

*Medellín, a solas contigo:*  
**Composición de una banda sonora desde el guion y el concepto de la soledad**

Por:

Juan Camilo Flórez Betancourt  
Laura Marcela Castañeda Quesada  
Manuel Santiago Cuadros

Trabajo de Grado presentado para optar al título de profesional en Artes de la Grabación y la  
Producción Musical

Facultad de Artes y Humanidades  
Artes de la Grabación y Producción Musical

Instituto Tecnológico Metropolitano ITM

Medellín, Colombia

2022

*Medellín, a solas contigo:*  
**Composición de una banda sonora desde el guion y el concepto de la soledad**

Por:

Juan Camilo Flórez Betancourt  
Laura Marcela Castañeda Quesada  
Manuel Santiago Cuadros

Asesor: Dr. Julián Brijaldo

Evaluador: Mg. Gerardo Giraldo

Evaluador: Dr. Juan David Manco

Evaluador: Mg. Jamir Mauricio Moreno

## TABLA DE CONTENIDO

RESUMEN .....	5
INTRODUCCIÓN .....	6
PLANTEAMIENTO .....	7
Conceptos narrativos y técnicas de composición en música para cine .....	10
Justificación .....	12
METODOLOGÍA .....	14
Etapa 1: Video guiones .....	15
Etapa 2: Composición .....	16
Generalidades .....	16
Cortometraje No. 1: <i>Un día a la vez</i> .....	16
<i>Estructura Formal</i> .....	17
<i>Referentes Principales</i> .....	18
<i>Sonoridad General</i> .....	19
<i>Procesos Compositivos</i> .....	19
<i>Tema Principal (A1)</i> .....	19
<i>Tema Secundario (A2)</i> .....	20
<i>Tema de Cierre (A3)</i> .....	21
Cortometraje No. 2: <i>X en la ciudad</i> .....	22
<i>Estructura Formal</i> .....	22
<i>Referentes Principales</i> .....	24
<i>Sonoridad General</i> .....	25
<i>Proceso Compositivo</i> .....	25

<i>Tema principal (B1)</i> .....	25
Cortometraje No. 3: <i>Sumergida</i> .....	27
<i>Estructura Formal</i> .....	27
<i>Referentes Principales</i> .....	30
<i>Sonoridad General</i> .....	31
<i>Proceso Compositivo</i> .....	33
<i>Leitmotiv de Samanta (C1)</i> .....	34
<i>Leitmotiv de Maru (C2)</i> .....	35
<i>Leitmotiv de Vínculo (C3)</i> .....	35
<i>Música Licenciada</i> .....	36
Etapa 3: Postproducción .....	36
CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES .....	38
CONCLUSIONES .....	39
LISTA DE REFERENCIAS.....	40

## RESUMEN

Este trabajo de grado consistió en componer la música para tres cortometrajes, creados por estudiantes del programa de Cine del Instituto Tecnológico Metropolitano (ITM): *X en la Ciudad*, dirigido por Laura Alzate; *Sumergida*, dirigido por Daniela Foronda, y *Un Día a la Vez*, dirigido por Laura Gaviria. Dichos filmes funcionan de manera independiente y, al mismo tiempo, son parte del largometraje *Medellín, a solas contigo*, cuyo productor es Martín Pérez. La musicalización toma elementos conceptuales y orquestales de películas como *HER*, del director Spike Jonze, *Sun Choke*, del director Ben Cresciman, y *A Ghost Story*, del director David Lowery. Además, hace uso de recursos típicos de composición musical cinematográfica de este estilo, tales como: ostinatos, *leitmotiv*, *string beds* y orquestación mixta (acústica y electrónica).

Por la naturaleza de *Medellín, a solas contigo*, en la que, a solicitud del productor, debía componerse la música desde el guión –y no desde el corte final, como es estándar–, el producto derivado del proyecto es una serie de *scores* para video guion; uno por cada cortometraje. El proceso de creación de los mismos se aborda en el presente documento escrito, en el que se detallan aspectos generales de cada uno.

Palabras clave: Video guion, Música para cine, Banda sonora, Música Extradiegética.

Keywords: *Video script, Film music, Soundtrack, Extradiegetic music.*

## INTRODUCCIÓN

*Medellín, a solas contigo* es un proyecto audiovisual del productor Martín Pérez, que pretende prolongar el legado de muchos cineastas contadores de historias de diferentes realidades que ocurren en la ciudad. Estas suelen ser invisibles para la sociedad, pero claman ser contadas para así legitimar su existencia en el imaginario del mundo. Pérez las aborda a partir de la realización de un largometraje, que consiste en una antología de seis historias en las que el hilo conductor es la soledad.

Durante la fase de conceptualización, Pérez escuchó una muestra de nuestro trabajo como compositores y nos invitó a ser parte del equipo. Nuestra tarea consistió en componer música para el largometraje y, por defecto, sus seis cortometrajes –correspondientes a las seis historias mencionadas–, a partir del guion. El resultado fue componer la música para tres de ellos: *Un día a la vez*, *X en la ciudad* y *Sumergida*, dirigidos respectivamente por Laura Hincapié, Laura Alzate y Daniela Foronda (estudiantes de la Escuela de Cine del Instituto Tecnológico Metropolitano (ITM), lo cual hace parte de nuestro trabajo de grado. Por las condiciones del proceso, se decidió incorporar la creación de una serie de video guiones, fundamentados en los resultados de las discusiones conceptuales entre nosotros, los compositores, las directoras y el productor.

Este informe relata cómo se dio el proceso creativo de la música de cada cortometraje, partiendo desde un marco referencial establecido por algunos antecedentes; transitando también por referentes conceptuales y técnicos, abordando la caracterización de cada escena como recurso para identificar cada contexto literario y las sensaciones a reforzar, señalando el origen y la pertinencia en la selección/creación de *leitmotiv*, instrumentación, tonalidades, intenciones, duración, dinámicas, tensiones y resoluciones en los momentos oportunos, y profundizando

sobre cómo se relaciona con la narrativa. Esto con el propósito de ocupar su evolución y finalización en forma de video guiones. Todo lo anterior está comprensiblemente sustentado en la visión del grupo de compositores y directoras, legitimada durante etapas tempranas de planeación y preproducción.

## **PLANTEAMIENTO**

Nuestro proyecto se fundamenta en la creación artística. Representa un producto intangible, que se instituyó en función de fortalecer y consolidar otro producto contenedor de mayor proporción; como lo es un largometraje. Su desarrollo fue susceptible a procesos de formación, investigación, conceptualización, experimentación y producción. Esto, sumado a su naturaleza estética única, hace pertinente su estudio para los profesionales del área de la composición para medios audiovisuales y la producción profesional de audio.

En particular, la elaboración de música para cine a partir de video guiones puede ser vista como un procedimiento compositivo diferente a lo habitual, que consiste en crear la música en función de una historia antes de siquiera contar con el producto visual como base; con el fin de apoyar desde el sonido dicha narrativa óptica. Es convencional entonces, que en muchos de los proyectos audiovisuales, la composición musical se realiza en la fase de producción y postproducción. Tal proceder es estimable, teniendo en cuenta que permite que el compositor o compositores puedan sumergirse en una intención clarificada aún más por la imagen.

Este planteamiento coincide con el trabajo investigativo de Nicolás Muñoz (2012), quien resalta que:

Para hacer la música de un cortometraje o una producción audiovisual, es recomendable seguir un orden de trabajo que se divide en tres instancias: preproducción, producción y

postproducción. Con cada uno de los cortometrajes se utilizarán variantes de estos procesos con el fin de encontrar la mejor manera para enfrentar un proyecto de esta índole (p. 2).

Podría decirse que estas fases de creación aplican para todo proyecto artístico y acerca de ellas es posible identificar diferentes textos que nos hablan sobre cuál es la manera correcta de crear música para cine, hallando similitudes y a veces contradicciones. No obstante, lo importante es determinar qué requerimientos tiene el proyecto audiovisual y cuál es la mejor manera de abarcar cada fase para que el resultado final plazca las necesidades del director y su obra.

Teniendo en cuenta esto, se construyó un *temp track* de cada video guion, con el fin de dar una idea a las directoras sobre cuál sería nuestra propuesta musical para cada filme. Por tanto fue necesario un análisis a profundidad del texto de los guiones, donde cada uno de nosotros, desde su experiencia, aportó a la narrativa con la creación de fragmentos musicales, que contribuyeron a la identidad e intensificación de las emociones que requería cada escena propuesta.

