometraje animado “El Mercader de Sueños”, fue creado por Manuel Pérez en el 2008. Lo escribió mientras escuchaba música de Danny Elfman<sup>16</sup>, la cual influyó notablemente en su creación; por este motivo, la utilizó como *temp track*<sup>17</sup> mientras lograba conseguir los derechos. Sin embargo, no descartaba la posibilidad de tener música original para su película.

En la búsqueda de un proyecto cinematográfico que reuniera las características necesarias para hacer una tesis sobre música de cine, el asesor de este proyecto, el compositor Richard Córdoba, sugirió mirar varios proyectos de la Universidad Politécnico Grancolombiano, en cuyo departamento de Medios Audiovisuales reposan algunos trabajos de los estudiantes, para seleccionar una película que permitiera desarrollar las múltiples actividades que rodean la composición y producción de música para un filme. Fue entonces cuando se realizó la visita a este departamento y se escogió “El Mercader de Sueños” por su excelente contenido: la forma como sucede la historia, los personajes, el género de la fantasía, la técnica, la

---

<sup>16</sup> Uno de los mas grandes de Hollywood; ha trabajado en la gran mayoría de películas del director Tim Burton, por lo que su música se caracteriza por ser oscura y con cierto toque de “horror”. Sin embargo, también se le reconoce por el sonido “gótico” que ha logrado darle a películas basadas en los comics, como *Batman* (1989) y *Spiderman* (2001).

<sup>17</sup> Es música preexistente (de otros filmes, de otros compositores, de otras épocas, etc) que el director inserta en la película como referencia de lo que él quisiera oír con la música original. Su existencia es ambigua: puede confundir, como puede ser una buena guía; así mismo hay directores que no les gusta limitar al compositor, como hay otros que tal vez sí.

longitud y por supuesto los *temp tracks* que tenía de referencia, pues dejaba notar los intereses musicales del director y de entrada, sería un reto interesante al tener a Elfman como guía.

Se contacta al director y se realiza la primera reunión donde, una vez expuestas las opiniones e ideas de cada uno, la propuesta es aceptada. Luego, se realiza la sesión de spotting (ver definición en el marco teórico) en donde, plano por plano, se determinaron las características de la música, sobre todo desde el punto de vista conceptual y de la instrumentación, guiados por lo que sugería la música de referencia. Finalmente, se determinan algunos puntos de sincronización pero como la película no tenía impreso el código de tiempo, sus valores se aproximaron.

Una vez se disponía de la copia de trabajo, la cual se solicitó en formato para Quick Time (.mov), con compresión a mpeg4 y en tamaño 640x480, se montó sobre el programa Adobe Premier CS4 y se imprimió el código de tiempo para no tener problemas al momento de sincronizar.

Habiendo ya seleccionado un trabajo cinematográfico para realizar, se estudian sus posibilidades y se escribe un anteproyecto, donde se planteaba realizar una investigación sobre el color y su relación con la música, con el fin de componer la música del corto a partir de este elemento visual. Sin embargo, al realizar la investigación nos damos cuenta que si determináramos todos los parámetros musicales a partir de una propiedad visual de la imagen, la música carecería de potencial dramático y se convertiría en algo técnico, por lo que dejaría de ser cinematográfica y por ende afectaría la película.

Dado que el propósito personal era hacer un trabajo que permitiera conocer un poco más sobre el mundo del cine, claro, desde la música, y no realizar una



experimentación audiovisual, se replanteó el proyecto descartando la idea de componer desde el color y mas bien escribiendo una música que naciera desde los elementos técnicos, dramáticos y narrativos que sugería la película.

## 5.2 IDENTIFICACIÓN Y ANÁLISIS DE LOS ELEMENTOS NARRATIVOS, DRAMÁTICOS Y TÉCNICOS

Antes de componer fue necesario ver el cortometraje varias veces para familiarizarse y conocerlo en varios aspectos. Al mismo tiempo, y a manera de ejercicio, se vio y analizó otras películas, para entender un poco mejor las funciones de la música e identificar posibles eventos que pudieran marcar una pauta en la composición musical. Fueron objeto de dicho análisis películas como: *El cadáver de la Novia* (Tim Burton, 2005), *El extraño mundo de Jack* (producida por Tim Burton en 1993), La trilogía del *Señor de los anillos* (Peter Jackson, 2001-2003), la trilogía de *Piratas del Caribe* (Walt Disney Pictures, 2003-2007), entre muchas otras.

Con una idea mas clara de las funciones de la música dentro del cine y las posibilidades que éste le brinda, se hizo una estructuración del cortometraje desde el punto de vista narrativo, logrando determinar 3 grandes partes así: La primera, donde un personaje sin identidad definida vive en un mundo de soledad y tristeza, esa es su REALIDAD. La segunda, llega la noche y con ella un mundo de magia donde el protagonista (Kevin, el mercader) trabaja en su fábrica para hacer los sueños realidad. Y la tercera, el nuevo amanecer, con una realidad transformada, la realidad de los sueños.

Ya establecida la estructura narrativa, se definen las características propias de cada parte en cuanto a sus potenciales dramáticos y las emociones que cada una de ellos

genera. Teniendo esto claro, la música puede conceptualizarse y por ende, ser apropiada para el filme.

Para tener un primer acercamiento hacia la parte técnica, se lee el guión técnico y se corrobora con el corto. Finalmente se hace un análisis de la estructura técnica en la película, haciendo particular énfasis en los planos, movimientos y angulaciones de la cámara, así como en la conexión y continuidad de las secuencias, las transiciones y los diálogos (narración en Off todo el tiempo). Desde el punto de vista de su construcción, se definen 3 partes: títulos iniciales, la historia y los créditos finales, los cuales se trabajaron de forma independiente.

### 5.3 PRELIMINARES A LA COMPOSICIÓN

En primer lugar, se escucharon músicas de otras películas con el fin de tener una retroalimentación que sirviera como referencia para componer en momentos específicos del drama<sup>18</sup>; así mismo se recurrió a algunas partituras cinematográficas para orquesta, como las de: Batman (Danny Elfman) Gladiator (Hans Zimmer), Superman (John Williams), Harry Potter (John Williams), Jurassic Park (John Williams) y Alatraste (Roque Baños), para estudiar sus orquestaciones, notación, armonías, melodías y ritmos.

