

**Paraíso de labriegos:**

**Un film score para instrumentos tradicionales andino-colombianos**

Trabajo de grado como requisito parcial para optar al título de Licenciados en Música

**Daniela Peña Afanador y  
Nicolas David Romero Lombana**

**Asesor  
Abelardo Jaimes Carvajal**

**Línea  
Investigación-Creación**

**UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL  
DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN MUSICAL  
LICENCIATURA EN MÚSICA  
BOGOTÁ. COLOMBIA  
2020**

## Contenido

1. Introducción.....	4
2. Planteamiento del problema.....	5
2.1 Pregunta de investigación.....	6
2.2 Objetivo general.....	6
2.3 Objetivos específicos.....	6
2.4 Justificación .....	7
3. Antecedentes.....	8
4. Marco referencial .....	9
4.1 Música y cine .....	9
4.1.1 El proceso de componer música para cine .....	9
4.2 Los instrumentos tradicionales andino-colombianos.....	18
4.2.1 Vientos.....	18
4.2.2 Cuerdas.....	20
4.2.3 Percusión .....	24
4.2.4 Técnicas extendidas .....	25
4.3 Los mil y un mundos de Gustavo Santaolalla .....	26
4.3.1 Bio.....	26
4.3.2 Análisis a la obra de Gustavo Santaolalla.....	28
4.4 Paraíso de Labriegos: del salón al carnaval .....	40
5. Metodología.....	44
6. Los sonidos de Paraíso de Labriegos.....	47
6.1 Fase conceptual.....	47
6.1.1 Spotting Session.....	47
6.1.2 Formato.....	48
6.2 Fase activo – creativa.....	49
6.2.1 <i>Divisi</i> creativo.....	49
6.2.2 Motivos .....	54
6.2.3 <i>Cues</i> .....	57

6.3 Producto estereofónico.....	75
6.3.1 Preproducción .....	75
6.3.2 Producción .....	77
6.3.3 Postproducción .....	80
7. Conclusiones .....	82
8. Lista de Referencias Bibliográficas.....	83
9. Anexos .....	85

## 1. Introducción

Este es un trabajo desarrollado para optar por el título de licenciados en música de la Universidad Pedagógica Nacional de Colombia. El proyecto es el registro detallado de los procesos de composición de un film score construido con instrumentos tradicionales de la región andina colombiana para un documental, bajo la premisa de darle prioridad a las sonoridades y los colores tímbricos de los instrumentos. El trabajo de composición tiene bases en el análisis de los elementos compositivos de la música para cine de Gustavo Santaolalla.

Dicho documental, dirigido por Abelardo Jaimes, narra la experiencia de Paraíso de Labriegos, un proceso de transposición didáctica que tuvo lugar en el año 2018 e implicó la participación de estudiantes de la Licenciatura en artes escénicas de la Universidad Antonio Nariño, músicos de la Universidad Pedagógica Nacional y el colectivo coreográfico Danzantes del Cerrillo de la ciudad de Pasto, Nariño. Actualmente, Paraíso de Labriegos (el documental) es un producto audiovisual en construcción.

Este documento está dividido en cuatro grandes fragmentos:

Música y cine: contamos todos los procesos, fases y rudimentos técnicos que implica hacer la música de una película

Instrumentos tradicionales andino-colombianos: hacemos una caracterización que justifica los instrumentos seleccionados para el formato de la composición

Vida y obra de Gustavo Santaolalla: explicamos y analizamos la obra de nuestro referente, Gustavo Santaolalla desde algunas de sus obras, hasta los referentes que han influenciado su carrera musical.

Los sonidos de Paraíso de Labriegos: describimos el proceso creativo, la conceptualización, acuerdos técnicos, las composiciones resultantes y lo que implica realizar el producto estereofónico.

## 2. Planteamiento del problema

Este trabajo de grado se centra en el registro de los procesos de composición de un film score construido con instrumentos tradicionales de la región andina colombiana para un audiovisual, bajo la premisa de darle prioridad a las sonoridades y los colores tímbricos de los instrumentos. La composición tiene base en el análisis de los elementos compositivos de la música para cine de Gustavo Santaolalla.

Asumir el encargo compositivo implicó estar enfrentados a la creación de música sobre una unidad visual imaginada por el director escénico de cuya concepción dependía toda la apuesta estética visual. Por efectos de la situación actual de pandemia, la realización del proyecto audiovisual se suspendió temporalmente, entonces los autores tomamos la decisión de seguir el proceso compositivo a partir de la relación dialógica con el director.

La anterior circunstancia implicó a su vez que el método creativo se trasladara de componer partiendo de un producto audiovisual ya terminado, a hacerlo desde la ideación de la escena planteada por el director, en un guion que previamente él mismo había desarrollado para una puesta en escena interdisciplinar sobre la misma idea.

Dado que la idea era componer un film score con instrumentos andino-colombianos, fue necesario seleccionar a uno o varios referentes que nos pudieran dar indicios de la composición tanto en instrumentos tradicionales, como en la composición de música cinematográfica, referentes que se mantuvieron en todo el proceso.

Todo proyecto de investigación artística debe contener análisis de los referentes estéticos. Para hacerlo era menester que su música estuviera consignada en partituras, o en su defecto, en audios. Para el último caso, tuvimos que hallar un modo de transcribir la música de forma sintética, de manera que quedaran explícitos principalmente los elementos susceptibles de ser analizados. De igual forma, debimos definir un sistema que aplicado a las obras nos permitiera develar aquellos elementos que posteriormente fueron empleados en la composición.

Al haber elegido al compositor Gustavo Santaolalla como el modelo para componer música de cine, la siguiente tarea fue poner en acción el lenguaje musical basado en la narrativa de la historia que iba proponiendo el director. El trabajo se centró entonces en definir una forma de relacionar la música y la imagen relacionada en el guion. Surgió entonces, como valioso en la experiencia, el sistema de musicalización que se expone en

el apartado Suite Paraíso de Labriegos, y que hace parte de la descripción de la fase activo-creativa.

La idea de componer música para cine se mantuvo, el reto se desplazó posteriormente hacia la producción musical, refiriéndonos a todo lo que implica llevar a cabo una grabación de estudio, con los requisitos que debe tener una banda sonora estándar para el audiovisual.

La problemática descrita produjo la siguiente pregunta de investigación, que a su vez fue el detonante de todo el proceso creativo

## 2.1 Pregunta de investigación

¿Cómo utilizar los recursos compositivo-cinematográficos y elementos expresivos derivados del análisis musical de los referentes seleccionados, unidos a los elementos narrativos sugeridos en el guion para componer un film score que explora el uso de tímbricas tradicionales andino-colombianas?

Que derivó en los objetivos general y específicos que se enuncian a continuación.

## 2.2 Objetivo general

Documentar el proceso compositivo de “Paraíso de Labriegos”, obra para instrumentos andinos colombianos mediante la combinación de los elementos musicales derivados del análisis e integrados a la narrativa sugerida por el director del proyecto audiovisual.

## 2.3 Objetivos específicos

- Desarrollar la fase conceptual del proyecto creativo.
- Generar el proceso de análisis musical para comprender las texturas, formas y estilo de composición del referente estético Gustavo Santaolalla.
- Plasmar en la fase activo-creativa del film score la relación entre música y narrativa del proyecto audiovisual.
- Comprender e implementar los procesos de producción estereofónica de la obra creada.

## 2.4 Justificación

Paraíso de Labriegos es nuestra puerta de entrada al universo de la composición para cine, objetivo profesional de vida, que implica como músicos explorar la relación con el universo audiovisual. Conocer múltiples facetas en sus procesos, nos ha conducido a entendernos como seres interdisciplinarios y también ha puesto a prueba todos nuestros conocimientos obtenidos en el proceso formativo de la Licenciatura en Música de la Universidad Pedagógica Nacional. Enfrentarnos al final del proceso curricular a componer música que está dirigida a hacer parte de una historia que se construye desde otro lenguaje expresivo, es ser partícipe de un resultado formativo de un programa que, si bien se estructura desde lo pedagógico, no excluye la formación en la investigación creación.

Para tener acercamiento a los referentes estéticos y conceptuales que han recorrido el camino como antecesores en la música para cine, es necesario generar un mecanismo de estudio y análisis de los mismos, y luego aplicarlos al proceso compositivo, lo cual implica concretar desarrollos metodológicos que además de aportar insumos a esta producción, son inspiradores para nuestras vidas como profesionales integrales de la educación musical, ya que lograr un producto musical con fines cinematográficos, nos conduce como compositores a asumirnos previamente como artistas interdisciplinarios.

Llevar los instrumentos tradicionales a la música cinematográfica es el resultado de condensar las influencias que nos han rodeado desde temprana edad, de tal manera que, una gran pretensión del trabajo compositivo es combinar las sonoridades de nuestro propio contexto geográfico y cultural colombiano, con la música de grandes producciones audiovisuales. En este trabajo exploramos sonoridades y técnicas que configuran un estilo musical diferente a los habitualmente usados en la tradición colombiana, nuestra apuesta está dirigida a construir una propuesta estética para diversificar el uso de los instrumentos tradicionales que, en nuestro caso, implica poner al servicio de una producción multidisciplinar, las técnicas que se han desarrollado en cada uno de ellos.

Orientados por la obra de Gustavo Santaolalla, reflexionamos sobre la divulgación de los instrumentos colombianos que, al ser aplicados en un film score, puede extender su alcance a otras culturas y así propiciar el surgimiento de nuevas ideas y propuestas musicales, que se alimenten interculturalmente.

### 3. Antecedentes

Muñoz Muñoz, Juan Sebastián. 2020. *De la Música de Cámara a la Música de Calle: Una Experiencia Vivencial y Creativa desde la Flauta Traversa*, trabajo realizado en el Departamento de Educación Musical de la universidad Pedagógica Nacional y presentado en el año 2020. Este trabajo expone la experiencia del autor en el montaje realizado con los estudiantes de la Licenciatura en Artes Escénicas de la Universidad Antonio Nariño; donde, como músico, se involucró en la puesta en escena de una serie de montajes de danza-teatro, uno de estos es Paraíso de Labriegos. "(...) recolectaron la música de la comparsa los Danzantes del Cerrillo que fue utilizada para todo el montaje de la obra Paraíso de Labriegos".

Ortiz Vergara, Alexandra. 2020. *Análisis musivisual y composición musical para el cortometraje Eva con base en la visión creativa de Alexandre Desplat en la película La Forma del Agua*, trabajo realizado en el Departamento de Educación Musical de la universidad Pedagógica Nacional y presentado en el año 2020. En este trabajo, la autora toma el modelo de análisis "musivisual" propuesto por Alejandro López Román para así analizar la música originalmente compuesta para la película La Forma del Agua, y a partir de la comprensión de esta música, extrae los elementos que le serían útiles para la composición de su obra. Este proyecto se toma de referencia como propuesta de nuestro asesor para implementar este modelo de análisis en Paraíso de Labriegos, y del que también, se extraen algunas terminologías técnicas usadas habitualmente en el lenguaje de la música cinematográfica.

Ramírez Rojas, Alejandro. Compositor y director de orquesta colombiano, quien ha trabajado en alrededor de 40 proyectos cinematográficos. En entrevista nos develó datos importantes que nos servirán de guía para la composición, ya que habla de aspectos técnicos y psicológicos que se deben tener en cuenta en el desarrollo de la investigación, análisis y creación de la música para cine.

Cárdenas Castellanos, Andrés Camilo. 2014. *Herramientas compositivas en música para cine colombiano usando la orquesta sinfónica*, trabajo realizado en el Departamento de Educación Musical de la universidad Pedagógica Nacional y presentado en el año 2014. En este trabajo se registra el proceso de principio a fin, que habitualmente lleva un

compositor de música cinematográfica. De este modo, pudimos entender el proceso que debíamos llevar para nuestro proyecto.

Lesmes Pabón, Yeimi Lorena y Vásquez Rubiano, Laura Viviana. 2020. *Proceso de formación en la creación y producción de la obra Paraíso de Labriegos*, proyecto de investigación desarrollado por estudiantes de la Universidad Antonio Nariño. Sus autoras relatan detalladamente los procesos formativos del montaje Paraíso de Labriegos, hablan sobre sus actores y los efectos que la experiencia tuvo en sus vidas como maestras y artistas.