Conceptualizar una palabra para materializarla con música, fue otro de los objetivos del proyecto. *Medellín, a solas contigo*, expone la soledad como eje principal del universo de los personajes involucrados. En consecuencia, desde el apartado musical, se quiso expresar esta emoción de manera destacada, para complementar y fortalecer la narrativa. Se apremió analizar diferentes producciones audiovisuales a nivel nacional e internacional, que emplean visual y sonoramente el mismo concepto de la soledad, para entonces adoptar ciertos recursos y componentes musicales que funcionen con el cometido de acercarse al máximo a la representación o evocación de dicha emoción.



Emprendemos entonces una suerte de sumario en el cual se evidencian las películas cuyos recursos musicales narrativos, fueron referentes útiles para el desenvolvimiento de nuestro trabajo:

*500 días con Summer* (Webb, 2009). Vemos en esta película escenas donde el protagonista se encuentra deprimido y solitario. La música que suena en pantalla, pasa a un plano que involucra al actor, es decir, utiliza el recurso de música extradiegética que se convierte en diegética.

*Karen llora en un bus* (Vera, 2011). Es una película donde vemos a la protagonista en busca de un nuevo trabajo y una nueva vida, recorriendo las calles de la ciudad de Bogotá. Este filme tiene una música con un timbre característico acompañado por guitarras eléctricas y sintetizadores, también utiliza el piano solo, con armonías y melodías de tipo impresionista, es decir, utiliza recursos de este movimiento artístico originado en Francia, además, hace uso de música diegética como recurso narrativo que aporta realismo a ciertas escenas en particular.

*Tenemos que hablar de Kevin* (Ramsay, 2011). Involucra música comercial mezclada con diferentes escenas haciendo tratamientos de síntesis musical, es decir, utilizando filtros, distorsiones, envolventes de baja frecuencia entre otros recursos.

*7 días en la habana* (Cantet, Del Toro, Medem, Noé, Suleimán, Tabío, Trapero, 2011). Esta película en particular es el referente más claro sobre la producción de *Medellín, a solas contigo*. La película cuenta con siete directores. La música involucra al oyente con la narrativa ya que se aprecia el folclor tradicional cubano, dando un contexto geográfico al espectador por medio de la música y la imagen.

*Her* (Jonze, 2013). Involucra la síntesis musical como elemento fundamental para demostrar la soledad de Theodore, personaje principal de la película. Tiene un timbre característico con diferentes *leitmotiv* dentro del filme.

*Sun Choke* (Cresciman, 2015). Agrega diferentes sonidos sintetizados con elementos de percusión en los momentos donde las escenas tienen que ser lentas, con el fin de darle ritmo a la composición total del filme.

*A Ghost Story* (Lowery, 2017). Un músico fallece y regresa a su hogar como fantasma para consolar a su esposa. Con el tiempo descubre que está muerto y no puede interactuar con el plano terrenal de los vivos como quisiera. Esta película tiene como banda sonora música orquestal, manejo de sintetizadores, música incidental, y un poco de música electroacústica.

Tal como se mencionó, el conjunto de estos recursos musicales y narrativos, utilizados en las películas referenciadas, funcionó como guía para el desarrollo de la composición de la música en los tres cortometrajes de *Medellín, a solas contigo*. Dichos recursos, permitieron derivar otros elementos propios al proyecto como: transiciones de música diegética a extradiegética, mezcla de instrumentos sinfónicos con instrumentos electrónicos, creación de música comercial que sugiriera características del contexto geográfico de la historia y generación de timbres que sostuvieran melodías acompañadas de atmósferas rítmicas-armónicas en bloque; que aportan a la conceptualización de la soledad como elemento identitario. No obstante, para una obtención satisfactoria del producto final, además de los recursos extraídos de los referentes audiovisuales, se sumaron otros conceptos narrativos y técnicas de composición, los cuales trataremos a continuación.

## **Conceptos Narrativos y Técnicas de Composición en Música para Cine**

La creación musical y la musicalización del largometraje *Medellín, a solas contigo* procura evidenciar la soledad acaecida en esta ciudad, desde la perspectiva de diferentes personajes y diversas temáticas como lo son el suicidio, el abandono, la baja autoestima, el despecho, la muerte y la adicción. Dicho contenido, trazó una dirección en la que derivó la investigación de bibliografía relacionada con la composición musical para cine, dada su relevancia como recurso narrativo que aporta a una historia visual; no solo como acompañamiento, si no también como herramienta estética (sonora), que puede aportar información del *lore* o contexto histórico, geográfico, social, cultural, temporal y/o psicológico, como también de contenido dramático.

Teniendo en cuenta este aspecto, se compuso una música incidental implementando elementos compositivos fundamentalmente hallados en algunas tendencias estilísticas históricas y recursos tomados de autores que dejaron un legado importante sobre la música para la industria cinematográfica.

Se hace pertinente entonces identificar recursos tomadas del clasicismo europeo, como por ejemplo la presentación de un motivo y sus variaciones, el empleo del bajo Alberti y el uso del piano como instrumento principal. De manera similar, se implementaron herramientas del impresionismo francés, como la armonía tonal extendida y la prolongación de acordes, la simplicidad de la textura, la repetición de notas en el discurso melódico y el uso del registro completo del piano –en especial del registro bajo y sus resonancias.

Por otro lado, se toman también recursos de la música comercial y popular escuchada en Colombia en los últimos 50 años, como el vallenato, el indie rock y la ranchera.

Adicionalmente se hace indispensable señalar lo planteado por Michel Chion, en *La audiovisión* (1993). El autor propone desde este concepto –“audiovisión”– darle relevancia al sonido en el cine, poniéndolo a la par de la imagen. El espectador no solo ve una película: la observa y la escucha. Tan importante es un sentido como el otro en el proceso de darle significado a un filme. El espectáculo audiovisual sólo se cierra cuando ambos sentidos se sincronizan en un efecto que el autor llama la síncrexis (p.11).

Por otro lado, según José Nieto, en su libro *“Música para la Imagen, la Influencia Secreta”*, la música se puede catalogar de dos maneras: “La diégesis en la música, que hace referencia a los elementos presentes en una escena, cuando la fuente sonora hace parte de la misma; y la música extradiegética, que contiene una estructura y afecta de otra manera a la imagen. Es decir, la puede escuchar el espectador, más no los personajes” (1996, p. 19). En el cine, siempre vamos a encontrar estos dos tipos de música. Esta clasificación hace posible que se puedan intensificar las emociones y marcar un ritmo de lo que quiere y necesita el director.

Juan Felipe León Herrera, en su trabajo de grado *Composición de la banda sonora a partir del guion cinematográfico Catarsis* (2019, p, 33), expone cómo fue su proceso creativo. Este se dio a partir de unas herramientas que usó como guía para comprender y representar el concepto del filme que es el siguiente: para poder entender el concepto de la música frente al cortometraje, el compositor tuvo reuniones con los guionistas, acerca de cuál era la sonoridad, los referentes que se tenía para el proyecto y un análisis de guión. Al igual que nosotros, Herrera, hizo un profundo análisis de películas, libros, trabajos de investigación, textos académicos, proyectos audiovisuales que aportaron significativamente al concepto estético musical de *Catarsis*. El compositor hizo un trabajo colaborativo con la guionista, donde pudo formalizar el tipo de armonía que iba a acompañar el cortometraje y a partir de esa base empezó a elaborar

sobre escalas menores y sus diferentes aplicaciones. Utilizó modos gregorianos para permitir versatilidad en la representación de los personajes, el tiempo, el argumento y el espacio. La composición musical, la desarrolló desde el piano y esto permitió que Herrera, pudiera crear y repartir la melodía a partir de la armonía base, así mismo, hizo la selección de la instrumentación como cuerdas, coro, timpani y el piano con el fin de aportar al sonido que caracterizó el corto. Para finalizar, el autor en su trabajo de grado expone cómo usó el recurso de la transcripción musical en el software *Finale* para poder exponer sus ideas, adicionalmente, dejó claro que cuando finalizó las obras musicales, volvió a hacer un análisis musical que permitiera mejorar las secciones de las obras desde un concepto armónico, con el propósito de poder argumentar la validez académica de sus composiciones.

Para poder determinar los momentos que se acompañan musicalmente durante el guion, Herrera hizo un esquema basado en el *spotting session*, herramienta que permite organizar la narración en momentos exactos de las secuencias. Su creación fue basada en: escena, tema y descripción de los recursos musicales, con el fin de poder tener un orden claro en la sincronización del audio con el vídeo.