Dado que el filme fue inspirado en música preexistente, estaba diseñado para que ésta participara de comienzo a fin, es decir, en toda la película. Según las consideraciones hechas en el análisis del corto, como las sugeridas por el director en la sesión de Spotting, se determina un número de *cues* para componer, los cuales debían mantener alguna relación entre sí, para que su conexión resultara

---

<sup>18</sup> La discografía escuchada, se encuentra citada en la bibliografía de este proyecto.

fluida y sonara como una sola pieza. Luego, se organizan las notas de Spotting y se realiza el Master Cue List con el fin de saber cuántas piezas era necesario componer y la longitud de cada una de ellas. Finalmente, se elaboran los *Timing Notes* de cada *cue* para efectos de sincronización.

Posteriormente, se organiza un plan composicional que incluía la elaboración de varios temas, motivos y transiciones con algunas instrumentaciones posibles, determinando sus funciones y el carácter de cada uno.

## 5.4 COMPOSICION

Teniendo en cuenta que el corto estaba dividido en 3 partes (Títulos iniciales, Historia y Créditos finales), se compone la música de cada uno por separado, empezando por la historia, pues es allí donde todos los materiales temáticos de la música se desarrollan y logran asociarse bien sea con un personaje, una acción o una emoción, cumpliendo así una función dramática dentro del filme. A continuación, se escribe la música de los títulos iniciales, en cuyo lugar la música cumple la función de presentar lo que se va a ver (es mas técnico que dramático), por lo que era necesario tomar ideas ya planteadas en la historia, para presentarlas a manera de introducción y que el espectador pudiera reconocerlas dentro de la película. Finalmente, se organiza la música de los créditos finales, tomando partes de las piezas ya compuestas pero realizando pequeñas variaciones sobre todo en las tonalidades y en la adición de otros instrumentos.

Toda la composición se realizó en piano y escribiendo las partituras a mano (ver anexo 5), siguiendo el método tradicional que propone Richard Davis. En un principio la música no se escribió pensando en su sincronización, pues se

consideró como prioritario definir el concepto y las funciones de cada *cue*. Una vez clarificados dichos elementos, cada pieza se ajustó para su correcta sincronización. Cada vez que un *cue* era finalizado, se grababa una maqueta en piano (ver disco anexo<sup>19</sup>) para revisar su carácter, la sincronización y su desarrollo.

De igual forma, se tomaron algunos elementos visuales (desde lo técnico) y dramáticos para reforzarlos con un instrumento, un motivo, una melodía o una modulación. Antes de definir un motivo, se miraban sus posibilidades a lo largo del filme para evaluar si era funcional o no.

Durante el proceso de composición no fue necesario recurrir a los *temp tracks*, pues desde el principio se tenía muy clara la idea general de la música.

## 5.5 SINCRONIZACION DURANTE LA COMPOSICION

Partiendo de la idea que la música era para animación, se evaluó su función en cuanto a la sincronización, pues dado que era un drama no iba a ser necesario el *Mickey mousing* todo el tiempo y sí mas bien se requería reforzar algunos hechos dramáticos y técnicos.

Con los *cue* ya definidos conceptualmente, se miran las escenas varias veces para determinar sus puntos de sincronización y se establece un metrónomo para cada una. De igual forma, se crea una sesión en Protools 7.4 con el video, en donde se ubican markers de referencia sobre cada punto de sincronización (ver anexo 4), para tener un mayor control sobre los beat donde la música debía hacer un hit.

---

<sup>19</sup> Este anexo es con el fin de mostrar parte del proceso. Las maquetas no deben mirarse a nivel de la interpretación ni de la grabación, solamente son referencias.

Interpretando cada cue en el piano contra la imagen, se establecen las secciones que requerían algún ajuste para sincronizar, los cuales, por lo general, eran mas de tipo métrico y de velocidad. En algunos casos se recurrió al uso de sonoridades pedal, para crear ambigüedad en la métrica y así poder conectar con un punto de sincronización o un nuevo cue. En otros casos no fue necesario ajustar, pues la música sincronizaba naturalmente.

## 5.6 ORQUESTACIÓN

Sobre las maquetas grabadas en piano y con algunas ideas orquestales que fueron surgiendo durante la composición, se toman todos los cue, previamente sincronizados, para mirar en macro su material musical y poder enriquecerlo con la orquestación. Según el carácter de cada pieza, se definen algunos ensambles de la orquesta, así como su textura y color. Por otro lado, se asocian algunos elementos y personajes con sonoridades concretas de algunos instrumentos para utilizarlos en los momentos donde fuera relevante.

Una vez determinados dichos parámetros, se toma cada cue por separado y se orquesta de tal forma que su conexión con los otros, no resultara abrupta sino coherente y fluida, por lo que fue necesario orquestarlos en orden, es decir, del primero (1M1<sup>20</sup>) al último (1M8). Se generan a mano unas nuevas partituras, pero ya escritas para orquesta y con algunas anotaciones de la sincronización.

Dado que el orquestador era el mismo compositor, no fue necesario realizar una labor de arreglos para la música, pues la idea ya se tenía muy clara.

---

<sup>20</sup> Es la forma de numerar los cue. La primera cifra es el número del Reel, la "M" significa música y la última, la posición del cue dentro del Reel. 1M8 significa el cue 8 del Reel 1. Dado que este proyecto fue animado por computador, no existía como tal un Reel, por lo que la primera cifra siempre se dejó en 1.

## 5.7 PARTITURAS

Al momento de terminar la orquestación, se inicia con el proceso de edición y copiado de cada partitura en el software Finale 2009. Los instrumentos transpositores se escriben en la afinación de concierto y posteriormente se transponen a su afinación original. Se generan los *scores* y se revisan cuidadosamente con las partituras originales, escritas a mano durante la orquestación. Adicionalmente, se incluyen los puntos de sincronización sobre una línea de click track, con descripciones de lo que sucede en la imagen (ver anexo 6).