## 4. Marco referencial

### 4.1 Música y cine

#### 4.1.1 El proceso de componer música para cine

Es extensa la historia de la composición de la música en el cine, con el paso del tiempo pasó de ser un elemento decorativo y un rol de simplemente acompañar imágenes, a tener una importancia tan fundamental en el cine, equiparable a la que ostenta la imagen, “el cine es la confluencia de una imagen que se ve y una música que se oye”<sup>1</sup>. Tras la consulta de distintos referentes, encontramos que la realización de una composición para cine no debe ser caprichosa, es decir, no debe ser impuesta a la película, sino por el contrario, debe obedecer a un proceso de conceptualización muy profundo, para que la música resultante hable en el mismo idioma con la imagen.<sup>2</sup>

La labor de un compositor en el cine va más allá de ofrecer una creación musical, éste debe aportar significados, reinterpretaciones y potenciar discursivamente la narrativa de lo que se ve en la pantalla, en otras palabras, el compositor y su composición estarán siempre a merced de lo que necesite el audiovisual, pero también deben aportar nuevos significados al proyecto a través de la comprensión e interpretación de los lenguajes cinematográficos.<sup>3</sup>

---

<sup>1</sup> Gértrudix y Gértrudix (2017), *Música y banda sonora: el oficio de componer*, 2017 citando a José Nieto.

<sup>2</sup> Alejandro Ramírez, entrevista de Daniela Peña y Nicolas Romero, 10 de junio de 2020, videollamada zoom, transcripción, Daniela Peña.

<sup>3</sup> Ramírez, entrevista.

En el proceso, se pueden distinguir dos fases de producción que dialogan entre sí, que se complementan y que coexisten desde el primer contacto con la historia hasta la evaluación de los resultados finales.

## **Fase conceptual**

### *El director llama al compositor*

El cine es el resultado del trabajo conjunto de muchas personas que se desenvuelven en diferentes especialidades técnicas y artísticas, por lo cual es difícil concebir al cine hecho por un solo individuo, de ser así, el resultado sería limitado (Santaolalla, 2020). Una producción cinematográfica debe responder a diversos condicionamientos de la industria, del mercado y a una serie de intereses que habitualmente se cruzan con las intenciones artísticas (Sánchez, 2002). Por lo que hacer cine depende no solo de un exhaustivo trabajo técnico y artístico, sino también de los alcances económicos de la producción, ya que los recursos monetarios inciden directamente en la creación audiovisual.

De esta manera, existen dos caminos para la realización de la música de una película: contratar a un músico que componga música original, o tomar música ya existente que pese a ser escrita con fines distintos a la producción, pueden ser adaptadas al film por el director. Lo ideal es, por supuesto, contratar a un compositor que, de ser así, podrá aportar desde la música, elementos que complementen la narrativa de la película.

Es usual que el trabajo del compositor empiece una vez está grabada la película, es decir, cuando el proyecto entra en su fase de post producción, esto supone un trabajo limitado tanto en tiempo como en creatividad para el músico, ya que el director en este punto está viciado con ideas que pueden ser erróneas para la música de su película, supeditando al compositor a seguir al pie de la letra sus supuestos. En otros casos más ideales, se contacta al compositor una vez se tiene la idea general de la historia, por lo que podrá partir desde la construcción del guion y así, aportar a la narrativa, panorama ideal para los críticos y estudiosos en la creación musical cinematográfica.

### *Planificación*

Una vez el compositor ha sido contactado para trabajar en la película, tiene su primer contacto con la historia, que dependerá del estado en que se encuentre la producción,

bien puede ser a través del guion o de imágenes rodadas. Ante este primer contacto, debe desarrollarse un análisis del lenguaje propio de la película, que dé cuenta de sus potencialidades y debilidades narrativas, así como de sus características en cuanto a personajes, lugares, épocas y todos aquellos elementos que puedan ser complementados, ambientados o atenuados por la música.

Es entonces, cuando deben ser establecidas las funciones de la música en el discurso audiovisual, respuestas a las preguntas ¿para qué? ¿por qué? y ¿con qué fin? Debería estar la música en esa historia. Octavio Sánchez<sup>4</sup>, cita siete puntos fundamentales sobre las funciones que puede cumplir la música en una película:

- Ambientar épocas y lugares en que transcurre la acción: La música tiene el poder de situar al espectador o alejarlo de un contexto específico, sin embargo, teniendo en cuenta que la imagen puede hablar contundentemente de la ubicación geográfica o histórica, la música puede desprenderse con tranquilidad de dichos contextos. Así evitará redundancias narrativas innecesarias y ganará facultades para aportar a la historia más libremente.
- Acompañar imágenes y secuencias haciéndolas más claras y accesibles: Hay que resaltar en este punto, que si bien, la música puede clarificar y reforzar algunos significados expuestos en la imagen, teóricos y compositores como Theodor Adorno, Hanns Eisler y Alejandro Ramírez insisten en que la música no acompaña a la imagen, sino que tiene la misma importancia “Que el espectador no piense en la música como Música” (Gértrudix y Gértrudix, 2017: 293)<sup>5</sup> sino como una unidad audiovisual.
- Sustituir diálogos que sean innecesarios: La dinámica expresiva en la música de una película debe pensarse con relación a la banda sonora total<sup>6</sup>, ya que debe

---

<sup>4</sup> Octavio Sánchez cita en *Música e imagen* (2002), la *Enciclopedia de las bandas sonoras* (1997) del español Conrado Xalabarder.

<sup>5</sup> Gértrudix y Gértrudix (2017) haciendo referencia a Adorno y Eisler (1981)

<sup>6</sup> Octavio Sánchez (2002), explica la banda sonora total como el espectro en el que comparten espacio la música, textos (diálogos), sonido ambiente y efectos de sonido.

compartir espacio con los diálogos y sonidos no musicales, y en ese espacio podría situarse en un primer plano, en uno secundario, o de fondo. (Sánchez, 2002)

- Activar y dinamizar el ritmo o hacerlo más lento: Así como la música puede conducir la imagen en paralelo, también puede diferir de ella para aportarle un significado adicional, es así como se constituye lo que el mismo Sánchez denomina las convergencias y divergencias físicas (Sánchez, 2002)
- Definir personajes o estados de ánimo: La construcción de los personajes o de los estados de ánimo desde lo musical puede partir de una idea melódica, armónica, tímbrica o rítmica, sin embargo, el compositor debe evitar caer en el leitmotiv, ya que según Adorno y Eisler (1976), el leitmotiv ha sido sobrevalorado en el cine, si se tiene en cuenta que viene de las óperas de Wagner, donde se hacía necesaria la reiteración de un tema representativo para facilitar a los espectadores la identificación de personajes, lugares, situaciones o símbolos, debido a la extensión de estas obras y su densidad tanto musical como narrativa. En el cine actual esa necesidad está cubierta gracias a la fácil comprensión de la narrativa, proporcionada por la cercanía y la sensación inmersiva que brinda la cámara al espectador.
- Aportar información al espectador: Una vez más se reitera la función interpretativa de la música, el compositor tiene la capacidad de aportar al espectador información no perceptible en la imagen. (Ramírez, 2020)
- Implicar emocionalmente al espectador: Entiéndase como la pretensión de hacer sentir emociones o sensaciones concretas al espectador, que bien pueden estar expuestas en la imagen, o no. (Sánchez, 2002)

Es útil para la ideación de la música, que se establezca una actualización de intenciones dentro de las verdades cinematográficas. Este proceso suele hacerse con el director, aclarando las intenciones sentimentales y emocionales por fragmentos, personajes y situaciones. En caso de no ser un detonante creativo suficiente, el compositor deberá iniciar una documentación paralela para complementar su conceptualización. Tal documentación debe reunir cuantos elementos sean posibles y útiles en la concepción de la música.

### *Spotting Session*

Una vez lista esa conceptualización previa a la composición sobre guion o imágenes, se programa una reunión para coordinar aspectos técnicos que orientarán la composición, escritura, grabación y montaje de las piezas musicales.

El Spotting Session es la reunión del compositor con el director y parte de los equipos técnico y artístico.<sup>7</sup> En este punto, el compositor ya tiene una idea sólida de cómo suena la historia y de la fase de producción en que se encuentra la película. En el spotting session el director expone las expectativas que tiene, y se toman decisiones para el desarrollo de la composición como la cantidad de bloques musicales, la duración y ubicación de cada uno y la duración total de la música. Se establece también un acuerdo de intenciones musicales respecto a la narrativa. Dicho en otras palabras, “es un reporte de las piezas a escribir, un reporte de la música en la película” (Cárdenas, 2014: 68)<sup>8</sup>

En función de un trabajo conjunto que apunte a la misma dirección, en el spotting session se debe llegar a acuerdos con el equipo técnico, para ello, el director indica puntos de entrada y puntos de salida tanto de la música como de otros efectos sonoros, así como de los diálogos. Esta puntuación técnica sonora se establece a través de códigos de tiempo (Cárdenas, 2014), para facilitar la ubicación precisa de todos los bloques de sonido.

### **Fase activa-creativa**

#### *Puntos de partida*

Listo el reporte de puntos sobre los cuales componer, uno de los asuntos más álgidos y complejos para todo compositor es por dónde comenzar, ya que, al momento de iniciar una composición, es inevitable tener la sensación de que, con cada nota fijada, se está fijando una sentencia. Ante esta situación, es posible iniciar desde dos puntos, que aportarán herramientas diferentes al compositor.

El primero es el guion, el informador *a priori* por excelencia, que puede encaminar al compositor a dar su propia interpretación de la historia y desarrollar ideas temáticas originadoras de motivos más largos. El segundo es la imagen, que aporta información más

---

<sup>7</sup> “...equipo técnico (iluminación, fotografía, sonido) como el específicamente artístico (guion, reparto, actuación, escenografía, diseño de vestuario, banda sonora).” (Sánchez, 2002: 1)

<sup>8</sup> Cárdenas (2014) citando a Alejandro Ramírez en entrevista.

específica, ya que es portadora de la idea del lenguaje cinematográfico (construcción de personajes, vestuarios, arte visual, luces, colores, encuadres, fotografía, etc.), todo esto sin mencionar que contiene también, posterior al spotting session, una guía completa de ritmo, textura, de la estructura narrativa y algunas otras características técnicas específicas. Lo más recomendable siempre será comenzar la composición sobre la imagen, de esta manera se evitan incongruencias o disonancias narrativas que se puedan presentar entre la música y la imagen. (Gértrudix y Gértrudix, 2017).

Algunos compositores optan por la improvisación como un surtidor de ideación, siendo entendida la improvisación como la utilización repentina, pero consciente, de los haberes musicales que posee el artista, mediada por lo emotivo o sentimental que le produzca la imagen. Cabe mencionar que la creatividad no debe de ninguna manera sobreponerse a lo que ya se estableció, en cuanto debe comunicar la música. (Gértrudix y Gértrudix, 2017).

### *Diseño sonoro*

La música interactúa con la historia para encaminar al espectador hacia aquello que la película quiere decir. En este caso no se habla de la relación música-imagen, sino de la relación música-historia. En el cine se utilizan algunos recursos que según Octavio Sánchez (2002), le facilitan al compositor esta interacción:

- El leitmotiv: asociado a un personaje, situación o lugar.
- Elipsis: lleva a entender al espectador que hay un salto en el tiempo, éste normalmente se acompaña por efectos visuales, como filtros y/o escenografías.
- Irrupción e interrupción: la música describe cambios repentinos sincrónicos con la imagen.
- Número musical: la letra de una canción tiene relación con la historia.
- Tema circunstancial: la música no tiene relación con la narración.

A lo largo de la historia se le ha dado uso excesivo a algunos motivos musicales que caracterizan emociones o sensaciones, que, por su efectividad, se estandarizaron y en lugar de volverse estímulos sorprendidos para el espectador, se convirtieron en un aviso de lo que está por suceder en la historia (Adorno & Eisler, 1976). Hoy en día, un

compositor cinematográfico debe evitar caer en esos clichés, sin embargo, la efectividad de estos es fiel muestra de que la música puede llevar al espectador a tener sensaciones específicas no expuestas por la imagen. A este efecto se le llama “direccionalidad emotiva”, que es cuando la música apela a las asociaciones previas que ha hecho el espectador de situaciones con sonidos, para darle un aviso de algo que está por suceder y que puede o no estar presente en la imagen (Sánchez, 2002).

