

MÚSICA Y CINE: MUSICALIZACIÓN DEL CORTOMETRAJE DONDE YASE LA OSCURIDAD

Juan Vaccari - Pablo Loudet
Universidad Nacional de La Plata. Facultad de Artes

Resumen

A partir del año 2019, los departamentos de Música y Artes Audiovisuales de la Facultad de Artes (FdA-UNLP) vienen llevando adelante un proyecto de producción en colaboración, mediante las cátedras de Música Incidental y Realización 4. La situación de pandemia que hemos padecido, paradójicamente afianzó los vínculos de aquel momento inicial.

El presente trabajo narra los distintos momentos de la elaboración de la música de un cortometraje producido durante 2021. En él, se relata cómo estudiantes músicos y cineastas comenzaron a vincularse y luego a trabajar juntos, tomando las decisiones necesarias para lograr un producto digno de exposición.

Mediante la difusión de estos procesos de trabajo, esperamos hacer un aporte como antecedente hacia una producción audiovisual integral, vinculada con nuestra identidad: universitaria, platense, nacional...

Palabras clave: cine, música, análisis, musicalización, realización

Texto

Datos del cortometraje

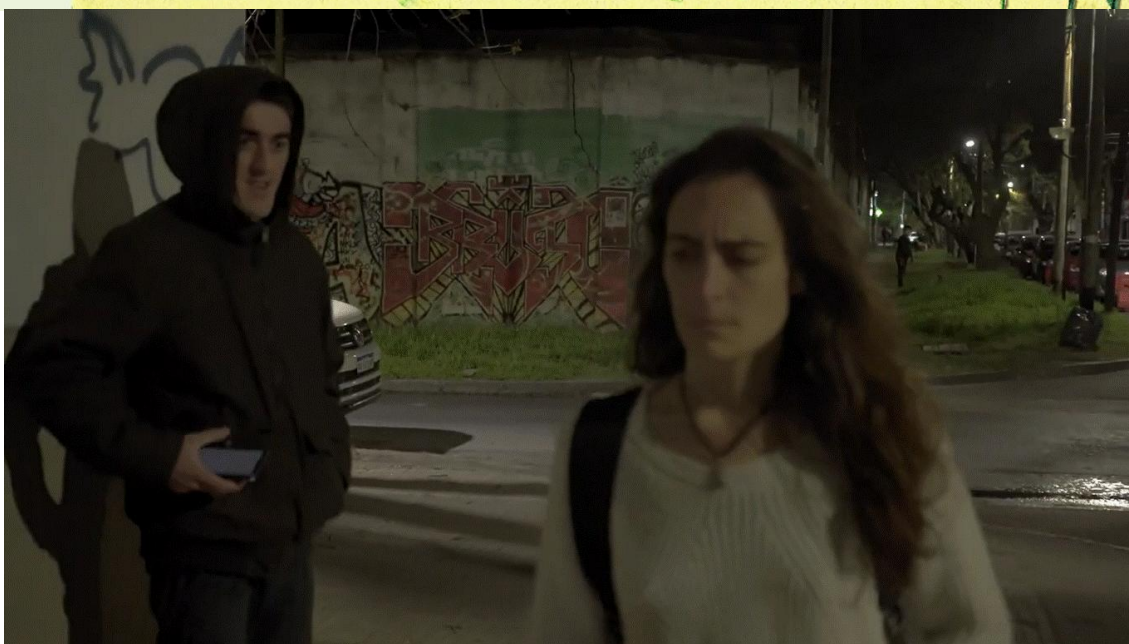
Título: Donde yace la oscuridad

Realizador: Joaquín Gori, Bárbara Angeloni

Actrices y actor: Sofía Hilen, Olivia Arroyo y Miguel Retamar

Música: Juan Vaccari, Lautaro Russell

Cátedras responsables (FdA-UNLP): Realización 4 (DAA) y Música Incidental (DM)