Otro valioso recurso a tratar, es el concepto de “*leitmotiv*” que, además de ser usado históricamente como materia prima y técnica de composición dentro y fuera de la industria cinematográfica, cumple también una función narrativa. “*Leitmotiv*” es una palabra de origen alemán que se utiliza, sobre todo, para referirse a un sonido destacado y recurrente en una composición musical. Desde el punto de vista de la escritura del guión, el “*leitmotiv*” es un indicio. Así llama la narratología a los elementos del relato que, sin ser fundamentales para la trama, nos detallan el carácter de una persona, las características de un lugar o las propiedades de un objeto, exigiendo del público cierta actividad de desciframiento (Barthes 1990, 163-201). En

concreto, el “*leitmotiv*” es un indicio del tema o sentido autorial. Si bien, dado su carácter simbólico, está muy ligado también al sentido cultural, incluso puede expresar el sentido estructural cuando adopta la forma de un arquetipo.

Por otro lado, en el campo de la retórica, se señala el *leitmotiv* como una figura; dado que una manifestación toma la forma de un elemento sonoro o visual que se repite de forma persistente en el filme, para así expresar un tema de forma indirecta. Charles Sanders Peirce<sup>1</sup> esgrimiría que se estaría tratando de un símbolo, teniendo en cuenta que, un concepto, que casi siempre es abstracto, se expresa en un sonido o imagen con la que no mantiene ninguna relación objetiva sino más bien arbitraria. Es posible también que apele a la alegoría, entendiendo que en varias situaciones el “*leitmotiv*” se puede representar a través de un ordenamiento de imágenes, una serie de objetos, personificaciones, acciones encadenadas o un régimen de sonidos.

Para abordar un último concepto de carácter narrativo, es práctico iniciarse de la siguiente pregunta: ¿Debe la música coincidir y apegarse por principio a todo lo que viene propuesto por la escena? En su libro *La musique au Cinéma* (1995, p. 13), Michel Chion entrega unos términos que valen la pena analizar. Según Chion, la música empática es aquella que origina un efecto que entrevera de manera directa con el sentimiento expuesto por la escena o por los personajes, por ejemplo: sufrimiento, diversión, felicidad. La música anempática sería entonces aquella que genera un efecto opuesto, por ejemplo: música tranquila en escenas tensionantes, melodías felices para imágenes apabullantes, música clásica que acompaña secuencias de violencia, entre otras posibilidades.

---

<sup>1</sup> Charles Sanders Peirce, considerado el fundador del pragmatismo y el padre de la semiótica moderna. Aborda El Símbolo en su tratado *La ciencia de la semiótica*.

### Justificación

La música para *Medellín a solas contigo* dio como resultado un álbum de banda sonora entregado en dos formatos. El primero, consiste en un archivo multimedia que presenta el conjunto de tres video guiones de futuros cortometrajes. Este video implica un apartado visual que evidencia de manera escrita cada corto en las escenas donde hay música. El segundo, radica en la compilación por carpetas en formato digital que contienen la totalidad de 23 pistas (en formato .wav). Estos están dispuestos de la siguiente manera para cada cortometraje:

1. *Un Día a la Vez*, que cuenta con cuatro *cues*:

*1M1 Vacío. (1:44)*<sup>2</sup>

*1M2 Canción de cuna (0:42)*

*1M3 Medecaos (1:15)*

*1M2 Canción de cuna vr2. (0:57)*

*1M4 Un día a la vez (1:04)*

2. *X en la ciudad*, que cuenta con ocho *cues*:

*2M1: Tema principal (00:00)*

*2M2: Vallerap(01:25)*

*2M3: Reguetón (02:20)*

*2M4: Efectos Alucinógenos (03:52)*

*2M5: Ranchera (05:38)*

*2M6: Encontrándose (06:45)*

*2M7: Caminante (07:56)*

*2M8: X en la ciudad (08:41)*

3. *Sumergida*, que cuenta con diez *cues*:

---

<sup>2</sup> Duración total del *cue*.

*3M1 Profundo(00:50)*

*3M2 BT - Los fantasmas de Ximena (1:06)*

*3M3 Solo una vez (00:26)*

*3M4 Samanta (00:30)*

*3M5 Estadio del espejo (00:53)*

*3M6 Bajo la superficie (00:45)*

*3M7 Maru (00:28)*

*3M8 Ya es tarde (00:20)*

*3M9 Sumergida (01:00)*

*3M10 Apnea (01:45)*

Cada pista lleva una nomenclatura según su orden de aparición: XMX “Nombre de la pieza”, donde el primer número, “X”, se refiere al cortometraje o número de rollo, la “M” se refiere a la convención de “Música”, y el último número, “X”, se refiere al número de *cue*. Finalmente, se escogió un título particular que las identificara.

Todos los productos del trabajo de grado son almacenados en la carpeta de anexos disponible para uso académico en Google Drive<sup>3</sup>. Es importante aclarar que todo el material del proyecto está protegido por las leyes de derecho de autor vigentes.

Las piezas musicales obtenidas que integran las tres obras cinematográficas del largometraje, contribuyen al desarrollo creativo y práctico de la película de manera directa y perceptible, incluso durante procesos de rodaje y producción; dado que cada propuesta musical de los compositores que representan el álbum sonoro *Medellín, a solas contigo*, con sus implicaciones narrativas y rítmicas, facilita a los directores de cada cortometraje, aproximarse a

---

<sup>3</sup> Carpeta de Anexos Google Drive. Ver: [https://drive.google.com/drive/u/0/folders/1ci3WKXO55MLfLONg\\_mdwYc8LFtusEO7k](https://drive.google.com/drive/u/0/folders/1ci3WKXO55MLfLONg_mdwYc8LFtusEO7k)



sus propias creaciones desde una perspectiva fresca, generando así condiciones apropiadas para la conformación de nuevas ideas y una puesta en marcha con estructuras y engranajes más sólidos. Además, cabe resaltar que el presente trabajo contribuye a la formación profesional, haciendo parte de un proceso generador de experiencia práctica para los futuros graduados, ya que los diferentes recursos y metodologías empleados, impactan favorablemente en cada uno de los ámbitos laborales que como profesionales en artes de la grabación y la producción musical podremos enfrentar. El trabajo finalmente da como resultado un material audiovisual de calidad competitiva en la industria para el histórico individual e institucional.

Adicionalmente, este proyecto representa un precedente a nivel institucional, puesto que es portador de información práctica y teórica, que describe con detalle los resultados de una investigación-creación centrada en la composición de una banda sonora desde el guion. Lo anterior, funciona como modelo para futuros trabajos del ITM afines al campo audiovisual y la industria cinematográfica.

Asimismo, es de mencionar que todo el proceso constituyó la conexión entre dos carreras de la facultad de artes: la escuela de cine y la producción musical. Entendiendo que para llevarse a cabo, requirió de un trabajo colaborativo que derivó en varios proyectos de grado de ambos programas de pregrado.

## **METODOLOGÍA**

Tratándose de un proyecto de creación artística, que en mayor medida implicó un proceder en laboratorios de observación, conceptualización, experimentación y producción, se puede agregar que el presente trabajo, requirió investigación documental. Se estudiaron varias

obras creativas, piezas audiovisuales, libros, artículos e investigaciones académicas que fueron analizadas para alcanzar una delimitación de un punto de partida oportuno de acuerdo a nuestro contexto histórico y para lograr desarrollar una práctica de creación responsable y comprometida con el Arte. Surge de este proceso una suerte de metodología mixta con carácter de investigación-creación y comparativo.

Posterior a esta fase investigación; el desarrollo metodológico ocurrió en 3 etapas: Realización de los video guiones, la composición de cada pieza, y la postproducción sobre el material como fase de finalización y sincronización con los video guiones.

### **Etapas 1: Video Guiones**

En el contexto de los medios audiovisuales, se suele mantener un contacto directo entre compositor y director para hablar sobre la generalidad de la pieza; a este primer acercamiento se le conoce como *spotting session*. En este espacio, el director y compositor ven la película y hablan de la música a componer, de sus aspectos narrativos, conceptuales y dónde debe incluirse según las escenas del trabajo filmico. Todo esto se llevó a cabo de manera previa donde se logró definir qué tipo de intenciones sonoras caracterizarían cada filme.

Como parte de la primera etapa de ejecución, se realizaron los tres video guiones estandarizados<sup>4</sup> de los tres cortometrajes mencionados. En cada uno se enseñan las diferentes escenas con los momentos musicales de cada historia.