Durante la creación del film score, el compositor debe tener en cuenta los puntos en que la música se puede encontrar con los otros elementos de la banda sonora, como los diálogos, el sonido ambiente, o los efectos de sonido (Gértrudix y Gértrudix, 2017). Esto lo lleva a planificar el uso de las dinámicas expresivas y los planos sonoros a los que pertenecerá la música en cada uno de los momentos de la película. Esto hace parte de un gran proceso interdisciplinar denominado “diseño sonoro”.

Para facilitar la ubicación en planos y dinámicas de la música, hay cuatro clasificaciones que se aplican a los bloques sonoros. En este caso, no se hablaría de códigos de tiempo, que son exactos, sino momentos más amplios que harían parte de la estructura de la película (Sánchez, 2002):

<b>Tipo de bloque</b>	<b>Ubicación</b>	<b>Plano</b>	<b>Descripción</b>
Genérico	Créditos de entrada y salida	Primer plano	Presenta el factor predominante de la narración, ya sea ubicación geográfica o histórica, el estado anímico del personaje o la atmósfera general de la película.
Secuencial	Total, o parcialmente en una escena	Segundo plano o de fondo	Aporta apoyo narrativo a las escenas
De transición	Corte o cambio de una escena a otra	Primer o segundo plano	Difumina el cambio abrupto de una escena a otra
De planos	Dentro de escenas	Primer plano	Transcurre dentro de escenas que permiten resaltar algún aspecto de personaje o sentimiento

Es importante aclarar, que la música no tiene por qué estar presente durante toda la película, ya que el uso excesivo de sonidos expuestos, uno sobre otro, puede generar cansancio.

Quienes participan del diseño sonoro, incluido el compositor musical, deben conocer ciertas normas que garantizan la coexistencia armoniosa y coherente de todos los elementos en la banda sonora.

- Buscar puntos de entrada no problemáticos: que no existan choques entre elementos
- Diseñar una estructura dialéctica con pausas lógicas: procurar que todos los elementos se complementen entre sí y de igual manera reconozcan el silencio como un potente elemento narrativo
- Evitar oposición de frecuencias: acordar los rangos de frecuencias en los que debe moverse cada elemento, especialmente cuando lo hacen en simultáneo
- Organizar intensidades gestando dinámicas musicales: reconocer y respetar las dinámicas musicales como un valor discursivo de la música

### *La escritura musical*

Como es usual, el compositor tiene poco tiempo para elaborar su aporte a la película, por lo que se recomienda que desde el inicio del proceso se escriban todas las ideas musicales que podrían ser parte del resultado final. Llegados a este punto, se deben tomar todas esas ideas construidas desde la primera fase del trabajo, descartar unas y conservar otras que sean útiles para la composición resultante.

En este punto del proyecto, hay algunos aspectos que se pueden visualizar más fácilmente como la diégesis e incidencia de la música. La música diegética, es la música que está presente en el espacio donde se encuentran los personajes, es decir, tanto los personajes como los espectadores pueden escucharla. La música incidental es la que le da un peso narrativo a la película y no hace parte de su universo.

Anteriormente hablamos de la convergencia física, sin embargo, se deben tener en cuenta también las convergencias emotiva y cultural. Estas representan el estado actual del personaje, del lugar o de la situación, se ilustra musicalmente lo que la imagen ya está

sugiriendo. Por el contrario, las divergencias en ese mismo sentido se alejan de esta idea representativa, y se pueden entender como una “ironía musical”, en la cual el compositor puede darse ciertas libertades, por supuesto, sin dejar de constituir un aporte a la narrativa. Esto podría generar algún estímulo al espectador, como una visión detallada de lo que se está presentando en la imagen, o, por el contrario, distraer auditivamente al espectador, y generar alguna confusión adrede. De igual forma, el compositor debe contemplar que, en la escritura musical cinematográfica, a diferencia de la musical absoluta, la música se divide en pequeños bloques, cuyo fin es desarrollar al máximo una idea musical por encima de la interpretación instrumental o la exploración de sus posibilidades (Gértrudix y Gértrudix, 2017). La composición de dichos bloques no necesariamente debe ser secuencial, pero es usual que se comience por el bloque inicial, que, a manera de obertura, puede ser generador y orientador de toda la demás música, ya que contiene en sí la esencia, el ambiente, la textura de toda la película.

El proceso entonces, de comenzar a escribir la música, consiste en la creación de bocetos sobre la imagen, los cuales, a medida que el compositor avanza, deben ser presentados y aprobados por el director. Respecto a los instrumentos y técnicas que cada compositor aplica para llegar a lo que será el film score, se puede decir que son innumerables las vías de llegada, pues mientras algunos escriben al piano un resumen, para luego traducir en orquestación, otros prefieren escribir directamente en el instrumento que van a usar, incluso hay quienes optan por producir inmediatamente la música conforme va siendo compuesta. Esta última vía, se está volviendo cada vez más usada, si se tiene en cuenta que las facilidades y herramientas electrónicas y digitales de procesamiento y generación de señales sonoras son cada vez más de uso común. En los últimos años, se ha podido ver como en casi todos los proyectos musicales cinematográficos, conviven armoniosamente los sonidos de librerías y sampleados<sup>9</sup> con la interpretación de músicos en estudio (Gértrudix y Gértrudix, 2017).

En esta misma vía, los procesamientos digitales de señal han devenido en importantes herramientas composicionales para la música cinematográfica. Y si bien el compositor debe hacer uso de ellas, debe ser muy cuidadoso a la hora de elegir las, pues el efecto o instrumento virtual, debe conservar una estrecha cercanía con la idea de origen y como

---

<sup>9</sup> *Sampling*: técnica en que se toma un fragmento de sonido grabado para reutilizarlo en otra aplicación.

lo hemos mencionado insistentemente, la composición siempre debe guardar una coherencia narrativa dentro de su aplicación.

## 4.2 Los instrumentos tradicionales andino-colombianos

### 4.2.1 Vientos

#### Quena en sol



Ilustración 1: Quena, ilustración de Daniela Peña

Originalmente tiene cinco orificios que corresponden a cada nota de la escala pentatónica, también las había con otras escalas, pero a la llegada de los españoles a Suramérica se introdujo la escala de siete notas, que dio lugar a la quena diatónica. (Varela de Vega, 1984)

Este instrumento se ha encontrado en innumerables tumbas, por lo que se cree, en el antiguo Perú, era un instrumento muy popular interpretado por la gran mayoría de la población. Hay leyendas alrededor del origen y la función de la quena y aunque estas hablan de la quena como un instrumento de desahogo y de expresión de lo melancólico, también es

usada para alegrar las fiestas. Es importante aclarar que este instrumento pertenece a toda la zona andina de Suramérica, por lo que es compartido principalmente entre Perú, Bolivia y el norte de Argentina (Varela de Vega, 1984)

Es similar a la flauta, pues es un tubo con dos extremos abiertos, o uno abierto y el otro semiabierto. En uno de estos extremos se encuentra la escotadura o bisel que puede tener diferentes formas, pero la más común es en forma de U, este es un pequeño espacio donde el intérprete sopla el instrumento. Partiendo desde la mitad del largo del tubo, se ubican los orificios de digitación, la cantidad de estos varía entre 4 y 8 pero por lo general, llevan 7 orificios. (Civallero, 2017)

Suelen estar afinadas en la escala de G diatónico, pero se encuentran en otras tonalidades también. Y aunque por su afinación hay una escala mayor resultante, por medio de distintos tipos de digitaciones como las “posiciones cruzadas”, las “horquillas” y los “medios orificios” se puede conseguir la escala cromática. En su registro cubre un intervalo de dos octavas y en algunos casos, tres. (Civallero, 2017)



Ilustración 2 Registro y afinación de la quena, *ilustración de los autores.*

### Zampoña

Para el hombre andino la máxima expresión y medio de comunicación con la divinidad de la naturaleza es la música, la danza y la poesía.<sup>10</sup> La zampoña no puede hacer falta en los rituales. No implica digitaciones con los dedos, cosa que permite al músico danzar mientras lo interpreta. Suele haber poesía o canto entre una melodía y otra.<sup>11</sup>

Se han hecho hallazgos arqueológicos que datan del siglo VIII a. C., ubicados en Chilca, al sur de Lima.<sup>12</sup> Es una flauta de pan<sup>13</sup> que está compuesta por dos filas de tubos llamados *Arka* e *Ira*, y el orden de la escala se alterna entre los dos.<sup>14</sup>

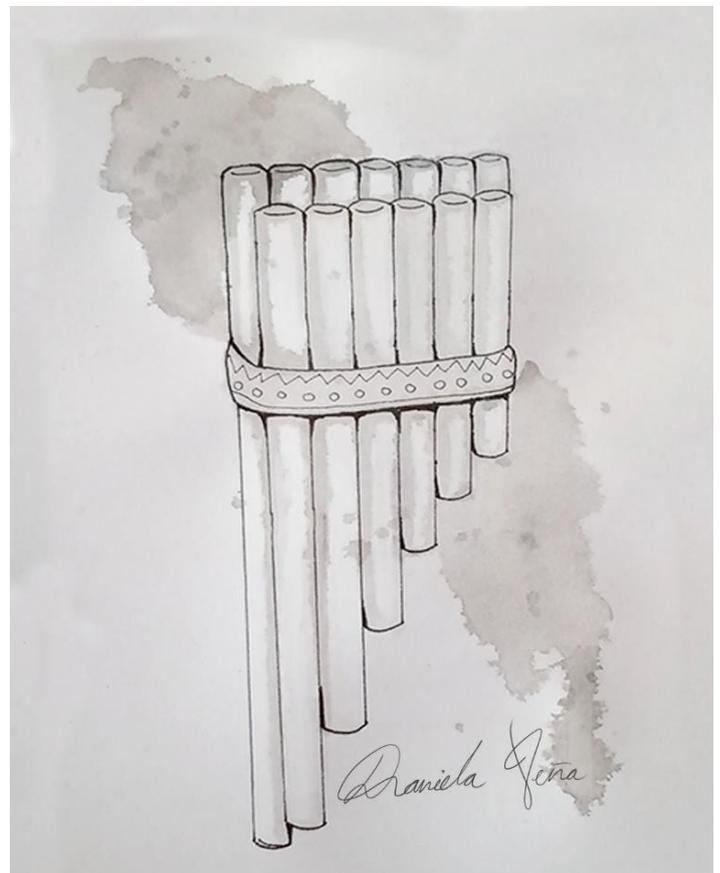


Ilustración 3: Zampoña, *ilustración de Daniela Peña*

<sup>10</sup> <http://www.memoriachilena.gob.cl/602/w3-article-93996.html>

<sup>11</sup> <https://instrumentosmusicales10.net/zampona>

<sup>12</sup> <http://www.memoriachilena.gob.cl/602/w3-article-93996.html>

<sup>13</sup> Entiéndase flauta de pan como el nombre genérico de instrumentos que se componen por tubos abiertos de un extremo y cerrados del otro

<sup>14</sup> <https://instrumentosmusicales10.net/zampona>

Cada tubo tiene diferentes longitudes y es allí donde radica la variación en las alturas. Al interpretarlo, el músico toma el instrumento dejando el *Arka* en la parte de atrás y la *Ira* adelante para así dejar las notas más graves a la izquierda y las más agudas a la derecha.<sup>15</sup>

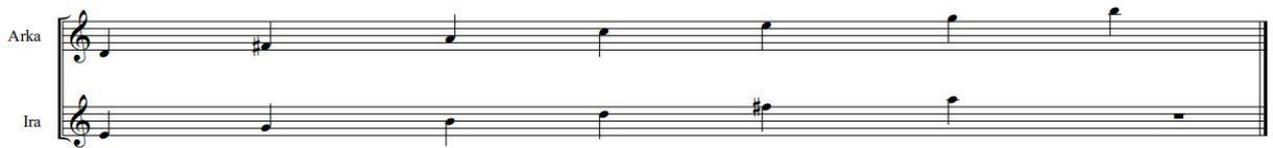


Ilustración 4: Registro y afinación de la zampona, *ilustración de los autores*.