## 5.8 GRABACION Y PRODUCCION GENERAL

La grabación se realizó con la librería virtual *Symphonic Instrument (MSi)* de la firma MOTU (los mismo creadores de Digital Performer), especializada en orquesta sinfónica y la cual brinda la posibilidad de grabar desde un instrumento solista hasta un Tutti orquestal. Sus sonidos son samplers de ejecuciones con músicos reales, donde también es posible emular la interpretación con herramientas de expresividad y realismo; adicionalmente, cuenta con voces y coros grabados en Moscú y Europa.

Antes de empezar la grabación, fue necesario crear 9 sesiones diferentes en Protools (una por cada cue), en las que previamente se marcaron los puntos de sincronización, se estableció un click track y se insertaron los cambios de métrica y de tempo requeridos. A continuación, se abrió un Instrument track dentro de cada sesión, para cargar el MSi y conectarle los canales MIDI necesarios para grabar cada instrumento. Cabe aclarar que nunca se utilizaron los ensambles que la librería traía de fabrica, por ejemplo la sección de cuerdas, la cual se grabó

instrumento por instrumento (Contrabajos, Cellos, Violas, Violines 2 y Violines 1) con el fin de tener control sobre cada uno de ellos y así poderlos ubicar dentro del espacio sonoro, por medio de paneo (hacia los lados) y volumen (hacia el fondo). Este mismo principio se utilizó con las demás familias de la orquesta. Una vez abarcado todo el espacio, se colocó la reverberación de una sala de concierto, donde se consideró que el tiempo de la reverb debía estar entre uno y medio y dos segundos.

Este tipo de grabación con instrumentos virtuales, toma muchísimo mas tiempo, pues para obtener mayor realismo, se debe generar absolutamente todo: el timbre, la interpretación, la expresividad, las dinámicas, la acústica del lugar, la ubicación espacial, el balance, etc.

Una vez terminada la grabación se generó el audio de cada canal MIDI para así poder hacer la mezcla. De igual forma, ésta se realizó tomando los cue por separado y estableciendo diferentes niveles para cada instrumento así como su lugar en el espacio (paneo y volumen). Luego, se crearon grupos de faders por familia de instrumentos para revisar su balance individual y con la orquesta. Finalmente, se hizo el bounce (extraer el audio final) de cada cue y se importó dentro de una nueva sesión en Protools, la cual tenía el video, el audio de la narración y los markers que indicaban la entrada y salida de cada pieza, así como sus puntos de sincronización. De esta sesión se extrae el audio final de toda la música ya sincronizada y se lleva al estudio de montaje donde se realiza la sesión de Dubbing para mezclarla con la narración e insertarla en la copia final de la película.

## 6. RESULTADOS

### 6.1 SESIÓN DE SPOTTING

Esta sesión se dividió en tres partes; en la primera, se proyectó el corto con el único propósito de verlo y entenderlo cinematográficamente. En la segunda, el director explicó escena por escena desde el punto de vista técnico y dramático, justificando cada evento que allí sucedía. En la tercera parte, ya con una idea general de la película, se habló todo lo relacionado con la música: su carácter, momentos de clímax, funciones, instrumentos, etc. A continuación, los apuntes tomados durante la sesión:

TIEMPO APROX.	SECUENCIA	DESCRIPCION
10"	INICIO Pantalla en Negro	La pantalla en Negro es intencional. <i>La música debe crear gran expectativa hacia algo grande, pero al final debe cambiar su carácter a algo mas bien "Triste", como solitario.</i>
46"	LA SOLEDAD(tristeza) Bosque en blanco y Negro. El exterior, Invierno	El blanco y negro significa lo bueno y lo malo. La lluvia y el frio Hojas cayendo por fuerza(gravedad) que las impulsa. <i>Se sugiere música con cuerdas como representando la soledad y la tristeza.</i>
50"	Interior, Casa (agua cayendo por la llave)	La soledad vista desde el interior. La caída del agua equivale a la caída de las hojas en el exterior; también es impulsada por una fuerza(gravedad)
1'00"	Personaje levantándose y bajando de la cama	La cama está arriba. Allí se SUEÑA. Abajo esta la REALIDAD. El personaje está bajando a la realidad. Se empieza a ver el violeta dentro de los tonos oscuros. Bajamos a la REALIDAD
1' 08"	Personaje bajando escaleras	Es un énfasis de lo que significa BAJAR a la realidad. Mantenemos la línea de la SOLEDAD (tristeza). Aun tonos Oscuros
1'14"	Plano de la bicicleta sobre la pared iluminada por una luz que entra.	Entrada de la luz sobre un Interior Oscuro. La bicicleta vista como medio de transporte del personaje para ir a buscar algo.
1'18"	Ext. Calle, Noche, lluvia y Árbol en el Horizonte	El árbol simboliza la vida. Este árbol tiene varias ramas que terminan en una luz. Significa los caminos que nos da la vida, algunos mas cerca, otros mas lejos.