---

<sup>4</sup> Anexo 3: PLANTILLA ESTÁNDAR PARA VIDEO GUIÓN. Ver: <https://drive.google.com/drive/folders/1B05814C02xhZ6v9hHmLzQ94VoD-YluPN?usp=sharing>

## **Etapa 2: Composición**

### **Generalidades**

Se decidió generar una identidad tímbrica usando sintetizadores, implementando armonías que crean atmósferas por medio de sonidos tipo *drone*, con melodías que identifican a los personajes o los momentos en que se presentan (*leitmotiv*).

Se tomó como referente principal, la música de *Her* (2013), dirigida por Spike Jonze, *Sun Choke* (2015), dirigida por Ben Cresciman, y *A Ghost Story* (2017), dirigida por David Lowery. En una de estas obras, los compositores de la agrupación Arcade Fire, experimentan con diferentes timbres electrónicos y crean ambientes específicos, que contribuyen a la adquisición de un color musical específico. En estas películas al igual que en *Un día a la vez*, *X en la ciudad* y *Sumergida*, se tiene en común el tema de la soledad.

En *Medellín a solas contigo*, cada cortometraje se pensó para sostener un sonido característico. Sin embargo, se trató de buscar una coherencia tímbrica entre estos tres, con elementos orquestales similares a los de *Her*, pensándose como una sola y completa narrativa. Es decir, en la banda sonora de lo que sería el corte final del largometraje.

Además, se deliberó utilizar música diegética, que resultó de diferentes necesidades sobre escenas específicas planteadas por los directores en cada guion. Esta se compuso teniendo muy en cuenta la duración de cada secuencia. Se crearon piezas cortas, con el fin de aportar una idea de musicalización clara que sonará en los rodajes con los actores de los respectivos cortos.

### ***Cortometraje No. 1: Un día a la vez***

Este cortometraje narra la historia de una madre que pierde su bebé en el parto. Andrea, personaje principal, cae en una profunda depresión y este acontecimiento le quita el sentido a su vida. En su duelo, decide salir a caminar por el centro de la ciudad y se encuentra con unos niños

que están jugando. Al lado suyo, ve a un niño llamado David, que está jugando con su carrito dañado. La madre del niño es una trabajadora ambulante del centro de Medellín. Andrea le pregunta a David, después de conversar un rato, si le gustaría comer un helado. David la mira dudosamente, pero termina aceptando la invitación. Cuando terminan de comer, Andrea lleva al niño de nuevo al lugar donde se conocieron y él sale en busca de su madre para contarle lo sucedido. Este es un momento significativo para Andrea, ya que a pesar de su profunda tristeza, al compartir con el niño, pudo sentir un poco de esperanza. Al final del día pudo reunirse con su esposo y dormir tranquila.

### **Estructura Formal**

Para este cortometraje se crearon los siguientes cues<sup>5</sup>:

*IM1 Vacío(00:00:01:01)*<sup>6</sup>: Primera escena. Int. Ducha-día.

Andrea, una mujer de cabello castaño oscuro, mira al frente sin ninguna expresión por un momento. Cierra los ojos y después de unos segundo comienza a llorar desconsolada.

*IM2 Canción de Cuna (00:02:12:20)*: Tercera escena. Int. Cuarto bebé-día.

Andrea entra al cuarto del bebé. Pasa su mano lentamente por la cuna y se sienta en un tapete tejido que hay en el piso y se recuesta sobre un oso de peluche. Al lado hay un juguete, el cual se activa y empieza a sonar una melodía de arrullo.

*IM3 Medeaos (00:02:54:20)*: Escena once. Ext. centro de Medellín-día.

Andrea camina a paso lento por el centro de Medellín sin un rumbo fijo. Todas las personas a su alrededor están en su propio mundo. Nadie mira a nadie y todos van envueltos en sus rutinas.

*IM4 Canción de cuna' (00:04:26:16)*: Escena doce, Ext. Banca Centro de Medellín-Día.

---

<sup>5</sup> Video guion disponible en:

[https://drive.google.com/drive/u/0/folders/1hI\\_1GG4-LxX8VbrzgCwdPrns-iR0ri-](https://drive.google.com/drive/u/0/folders/1hI_1GG4-LxX8VbrzgCwdPrns-iR0ri-)

<sup>6</sup> Código SMPTE de sincronización con video guion *Un día a la vez*.

Andrea se sienta en una banca de madera y al frente suyo hay unos niños jugando. A su lado, en el suelo, hay un niño (de aproximadamente seis años) con un carrito viejo de madera.

*IM5 Un día a la vez (00:05:39:00):* Escena final. Int. Habitación. Noche.

Andrea y Camilo están acostados en la cama. Camilo está con su mano a su lado sin decir nada. Andrea le toma la mano, lo que lo sorprende y se queda dormida. Camilo se queda con los ojos abiertos por un momento y finalmente cierra los ojos también.

### **Referentes Principales**

Para la creación de la música de este cortometraje, se hizo un análisis de diferentes películas. Sin embargo, el referente principal fue la serie *Euphoria*, de HBO MAX (Levinson, 2019). Esta serie pertenece al género drama y tiene como temática principal la soledad, el consumo de sustancias psicoactivas, el alcoholismo, el suicidio, y el sexo, entre otras problemáticas. A medida que se va desarrollando la trama, muestra los traumas que vivieron los personajes en su infancia y cómo esos vacíos afectaron sus relaciones personales. Gran parte de la música de esta serie fue creada por el compositor, cantante y productor Timoth Lee McKenzie, más conocido como Labrinth.

Esta serie, desde la creación sonora, juega un papel muy importante ya que por medio de diferentes géneros musicales –como el hip-hop, el gospel, la electrónica y el pop–, recrea e intensifica el estado emocional de los personajes. En la orquestación, se destacan los sintetizadores y voces, que cumplen un rol importante en la espacialidad de las escenas. También, hay otro referente que sirvió para crear *Medecaos* (abordada posteriormente), la película *August Rush*. En esta los efectos sonoros de los instrumentos tratan de personificar cómo el ruido externo de la ciudad puede convertirse en música y ser un elemento importante para la creación de la *Rapsodia de August Rush*.

## Sonoridad General

Para la composición de la música de este cortometraje se hizo uso de pianos, sintetizadores, cajas musicales y efectos. Los instrumentos cumplen el rol de caracterizar a los personajes y la sensación que sienten en el momento de la acción. Por ejemplo, sabemos que en el corto se vivió la pérdida de un bebé y esto se caracteriza por medio de una caja musical. También, encontramos un piano con mucha reverberación, que generalmente es el que genera contraste entre la sensación de vacío y esperanza.

## Proceso Compositivo

Para la composición de la música de este cortometraje, se buscó caracterizar no solo la sensación de cada escena, sino también el sentimiento que siente el personaje principal frente a la acción que está pasando en el momento. Se buscó una tonalidad cercana para todos los cues, donde Dm es la tonalidad principal y a partir de ahí se empezó a explorar las sonoridades que requería cada escena.

### *Tema Principal (A1)*

1M1 *Vacío* representa la sensación de malestar de Andrea. Está compuesta por una melodía principal en notas largas y bloques armónicos creados con sintetizadores, que responden y evocan su frustración y tristeza (Ver Figura 1).

The musical score for the 'Vacío' leitmotif is presented in two staves. The first staff begins with a tempo marking of quarter note = 80. The melody starts with a Dm chord and continues with a Bb chord. The second staff begins with an Am chord, followed by an F chord, and concludes with an Am chord marked '8va' with a dashed line indicating an octave shift. The melody is composed of long notes and rests.

Figura 1. Leitmotiv Vacío (A1)<sup>7</sup>.

<sup>7</sup> Todas las figuras utilizadas en el presente trabajo son de elaboración propia..

La progresión armónica tiene la intención de denotar algo incierto y se construye de la siguiente forma:

$$| i | VI | v | iii | v ||$$

En *Medecaos*, 1M3, A1 vuelve a aparecer y tiene variaciones en la orquestación y la progresión de acordes. La melodía se muestra en la Figura 2.

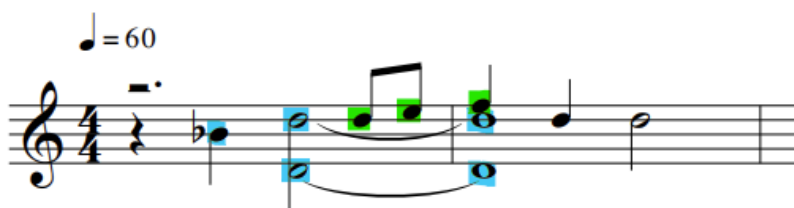


Figura 2. *Medecaos* (A3).