## 4.2.2 Cuerdas

### Tiple



Ilustración 5: Tiple, *ilustración de Daniela Peña*

Este instrumento es el más característico y representativo de la Región Andina colombiana. Viene de la guitarrilla del s. XVII de cajas pequeñas y cuatro ordenes de dos cuerdas. (Torres, 2019)

El tiple es un instrumento con caja y mástil de madera, tiene cuatro ordenes de tres cuerdas, las cuales, el primer orden cuenta con tres requintillas (cuerdas de acero), el segundo, tercer y cuarto orden tiene dos requintillas a los extremos y una cuerda entorchada en el centro afinada una octava por debajo de las requintillas. (Torres, 2019)

<sup>15</sup> <https://instrumentosmusicales10.net/zampona>



Ilustración 6: Registro y afinación del tiple, *ilustración de los autores*

La disposición de las cuerdas le da un sonido percusivo, similar al de los platillos y tradicionalmente se utiliza como instrumento acompañante, sin embargo, se han compuesto obras solistas para este instrumento y en algunos fragmentos de la música tradicional andina colombiana se le ha dado un rol melódico. (Torres, 2019)

### Bandola andina

Es un instrumento tradicional de la región andina colombiana, derivado de la vihuela de péñola. Consta de una caja y mástil de madera y la cantidad de ordenes ha variado con el tiempo. Ha pasado de ser un instrumento de 16 cuerdas a 14 cuerdas y posteriormente a 12 cuerdas que es el más común en la actualidad. Tiene seis ordenes, cada uno de dos cuerdas de acero y las más graves son entorchadas. Su afinación es por intervalos de 4tas justas. (Torres, 2019)

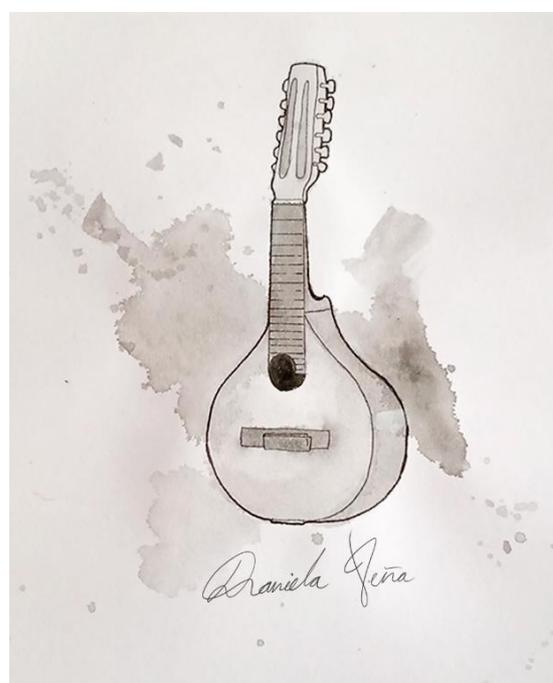


Ilustración 7: Bandola andina, *ilustración de Daniela Peña*

Tiene un rol melódico en los formatos tradicionales, como trío típico y estudiantina, pero se han desarrollado algunas obras solistas. Tradicionalmente se interpreta con un plectro. Se han construido otras bandolas andinas como la bandola tenor y la bandola bajo. (Torres, 2019)



Ilustración 8: Registro y afinación de la bandola andina, *ilustración de los autores*

## Guitarra española o criolla



Ilustración 9: Guitarra española, ilustración de Daniela Peña

Nació en Europa como consecuencia del contacto de las culturas hispano-cristianas e hispanomusulmanas en la edad media. Tiene varios antecesores, pero el prototipo de la guitarra actual apareció en el s. XIV. Consta de una caja y mástil de madera, seis ordenes con una sola cuerda de nailon o, en algunos casos, de acero y las cuerdas más graves son entorchadas con hilos de cobre. Es un instrumento transpositor, por lo que suena una octava por debajo de lo que se escribe en el pentagrama. (Torres, 2019)

Es utilizada comúnmente como instrumento armónico, pero existen un sin fin de obras solistas en las que la guitarra toma los papeles melódico y armónico. (Torres, 2019)



Ilustración 10: Registro y afinación del charango, ilustración de los autores

## Charango

“La memoria colectiva andina sostiene que el charango surgió como un intento de ridiculizar la guitarra, el instrumento por excelencia de la sociedad seglar colonial, cuando el indio redujo sus proporciones hasta convertirla en un mero objeto ornamental, que sólo después de un largo proceso creativo fue dotándolo de musicalidad”. (Mendívil, 2002)



Ilustración 11: Charango, ilustración de Daniela Peña

Hay muchas dudas sobre las fechas del origen del charango, pero, según los textos investigativos de varios historiadores y músicos, se piensa que su origen se remonta al rededor del siglo XVIII en Perú y Bolivia. (Mendívil, 2002)

Tradicionalmente se construye con el caparazón del armadillo, aunque, también las hay de madera completamente. Contiene 10 cuerdas de nylon que se agrupan en cinco ordenes dobles. Cada par de cuerdas están afinadas en la misma nota, sin embargo, el tercer orden (que es mi) se afina en dos octavas diferentes. (Mujica, 2019)



Primer orden

Segundo orden

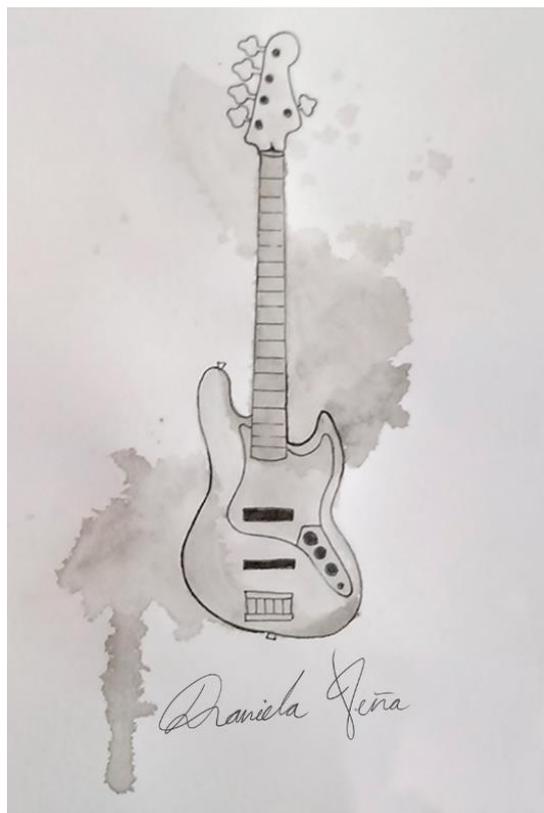
tercer orden

Cuarto orden

Quinto orden

Ilustración 12: Registro y afinación del charango, ilustración de los autores

## Bajo eléctrico



El bajo eléctrico desciende del contrabajo como búsqueda de los contrabajistas de la década de los 20's por obtener un instrumento que emitiera notas graves, que fuera más pequeño para facilitar su traslado de un lado a otro, que fuese fácil de tocar (para lo que se le agregan trastes) y, además, que fuese más económico. No es hasta los 50's que Leo Fender, crea el bajo eléctrico como lo conocemos hoy en día. El bajo más común tiene cuatro cuerdas, sin embargo, los hay de cinco y hasta seis<sup>16</sup>.

Debido a su registro grave, no son recomendables los pasajes muy rápidos porque no serían claros para el oyente (Adler, 1982).

Ilustración 13: Bajo eléctrico, ilustración de Daniela Peña



Ilustración 14 Afinación del bajo de cinco cuerdas, ilustración de los autores

### 4.2.3 Percusión

#### Bombo

Su origen se ubica al norte de Argentina en la provincia de Santiago del Estero. A partir del s. XIX se expandió por todo el territorio andino. "Este instrumento era utilizado con otros fines fuera del musical: Los gauchos de las tierras delimitaban los límites de sus territorios hasta donde se



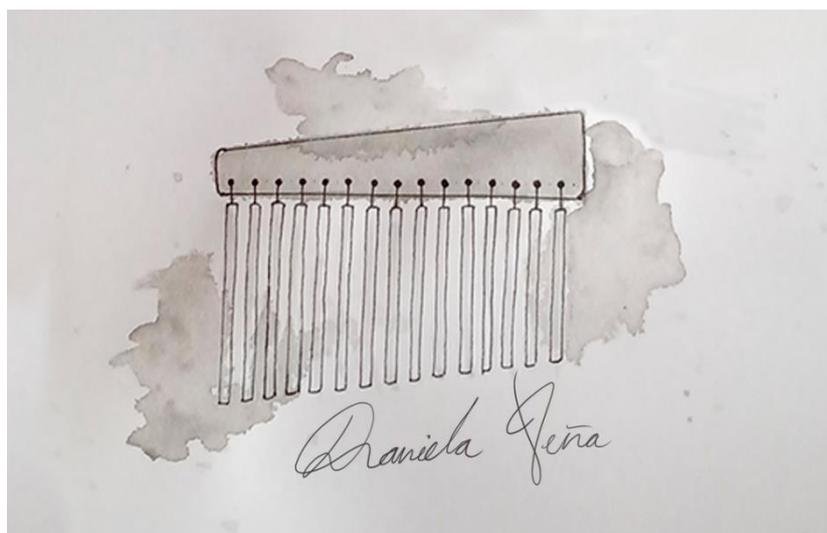
Ilustración 15: Bombo, ilustración de Daniela Peña

<sup>16</sup> [www.parabajoelectrico.com/historia-del-bajo/#Precedentes-del-Bajo-electrico](http://www.parabajoelectrico.com/historia-del-bajo/#Precedentes-del-Bajo-electrico)

podía escuchar el sonido del bombo”. (Moroy, 2017)

Es un tambor construido con madera. Tiene un cuerpo cilíndrico y en los extremos dos membranas de cuero que pueden ser de cabra u oveja. Por lo general, se interpreta golpeando la membrana de cuero y/o el cuerpo de madera con baquetas. (Moroy, 2017)

### **Cortinilla o Bar chimes**



Tiene un sonido brillante, como de campanillas en diferentes tonos y entre ellas generan *glissandos* ascendentes y descendentes. Se data del siglo XVIII antecedentes a este instrumento, sin embargo, la cortinilla, como la conocemos hoy fue inventada por Mark

Ilustración 16: Cortinilla, ilustración de Daniela Peña

Stevens en los años 60's en Estados Unidos. Se trata de un instrumento de percusión compuesto por cilindros de aluminio sólido que se cuelgan en una barra que permite la adecuada ejecución. (Díaz, 2019)

#### **4.2.4 Técnicas extendidas**

Las técnicas extendidas nacen de la exploración de técnicas inusuales en instrumentos musicales que expanden las posibilidades sonoras y se convierten en recursos tímbricos. Para esto, los compositores contemporáneos se han visto en la necesidad no solo de explorar los sonidos sino de crear una notación musical diferente a la tradicional. Se ha hecho tan compleja, que es necesario que al principio o final de una obra se anexe un glosario de lo que quiere conseguir el compositor (Valderrama, 2013).

Para la creación o búsqueda de un sonido es importante tener acceso al instrumento y explorar todas sus posibilidades. Se puede golpear el instrumento en partes diferentes y escuchar la diferencia entre un golpe y otro, con diferentes partes de la mano, del brazo o incluso, cualquier parte del cuerpo. Se puede pensar que este instrumento es otro, por ejemplo, la guitarra como una flauta, y así soplar entre las cuerdas y de esa forma nacen

nuevos sonidos. Las posibilidades son infinitas y se trata de un proceso no solo interpretativo sino creativo, ya que es la creación de sonidos. Para la escritura de estos se pueden hacer dibujos sencillos que expliquen por sí solos la manera de ejecutarlos, sin embargo, se les puede agregar una leyenda para facilitar su comprensión (Parra, 2020).