TIEMPO APROX.	SECUENCIA	DESCRIPCION
		Movimiento de la evolución de la noche. Significa que el tiempo sigue, no para. Se pueden ver los colores de la noche. La media luna vista como un retazo colocado sobre el cielo. No es la luna de la "NASA". Vemos al personaje montando su bicicleta, dirigiéndose a algún lugar. <i>Se sugiere que la música dé una sensación leve de movimiento, pero sin que el tema de las cuerdas deje de sonar.</i>
1'23"	Ext. Bosque. Personaje en su bicicleta dentro del bosque	El bosque visto como un lugar para soñar. Donde puede estar lo bueno y lo malo. Al bosque entra una luz sutil, tal vez de la luna. Hay mas dimensión; se ve un horizonte mas claro. Además de la lluvia, hay algo de nieve. Ocurre un transición. Los colores aun proponen algo oscuro pero están iluminados por la luz que entra. Se ve mas Verde, un poco de azul y en la nieve se ve el violeta.
1'30"	Personaje pescando arropado por los arboles	El personaje esta pescando. Busca algo en lo profundo. La luz que atraviesa el bosque, lo ilumina. Se empiezan a ver mas colores: algo de rojo, verde y azul. Está ocurriendo un cambio de estación. El personaje está en su realidad, LA SOLEDAD. <i>Las hojas caen nuevamente pero se ven como danzando con la música.</i>
1'40"	Plano de la bicicleta sobre la pared iluminada por una luz que ahora SALE.	Esta imagen nos retrocede. Volvemos a BLANCO Y NEGRO. Volvemos al Interior. Seguimos en la soledad, la tristeza. Aun estamos ABAJO, estamos en la REALIDAD.
1'44"	Int. Alcoba, Noche Personaje sentado en la cama frente a su ventana.	El personaje fuma un cigarrillo y esta viendo pasar la vida. Su realidad (LA SOLEDAD) lo encierra. Por la ventana entra la luz azul de la noche; su vida en fría. El poster pegado en la pared, señala directamente al espectador, significa que ese PERSONAJE puede ser uno mismo. Por eso no se le dio una identidad. El cuarto aun esta oscuro, sin embargo, su lámpara con una luz amarilla que corta la oscuridad, muestra que aún hay una esperanza.
1'51"	Humano con mascara anti-gas sobre mapamundi y con un Target	Esta imagen significa que la realidad no solo puede ser de uno solo, puede verse involucrado todo el MUNDO. Seguimos en tonos oscuros. "Las noticias confirman el invierno". Se muestra otra realidad del mundo que no tiene que ver con violencia, pobreza, muerte, calentamiento global.....tiene que ver con un sentimiento. La SOLEDAD- La tristeza.
2'01"	Personaje dentro de un vendaval	Vendaval = Confusión Personaje= hojas del árbol Las hojas del árbol son impulsadas por el viento para moverse, es decir necesitan de una fuerza que las impulse. La analogía con la situación del personaje es que, el vendaval es quien lo impulsa para salir de esa Realidad. El personaje va a salir de lo que lo aqueja. Por eso, toma impulso y pisa el cigarrillo como un gesto de NO MAS ESTA REALIDAD.
Hasta aquí todo ocurrió ABAJO, después de bajar de la cama...en la REALIDAD		
2'10"	Personaje subiendo de nuevo a la cama	El personaje quiere SOÑAR. Salir de la realidad, entrar en la fantasía. Volver a subir.

TIEMPO APROX.	SECUENCIA	DESCRIPCION
2'15"	Int. Alcoba - noche personaje durmiendo	El personaje duerme y ya no lo despierta ni la luz del T.V. Esta dispuesto a SOÑAR. En este plano domina el azul de la noche. Puede interpretarse como que los SUEÑOS también son una REALIDAD, pues el personaje esta soñando en un espacio donde también esta su realidad. <i>Música para soñar</i> Al igual que en la secuencia donde el personaje ve pasar la vida sentado en la cama, pero la luz amarilla de la lámpara muestra esperanza, vemos en este plano que por la puerta, que esta medio abierta, entra una luz también amarilla mostrando que hay una salida, salida a cualquier realidad.
2'28"	Int. Alcoba-noche personaje hace un esfuerzo para liberar su SUEÑO	Aun con los colores de la noche( es decir, con los colores de la realidad), vemos al personaje hacer un esfuerzo enorme por dejar salir aquel SUEÑO, que lo liberara de su realidad. Este esfuerzo es como el gemir de una madre cuando da a luz su hijo.
2'33"	Personaje libera su SUEÑO	Vemos el SUEÑO con la forma de una luz que se libera y se dirige a un destino....
2'39"	PANTALLA EN NEGRO (intencional)	Esta pantalla en negro es intencional. Su objetivo es la expectativa....vamos a entrar en la fantasía, en el SUEÑO...en un mundo mágico. La música puede reforzar esta expectativa....esta entrada en el mundo de la fantasía. ( se sugiere utilizar un CORO)
2'43"	Ext. Ciudad, noche. Transcurre la noche	Vemos el movimiento de la Noche. (el tiempo no para). La luna es Real. Esta es la forma en que el autor muestra que los SUEÑOS, aunque ocurren en un mundo de fantasía, SON REALES. Ya no llueve, y los sueños se mueven a la hora de dormir. <i>La música nos muestra la noche y nos prepara para entrar aun lugar hermoso.</i>
2'48"	Ext. Bosque, noche Traveling por la entrada a la mansión	Nuevamente el bosque visto como ese lugar de los Sueños. Al fondo la entrada a un lugar mágico, desconocido, que se encuentra en lo alto (ARRIBA). Vemos ahora el color verde. <i>La música entra a la mansión (travelling)</i>
2'56"	Int. Mansión Noche. Kevin por las escaleras	Aparece por primera vez Kevin (el mercader de sueños). Se le ve subiendo las escaleras con una luz en su mano, necesita de ella para guiarse. Este lugar no tiene unas características específicas, es misterioso. Es simplemente un lugar dentro de la fantasía. Al fondo se ve un péndulo gigante que está girando. Significa que el tiempo sigue( No para)
3'07"	Ext. Mansión, Noche los sueños girando alrededor de la mansión. <b>CLIMAX</b> Int. Mansión. Travelling hacia Kevin que esta en el balcón llamando los sueños.	Plano mas Mágico....de fondo la luna y los sueños girando alrededor de la mansión. Evoca fantasía, magia. Hay colores mas vivos...los colores de la magia. <i>La música debe generar un movimiento (crescendo) hacia un clímax que ocurre cuando Kevin esta en el balcón con las manos abiertas, llamando los sueños ( Es un ser supremo)</i>
3'22"	Ext. Mansión- Noche Kevin recibiendo sueños	Momento íntimo como el de un hombre y una mujer o una madre y su hijo. <i>La música del clímax, debe convertirse súbitamente en este plano, con una música mas íntima, tierna.</i>