En lugar de estar en un solo instrumento, el material melódico, que es el *leitmotiv* principal del cortometraje, se reparte en dos timbres distintos, uno de ellos es un gran piano que hace el motivo principal de A3, resaltado en azul, y el otro, es el piano que caracteriza *Vacío*, Re-Mi-Fa, que está resaltado en verde. Armónicamente, se busca una sensación de incertidumbre, ajustando la progresión así:

$$| i | VI | i | vi | I | vi | V | iii ||$$

### ***Tema Secundario (A2)***

A2 es una canción de cuna y su tonalidad, Do mayor, contrasta con la propuesta para el corto inicialmente. Se creó como una melodía diegética, para el juguete que escucha Andrea.



Figura 3. Canción de cuna (A2)

Como muestra la Figura 3, la melodía se mueve por salto conjunto. Está acompañada por un bajo Alberti y su progresión armónica se conduce de la siguiente forma:

| I | vi | I | IV | V7 | I ||

En la escena 13, la canción de cuna, M2, se presenta de manera muy similar a la versión original (incluso en la misma tonalidad) y, seguidamente, por el contenido dramático, se presenta una idea distinta. Allí, aunque se mantiene el color del instrumento principal en la melodía, cambia la métrica y aparecen un sintetizador y un piano (ver *Figura 4*).

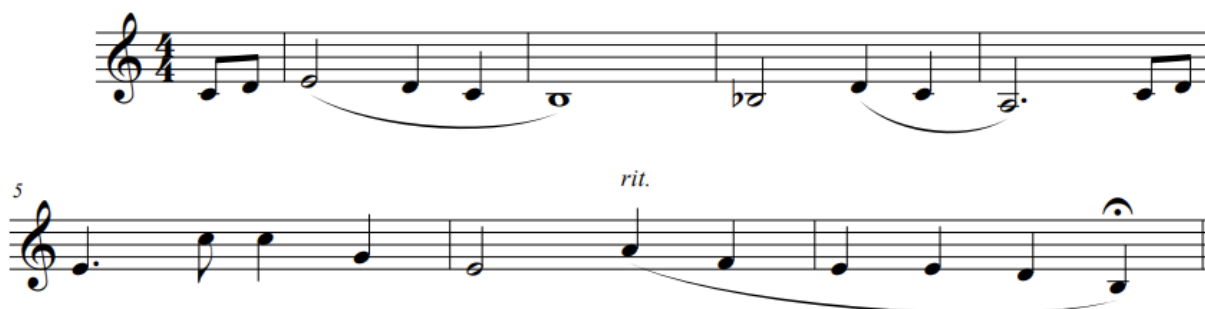


Figura 4. Melodía contrastante en la Canción de cuna (A3).

Se quiso dejar una melodía que se creara desde la similitud del primer ritmo presentado en la canción del juguete pero su armonía varía un poco más ya que se buscó generar otro tipo de sensación como el hecho de sentir un poco de esperanza pero también duda. Para la armonía de la variación se usó la siguiente conducción:

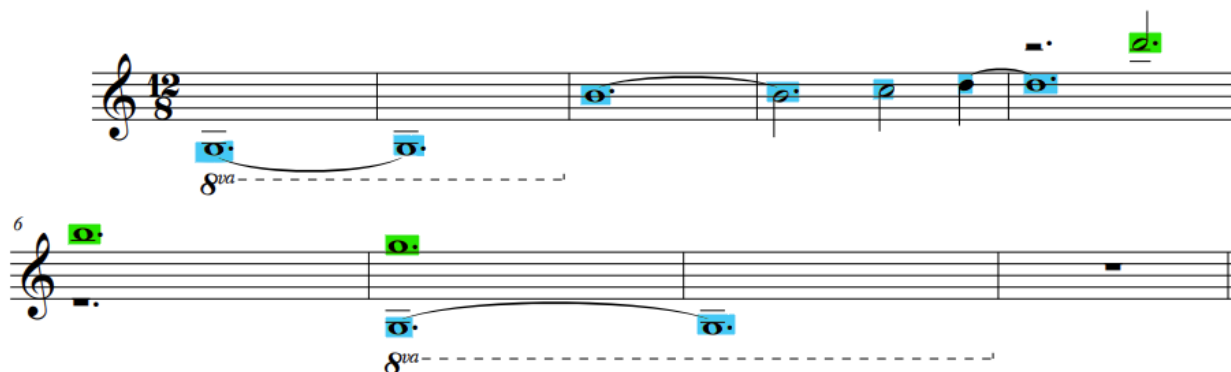


I | V7 | v | IV | I | IV | V7 ||

### ***Tema de Cierre (A3)***

Este tema genera un contraste musical en el corto, ya que refleja el sentimiento de vivir un día a la vez. Es un tema que está en la tonalidad de Sol mayor, que comparte características con los temas anteriores; como el gesto Re, Do y Si. Este tema tiene un piano acústico cuyo acompañamiento de acordes genera un sentimiento de impulso que refleja las ganas de salir adelante de Andrea. En la orquestación se pueden encontrar muchos instrumentos en común con los otros temas del cortometraje y esto ayuda a que se encuentre un vínculo que le dé el sentido sonoro al corto.

Se puede ver en la *Figura 5* el énfasis sobre las notas Re, Si y Sol, que siempre han estado presentes en todos los cues. En este caso, tenemos intervalos de tercera menor descendente, que contestan a la melodía principal (recurso usado en *Medecaos*, pero con un intervalo de segunda mayor).



*Figura 5. Un día a la vez (A3)*

### **Cortometraje No. 2: *X en la ciudad***

Este filme, dirigido por Laura Alzate, cuenta la historia de X, quien va en busca de un compromiso en una aplicación de citas. Al darse cuenta que su cita no era lo que esperaba, poco

a poco comienza a experimentar una serie de sensaciones, descubriéndose a sí misma en un viaje de soledad que ocurre de noche por las calles de Medellín.

### **Estructura Formal**

A continuación se listan los *cues* del video guion<sup>8</sup> en orden cronológico:

*2M1: Tema principal (00:00:00)*<sup>9</sup> Escena 4. Ext. Paradero de bus la 80.

X se encuentra esperando el bus rumbo a su cita con Mónica. Esta escena transcurre de noche, en un lugar solitario, y con una iluminación tenue, donde se pretende reforzar con la música el sentimiento de incertidumbre que X está sintiendo en ese momento.

*2M2: Vallerap (00:01:25)* Escena 4. Int. Bus - noche.

X se sube a un bus, donde se encuentra con unos raperos terminando de hacer su interpretación. Para esta escena se compuso música diegética. Se hizo un vallenato y un rap, ya que en el bus se escuchan los dos géneros sonando al mismo tiempo.

*2M3: Reguetón (00:02:20)* Ext. Calle - noche.

X se baja del bus, se encuentra en un ambiente juvenil, se arregla un poco para finalmente encontrarse con Mónica y un grupo de amigos con los que ella estaba. Se compuso para la escena un reguetón que acompaña a X en su recorrido.

*2M4: Efectos Alucinógenos (00:03:52)* Ext. Calle - noche.

X se encuentra solitaria en las calles de la ciudad, bajo efectos alucinógenos. Se le ve asustada sin mayor idea de hacia dónde quiere ir. Se compuso la música pensando en mezclar instrumentos electrónicos de la paleta orquestal con efectos, tratando de simular cómo se sentiría estar en esa escena bajo los efectos de la marihuana.

*2M5: Ranchera (00:05:38)* Int. Bus - noche.

---

<sup>8</sup> Video guion disponible en:

<https://drive.google.com/drive/folders/1S4N5KnXhdEF8m-LLaSkohdVp3DT8zeCA?usp=sharing>

<sup>9</sup> Código SMPTE de sincronización con video guion *X en la ciudad*.

X se monta en un bus donde el conductor va escuchando rancheras viejas. Para esta escena se compuso una ranchera con armonía de bolero. Se hizo una mezcla diegética para simular que se va escuchando el tema desde los parlantes del interior de un bus.

*2M6: Encontrándose (00:06:45) Ext. Mirador - noche.*

X llega a un mirador donde se recuesta en una manga para observar la vista de la ciudad. Se toma el tiempo de fumarse un cigarrillo y recuerda lo sola que se siente en ese momento. Se creó una pieza en piano e instrumentos electrónicos, generando notas largas que aportan ambiente. Adicional a esto, hay una pequeña frase del violonchelo reforzando el sentimiento de soledad y nostalgia por el que está pasando.