Motivados por la entrevista realizada al maestro Arturo Parra sobre las técnicas extendidas que él ha podido extraer de la guitarra, en nuestra composición utilizamos dos, nacidas justamente de la exploración y de la búsqueda de sonidos que parecía que no tendríamos con el formato que escogimos para el desarrollo de este proyecto:

### 1. Trémolo frotado (Guitarra):



Se trata de frotar la cuerda con la parte plana de la uña hacia adentro y afuera. Esta articulación en varias cuerdas al tiempo, incluso en varias guitarras se hace similar al efecto de trémolo en violines en dinámica *PP*.

Ilustración 17: Trémolo frotado,  
ilustración de Daniela Peña

### 2. Tekia (Quena):



Implica apoyar la boquilla de la quena sobre los labios y realizar un soplo firme haciendo vibrar los labios dentro del instrumento, produce un sonido que simula un corno.

Ilustración 18: Tekia de quena,  
ilustración de Daniela Peña

## 4.3 Los mil y un mundos de Gustavo Santaolalla

### 4.3.1 Bio

Cantante, músico, compositor y productor argentino, nació el 19 de agosto de 1951. Debido al gusto de sus padres por los discos, fue bombardeado desde temprana edad por referentes musicales muy diversos que van desde Atahualpa Yupanqui hasta la música de Les Paul y Mary Ford. A los cinco años comenzó a tocar la guitarra y a los diez años ya componía sus propias canciones, a los doce conformó su primera agrupación folclórica y fundó Arco Iris a los dieciséis. Arco Iris fue el comienzo de lo que se constituyó como el estilo de Santaolalla. En medio del furor mundial de The Beatles y emergentes propuestas del rock latino como los Teen Tops, Santaolalla vio al rock como

el nuevo folclore de los jóvenes que, como tal, debía hablar desde la identidad de éstos. Es así como surge la premisa de *no sólo cantar en nuestro idioma latino, sino también tocar en nuestro idioma*. De esta manera surgen propuestas que mezclan insistentemente los sonidos de origen anglo con las músicas tradicionales latinoamericanas.<sup>17</sup>

Situado entre sus roles como músico y productor, creó un consolidado homenajeando al maestro charanguista Jaime Torres, quien, tras escucharlo, instó a Santaolalla a grabar un disco con sus creaciones para el charango. Nace así “Ronroco” en 1985, álbum que fue pensado originalmente para charango, pero que fue cambiado por el ronroco por ser un instrumento con mayor resonancia y *sustain*, cualidades por las que Gustavo Santaolalla lo aplica desde entonces en casi todas sus composiciones. En el mismo año, León Gieco, quien tras finalizar la gira “De Ushuaia a La Quiaca”, propuso a Santaolalla producir un disco que llevara el mismo nombre de su gira y con la misma premisa: un recorrido musical por Argentina desde Ushuaia, su ciudad más austral, hasta La Quiaca, confín al norte del país, grabando y recopilando sonidos de los músicos en sus lugares de origen. Es así como nace De Ushuaia a La Quiaca, el proyecto de álbumes que fue realizado entre 1985 y 1999.<sup>18</sup>

### **El compositor de cine**

La técnica guitarrística aplicada al ronroco y las sonoridades que presentaba ese álbum dedicado al instrumento, llevaron al director de cine Michael Mann a contactar a Santaolalla para usar su tema “Iguazú” en la película “The Insider” (1999), lo que le llevaría un año más tarde a participar en la *ópera prima* del director mexicano Alejandro González Iñárritu, “Amores Perros” (2000). Dos películas que fueron la entrada de Santaolalla en el mundo de la composición de música para cine. Su exitosa carrera en este medio lo ha llevado a ganar dos premios Oscar, a la mejor banda sonora por “Brokeback Mountain” (2006) y “Babel” (2007); dos BAFTA a la mejor música de película por “Diarios de motocicleta” (2005) y “Babel” (2007). Hasta la fecha ha compuesto música para más de 30 películas y un videojuego “The last of us” (partes 1 y 2), según cuenta en entrevistas, este oficio ha acercado su música al público y

---

<sup>17</sup> Santaolalla, Gustavo. 2020. Entrevista de Federico Bareiro. Los Mil Y Un Mundos De Gustavo Santaolalla, serie documental. [https://www.youtube.com/playlist?list=PLItYKw\\_W5bUuZqHNt3mwbT-DR0-laiuiqV](https://www.youtube.com/playlist?list=PLItYKw_W5bUuZqHNt3mwbT-DR0-laiuiqV)

<sup>18</sup> Santaolalla, Gustavo. 2019. Entrevista de Diego Boris. Entre Músicos INAMU, video. 16 diciembre. <https://www.youtube.com/watch?v=soR5Rvh5wdo>

ha expandido el mapa en términos de alcance no sólo geográfico sino también generacional. Esta última brecha es crucial en la obra de Santaolalla, pues es creyente de que, *toda buena obra de arte es atemporal*, es decir, que no pierde vigencia con el paso del tiempo.

### 4.3.2 Análisis a la obra de Gustavo Santaolalla

El análisis a la obra de Gustavo Santaolalla fue realizado sobre la transcripción de audios y entrevistas al compositor ya que no fue posible acceder a partituras originales. De igual forma, aclaramos que las transcripciones representan una mera aproximación a la música.

Para la realización de este análisis seleccionamos la música de dos películas y un videojuego:

Amores perros (2000). Película de Alejandro González Iñárritu, nominada a los premios Óscar y los Globo de oro por mejor película de habla no inglesa.<sup>19</sup> Seleccionada por ser la primera obra musical cinematográfica de Gustavo Santaolalla, en la que él mismo señala, está implícito uno de los elementos más característicos en su música: el silencio.<sup>20</sup>

Brokeback Mountain (2005). Película dirigida por Ang Lee, tres veces ganadora del Óscar, uno de ellos por la banda sonora original.<sup>21</sup> Elegimos esta película por tener la particularidad de haber sido inspirada únicamente por el argumento, es decir, la música en su totalidad fue compuesta, previo al rodaje.

The Last Of Us (2013). Videojuego exclusivo de Play Station, dirigido por Bruce Straley y Neil Druckman. Es uno de los videojuegos más galardonados de la historia, pues posee más de 200 premios.<sup>22</sup> Seleccionamos esta obra musical por la aplicación fuera de contexto de instrumentos tradicionales. Además de las brechas generacionales y geográficas que le ha permitido romper al compositor, ya que The Last Of Us ha sido jugado en todo el planeta y por personas de un muy amplio rango de edades.

---

<sup>19</sup> <https://www.filmaffinity.com/es/film769597.html>

<sup>20</sup> Gustavo Santaolalla, entrevista de Federico Bareiro. Los Mil Y Un Mundos De Gustavo Santaolalla, capítulo 2, serie documental, 2020.

[https://www.youtube.com/watch?v=cZ6CJvuXXKc&list=PL7jI7\\_mG5yftPEtDNYxEdHznQKBfpY9JY&index=10&t=0s](https://www.youtube.com/watch?v=cZ6CJvuXXKc&list=PL7jI7_mG5yftPEtDNYxEdHznQKBfpY9JY&index=10&t=0s)

<sup>21</sup> <https://www.filmaffinity.com/es/film662342.html>

<sup>22</sup> <https://es.ign.com/the-last-of-us-ps4/159732/feature/10-motivos-por-los-que-the-last-of-us-es-el-mejor-juego-de-la-decada>

Los temas seleccionados para el análisis fueron:

- Amores perros: Quiebre, fuego y revelación
- Brokeback mountain: Opening
- Brokeback mountain: Theme
- Brokeback mountain: The wings
- The last of us: Main theme
- The last of us: The quarantine zone
- The last of us: The hour
- The last of us: Goodnight

Orientados por el libro *Análisis del estilo musical* de Jan LaRue, y tras realizar una observación significativa<sup>23</sup>, encontramos ciertas características que hacen especial el estilo de Gustavo Santaolalla, estas características dan cuenta de elementos recurrentes en sus distintas composiciones y que hacen de su música apetecida por directores de cine como Alejandro González Iñárritu, o el creador de videojuegos Neil Druckman, con quienes ha colaborado en repetidas ocasiones.

### **Silencios y resonancias**

Dicho por el propio Santaolalla, es “algo que forma parte de mi lenguaje en lo musical, en la composición (...) Es la utilización del silencio; del espacio que hay entre una nota y otra nota”<sup>24</sup>, refiriéndose en especial a las resonancias que se producen de chocar las frecuencias de las notas en la medida de la posibilidad de los instrumentos.

*“Verlaine podía hacer una poesía sobre la lluvia en la ciudad, pero no se puede silbar al compás de la lluvia fotografiada en un film. La exigencia de lo melodioso a cualquier precio y en cualquier ocasión ha frenado más que cualquier otra cosa la evolución de la música en el cine. La exigencia contraria no sería, ciertamente, lo no melódico, sino precisamente la liberación de la melodía de sus trabas convencionales.” (Adorno y Eisler, pag. 23)*

---

<sup>23</sup> Jan LaRue, *Análisis del estilo musical*, 2-4. “Observación significativa” es un proceso de observación en el cual se descarta información poco relevante y se resalta la información más característica en el estilo del compositor.

<sup>24</sup> Gustavo Santaolalla, entrevista de Federico Bareiro. Los Mil Y Un Mundos De Gustavo Santaolalla, capítulo 3, serie documental [https://www.youtube.com/watch?v=nLODL0jO\\_TQ&list=PLItYKw\\_W5bUuZqHnt3mwbT-DRO-laiuqV&index=7](https://www.youtube.com/watch?v=nLODL0jO_TQ&list=PLItYKw_W5bUuZqHnt3mwbT-DRO-laiuqV&index=7)

Uno de los ejemplos más claros del aprovechamiento del silencio y las resonancias de los instrumentos se encuentra en el tema de la película *Brokeback Mountain*, en el cual se valió del argumento mismo de la película para componer su música. De hecho, la música de esta película fue compuesta y grabada antes de que iniciara la filmación. Los audios compuestos por Santaolalla no solamente fueron aplicados en la postproducción, sino también fueron aprovechados por los actores en la construcción de los personajes y sirvieron de ambientación en las locaciones durante el rodaje.<sup>25</sup>



Ilustración 19: Fragmento del *Opening* de *Brokeback Mountain* (2005) por Gustavo Santaolalla, transcripción de los autores

Aquí podemos encontrar que las primeras dos notas con las que inicia el *Opening*, se extienden de forma indefinida, demarcando el choque de frecuencias producidas por un La simultáneamente con un Sol sostenido. El compositor advierte de la importancia de que, aunque las dos notas se toquen en la primera cuerda de la guitarra, esta célula se debe interpretar con las demás cuerdas del instrumento abiertas, ya que ambas notas producen una vibración por simpatía en las cuerdas que quedan libres, finalmente, se siente que tanto el La como el Sol, quedan resonando simultáneamente.

En el tema *The Last Of Us: Goodnight*, Santaolalla toma el tema principal del videojuego, donde el formato se reduce de una orquesta integrada por ronroco, guitarra eléctrica, bajo, violín, tambora andina, sintetizadores, entre otros a solo ronroco, el cual interpreta el mismo arpeggio del tema principal y la misma melodía, pero en esta ocasión “liberada”, es decir, dejando resonar algunas notas.

<sup>25</sup> Gustavo Santaolalla, entrevista de Federico Bareiro. *Los Mil Y Un Mundos De Gustavo Santaolalla*, capítulo 2, serie documental, 2020. [https://www.youtube.com/watch?v=cZ6CJvuXXKc&list=PL7jI7\\_mG5yftPEtDNYxEdHznQKBfpY9JY&index=10&t=0s](https://www.youtube.com/watch?v=cZ6CJvuXXKc&list=PL7jI7_mG5yftPEtDNYxEdHznQKBfpY9JY&index=10&t=0s)

Ronroco **bpm: 100**  
 1 *rit.* *mf dim.*  
 6 *rubato* *pppp* *pp*  
 11 *mf* *p* *mf* *rubato*  
 16 *pppp* *mf* *pppp* *rit.*

Ilustración 20: Fragmento de *Goodnight* de *The Last of Us* (2013) por Gustavo Santaolalla, transcripción de los autores

Como muestra de que es recurrente en la música de Santaolalla el añadir pausas indefinidas al final de cada frase, podemos observar también el tema de la película *Amores Perros: Quiebre, fuego y revelación*, en el que se encuentran pausas indeterminadas cada dos o tres compases, algo que otorga libertad al intérprete,

E.Gtr. 12  
 E.Gtr. 18

Ilustración 21: Fragmento de *Quiebre, fuego y revelación* de *Amores perros* (2000) por Gustavo Santaolalla, transcripción de los autores

resonancia a la música y tiempo al espectador para asimilar cada una de las ideas musicales.