TIEMPO APROX.	SECUENCIA	DESCRIPCION
3'32"	Int. Fabrica	Se muestra la fábrica de los sueños. Vemos a Kevin haciendo un gran esfuerzo por mover la palanca, es tanto, que pierde los 2 brazos. Esto significa que está quien se sacrifica por realizar los SUEÑOS de otros.
3'47"	Ext. Mansión Amanecer. Sale el receptor de Sueños	Llega la Primavera, se ven ya unos rayos de Sol. Aparece el receptor de Sueños. Esto significa que todo llega al mismo lugar. Todos los Sueños se dirigen al mismo sitio.
4'03"	Int. Fabrica con iluminación contrastada.	Vemos el proceso por el cual pasan los sueños. Se puede ver a Kevin que pierde la cabeza por los Sueños y es capaz de perder hasta cualquier parte de su cuerpo por realizar los Sueños de otros. Es un ser supremo, no muere así pierda sus miembros.
4'33"	Int. Fabrica Industrialización de los Sueños	Se ve como se trata a los sueños dentro de la fábrica. Son lo mas importante para Kevin, por eso los mete en cajas acolchadas y los empaqa muy bien. <i>La música debe adquirir un ritmo en esta parte, como una caja musical.</i>
4'40"	Palanca moviéndose con la música	<i>En este plano la música debe seguir con el ritmo como si fuera movida por la palanca que se ve en el plano</i>
4'43"	Ext. Masión Amanecer Verde de la Primavera	Sobre el verde de una primavera, se anuncia la salida del cañón que envía los Sueños. Vemos que la luz entra por las montañas como una culebra. Se aprecia un horizonte.
5'00"	Ext. Mansión Día. Kevin Enviando los sueños	Sale el verano. Se ven los colores del Verano evocando vida...el amanecer..lo nuevo, el nuevo día. Kevin envía el Sueños. El cañón lo tumba...es un ser supremo pero hay algo mas supremo que él. El cañón esta en lo Alto (ARRIBA) donde se realizan los sueños.
5'15"	Ext. Ciudad Dia. Nace el Sol y la lluvia se va	Volvemos a la ciudad donde hay lluvia, frio. Los colores oscuros, de la antigua Realidad se van tras la llegada del amanecer, la lluvia se va...llegan ahora los colores de la nueva REALIDAD...la de los sueños. "Bombardear el mundo de Sueños para que haya un nuevo amanecer"
5'22"	Int. Alcoba Personaje Durmiendo	Todo transcurrió en una noche. En una noche mientras dormía.
5'32"	ROSTRO de Kevin	Se ve el rostro de Kevin quien descansa de día para recibir y trabajar los sueños de noche.
5'39	CREDITOS	En los créditos finales se combinan todos los colores. La fantasía, lo mágico, los sueños. Se combinan las estaciones. Hay estrellas, nieve, hojas de la primavera. <i>Se sugiere el uso de CORO y sincronizar el vuelo del sueño que atraviesa el plano</i>

En la sesión no se determinaron cuantas piezas iban a ser necesarias, porque la idea era que la música estuviera de comienzo a fin. Lo único que si se definió fue las funciones de la música en algunas escenas. Después de analizar el corto y

estudiar posibilidades con la música, se llega a la conclusión que deben componerse 9 temas los cuales debían estar relacionados entre sí, para que al unirlos sonara como una sola pieza. Con los apuntes tomados en la sesión, se organizan las Music Spotting Notes (ver anexo 1), las cuales definen la entrada y salida de cada pieza, su longitud y una pequeña descripción de lo que allí sucede. Luego, se hace el Master Cue List (ver anexo 2), donde se ordenan los cue según su aparición en el Reel y se les asigna un nombre para diferenciarlos; con esta lista, se sabía cuántos temas era necesario componer. Finalmente, se toma cada cue por separado y se hace una descripción detallada de la imagen que acompañan: planos, cortes, entrada y salida de la narración, fades, etc., haciendo particular énfasis en los puntos donde la música debía sincronizarse; esta información se organizó en los Timing Notes (ver anexo 3) o también conocidos como Cue Sheet.

## 6.2 ANALISIS DEL CORTO

*Sinopsis (Versión del Director):* Kevin, un joven soñador quien trabaja todas las noches en su fábrica al norte de la ciudad, recoge los sueños de las personas para seleccionarlos de las pesadillas y enviarlos a las estrellas, así estas deciden cual hacer realidad. Todo esto bajo el trato pactado con las estrellas que por cada sueño enviado le otorgan a Kevin un día de vida más, haciendo que su existencia dependa de quienes viven en la ciudad y sus sueños.

*Análisis Personal:* El Mercader de Sueños es una historia que nos adentra en un mundo de fantasía, lleno de magia, donde los sueños se hacen realidad gracias a la existencia y al trabajo que realiza Kevin (el mercader), quien está dispuesto a hacer lo que sea para que éstos se cumplan.

La historia nos muestra tres escenarios diferentes: el mundo real donde un hombre que no sale de su cotidianidad, es invadido por la tristeza, la soledad y el silencio. El mundo de la fantasía, donde los sueños pasan por un proceso de fabricación para poderse realizar. Y finalmente, el nuevo amanecer del mundo real, donde gracias a la labor del mercader los sueños ahora son una realidad.

A lo largo del corto se presentan una serie de analogías para enriquecer el drama pero desde la parte psicológica. En la primera escena vemos un bosque en blanco y negro (lo bueno y lo malo) donde las hojas de los árboles caen por una fuerza que las impulsa (la gravedad), aquí se muestra la soledad pero desde el exterior. En el plano siguiente, dentro de un cuarto solitario, una gota de agua cae del grifo en analogía con la caída de las hojas en el exterior y ahora nos muestra la soledad pero desde el interior. En el contexto del corto, la REALIDAD (del mundo) se representa por medio de la soledad, la tristeza, el silencio, los climas de invierno y los colores oscuros. Los impulsos que un ser humano puede tomar para romper con esa realidad, son presentados como aquellas fuerzas físicas que impulsan un objeto que por sí solo no puede moverse, como por ejemplo la gravedad y el viento para las hojas o la gota de agua. La cama es el lugar para soñar, arriba están los sueños (la fantasía) y abajo la realidad. Después de los dos planos mencionados anteriormente, un personaje sin identidad definida baja de la cama y sale en su bicicleta para adentrarse en el bosque, donde únicamente hay frío y silencio; está abajo, en su realidad. Cuando decide romper con esa realidad sube a su cama y libera el sueño para que ahora en el mundo de la fantasía, Kevin (el mercader), haga su trabajo. Una vez el sueño ha sido fabricado, el cañón estelar sale hacia la

parte más alta de la mansión, desde donde los sueños son enviados a las estrellas. Aquí una analogía mas con el lugar donde están los sueños: arriba!.