Descripción y análisis de la pieza audiovisual a musicalizar

Al recibir el material fílmico sobre el cual se realizaría el trabajo de musicalización, el primer objetivo fue hacer un análisis profundo sobre cómo estaba compuesto el mismo, recuperando tanto datos técnicos y estructurales (forma, escena, planos, colores, etc.), como elementos subjetivos que permitieran dilucidar qué era lo que se deseaba comunicar, y qué cosas podrían estar sucediendo sin que necesariamente sean expuestas visualmente (carácter, ritmo, direccionalidad, etc.). Con este fin, y para luego trabajar musicalmente cada sección, comenzamos por estructurar formalmente el corto según las características de cada “momento - escena” y las consecuencias que las mismas producían en la narración del discurso. Consideramos que cada una puede enmarcarse dentro de su propia locación “geográfica-temporal-psíquica”¹, la cual será comentada en la descripción de cada una.

Una vez realizada la división de momentos, nos encontramos el esquema formal siguiente:

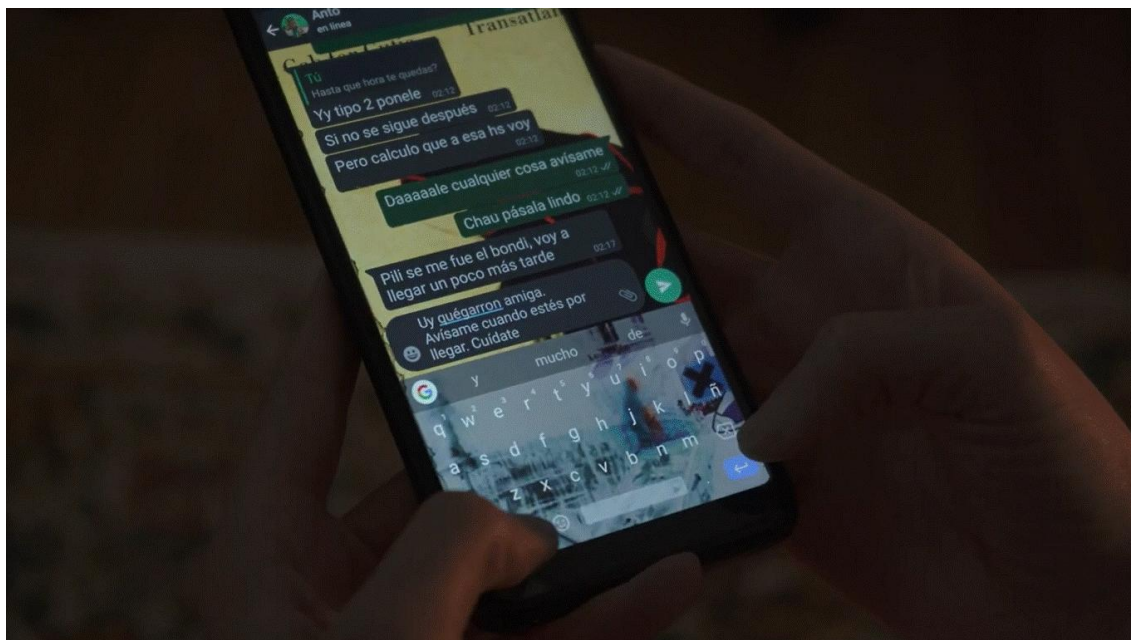
A	B	C	D	B'
Logos	Calle	Habitación	Parálisis	Experimental Habitación
Créditos				

Aquí también asignamos una letra que defina cada sección para poder estudiarlas por separado, y la adición de una palabra que remita alguna de sus

¹Englobamos estas tres dimensiones ya que, para nosotros, es principalmente por estos aspectos que se secciona el discurso. La inclusión del término psíquico alude al momento mental que se encuentra la persona, el cual puede ser consciente (mundo real), inconsciente (mundo “mental”) o ambiguo (indefinido).

características a modo de panorama general de la identidad de la escena para comenzar a recolectar las palabras, ideas y sensaciones que nos “dispara” cada una. Continuando con el análisis para comprender el funcionamiento general del metraje, decidimos abordarlo en orden desde aquello que nos parecía más relevante y determinante en el guion, hacia lo que quizás tuviera menor contenido semántico.