Se podría ver, de forma metafórica, el contenido y el aporte que da una sola nota al discurso musical construido o por construir. Por ejemplo, en el tema *The Last of Us: The Quarantine Zone* desde el compás nueve, hay un motivo que se repite, y entre el final de un motivo y el otro hay un espacio en el que se deja resonando la última nota.

The image displays a musical score for two instruments: 'Gra. el.' (Electric Guitar) and 'Gra. ac.' (Acoustic Guitar). The score is divided into two systems, starting at measure 6 and measure 11. In the first system (measures 6-10), the electric guitar part features a melodic line with a 'molto vibrato' marking and dynamic markings of *mf*, *f*, and *mf*. The acoustic guitar part provides a rhythmic accompaniment with dynamic markings of *mf*, *p*, and *mf*. In the second system (measures 11-15), the electric guitar part continues with 'molto vibrato' and dynamic markings of *p* and *mf*. The acoustic guitar part maintains its rhythmic pattern with dynamic markings of *p* and *mf*. Red boxes highlight specific melodic phrases in both parts across the systems.

Ilustración 20: Fragmento de *The quarantine zone* de *The Last of Us* (2013) por Gustavo Santaolalla, transcripción de los autores

La duración de estas notas no es exacta, ya que depende de la acústica del lugar, del instrumento que se está utilizando y de la manera en que el intérprete las articula. A estas notas largas, que podrían entenderse como calderones o *rubatos*, Gustavo Santaolalla las llama también, silencios, ya que son espacios intencionalmente puestos para el disfrute y una percepción más profunda del momento.

## Rubato y Ad Libitum

Consecuencia de dichos silencios y espacios adrede entre nota y nota, aparece una característica a más gran escala en la música de Santaolalla, y es la constante inestabilidad rítmica, pues, en virtud de lo expresivo, se modifica tanto el ritmo de la música que se hace irreconocible la idea de un pulso.

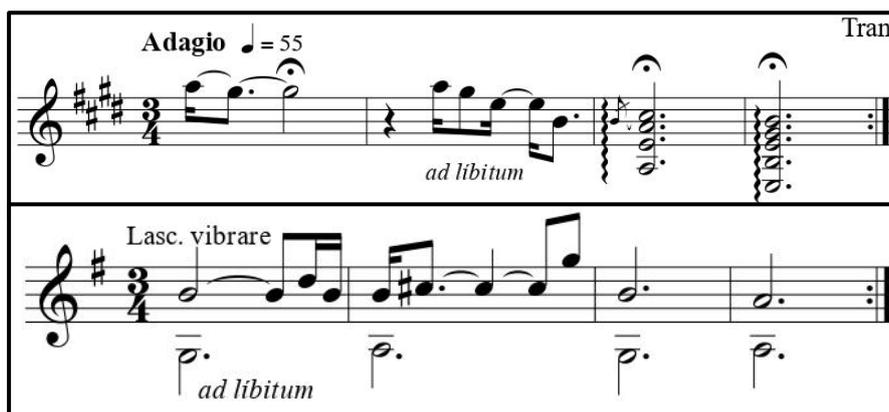


Ilustración 21: Fragmentos de *Opening y Theme* (de arriba hacia abajo) de *Brokeback Mountain* (2005) por Gustavo Santaolalla, transcripción de los autores

## Modos

Otra característica que destacar en las composiciones de Santaolalla es la ausencia casi por defecto de dominantes. Es más común encontrar aplicación del sistema modal, ya que proporciona a la música un efecto de continuidad, algo de gran utilidad como recurso narrativo en el cine.

Uno de los más claros ejemplos en empleo de modos y modulación entre estos, es el tema principal de *Brokeback Mountain*, aquí se evidencian tres modulaciones entre modos relativamente cercanos. Primero, observamos el Sol Lidio por la aparición de un Do sostenido en el segundo compás y su reaparición en el sexto. Ya en el compás trece, el centro comienza a ser Re, que, por sus movimientos al Do natural, describe la aparición de un modo de Re Mixolidio. Finalmente, desde el compás dieciocho, es notoria la anulación del Fa sostenido y aparición fortuita de un Si bemol en los últimos cuatro compases, lo que sugiere una modulación a Fa Jónico.

**Brokeback Mountain**  
Theme

Gustavo Santaolalla  
Trans. Nicolas Romero

Lento y libre  $\text{♩} = 51-60$   
Lasc. vibrare **G lidio**

Acoustic Guitar

ad libitum

7

Ac.Gtr.

13 **D mixo** **Modulación a F**

Ac.Gtr.

19

Ac.Gtr.

Ilustración 23: Fragmento de *Theme* de *Brokeback Mountain* (2005) por Gustavo Santaolalla, transcripción de los autores

En el *soundtrack* de *The Last Of Us*, el compositor se mueve en el modo Mi Eólico. En ocasiones hace un préstamo modal del Mi Dórico.

25

29

33

37

*mf* *p* *f* *mp* *mf* *p*

Ilustración 22: Fragmento de *The Last of Us* (2013) por Gustavo Santaolalla, transcripción de los autores

Con menor frecuencia, pero no menos impacto armónico, en el tema de Amores Perros encontramos dos acordes préstamos del modo paralelo de Mi Frigio a un modo de Mi Eólico, evidenciado en los Fa naturales de los compases diecisiete y dieciocho.

Ilustración 24: Fragmento de Quiebre, fuego y revelación de Amores Perros (2000) por Gustavo Santaolalla, transcripción de los autores

### **Scordatura e instrumentos poco convencionales**

Santaolalla hace uso de la *scordatura* en instrumentos de cuerdas pulsadas, como en el bajo o la guitarra, con esto busca aprovechar los sonidos más graves que se puedan producir en algunos instrumentos.<sup>26</sup> La aplicación de estos sonidos graves incrementa tensión al contenido visual, por ejemplo, aporta narrativamente a la atmósfera apocalíptica de *The Last Of Us*, y oscuridad en los dramas humanos de *Amores Perros*.

En el tema *The Quarantine Zone*, afina la sexta cuerda de la guitarra en do, la quinta en sol y la cuarta en do, con esto hace un arpeggio que suena durante todo el tema. La guitarra eléctrica hace un *vibrato* que genera un intervalo de casi medio tono, entre Fa# y Fa becuadro, por la velocidad del *vibrato*, es evidente que la cuerda no está tan tensa como lo estaría convencionalmente.

<sup>26</sup> <<Grounded: The Making of The Last of Us>>, video de YouTube, 51:38, subido por <<PlayStation>>, 28 de febrero de 2014, [https://www.youtube.com/watch?v=yH5MgEbBOps&t=3509s&has\\_verified=1](https://www.youtube.com/watch?v=yH5MgEbBOps&t=3509s&has_verified=1).

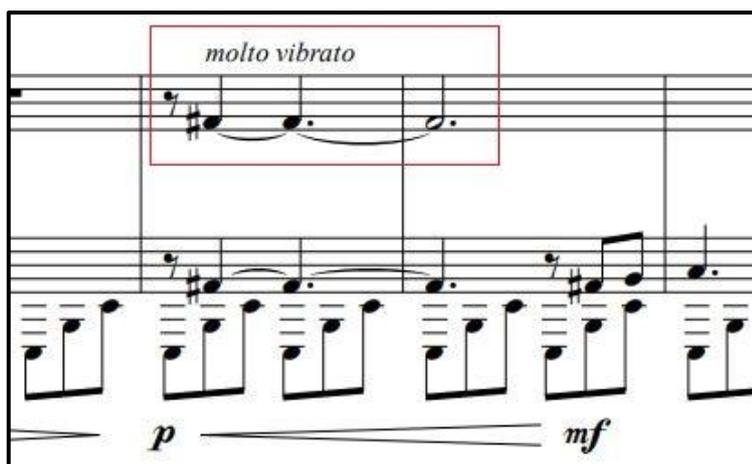


Ilustración 25: Fragmento de *The quarantine zone* de *The Last of Us* (2013) por Gustavo Santaolalla, transcripción de los autores

En *The Last Of Us: The Hour*, se percibe una disonancia entre la guitarra eléctrica y una nota pedal en el bajo. Tal disonancia se produce al afinar únicamente la guitarra eléctrica por debajo de la afinación estándar (440Hz) y tocar, cada instrumentista en su afinación, un Do#. El resultado es una disonancia resonante ocasionada por la superposición de frecuencias. Para ilustrarlo en la transcripción, decidimos dividir la melodía en dos guitarras eléctricas.

Ilustración 26: Fragmento de *The hour* de *The Last of Us* (2013) por Gustavo Santaolalla, transcripción de los autores

Es también característico en la música de Santaolalla el uso de instrumentos y técnicas poco convencionales para interpretarlos.



Ilustración 27: Gustavo Santaolalla, Grounded: the making of The Last of Us, [https://www.youtube.com/watch?v=yH5MgEbBOps&t=3509s&has\\_verified=1](https://www.youtube.com/watch?v=yH5MgEbBOps&t=3509s&has_verified=1)

Por una parte, encontramos el uso de técnicas extendidas, como golpes en las cuerdas, y el intercambio de técnicas instrumentales, como tocar el ronroco con una técnica más guitarrística que charanguística a través del arpeggio.

*“Cuando descubrí el ronroco, descubrí algo totalmente distinto, me aproximé a él con una de las técnicas con las que toco la guitarra, que tiene que ver más con arpeggiar, con tocar arpegiado. Esto lo que me permite es tocar una melodía y acompañarme al mismo tiempo” (Santaolalla, 2020)*

Así mismo, suele emplear instrumentos étnicos fuera de su contexto musical original, como el ronroco, el bombo andino o el banjo, esto en función de propiciar ambientes y crear efectos auditivos que hagan parte del diseño sonoro. De esta forma, valida lo expuesto por Adorno y Eisler: la música no es la única responsable de caracterizar el contexto de la historia, esa tarea se consigue también por medio de diferentes elementos sonoros extra musicales, lo que hace más fácil integrar la música con la narrativa. Esto le

permite además al espectador comprender cosas más allá de lo superficial y genera un efecto de inmersión en lo narrativo. \*

También encontramos que, en ocasiones incluso fabrica sus propios instrumentos con materiales reciclados, y cuerdas de otros instrumentos hasta conseguir los sonidos deseados.



Ilustración 28: Gustavo Santaolalla, Grounded: the making of The Last of Us, [https://www.youtube.com/watch?v=yH5MgEbBOps&t=3509s&has\\_verified=1](https://www.youtube.com/watch?v=yH5MgEbBOps&t=3509s&has_verified=1)

Para Gustavo Santaolalla, así como para muchos otros compositores de cine, el optar por una u otra instrumentación, no es algo pactado con el director o algo predeterminado de acuerdo con la temática. Es un aspecto determinado por la intuición del compositor, por lo que le conviene más a la historia, al contexto, lo que aporte más y cumpla mejor con las necesidades narrativas del producto.

## Melodías reiterativas

Tal vez el elemento más relevante en el tema principal de *The Last Of Us*, es el *obstinato* en un arpeggio constante a 6/8 en Em, que a la vez configura una melodía corta y reiterativa de tres compases.

5 *mp* *mf*

9 *p* *mf*

Ilustración 29: Fragmento de *The Last of Us* (2013) por Gustavo Santaolalla, transcripción de los autores

Y ésta varía a lo largo del tema, con ornamentos, o cambiando una que otra nota. La pieza en general se desarrolla texturalmente, agregando y quitando instrumentos, pero mantiene siempre la misma estructura rítmico-melódica.

9 *p* *mf*

13 *p* *mf*

Ilustración 30: Fragmento de *The Last of Us* (2013) por Gustavo Santaolalla, transcripción de los autores

Otra obra donde se puede evidenciar esta insistencia melódica más a mediana escala es el tema de Brokeback Mountain: The Wings, en el cual, la frase principal que dura ocho compases se repite y reexpone durante todo el tema con la única diferencia en orden, crecimiento y orquestación.