Desde el punto de vista de la continuidad, los tres escenarios de la historia se conectan entre si, a partir de transiciones. Del mundo real a la fantasía, la transición ocurre cuando el personaje es impulsado a salir de su realidad y duerme en su cama para libera el sueño. La transición final de vuelta al mundo real, pero ahora transformado gracias a la labor de Kevin, es con una escena del amanecer en la ciudad, donde el sol termina con el frio y la lluvia.

### **6.3 ANALISIS TÉCNICO DEL CORTO**

En este análisis se tuvo en cuenta los planos, los movimientos de cámara y los efectos visuales por cada secuencia. Los resultados pueden verse dentro de los Timing Notes (ver anexo 3).

### **6.4 ELABORACION DEL PLAN COMPOSICIONAL**

Antes de escribir la primera nota, fue necesario trazar un plan de composición que contemplaba la elaboración de 9 cues, los cuales tenían características específicas de acuerdo con la función para la cual iban a ser creados. Asignándoles la denominación alfanumérica de la música dentro del Reel (ej. 1M4) y un posible nombre, se definen algunos parámetros para cada cue:

1M1 Main Titles

*Duración:* 31 segundos

*Función:* Abrir la película

*Recomendaciones:*

- Exponer parte del material musical de la película.
- Debe sonar como algo grande. Un Tutti orquestal.
- Sincronizar los títulos.
- Finalizar reduciendo la textura y modulando para conectar con 1M2.

### 1M2 Mundo y Realidad

*Duración:* 1:27 min

*Función:* Música incidental

*Recomendaciones:*

- Escribir sobre todo para cuerdas y en tonalidad menor. Carácter triste.
- La música debe adquirir protagonismo en las secciones que no hay narración. Subir el nivel a partir de cambios en la textura. Sincronizar
- En 00:01:16.09 resaltar el “árbol de la vida” que se ve al fondo.
- En 00:01:46.27 la narración dice “¿Qué será de los sueños?”. Hacer un cambio sutil en la música para resaltar los sueños.

### 1M2A ¿Porqué Soñamos?

*Duración:* 29 segundos

*Función:* Transición

*Recomendaciones:*

- Modular o cambiar de modo a algo más mágico.
- Tan pronto la narración dice “... es darle trabajo al mercader”, evocar su presencia con los cuernos, como un ser supremo.

- Terminar con un pedal que permita superponer el inicio de 1M3

### 1M3 El destino de los Sueños

*Duración:* 25 segundos

*Función:* Música incidental

*Recomendaciones:*

- Inicia con un motivo para el vuelo del sueño que es liberado.
- Acompañar la llegada de la noche
- Ir haciendo un crescendo (dinámico o de textura) hasta que la narración termina en el travelling que entra a la mansión.
- Acompañar el travelling con un tutti parcial.
- Utilizar coros

### 1M4 El Mercader

*Duración:* 26 segundos

*Función:* Generar el Clímax

*Recomendaciones:*

- Comenzar con una especie de suspenso leve, pues vemos a Kevin pero no sabemos que va a hacer.
- Sincronizar el plano donde los sueños giran alrededor de la mansión. Utilizar Windchimes, coros, piano y glockenspiel.
- Generar poco a poco el clímax. Llegar a un Tutti.
- El clímax debe concluir súbitamente con el inicio de 1M5.

### 1M5 El Balcón

*Duración:* 11 segundos

*Función:* Contrastar con el clímax



*Recomendaciones:*

- Es un momento íntimo dramáticamente. Violines acompañando en el registro agudo.
- Sincronizar cuando Kevin suelta el sueño.

1M6 La Fábrica

*Duración:* 1:45 min

*Función:* Música incidental

*Recomendaciones:*

- Acompañar la fabricación de los sueños. Resaltar el receptor de sueños, la banda magnética, la caja donde se guardan los sueños y el cañón estelar.
- En 00:03:46.04 usar el motivo que acompaña el vuelo de los sueños (1M3).
- Cuando se ve la caja donde Kevin envuelve los sueños, escribir en  $\frac{3}{4}$  y con un ritmo constante. Como una especie de caja musical (usar la celesta).
- Para la salida del cañón estelar colorear la música con un coro, evocando su grandeza.
- Sincronizar el sueño con un Windchimes cuando vuela después de ser disparado.

1M7 Sueños hechos realidad

*Duración:* 25 segundos

*Función:* Transición

*Recomendaciones:*

- Reutilizar material de la transición anterior (1M2A) pero con un color diferente. Como algo nuevo, renovado.
- La transición ocurre con el amanecer en la ciudad.

- Con los cuernos hacer sentir la presencia de Kevin en el nuevo amanecer.
- Cuando se muestra el rostro de Kevin, embellecer con un windchimes.

### 1M8 Créditos Finales

*Duración:* 57 segundos

*Función:* Cerrar la película

*Recomendaciones:*

- Sincronizar la estrella que atraviesa el encuadre. Un glissando de arpa y un coro.

## 6.5 ANALISIS MUSICAL DE CADA CUE

Si bien este análisis se refiere a algunas propiedades naturales de la música como su armonía, ritmo, instrumentación y orquestación, no deja de lado la forma como se relaciona con el drama y los elementos visuales, pues tal y como se menciona en el marco teórico de este proyecto, la película es quien marca la pauta en la composición y por lo tanto la música debe supeditarse a ella.

*1M1 Main Titles:*

Es el tema de introducción a la película. No tiene función dramática pues aún no se está contado ningún hecho de la historia. Su función es técnica, pues refuerza la animación de los créditos iniciales.

Inicia con un crescendo en las cuerdas sobre la pantalla en negro para ir aumentando la expectativa, que nos conduce a la primera imagen donde vemos

unas neves blancas sobre el fondo negro. Allí, la orquesta inicia con el tema principal en un Tutti parcial. Luego, aparece el dibujo de un mago el cual es acentuado por la percusión en especial, el Gong. La aparición del título que lo acompaña es reforzada con un arpegio en el Glockenspiel. El siguiente título (“Politécnico Grancolombiano”) es igualmente sincronizado con la melodía del tema principal. Finalmente, la entrada del coro se hace para variar la textura y poder terminar el tema de tal forma que se pueda conectar con 1M2.