*2M7: Caminante (00:07:56) Ext. Calle - noche.*

X camina sin rumbo por las calles de la ciudad agitada, pero mucho más consciente de lo que está haciendo. En su recorrido logra conciliar la calma, se toma una *selfie* con su celular y sigue caminando cautelosa de unas personas que pasan a su alrededor. La música en este *cue* tiene una sonoridad bastante similar a la del tema principal y es aquí donde se empiezan a conectar los colores de cada escena, pensados para el viaje de X por sus diferentes emociones

*2M8: X en la ciudad (00:08:41) Ext. Paradero de bus centro calle colombia - noche.*

X finalmente se siente más tranquila consigo misma. La música refuerza este sentimiento con una melodía más rítmica y un color diferente, simulando su cambio de sentimiento. En esta ocasión, se desarrolla el motivo principal de X.

### **Referentes Principales**

Además de la referencia principal (*Her* de Spike Jonze), se tuvieron en cuenta una serie de referentes típicos de transporte público y las calles de Medellín, puesto que la narrativa del guión así los incluye. Entre ellos, se compuso un paseo vallenato, que aparece en 2M2. Toma

como referencia el tema *Qué pena* (2001), de la agrupación La Combinación Vallenata<sup>10</sup>. En la narrativa, como ya se dijo, este aparece superpuesto con un rap, improvisado y grabado, sin ningún referente específico (más allá del de haber experimentado el escuchar este tipo de intervención en el transporte público de las ciudades de Colombia). También se pensó en un referente puntual para componer el reguetón, que aparece en 2M3. Este fue *María* (2020), de Crudo Means Raw<sup>11</sup> y contribuye a la sonoridad urbana de la ciudad. Por último, se tuvo en cuenta la ranchera bolero *Amor de mis amores* (1965), de Agustín Lara<sup>12</sup>, para la composición de *Ranchera*, que aparece en 2M5.

### **Sonoridad General**

Se identificaron cinco momentos puntuales de música incidental, en conjunto con cuatro temas diegéticos. Cada una de las piezas compuestas tienen elementos en común, a excepción de la música diegética. Uno de estos es su orquestación, que se hizo usando capas, incluyendo instrumentos acústicos y electrónicos. Se utilizaron diferentes pads para generar colores y ambientes. Adicionalmente, estos elementos se mezclan con piano y violonchelo en diferentes *cues*, donde, a petición de la directora Laura Alzate, debían aparecer.

Los *cues* tienen una sonoridad modal. En ningún caso se trató de seguir progresiones típicas de la tonalidad. Por el contrario, se compuso pensando en el libre manejo de acordes en un sistema pandiatónico, con el propósito de encontrar un color particular por medio de pequeños ostinatos y *leitmotiv*, que se describirán a continuación.

---

<sup>10</sup> Disponible en: <https://youtu.be/B7gfFMdhyt4>

<sup>11</sup> Disponible en: <https://youtu.be/G795ZdgVkaY>

<sup>12</sup> Disponible en: <https://youtu.be/1uo3jYySlss>

## Proceso Compositivo

### *Tema Principal (B1)*

En el primer *cue* (2M1), se expone el tema principal de *X en la ciudad* (B1). En este se destacan dos ostinatos: el primero consta de una sola nota en el piano, haciendo octavas, y el segundo, hay una pequeña frase en el violonchelo, en un ritmo de negras constante. Además, presenta una célula melódica característica (X) (ver *Figura 6*).

The musical score for Figure 6 is in 4/4 time. The top staff is in treble clef and contains a melodic line with a dashed line above it labeled '8va'. The bottom staff is in bass clef. The first measure is labeled 'Ost 1 y X' and the second measure is labeled 'Ost 2'. The score consists of four measures.

*Figura 6.* Ostinatos y célula melódica

En el tercer *cue* (2M6), se expone B1, con variaciones en el piano y violonchelo. X y el ostinato 1 se desarrollan a través de la adición de notas y el violonchelo deja de ser un ostinato, para convertirse en una melodía más expresiva, reforzando el concepto de la niña sin su madre en la que piensa el personaje de X (ver *Figura 7*)

*Figura 7.* Variación B1. X, Armonía y melodía en el violonchelo

The musical score for Figure 7 is in 4/4 time. It features three staves: a top staff in treble clef, a middle staff in bass clef, and a bottom staff labeled 'Cello' in bass clef. The top staff contains a melodic line with a dashed line above it labeled 'X'. The first measure is labeled 'Gm9' and the second measure is labeled 'Gm(6)(9)/C'. The score consists of two measures.



Samanta se encuentra inmersa en una piscina profunda mientras que, corporalmente, adquiere una posición similar a la de un feto en la matriz. Finalmente, abre los ojos despertando de un ensueño que la invadió mientras tomaba una ducha.

El *leitmotiv* de Samanta (C1) es propuesto por primera vez. La composición busca reforzar la sensación de involucramiento, ensimismamiento y despertar.

*3M2 BT (00:01:00:21)*: Escena cinco. Ext. Calles de Medellín - Tarde.

Samanta viaja en su bicicleta por las calles de Medellín. Se presentan secuencias que revelan el contexto espacial y los rasgos estéticos de los personajes. Samanta llega a su casa al encuentro con su madre.

Esta pieza (*BT*) aporta energía y dinamismo. La letra de la canción guarda sentido con la situación en escena. Composición musical externa al proyecto, usada bajo licencia.

*3M3 Solo una vez (00:02:31:04)*: Escena trece. Ext. Calle de Medellín, Día.

Maru camina por la ciudad. Se topa con un colorido pero discreto casino, decide entrar en él mientras sostiene su reloj en las manos.

El *leitmotiv* de Maru (C2) es expuesto por primera vez al final del *cue*. En suma, el arreglo propone una atmósfera de falsa esperanza y desorientación.

*3M4 Samanta (00:03:08:00)*: Escena Quince. Int. Piscina - Tarde.

Samantha se encuentra entrenando sola en la piscina nadando ensimismada y con sus ojos cerrados. Se detiene en un borde y sale de la piscina.

El *leitmotiv* de Samanta (C1) es desarrollado en esta pieza. Propone un contexto musical de zona segura, estado de meditación acompañada de pequeñas incertidumbres.

*3M5 Estadio del espejo (00:03:45:01)*: Escena 20. Int. Piscina, Vestidor - Tarde.

Samanta sostiene su mirada frente al espejo, mientras contempla su imagen su realidad se distorsiona y cae en lo que aparenta ser un brote psicótico que le atormenta y trata de evadir.

El *leitmotiv* de Samanta (C1') se usa vaporosamente. La pieza lleva como propósito transmitir soledad, separación y angustia.

*3M6 Bajo la superficie (00:04:52:14)*: Escena 22. Int. Cocina, pasillo - Noche.

Maru llega a su casa de madrugada, encuentra a Samanta dormida sobre un colchón de facturas. Observa con cuestionable intención la alcancía de su hija.

Se utiliza de manera explícita el *leitmotiv* de Maru (C2), como también la progresión de acordes que referencian el elemento agua. La composición sugiere una transición de dos sensaciones, una de reposo con tintes de tristeza, y otra de tensión que representa cuestionabilidad y controversia.

*3M7 Maru (00:05:51:09)*: Escena 23. Int. Habitación de Maru - Noche.

Maru busca dinero de manera desesperada por toda su habitación. Finalmente no consigue nada, en su fracaso cae a la cama suspirando.

Aparece sutilmente el *leitmotiv* de Maru (C2). El arreglo completo evoca la sensación de soledad y frustración.

*3M8 Ya es tarde (00:06:28:05)*: Escena 26. Ext. Calle - Día.

Maru camina por las calles de la ciudad. Al cabo de un rato mira su muñeca y se percata de que ya no carga consigo su preciado reloj. Su rostro expresa sentimientos.

Se expone delicadamente el *leitmotiv* de Maru (C2). La pieza busca expresar desasosiego.

*3M9 Sumergida (00:06:52:19)*: Escena 28. Int. Pasillo, habitación de Samanta - Tarde.



Maru escudriña en la habitación de su hija, accidentalmente rompe su alcancía y cae en la tentación de tomar su dinero. Decide desordenar todo el espacio para simular un robo perpetrado por terceros.

Se atiende levemente el *leitmotiv* de Maru (C2). La atmósfera musical propone un primer momento de expectativa con un carácter luminoso que, transita progresivamente hacia una sonoridad pacífica que invoca una sensación de calidez presuntamente atribuible al sentimiento de ser cuidado por una madre, lo cual crea un contraste marcado con lo que realmente ocurre en escena.