The image shows a musical score for the piece 'The Wings' from the movie Brokeback Mountain. It is for Acoustic Guitar and is in 3/4 time, key of D major (one sharp), and marked 'Andante' with a tempo of 88. The score consists of five staves. The first staff is labeled 'Acoustic Guitar' and the others 'Ac.Gtr.'. The music features a repeating melodic phrase with triplets and a steady bass line. The score is transcribed by Nicolás Romero.

Ilustración 31: Fragmento de *The Wings* de *Brokeback Mountain* (2005) por Gustavo Santaolalla, transcripción de los autores

#### 4.4 Paraíso de Labriegos: del salón al carnaval

Paraíso de labriegos es en sí la materialización de un proceso de investigación, transposición didáctica y montaje danza - teatro, desarrollado por estudiantes y maestros de artes escénicas y música de la Universidad Antonio Nariño y la Universidad Pedagógica Nacional, bajo la dirección del maestro Abelardo Jaimes Carvajal. Dadas las implicaciones interdisciplinarias del montaje, el proceso contó con la participación del grupo de origen de la transposición: “Danzantes del Cerrillo”, colectivo coreográfico de la ciudad de Pasto, Nariño dirigido por el maestro Luis Antonio Eraso Caicedo. De igual forma, participaron músicos de la Universidad Pedagógica Nacional, entre los cuales se encuentra Nicolás Romero, coautor de este proyecto.

## **Previos al montaje**

Como parte de las clases de Danzas Andinas y Teatro Oriental de la licenciatura en artes escénicas de la universidad Antonio Nariño, los estudiantes en el año 2018, iniciaron su proceso con el estudio de cuatro ritmos matrices en las danzas andinas colombianas: bambuco, pasillo, danza y torbellino. Paralelamente, como parte de la búsqueda en construcción de personajes y desarrollo de habilidades interdisciplinarias, investigaron el mito de la laguna de La Cocha, ubicada en el departamento de Nariño:

El cacique Pucara, al cual se relaciona con la fuerza, se enamoró de la princesa Lluvia de estrellas, también llamada, Tamia. Juntos trajeron al mundo a tres niños: Lucero, Estrella y Viento.

Cuenta el mito, que en ninguna armonía social y familiar podía faltar la maldad y la envidia. Pues durante una de las celebraciones del “Inti Raymi” (Fiesta del Sol), a la que asistieron Tamia y Pucara cuando sus hijos ya habían crecido; conocieron a Munani, el bailarín principal de la comparsa del festejo al dios Sol.

Munani, impresionó a todos los asistentes de la fiesta, pero en particular, a la princesa Lluvia de Estrellas. Después de este día, ella no podía dejar de pensar en nada ni nadie más que en Munani. Y un día en que el cacique Pucara no estaba en casa, Munani fue en busca de la princesa Tamia. Esta lo recibió y atendió de la mejor manera.

A partir de ahí, acordaron citas; hasta que un día decidieron romper el silencio y contarle al pueblo su enamoramiento. Una vez el cacique Pucara se enteró, entristeció y acabó con su liderazgo. Para no estorbar en el camino de los nuevos amantes, partió con sus tres hijos a la montaña donde crió todo tipo de insectos.

Los amantes huyeron por temor al castigo que podría recibir Tamia por su traición, sin embargo, estaban felices y dedicaron sus días a andar entre las siete ciudades del valle. Esto generó rechazo en los habitantes del pueblo, negándoles cualquier tipo de ayuda o servicio.

Desesperados, sin encontrar una gota de agua, engañaron a un niño ofreciéndole un trozo de pan a cambio de un pilche con agua. Munani y Tamia descansaron en un potrero, bebieron agua y se recostaron en el prado. Mientras dormían, Munani,

sin darse cuenta, le dio un empujón al pilche. El agua derramada empezó a crecer hasta casi ahogarlos; en ese momento apareció uno de los insectos criados por Pucara y sus hijos, y picó a Munani haciéndole brotar agua por boca y nariz; consiguiendo así la muerte de los dos amantes.

Fue así como se inundaron las siete ciudades del valle, formando la Laguna La Cocha; el pilche o totuma se transformó en la isla de La Corota. Cuentan algunos pobladores del rededor, que lo último que sonó ante tal inundación fue una campana.

Pucara, entristecido, observaba desde la montaña con sus hijos tal hecho y lloró su desgracia. Se apegó a sus tres hijos, quedándose en la montaña a la que llamó El Tábano, que es el nombre del insecto que picó a Munani.

Actualmente, se dice que cada vez que Pucara recuerda la traición de Tamia con Munani, llora fuertemente entre rayos y centellas, y sus lágrimas ocasionan un desbordamiento de la laguna.<sup>27</sup>

Una vez seleccionado el mito, comenzaron con el proceso creativo y la selección de personajes.

Como parte de la EAPEAT (Experiencia Artístico Pedagógica al Estado Actual de la Tradición), que desarrolla la Universidad Antonio Nariño con sus estudiantes, se realizó una visita a la ciudad de Pasto, Nariño, donde tuvieron contacto con el colectivo coreográfico “Danzantes del Cerrillo”, allí, el maestro Luis Eraso transmitió al grupo la coreografía de Paraíso de Labriegos, un montaje para carnaval dividido en cinco cuadros escénicos que él desarrolló con el colectivo en honor a los paisajes nariñenses y a los campesinos que labran la tierra. Planteadas las inquietudes del grupo de la UAN, de regreso a Bogotá, comenzaron a trabajar de lleno en el montaje.

---

<sup>27</sup> Anónimo, <<Leyenda de la laguna La Cocha – Nariño>>, *Bogotanitos* (micrositio IDR), 7 de marzo de 2011, <https://www.culturarecreacionydeporte.gov.co/es/bogotanitos/cuenta-la-leyenda/leyenda-de-la-laguna-la-cocha-narino>

## **El montaje**

El montaje tuvo lugar en la ciudad de Bogotá y se construyó a partir de la vivencia en Nariño, el argumento del mito y las enseñanzas del maestro Eraso. A medida que se fue construyendo lo escénico, corporal y musical, se incorporaron músicos de la Universidad Pedagógica Nacional al proyecto, en ellos confluó el reto de ser músicos con un rol narrativo en la escena<sup>28</sup>.

Tras un proceso de creación colectiva, preparación, gestión y ensayo, la experiencia dio como resultado un montaje interdisciplinar (música, danza y teatro) de nueve actos, y una acción viva en comparsa, reproducción del montaje original pastuso.

*“El 1 de junio del año 2018 en la Universidad Antonio Nariño sede ibérica se realizó la muestra final con la presencia de los maestros de la licenciatura, se retroalimenta y evalúa de manera individual y colectiva enfocado desde los criterios de evaluación.”*  
(Lesmes y Vásquez, 2020)

Luego de la primera presentación, los participantes contemplaron la posibilidad de mostrar el producto artístico en un escenario para público particular, tras algunos procesos de gestión, fueron programadas tres fechas para la presentación del montaje en el teatro Teatrova de Bogotá los días catorce, quince y dieciséis de junio del año 2018. Esta vez, el montaje incluía como inicio una comparsa de calle en cada una de las funciones, movimiento que inició a pocas cuerdas del auditorio y cuyo destino era el escenario del teatro. Fueron tres días de muestra en los que asistieron alrededor de ciento cincuenta espectadores.

## **Devolución**

Terminada la temporada en Teatrova, los integrantes del montaje iniciaron un nuevo proceso de autogestión, pues la meta era viajar de nuevo a Pasto para el onomástico 2018 de la ciudad. Una vez conseguidos los recursos, el grupo viajó el veintidós de junio de ese año a la capital de Nariño, donde hubo un reencuentro con el maestro Eraso y el colectivo Danzantes del Cerrillo. Allí fue presentado el montaje Paraíso de Labriegos en el coliseo de la universidad CESMAG.

---

<sup>28</sup> Muñoz Muñoz, Juan Sebastian. 2020. <<De la música de cámara a la música de calle: Una experiencia vivencial y creativa desde la flauta travesera>>. Trabajo de pre-grado, Universidad Pedagógica Nacional de Colombia.

*“La emoción se hizo presente cuando tambores y flautas entonaron y dieron apertura a la obra. A medida que iban transcurriendo las escenas y de por medio las danzas, el público se animaba, tanto así que algunos desde sus sillas ejecutaban pasos de la comparsa.” (Lesmes y Vásquez, 2020)*

Desde la madrugada del día siguiente, los integrantes del grupo y maestros se prepararon en el sótano de la universidad CESMAG para salir al medio día junto con el colectivo Danzantes del Cerrillo en comparsa al Desfile, Fiesta y Carnaval sin fronteras. Músicos y danzantes, bogotanos y pastusos se acoplaron en un recorrido que duró cerca de cuatro horas. La experiencia tuvo fin al día siguiente de regreso a Bogotá.

## 5. Metodología

Esta es una investigación cualitativa que se incluye dentro del principio de la investigación creación donde lo central es el análisis musical que provee los elementos para realizar una creación, en este caso un film score para un proyecto audiovisual documental que aún se encuentra en construcción.

Al haber compartido espacios académicos en la Universidad relacionados a la composición de música para cine, nos motivamos a desarrollar un proyecto juntos en el que pudiéramos complementar nuestras habilidades, compartir ideas y conocimientos resultantes de nuestras experiencias artísticas que, desde la labor del intérprete musical, se han encaminado por la música andina colombiana. Así nació la idea de unir nuestro contexto musical al sueño de componer música para cine: Un film score con instrumentos tradicionales andino-colombianos.

Como parte de la construcción de referencia estética se analizaron las siguientes obras, todas del compositor Gustavo Santaolalla:

- Quiebre, fuego y revelación (Amores Perros) (2000)
- Opening (Brokeback Mountain) (2005)
- Theme (Brokeback Mountain) (2005)
- The wings (Brokeback Mountain) (2005)
- Main theme (The Last of Us) (2013)

- The quarantine zone (The Last of Us) (2013)
- The hour (The Last of Us) (2013)
- Goodnight (The Last of Us) (2013)

Debido a que no tuvimos acceso a partituras de la música, hicimos un análisis auditivo de algunas de las obras musicales para extraer los recursos compositivos más usados y los *tracks* que los contenían. Una vez seleccionada la música para el análisis, debimos realizar la transcripción de cada uno de los temas.

Transcrita la música, comenzamos el análisis orientados por el Análisis del estilo musical de Jan LaRue, a través de una observación significativa para identificar los elementos más relevantes en el estilo de composición del referente. Estos son: el aprovechamiento de silencios y resonancias, aplicación de herramientas expresivas como *Rubato* y *Ad libitum*, la prevalencia de la modalidad como sistema musical, *scordatura* a instrumentos convencionales y la creación de otros poco comunes y el uso de melodías reiterativas.

Se establecieron 7 fases:

El primer componente fundamental del desarrollo metodológico tuvo que ver con entablar una relación dialógica con el director para comprender sus intenciones narrativas, surgió así la conceptualización del lugar temático y una definición de la cantidad de cues para los que se iba a componer.

El siguiente nivel de estructuración del proyecto tuvo que ver con encontrar la relación que existe entre el contexto del documental y la música que se debía componer. Para esto hicimos una contextualización geográfica y cultural del argumento del documental, tomando como base la experiencia de Nicolás y el maestro Abelardo Jaimes en el montaje de Paraíso de Labriegos, a partir de ahí leímos los trabajos artísticos que se han desarrollado alrededor de este, como lo son:

De la Música de Cámara a la Música de Calle: Una Experiencia Vivencial y Creativa desde la Flauta Traversa, de Juan Sebastián Muñoz Muñoz. (2020)

Proceso de formación en la creación y producción de la obra Paraíso de Labriegos, de Yeimy Lorena Lesmes Pabón y Laura Viviana Vásquez Rubiano (2020)

Seguimos con la planeación de la composición. Buscamos que la música tuviera una programática para llegar a la descripción musical del mito “el origen de la Cocha”, lo que implicó buscar entre los recursos compositivos del referente analizado, herramientas musicales efectivas narrativamente. Más tarde, tomamos la decisión final sobre el formato instrumental para el film score, que fue determinado por una conceptualización geográfica de los lugares en que se desarrolla tanto el mito como la experiencia artístico-pedagógica que documenta el audiovisual.