#### *1M2 Mundo y Realidad:*

Es el tema relacionado con la soledad y la tristeza. Está en tonalidad menor, pero en algunos momentos específicos del drama se recurre a sonoridades en mayor con fines meramente psicológicos; en la escena donde el personaje va en su bicicleta por la calle, vemos en el fondo un árbol con varias ramas; dentro del contexto, simboliza la vida y sus ramas son las posibilidades que nos da la vida. Musicalmente ocurren varias cosas allí: desde el punto de vista armónico es el punto de la modulación entre Fa menor y Si menor, por medio de un acorde de Sol Mayor. A nivel rítmico, escuchamos la subdivisión en corcheas que hace el Arpa que genera una sensación leve de movimiento. Desde la orquestación, la música toma un color diferente pues entra un coro que embellece la melodía y el Glockenspiel con golpes muy sencillos en tiempos de negra, da mayor brillo como iluminando las puntas de las ramas que se ven en la imagen.

Los puntos de sincronización dependen principalmente de la narración, en dos aspectos: técnico y dramático. En el primero, se usan cambios de textura y de dinámica para los momentos donde entra y sale la narración y la música debe pasar al primer plano. En el segundo, se realizan cambios en la armonía y en la

instrumentación sobre frases o palabras importantes que generan mayor emoción en el drama, por ejemplo, cuando la narración dice: “¿qué será de los sueños?”, la música que viene sonando en menor cambia a mayor e introduce la celesta como haciendo una pregunta. En el plano donde un hombre sale con una máscara antiguas, la narración esta hablando del frio, del viento y de la soledad, entonces la música se reduce a un instrumento solista (soledad) que es la flauta (el viento) acompañado por la celesta. En la escena siguiente el vendaval es visto como el impulso que toma el personaje para salir de la realidad y adentrarse en la fantasía de los sueños; en ese punto la música también toma un impulso para salirse de la sonoridad relacionada con la soledad y hacer una transición hacia la música de la fantasía.

#### *1M2A ¿Porqué soñamos?:*

Es la transición entre la música que representa la realidad y la que acompaña la fantasía. Inicia con un pedal en el registro agudo de las cuerdas y sin ningún instrumento que subdivida con el fin de generar ambigüedad métrica y así lograr que el cambio de velocidad entre los dos cue, no sea notorio. El Glockenspiel arrulla el sueño del personaje y adicionalmente realiza un cambio al modo Lidio. De la misma forma que en el caso anterior, se apoya la narración cuando ésta hace referencia al mercader: los cornos evocan su presencia y lo hacen sentir como un ser supremo. Termina igualmente con un pedal en las cuerdas, pues sobre él inicia 1M3.

#### *1M3 El destino de los sueños:*

Expone el motivo relacionado con los sueños: una figuración rítmica de tresillos, sobre el modo Lidio. Cuando la narración dice que la noche ha llegado, se hace una

leve cesura con el fin de acompañar la salida de la luna en el plano siguiente. Desde la orquestación se van agregando instrumentos para llegar a un Tutti parcial y acompañar el travelling que se dirige a la mansión nocturna.

#### *1M4 El Mercader:*

Inicia generando una especie de suspenso con las cuerdas y el Piano, pues aparece Kevin por primera vez y aún no sabemos qué va a hacer. En el plano siguiente vemos la mansión desde afuera y los sueños llegando a ella, evocan magia; se utiliza el Windchimes, el coro y el Glockenspiel como instrumentos para dar más color a la fantasía. Adicionalmente el resto de la orquesta toca el motivo de los sueños y empieza a generar un crescendo que luego nos lleva al clímax de toda la película. Concluye sobre el plano de la siguiente secuencia haciendo un súbito piano.

#### *1M5 El Balcón:*

Es un plano muy íntimo donde el mercader está con un sueño en sus manos. El sueño es representado por la celesta y la melodía en Lidio. Las cuerdas acompañan de fondo para dar un mayor color y enriquecer la parte visual del plano.

#### *1M6 La Fábrica:*

La música inicia con la misma melodía en los cuernos, cuando se evoca a Kevin en 1M2A, solo que ahora él está presente en la imagen y se le ve trabajando dentro de la fábrica. La orquesta acompaña esta melodía y prepara la salida del receptor de sueños. A medida que los sueños van volando hacia la fábrica, el motivo de tresillos en la celesta se presenta ahora en corcheas pero agrupadas como en un 3+3+2. Luego, este mismo motivo es interpretado por las maderas, mientras los

sueños reposan sobre una banda giratoria dentro de la fabrica; allí, la narración dice que los sueños son empacados en cajas muy suaves; en ese momento la música adquiere una dinámica mas piano y adicionalmente la celesta marca un  $\frac{3}{4}$  como si fuese una caja musical. El carácter de esta sección tiende a ser jocoso, claro, sin salirse del contexto, pues vemos a Kevin en la parte alta haciendo equilibrio para no caerse sobre la banda giratoria. Luego, el coro acompaña la salida del cañón estelar, desde el registro medio de los hombres hasta el registro agudo de las mujeres, pues desde el punto de vista de las analogías trazadas por el corto, la parte alta (a donde llega el cañón) es vista como el lugar de los sueños, así que la música resalta esta característica por medio de los registros; cuando el cañón llega arriba, las sopranos cantan en su registro agudo. Finalmente, el Windchimes traza la línea de vuelo que un sueño lanzado por el cañón hace al dirigirse a su destino final.

*1M7 Sueños hechos realidad:*

Tal y como lo propone el título, son los sueños dentro de la realidad, pero ahora una realidad transformada por la labor de Kevin. En este cue ocurre una superposición de melodías que representan la realidad, los sueños y a Kevin; en tonalidad mayor, suena la melodía de la realidad en las cuerdas, mientras los cornos evocan la presencia de Kevin; al mismo tiempo, la celesta interpreta el tema en Lidio que representa al sueño en las manos de Kevin (1M5). Luego, y a manera de cierre, la música prepara una cadencia autentica perfecta, sin que esta cierre del todo, pues aunque termina de contar la historia contrasta con la entrada de los créditos finales.