*3M10 Apnea (00:08:11:23)*: Escena 38. Int. Vestier piscina - Día / Escena 39. Int. Cocina - Noche/ Escena 40. Ext. Piscina - Día / Escena 41. Int. Casa - Noche / Escena 42. Ext. Piscina - Día.

Secuencia de imágenes y escenas de máxima tensión que revelan un fuerte conflicto entre Maru y Samanta y su inminente emancipación.

Posee la raíz de ambos *leitmotiv*, ya que involucra la sensación de los dos personajes principales. La música es desarrollada principalmente por el piano el cual recrea una tensión que es propiciada con un *crescendo* en dinámica, tempo y registro. Su final no es conclusivo, como tampoco pretende serlo la historia.

### **Referentes Principales**

A través de los distintos tópicos desarrollados en este trabajo, se ha logrado dar mención a películas y compositores cuyo trabajo sirvió de armazón sobre el cual se construyó una identidad musical general para las composiciones. No obstante, teniendo en cuenta que a pesar de ser un largometraje conectado de principio a fin por la abstracción de una idea que

homogeniza, también hablamos de una antología; formato en el que también se busca que cada una de sus historias contenidas guarden particularidades propias.

A cumplimiento de este propósito específico, el compositor argentino Gustavo Santaolalla fue oportuno modelo para la concepción de este buscado tono en *Sumergida*, en especial con una de sus bandas sonoras más recientes *The Last of Us Part II* (2020). De lo obtenido de Santaolalla como referente, resultaron las proporciones correctas en la combinación de sonidos sintetizados con la calidez orgánica de la guitarra acústica, ideal en la creación de contextos donde predominan sensaciones de gran contenido emocional y carga dramática. La presencialidad del instrumento melódico, enfrentado a la espacialidad reverberante de una atmósfera nostálgica y la exposición de ostinatos cortos y espaciados, fueron recursos claves a utilizar.

### **Sonoridad General**

Dado su segundo eje conceptual relacionado al agua como elemento que describe poéticamente la soledad; y entonces, la inmersión como metáfora a las sensaciones sobrecogedoras, se decide usar con recurrencia la creación de colchones sonoros constituidos por progresiones de acordes simples, dispuestos como ostinatos, en tempos lentos, de armonía modal (eólico), usualmente separados por movimiento conjunto, de envolventes largas, interpretadas a partir de sintetizadores de contenido en frecuencias graves y resonantes. Todo esto apelando a lo homogéneo, lo profundo, lo inmenso, lo abrumador y el movimiento vaivén de la materia hidromorfa.

No obstante, lo mencionado no excluye de uso la implementación de recursos sonoros también obtenidos por síntesis, cuya composición espectral evoca timbres mucho más agudos y brillantes, que bien reemplazan el corriente uso de *Strings*, pero sin desviarse de la estética íntima

y alternativa de nuestros referentes, e incluso ofrecen otras texturas más cristalizadas o ventosas que bien se relacionan con el elemento propuesto, mientras cumplen un propósito a veces ornamental, a veces melódico y en otras instancias hasta narrativo. Esta última característica se suscita cuando la combinación correcta de los insumos mencionados permiten transmitir sensaciones de luminosidad, calidez y esperanza dentro de un contexto sonoro contrastante o viceversa; logrando así el símil a lo variado, turbulento y contradictorio que pueden ser las emociones experimentadas al sentirse en soledad.

Ahora bien, aprovechando el fenómeno recién expuesto acerca del contraste, es de señalar que es bien aplicada otra versión del mismo recurso sin caer en el abuso. Tal versión es la resultante de extrapolar esas situaciones opuestas, al plano que abarca no solo lo sonoro, sino también a su enfrentamiento con lo visual. De este modo en la presente lista de *cues* se implementa lo expuesto por Chion acerca del concepto de música anempática y música empática (conceptos mencionados en el planteamiento del proyecto).

Varias de las melodías a considerar, son conducidas principalmente por el piano y la guitarra acústica. Es posible entonces establecer un código para relacionar conceptualmente estos instrumentos a los personajes. Además de un *leitmotiv* respectivo, el piano suele acompañar a Samanta, mientras que la guitarra sigue a Maru.

La presentación espaciada temporalmente entre acordes, ornamentos y disposiciones Sus4, contribuyen a recrear una sensación de suspensión que emula la sensación de “flote”, a su vez el elemento agua es representado por el ostinato armónico que transita los grados VI-VII del modo eólico.

A grandes rasgos esta banda sonora cuenta con una variedad humilde en términos de instrumentación (comparada con una orquesta sinfónica), pero esta misma condición aporta el

carácter íntimo necesario para referirse y acercarse conceptualmente a contextos psicológicos y emocionales.

Todos los *cues*, aunque expresen sensaciones distintas, guardan conexión entre sí, ya sean de tipo tímbrico, armónico, o por *leitmotiv*.

### **Proceso Compositivo**

Las creaciones que enmarcan la música de *Sumergida* guardan su origen en un relevante acto de caracterización del elemento agua atado a su vez a la soledad. Tales rasgos empiezan a delimitar qué enlaces o traducciones conceptuales podrían hacerse sobre las células musicales para formar vínculos justificables de esas abstracciones.

Posteriormente, se eligió qué *leitmotiv* pertenecían a cada situación, emoción y/o personajes. Se hizo una cuidadosa selección de voces (instrumentos) virtuales y físicos que correspondiera efectivamente a los colores buscados.

Reunidos estos insumos, se recurre a una suerte de laboratorio creativo, espacio donde en un entorno musical (estudio de producción musical), son puestos a converger con la creatividad todas estas características previamente delimitadas. Del anterior ejercicio de experimentación enfrentada al guión escrito, tienen génesis varias ideas. Son seleccionados aquellos bocetos con más sentido, potencial de abstracción y contundencia creativa. Las ideas elegidas se desarrollan por completo, constituyendo las piezas definitivas.

### *Leitmotiv de Samanta (C1)*

Para Samanta, se compuso una corta melodía de tres notas a partir del modo la eólico; estas fueron: la-si-mi. Se caracteriza por ser interpretado por un piano, en un gesto ascendente-descendente, cuya ejecución en ostinato pretende representar una especie de vaivén acuático. El salto más grande, de quinta justa descendente es símil de que, poco a poco, Samanta cae más profundo en su obsesión (Ver Figura 9).



Figura 9. Leitmotiv Samanta (C1)

C1 se usa por primera vez en *3M1 Profundo* y aparece posteriormente en *3M4 Samanta* y en *3M6 Bajo la superficie*. Su primera variación sustancial aparece en *3M5 Estadio del espejo* y, precisamente, representa al espejo que se menciona en el guion y aparecerá en pantalla. Esta se da a través de una inversión del gesto, es decir, un cambio de direccionalidad; C1' corresponde entonces al gesto si-la-mi. Además, suena de manera poco inteligible, como si su identidad estuviera disipándose (Ver Figura 10).

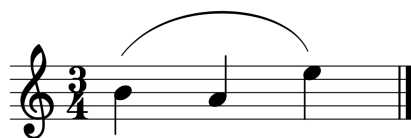
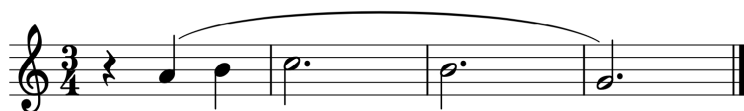


Figura 10. Variación Leitmotiv Samanta (C1')

### ***Leitmotiv de Maru (C2)***

Para Maru, se compuso una melodía de cinco notas a partir del modo la eólico: la-si-do-si-sol. Se caracteriza por representar un movimiento conjunto ascendente cuyo ritmo tiende a ralentizarse hacia su final descendente, este rasgo describe la inseguridad de Maru y, al igual que ocurre con el *leitmotiv* Samanta, la melodía termina más abajo de lo que comienza; lo que hace alusión a hundirse lentamente en su adicción. (Ver *Figura 11*).



*Figura 11. Leitmotiv Maru (C2)*

C2 se usa por primera vez en *3M3 Solo una vez* y se presenta posteriormente en *3M7 Maru*, en *3M8 Ya es tarde* y en *3M9 Sumergida*.

### ***Leitmotiv de Vínculo (C3)***

Consiste sencillamente de un intervalo de segunda mayor, cuyas notas se hallan contenidas en la raíz del *leitmotiv* Samanta (C1), la cual es exactamente igual a la raíz del *leitmotiv* de Maru (C2). Es decir, las notas la y si. Esto como elemento conector entre ambos personajes y justificante de su lazo consanguíneo familiar (Ver *Figura 12*).