Es así que comenzamos por el momento llamado **C**, ya que nos resultaba un momento “bisagra” que marca un antes y un después, o un punto de no retorno, donde (entre otras cosas) aparece un nuevo personaje. La inclusión de este personaje tétrico, oculto, es quien define en este momento el género del corto y lo encuadra definitivamente en el terror/suspense, además existe un cambio de color en la escena que remite a aquello que sucede en las penumbras, en la noche, aquello que está velado. Por otro lado, la locación psíquica es ambigua: no podemos definir si la protagonista verdaderamente está despierta y paralizada, y por ende la situación con el personaje oscuro está sucediendo en la vida real; o si está soñando e imaginando lo que sucede. Su parálisis también nos resulta indefinida, ya que no se sabe si es ella quien no puede moverse por motivos propios (mentales y/o fisiológicos), o es el sujeto quien la oprime y no deja mover (por algún poder especial que ejerce sobre ella). Además, nos pareció un elemento significativo en cuanto al ritmo de la imagen y su posterior musicalización, el movimiento direccional producido entre distancia y cercanía de ambos personajes que realiza él. Este material, luego se reflejaría en la música como un *crescendo* tanto de intensidad como de densidad cronométrica, hacia un supuesto punto clímax.



Tomando en cuenta todos los detalles detectados, se propuso una música que dé cuenta del material binómico que actúa, las polaridades entre un personaje y el otro, entre lejos-cerca, entre la parálisis y el movimiento, la ambigüedad indefinida entre lo real y lo imaginario, la idea constante de oposición. Se trabaja con dos materiales musicales que identifiquen estas dos caracterizaciones, materiales rítmicos

no tónicos, de ritmos cambiantes en velocidad; y materiales con altura, temperados, con textura armónica y melódica, de tempo liso, con registros también contrastantes (graves y agudos). Dentro de estos últimos también existiría una división entre sonidos de carácter 100 % digitales trabajados mediante instrumentos virtuales en programa de audio, y sonidos analógicos grabados y luego intervenidos digitalmente. Esta resultante mixta hace alusión a la indefinición de no reconocer en qué plano psíquico transcurre. Algunas marcas temporales de los objetos sonoros de esta sección trabajan en sincronía con las marcas de la imagen, y otros siguen su propia temporalidad.

Continuando, nos pareció que el siguiente punto de trascendencia era la escena que sigue inmediatamente después, ya alcanzado el aparente punto de *clímax*. Este momento **D** tiene un cambio contrastante de estética, donde se nos muestra un cambio de locación hacia un lugar no definido, un *no-lugar* que podría pensarse como un estado interior y mental, una ráfaga constante de imágenes, *logos*, deforma similar al funcionamiento del aparato psíquico inconsciente. Aquí, además, se presenta un tercer personaje masculino (que no sabemos si es el hombre de la primera escena de calle; el personaje misterioso de la escena anterior; un tercero que hasta el momento no habíamos visto; o bien pertenecen los tres a una sola figura general asignada a *el hombre-varón*). Por otro lado, el personaje de ella tiene un ida y vuelta con una niña pequeña, lo cual propondría que es la misma persona en dos estadios temporales diferentes. Al ver también marcas en los cuerpos, estado de angustia, llantos y gritos, podríamos considerar la hipótesis de que este personaje masculino ha generado un trauma en su infancia, y que quizás esté relacionado con la situación de parálisis que acaba de experimentar (no sabemos si todo ello es desencadenado por la situación vivida en la calle con un desconocido, durante la primera escena). En la seguidilla de imágenes también aparece un reloj con su característico sonido, la presencia del mismo confirma nuestra idea del paso temporal.