*1M8 Créditos finales:*

Es una pequeña suite de fragmentos utilizados a lo largo de la película, agregando instrumentos y ajustando sus tonalidades. Al ser animados, la música debe sincronizar lo que sea necesario. Inicia con un ostinato en corcheas de la celesta mientras el título se mueve lentamente; una vez éste se impulsa para dirigirse a la palabra “Sueños”, los pizzicatos en el contrabajo apoyan el punto donde ocurre el impulso. Luego, una estrella que atraviesa el encuadre (de abajo hacia arriba), es acompañada por un glissando en el arpa y dos acordes en el coro.

## 7. CONCLUSIONES

Una vez terminado el proceso, se hace una evaluación de sus resultados y se determinan algunas conclusiones a saber:

En primer lugar, quien escribe música para una película debe poder diferenciar entre lo que es escribir para concierto y escribir para cine, pues en este último, la música está supeditada a un factor visual y dramático que es impredecible al momento de determinar las características que va a tener la música. Así pues, un compositor debe saber las posibilidades que el cine le brinda y de igual forma debe tener control sobre sus ideas musicales, para que su partitura no solo se escuche, sino que también se vea.

La producción cinematográfica crece día tras día y requiere de un equipo de personas que desarrollen todas las tareas de forma efectiva y rápida. Es por esto que el compositor, como cualquier otro del equipo, por lo general no cuenta con todo el tiempo que se quisiera para escribir, orquestar, copiar, grabar y producir la música de una película, por lo que se hace necesaria la participación de otros profesionales en áreas específicas para garantizar el cumplimiento y la calidad de sus producciones. En este orden de ideas, es clave la organización de un cronograma de trabajo que permita desarrollar cada proceso en forma adecuada y práctica. Dado que el interés personal giraba en torno al conocimiento y la práctica de todas estas actividades, fue necesario realizarlas una por una, en un orden correspondiente, para conocerlas y así poder crear un esquema de trabajo para futuras producciones.

Como parte de la experiencia vivida, resalto el hecho de haber escrito todo a mano, pues se tiene mayor control sobre cada elemento de la música y las ideas no se



limitan a las posibilidades que puede brindar un software. Mas sin embargo, no quiere decir que éste no sea necesario, solo que en mi caso particular lo fue cuando se trato de editar las partituras.

Por otro lado, hoy en día la tecnología musical esta al servicio del cine también. Muchas producciones se han llegado a realizar 100% con dispositivos electrónicos y softwares avanzados, bien sea por un presupuesto ajustado o como experimentación para lograr un concepto determinado en una película.

Este proyecto es tan solo un primer paso hacia el gran mundo del cine, pues en la practica constante es que el compositor se hace mas efectivo y desarrolla mejor sus habilidades para siempre estar dispuesto al servicio del séptimo arte.

## 8. BIBLIOGRAFIA

### LIBROS

**ADLER, Samuel.** The Study of Orchestration. 2da Ed. New York: W.W Norton&Company,Inc, 1989. 640 p.

**ADORNO, Theodor y EISLER, Hans.** El cine y la música. 3ra Ed. Madrid: Fundamentos, 1981. 208 p. (Serie Cine).

**CHION, Michel.** La música en el cine. Barcelona: Paidós Iberica, 1997. 487 p. (Paidós comunicación. Cine ; 87)

**DAVIS, Richard.** Complete guide to film scoring. Boston: Berklee press, 1999. 378 p.

**EDICIONES RIALP S.A.** Diccionario del Cine. 2a Ed. Madrid, 1992. 904 p; ( Serie libros de cine Rialp)

**KARLIN, Fred y WRIGHT, Rayburn.** On the track: a guide to contemporary film scoring. 2da Ed. New York: Routledge, 2004. 560 p.

**NORTHAM, Mark y MILLER, Lisa.** Film and Television Composer's Resource Guide: The Complete Guide to Organizing and Building Your Business. Hal Leonard, 1998. 199 p.

**XALABARDER, Conrado.** Música de cine, una ilusión óptica: Método de análisis y creación de Bandas sonoras. Barcelona: LibrosEnRed, 2006. 157 p.

## INTERNET

El lenguaje cinematográfico. <http://www.xtec.es/~xripoll/lengua.htm>  
[Consultado: 04 feb. 09]

SHIPON, Jennifer. History of Music in Film: Analysis of How & Why Film Scores Enhance the Emotional Import of Films: Citizen Kane [Artículo de Internet]  
[http://www.associatedcontent.com/article/31632/history\\_of\\_music\\_in\\_film\\_analysis\\_of\\_pg2.html?cat=40](http://www.associatedcontent.com/article/31632/history_of_music_in_film_analysis_of_pg2.html?cat=40) [consultado: 28 abr. 09]

## DISCOGRAFIA

BAÑOS, Roque. Alatraste. Original Soundtrack from the Motion Picture. Meliam Music S.L., 2006

ELFMAN, Danny. Batman. Original Soundtrack from the Motion Picture. Warner Bros., 1989

ELFMAN, Danny. Corpse Bride. Original Soundtrack from the Motion Picture. Warner Bros., 2005

GREGSON-WILLIAMS, Harry. The Chronicles of Narnia: The Lion, The Witch and The Wardrobe. Original Soundtrack from the Motion Picture. Walt Disney Records, 2005

GREGSON-WILLIAMS, Harry. The Chronicles of Narnia: Prince Caspian. Original Soundtrack from the Motion Picture. Walt Disney Records, 2008

OTTMAN, John. Superman Returns. Original Soundtrack from the Motion Picture. Warner Bros., 2006

POWELL, John. X-Men: The Last Stand. Original Soundtrack from the Motion Picture, Varèse Sarabande, 2006

POWELL, John & ZIMMER, Hans. Kung Fu Panda. Original Soundtrack from the Motion Picture, Dreamworks, 2008

ZIMMER, Hans. The Da Vinci Code. Original Soundtrack from the Motion Picture. Universal, 2006