C3, se usa por primera y única vez en *M10 Apnea*.



*Figura 12. Leitmotiv de Vínculo (C3)*

### ***Música Licenciada***

De las disposiciones concertadas con la directora, se derivó la utilización de música licenciada para un único momento de este cortometraje. La pieza en cuestión es *3M2 BT*. Su

*mood* brillante y energía juvenil encaja perfecto con lo pretendido en la escena, dado su tempo y vivacidad rítmica esta pieza permitirá usar secuencias de combinaciones de planos para la presentación visual de los personajes principales y además será aprovechado como recurso narrativo al ser presentada de manera extradiegética con transición a diegética. *BT* fue compuesta, producida e interpretada por la banda de origen santandereano Los Fantasmas de Ximena, quienes después de ser notificados de la intención de agregar una de sus canciones a la película se mostraron agradecidos; la talla de su disposición desembocó en la elaboración y firma de una licencia de uso no remunerado<sup>15</sup>.

### **Etapa 3: Postproducción**

Para la etapa final del trabajo, se estandarizaron los procesos de entrega de los respectivos video guiones, con un mismo formato de video y características como tipo de letra, *time code*, transiciones entre *cues* y duraciones de títulos principales. Adicionalmente, se trabajó en cada uno de los *scores* de manera individual y en conjunto para buscar un mayor grado de unidad. En una de las escenas en bus de *X en la ciudad*, por ejemplo, se hizo una remezcla de *IM2*, a partir de la ubicación de las dos músicas diegéticas superpuestas. Una de ellas se trató como un elemento de Foley en mono, con una ecualización que emula la de un radio ciudadano, y la otra se dejó mezclada como si fuese extradiegética. Esto ocurre de manera similar en *3M2*, entre la canción *BT* y la música incidental planteada.

Otra herramienta convenida en esta, fue la de apoyar los finales abiertos en algunas de las escenas de los video guiones. En *Un día a la vez*, En *IM2*, por ejemplo, se dejó como final el quinto grado de la escala y se hizo un ritardando. En *3M10*, se aplica el mismo recurso.

---

<sup>15</sup> Anexo 4: LICENCIA DE USO NO REMUNERADO:  
[https://drive.google.com/drive/folders/1FZXHLBDPLXaRvrPJH8N\\_rX6P\\_oV9xScX?usp=sharing](https://drive.google.com/drive/folders/1FZXHLBDPLXaRvrPJH8N_rX6P_oV9xScX?usp=sharing)

Finalmente, cada *cue* compuesto fue mezclado a -23Lufs –estándar de volúmenes para audiovisuales– y fueron sincronizados con su respectivo video guion.



## CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

Semanas		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
Actividades																		
1	Spotting session de guion con los directores de cada corto	X																
2	Composición de piezas diegéticas analizadas en el <i>spotting session</i> .		X	X														
3	Muestra del primer acercamiento sobre la música diegética a los directores.				X													
4	Composición de piezas extradiegéticas analizadas en el <i>spotting session</i> .					X	X											
5	Muestra del primer acercamiento sobre la música extradiegética a los directores.							X										
6	Correcciones de música diegética.								X	X								
7	Segunda revisión de música diegética.										X							
8	Correcciones de música extradiegética.											X	X					
9	Segunda revisión de música extradiegética.													X				
10	Presentación de música diegética y extradiegética de cada cortometraje.														X			
11	Mezcla de música en los tres cortometrajes y entrega final.															X		

## CONCLUSIONES

Crear música a partir del guion y no desde la imagen en movimiento, significó para nosotros un reto sustancial en nuestro rol de compositores. Este no suele ser el proceso creativo estándar en prácticas cinematográficas, generalmente, la música se empieza a componer sobre el producto visual ya terminado o en sus etapas finales. Asumiendo tal condición, era relevante lograr que a la audiencia le impactaran no solo desde la parte visual, sino también desde la musicalización, todas esas emociones, situaciones y detalles que realmente ameritaba ser resaltados como contribución a la narrativa de cada cortometraje.

Con el propósito de establecer un orden en los procesos para la creación musical de los tres cortometrajes, nos fundamentamos en la dialéctica resultante entre las expectativas sonoras que tenían las directoras sobre cada uno de sus historias, con nuestras perspectivas artísticas y personales. Posteriormente, a través del análisis de los guiones, se pudieron identificar los momentos relevantes que necesitaban música, así como la intención musical particular dentro de cada escena, por ejemplo, no era pertinente componer música que se extralimite a nivel dramático sobre momentos de los cortos donde la intención era mantener una tensión sutil o simplemente evocar otra sensación. Contundentemente la comunicación asertiva permitió la realización de acuerdos sobre las decisiones creativas relevantes.

También significó un reto la música diegética, ya que también se buscó que en algún momento la música generara alguna sensación o dijera algo de lo que estaba ocurriendo durante la escena, para los cortometrajes como *X en la ciudad* y *Sumergida*, se compuso una variedad de géneros donde se aprecia la ranchera, el rap, el reguetón, el vallenato y una canción de post-punk de la banda Los Fantasmas de Ximena. Posteriormente, el proyecto fue aprobado por los

directores de estos cortometrajes, dando como resultado un trabajo de calidad profesional que servirá para culminar la etapa final de grabación de dichos productos audiovisuales.

Como futuros profesionales de Artes de la Grabación y Producción Musical, nos quisimos sumar al proyecto *Medellín, a solas contigo*, con el objetivo de poder proyectarnos en la industria colombiana audiovisual y así ganar experiencia profesional por medio de la creación de la banda sonora para tres cortometrajes de este ambicioso proyecto.

### LISTA DE REFERENCIAS

Barthes, Roland. (1990) *“Introducción al análisis estructural de los relatos”*. *La aventura semiológica*. Barcelona: Paidós.

Cantet, L. Del Toro, B. Medem, J. Noé, G. Suleimán, E. Tabío, J. Trapero, P. (Director). (2011). *7 días en la habana* [Película]. Morena Films.

Chion, M. (1993). *La audiovisión*. Paris: Nathan.

Chion, M. (1995). *La musique au Cinéma*. Paris: Fayard.

Cooke, M. (2008). *A History of Film Music*. New York: Cambridge Univ. Press.

Cresciman, B. (Director). (2015). *Sun Choke* [Película]. Ideaman Studios; Sailor Bear; Zero Trans Fat Productions.

Crudo Means, (2018). María [Canción]. *Esmeralda*. The colombians.

Jonze, S. (Director). (2013). *Her* [Película]. Warner Bros:Stage 6 Films; Annapurma Pictures.

La combinación Vallenata, (2001). Que pena [Canción]. *La Combinación Vallenata Élite*, vol. 5. Codiscos.

Lara, A, (1958). Amor de mis amores [Canción]. Sencillo.

León Herrera, J.F. (2019). *Composición para banda sonora, tres temas centrales del guion cinematográfico Catarsis*: Universidad Pedagógica Nacional.

Levinson, S., Turen, K, Nandan, R., Drake, Adel, Leshem, R., Levin. D., Mozes. H., Lichtenstein, Lennon, G., Toovi, M., Yardeni, T., Mokadi, Y. y Kleverweis, J. (Productores ejecutivos). (2019-2021). *Euphoria* [Serie de televisión]. HBO; A24.

Los fantasmas de Ximena.(2020). BT [Canción]. Ayer aún no ha terminado. Producción Santiago Garcia.

Lowery, D. (Director). (2017). *A Ghost Story* [Película]. Lodger Films; Easy Open Productions.

Muñoz, N. (2012). *La música para cine como herramienta de la emoción*. Trabajo de grado, Estudios Musicales. Pontificia Universidad Javeriana: Bogotá D.C.

Nieto, J. (1996). *Música para la imagen. La influencia secreta*. Madrid, Publicaciones y Ediciones SGAE.

Peirce, C. S. (1974). *La ciencia de la semiótica*. Buenos Aires.

Ramsay, L. (Director). (2011). *Tenemos que hablar de Kevin* [Película]. BBC Films, UK Film Council.

Sheridan, K. (2007). *August Rush* [Película]. Warner Bros. Pictures.

Vera, G. (Director). (2011). *Karen llora en un bus* [Película]. Cajanegra Producciones.

Webb, M. (Director). (2009). *500 días con summer* [Película]. Dune Entertainment.

Mazin, C. Druckmann, N. (Directores). (2023). *The Last Of Us part. II* [Serie]. Sony Pictures Television.