La propuesta musical que se desarrolló en esta escena **D** fue, desde un primer momento, lograr una concordancia con el cambio estético que presenta lo visual, interpretado como experimental. Es así que la música resulta de una mezcla entre sonidos digitales-acusmáticos donde no se reconocen las fuentes de los mismos, elementos sonoros que ya sonaron con anterioridad y combinación con objetos reales. De estos últimos podemos decir que utilizamos el sonido del reloj, que naturalmente marca un pulso, combinándolo con dos latidos de corazón que presentan velocidades diferentes (uno representando el pulso de ella, agitado; y otro el de él, más calmo) logrando una polirritmia ternaria entre ambos latidos y el reloj. En cuanto a los sonidos cuya fuente es difícil de reconocer y tienen mayor carácter de *objeto* sonoro, fueron fabricados en programas de audio a través del uso de diferentes tipos de síntesis, filtros y modificaciones espectrales. Están realizados sobre muestras de músicas que nos dieron los compañeros de cine a modo de referencia, y de allí se tomaron fragmentos de muy breve duración que fueron considerados interesantes por algún aspecto espectral para luego modificarlos digitalmente. A través del uso de estas herramientas buscamos generar la concordancia estética/experimental con lo que presenta la imagen, reforzando la idea de ambiguo e indefinido que desarrolla todo el cortometraje. Por último, hay algunos sonidos digitales y analógicos que ya habían aparecido en la escena **C** representando a cada uno de los dos personajes, recuperarlos y traerlos nuevamente a esta escena responde a un deseo de reforzar el

binomio *ella / él (indefinido)* que se intensifica durante este momento psíquico.

La siguiente escena en orden de contenido semántico, **B'**, nos muestra su sobresaltado despertar, esta nombrado como **B'** ya que retorna a la locación de la habitación en aparente estado de plena consciencia. El dato más importante de aquí es que por primera vez ella observa hacia la cámara y encuentra la mirada del espectador: cuando se discutió esta escena con el grupo de cine, los mismos nos comentaron que esto significaba una superación del conflicto por parte del protagonista, e hicieron hincapié en que esta superación era de por vida (no tendría nunca más una parálisis), por lo que la escena anterior *experimental* habría desbloqueado trabas y resuelto traumas en su aparato psíquico (quizás al descubrir finalmente cuáles fueron los desencadenantes de los mismos). Por ello, se propuso una música sin mucha información a fin de no desviar la atención de lo que cuenta la imagen. Sin embargo, esta música que comienza a sonar luego de algunos segundos, *imbrica* con lo que finalmente será la música de créditos. En este sentido, sería un punto de vista válido pensar que esta pequeña escena no tiene música propia, sino que lo que suena lo hace a modo de anacrusa de la música de créditos. Esta música de créditos está pensada con la idea de reforzar la superación final que alcanzó finalmente la protagonista, representada con movimientos melódicos ascendentes, pero sin perder el carácter de misterio que atravesó el cortometraje.



Por último, pequeños comentarios sobre la musicalización realizada en los momentos **A** y **B**. En ambas, el grupo de cine nos solicitó que las mismas no estuvieran muy cargadas. Presentamos algunas propuestas y fuimos trabajando en conjunto hasta que se logró el balance deseado. Esto fue, en concreto, agregar un sonido sub-grave vibrante en la escena de calle **A**, introduciendo que probablemente algo estaría por pasar; y en **B** trabajar por un lado sobre la aparición del título con sonidos digitales y sintéticos que estarían presentes también en la escena experimental **D**, y por otro en la transición donde, ya acostada, la protagonista

empieza a vivir eventos paranormales que introducen a lo que vendrá en la siguiente escena. Los mismos están grabados con instrumentos virtuales y funcionan en *crescendo* acompañando la idea de intensificación que propone la imagen.



Conclusiones

Para finalizar, y a modo de conclusión sobre nuestro trabajo particular, nos parece digno de mención algo que *a priori* sería obvio: cuánto cambia un discurso, una interpretación y toda la comunicación al fin, cuando lo que es mostrado visualmente se entreteje con una coherente narración sonora. El refuerzo que produce a la percepción esta simbiosis, conduce voluntariamente al espectador hacia lugares deseados por la trama. Algunos de estos lugares podrían ser explícitos y obvios, o bien podrían ser sugeridos produciendo diferentes lecturas en cada espectador a causa de su propia subjetividad. Sea una o la otra, la elección de un elemento *a* o un elemento *z* para la musicalización conducirá a diferentes destinos, por lo que se debe ser cuidadoso con esta elección y acertado hacia dónde se lo quiere dirigir (no podría musicalizar un casamiento con una marcha fúnebre, a no ser que justamente lo que yo quiera producir en el espectador sea esa imagen y “contradicción” en particular). Este tipo de aspectos dan mucho de qué hablar, y se han escrito libros enteros sobre ello, por lo que nosotros nos limitaremos solamente a hacer énfasis en la importancia que tiene prestar atención a estas consideraciones para crear un producto “orgánico” en todos sus componentes, y que el mensaje o el efecto deseado sea bien conducido. Esta forma de trabajar hacia lo micro, inevitablemente le dará un valor más importante a la construcción de la obra.

Habiendo dicho lo anterior, no queríamos dejar pasar el espacio de conclusiones sin hacer mención hacia algo que nos parece realmente muy importante y valioso. Abandonando la individualidad del trabajo propio y reflexionando sobre lo general, nos encontramos con un trabajo interdisciplinar donde diferentes áreas

trabajan detrás de un objetivo común. Sabido es cuanto se nutre el arte de todo trabajo colectivo entre dos o más participantes: así como en la ciencia dos mentes piensan mejor que una, y diez piensan mejor que dos; en el arte las creatividades de muchas personas, bien dirigidas, suelen llegar a destinos inimaginables e impredecibles para una sola. En este sentido, creemos que es importante hacer uso de esta (joven) conexión entre los diferentes departamentos, profundizar y potenciar ese vínculo, disputar el espacio y hacerlo crecer; como estudiantes del último año de carrera, es la primera vez que tenemos oportunidad de trabajar con colegas de otras ramas por fuera de la música. Por otro lado, hablando estrictamente desde el área de la composición, el egresado generalmente enfrenta una problemática muy fuerte de inserción laboral remunerada a la que la institución no encuentra forma de ayudar; nos situamos en un contexto geográfico-social-económico-cultural donde el arte muchas veces se ve puesto en jaque y, más aún, donde existe muy poca oferta remunerada a la composición de música de sala, que es justamente aquella en la que se basa toda la carrera que ofrece nuestra casa madre. Reflexionando puntualmente sobre este aspecto de trabajo asalariado, el consumo creciente de largometrajes y series producto de la masividad y las plataformas, ofrecería una oportunidad para trabajar de forma remunerada la composición de la música, sin embargo, en ningún momento durante nuestra formación nos vinculamos con ese nuevo mundo, salvo por esta única experiencia intercederás. Quizás este vínculo pueda, a futuro, hacer más chica la distancia mencionada, y proponga nuevas inserciones laborales pertenecientes a prácticas que han crecido exponencialmente en los últimos años.



Bibliografía

- Chion M. (1999). *El Sonido*. Barcelona: Paidós.
Chion M. (1997). *La Música en el Cine*. Buenos Aires: Paidós.

- Chion M. (1993). *La Audiovisión*. Barcelona: Paidós.
- Espinosa L. y Montini, R. (1997). *Cómo escribir un guión*. Buenos Aires: Kliczkowski Publisher.
- Pavis P. (1998). *Diccionario de teatro*. Barcelona: Paidós.
- Sanchez R. (1970). *Montaje Cinematográfico, Arte de Movimiento*. Santiago de Chile: Pomaire.
- Strasberg L. (1997). *Un Sueño de Pasión*. Buenos Aires: Emecé.