Ya en la fase activo-creativa, comenzamos con el trabajo de composición musical relacionado con los cues del audiovisual. Tal proceso, pasó por construir los leitmotiv y las ilustraciones para cada personaje, así como la caracterización musical de los lugares, sentimientos y situaciones. Un trabajo fundamental en este paso tuvo que ver con determinar las características sonoras de los instrumentos como su registro, afinación, propiedades acústicas y técnicas extendidas que también fueron aplicadas en las composiciones.

Fue muy interesante el proceso de composición a dúo, ya que implicaba que los dos estuviésemos abiertos tanto a usar ideas musicales del otro, como a propuestas o críticas en pro de mejorar la calidad del trabajo y satisfacer la búsqueda estética de cada uno, por eso es significativo describir las circunstancias particulares de esta experiencia de composición a dos mentes y cuatro manos en tiempos de pandemia.

Finalmente se trató de describir todo el proceso de desarrollo del proyecto estereofónico con la asesoría del ingeniero de sonido Julián Rodríguez.

En todo momento se aplicó el bucle de la investigación creación que tiene que ver con planear/diseñar, crear, en este caso componer, y reflexionar para volver a iniciar el ciclo en cada momento y con mayor complejidad.

Al final el resultado fue una composición musical en 7 bloques que responden a la estructura narrativa planteada por el director del producto audiovisual.

A continuación, todo el desarrollo metodológico:

## 6. Los sonidos de Paraíso de Labriegos

El producto consiste en la composición de un film score para un documental. La composición permite explorar los distintos colores y sonoridades de los instrumentos tradicionales de la zona andina colombiana en función de la narrativa visual.

### 6.1 Fase conceptual

#### 6.1.1 Spotting Session

En reunión con el director del documental, acordamos siete momentos en los que debe estar presente la música, éstos concuerdan con momentos específicos del argumento del montaje. Una vez seleccionados dichos temas, ideamos una caracterización de cada momento, imaginamos los elementos sonoros del lugar, el factor emocional de los personajes, y en general toda pista extra musical que pueda ser representada de alguna forma con música.

1. Ritual (Obertura): momento solemne, cargado de mística. La chamana danza al dios sol para que bendiga al cacique Pucara. Al final una premonición perturba la calma del cacique y éste reafirma su autoridad.
2. Inti Raymi: en quechua traduce “fiesta del sol”. Una gran celebración, licor, muchos asistentes y un concurso de danza. Munani, galante y coqueto bailarín, gana el derecho a bailar con la princesa Tamía y la seduce con su danza.
3. Mancebos: Tamía y Munani han escapado de la fiesta, lejos del pueblo consuman su amancebamiento. Es un momento de éxtasis y pasión desbordada, que habla también de la liberación que sienten ambos al burlar el control del cacique Pucara. Al final queda la incertidumbre y el miedo a las consecuencias en los amantes.
4. Traición: momento de tensa calma al inicio, los hijos de Tamía la confrontan y el cacique al final se entera de los hechos, se desata su ira y los amantes deben huir del pueblo.
5. Aldeanos: los amantes deambulan en busca de agua y se encuentran por doquier con el rechazo de los pueblos. La incertidumbre reina en la pareja, una niña les burla y Pucara lanza una maldición sobre ellos.
6. Surgimiento: en medio de la desolación y agotados por el camino, los amantes se quedan dormidos. Surte efecto entonces la maldición proferida por Pucara y comienzan a emerger grandes cantidades de agua de ambos amantes. Es una escena apocalíptica, Tamia y Munani se ahogan en medio de una inundación tan

catastrófica que sumerge a los siete pueblos, pero creadora, pues da origen a la laguna.

7. Cocha: es una ilustración de lo que es hoy la laguna y como la conocemos quienes hemos navegado en sus aguas. Denota una laguna grande, apacible y llena de misterios y belleza.

En la misma reunión con el director se determinó que las composiciones no necesariamente deben tener un código de tiempo exacto, pero que deben tener duración entre uno y tres minutos cada una.

### 6.1.2 Formato

Para la realización del film score, decidimos centrarnos en las tímbricas de los instrumentos tradicionales de la región andina colombiana, para ello, el formato elegido es el siguiente:

Vientos: quena, zampoña

Cuerdas: guitarra, bandola, tiple, charango, bajo.

Percusión: bombo, plato y cortina.

El uso de estos instrumentos plantea una relación sonora entre los departamentos de Nariño y Cundinamarca, Colombia.

Nariño, porque es el contexto en que se desarrolla el argumento. El documental expone el montaje danza-teatro “Paraíso de Labriegos”, que, a su vez, está inspirado en el mito de la creación de la laguna de La Cocha y el surgimiento de la isla La Corota, ubicados estos en El Encano, corregimiento de la ciudad de Pasto, Nariño.

Cundinamarca, porque es el contexto natural de los transformadores del mito en el producto artístico. Por una parte, se encuentra el grupo de danza-teatro Prospectiva, de la ciudad de Bogotá, quienes consolidaron el montaje Paraíso de Labriegos. Por otra parte, estamos nosotros, creadores de la música para el documental, quienes, habitantes del departamento de Cundinamarca, hemos dedicado gran parte de nuestra carrera a la interpretación de distintos instrumentos de uso común en las músicas tradicionales andino-colombianas, como el tiple, la guitarra y la bandola.

## 6.2 Fase activo – creativa

### 6.2.1 *Divisi creativo*

Realizar la composición de todas las piezas supuso un reto logístico importante, debido a la situación pandémica que enfrenta el mundo en el tiempo en que desarrollamos este proyecto, pues los encuentros presenciales están restringidos, lo que nos obligó a tender un puente de comunicación virtual Bogotá – Sopó que nos permitiera trabajar en conjunto. Sin embargo, aunque las ideas musicales más fundamentales pudieron surgir de la improvisación en encuentros virtuales, dividimos la tarea de componer de forma que cada cual trabajara más profundamente en tres de las piezas. Entonces, dentro de la aplicación de los elementos analizados a los referentes de este proyecto, imprimimos en la música compuesta un poco de las ideas del otro, así como algunas referencias externas propias del bagaje musical personal de cada uno.

Para ahondar un poco más en el proceso, haremos un “*divisi creativo*”, en el que cada uno hablará sobre la composición desde su propia perspectiva.

#### **Daniela**

Para la composición de la música tuve en cuenta el consejo de amigos y maestros compositores, que me han dicho que un proceso honesto en el mundo de la composición empieza escribiendo las ideas a mano y no dependiendo de programas o aplicaciones que “facilitan” la creación de una obra musical. Aspecto que, personalmente, fue fundamental en la creación de este proyecto.

Es importante mencionar, que antes de haber elegido a Gustavo Santaolalla como referente estético, tomamos al compositor Mario Castelnuovo-Tedesco como objeto de análisis, particularmente, su obra para guitarra acústica *El Sueño de la Razón Produce Monstruos Op. 195 N°18*, en la cual, uno de los elementos encontrados fue el uso de un acorde pedal sobre el que se desarrolla una melodía. Este elemento lo tomé para la creación del leitmotiv que representaría a Tamía que, inicialmente tenía como base el acorde de D.

Junto a este tema compuse ideas musicales que podrían servir para el cacique Pucara en momentos de rabia, e ideas que representarían el caos del surgimiento. Sin embargo, más adelante fueron descartadas ya que en el análisis que posteriormente hicimos a la obra

de Santaolalla, encontramos elementos técnicos y musicales que representaban mejor lo que queríamos hacer.

Otro aspecto importante en mi proceso fue el dejarme guiar por lo que sentía y por lo que se me ocurría, sin importar que estas ideas tuvieran o no los elementos analizados de nuestro referente. Para esto, durante poco más de un año coleccioné en audios, videos y apuntes, ideas musicales que se me ocurrían en cualquier momento y lugar, los cantaba y/o interpretaba en cualquier instrumento que tuviese cerca.

Una vez llegó el momento de componer la música definitiva, tomé mi colección de ideas y las escribí en un cuaderno pentagramado, una tras otra, como una lista. Se las presenté a Nicolas tocadas en piano, y aunque yo descartaba algunas, él les veía potencial para la Suite Paraíso de Labriegos. Él también expuso sus ideas y de manera simultánea nació parte de lo que es Surgimiento, en el que creamos arpegios y exploramos las sonoridades que nos podrían dar los instrumentos de cuerda, sin embargo, él más adelante desarrolló esta pieza durante la grabación.

Nicolas, jugando con la guitarra creó el tema de Pucara. El de Munani lo hicimos simultáneamente, improvisando con la guitarra cada uno, hasta que alguno de los dos soltó una melodía llamativa y el otro la completó. Es difícil saber quién originó este leitmotiv ya que era un momento en el que estábamos siendo influenciados uno por el otro. En esta reunión hablamos también sobre qué temas compondría cada uno, y teniendo en cuenta las ideas expuestas al principio, yo escogí Traición, Aldeanos y Cocha.

Para la composición de cada una de las piezas, transcribí en mi cuaderno la descripción previa que habíamos hecho sobre cómo sería la música y sobre lo que ocurre en cada uno de los momentos del mito. De las ideas que tenía escritas, ya sabía cuáles serían para cuál tema.

Así que tomé primero el tema de la traición, que no era de más de cinco compases. Esta idea constaba de un pedal en la nota Mi y una serie de acordes que salieron por intuición, dejándome llevar por lo que quería y me hacían sentir. Lo toqué en el piano e improvisando traté de desarrollar el tema, también imaginaba en qué instrumento sonaría mejor cada elemento musical (cada nota, cada acorde, cada motivo, etc.) y lo escribí. También hice una pequeña descripción sobre cómo sería el desarrollo de la música. Una vez tenía todo claro, digitalicé la partitura.

Un día, al despertar, lo primero que hice fue sentarme al piano y tocar lo primero que se me ocurriera. Salió un arpeggio en Gmaj7 que luego iba a F#m7, este lo estaba tocando en un registro agudo que me remitió a las imágenes que había visto sobre La Cocha: un lugar húmedo, con árboles, flores y hojas de las que caían gotas. Además, tomé una de mis ideas previas y desarrollé la melodía sobre este arpeggio en un registro un poco más grave. Poco a poco la desarrollé según lo que sentía y tomando también los leitmotivs de Tamía y Pucara, ya que quería que estos estuviesen en este tema representando un amor nunca olvidado y que al final, es el que genera el surgimiento de La Cocha.

Alguna vez vi un análisis que hizo Jaime Altozano sobre la música de la película El Castillo Ambulante en el que, para la pieza final de la película, suenan los leitmotivs de los dos protagonistas simultáneamente. Cada uno de estos fue modificado rítmica y armónicamente para que no hubiese disonancias<sup>29</sup>. Quería hacer esto con el tema de Tamía y Pucara, por lo que escribí diferentes formas en que podría hacerlo, modificando uno y otro tema rítmicamente, algunos intentos fueron fallidos ya que alguno de los dos temas se hacía imperceptible y se convertía en parte del acompañamiento armónico. Después de tres intentos lo conseguí y hace parte de la obra.

Desde que la compuse, he sentido que esta debe ser una obra para piano. Me costaba imaginarla en otros instrumentos, sin embargo, traté de conseguir los efectos sonoros que emitía el piano en el formato elegido. Tomé el arpeggio inicial y lo escribí en el registro más agudo de la bandola. También busqué que este tema fuese lo más minimalista posible, para esto, en cada parte de la obra utilizo alrededor de tres instrumentos, es decir, nunca se presenta un *Tutti*.

Días después de haber compuesto e incluso grabado este tema, encontré entre una vieja lista de reproducción la obra *Elegy for The Arctic* de Ludovico Einaudi y al escucharla me impactó que durante la composición de Cocha estuve inconscientemente influenciada por esta obra, debido a que contiene el mismo concepto de un arpeggio en un registro más agudo que la melodía. Además, esta es una obra para piano, tal vez por esta razón, me costó visualizar Cocha en un instrumento diferente.

---

<sup>29</sup> <<La de El Castillo Ambulante y El Viaje de Chihiro: Banda Sonora>>. 2017. Youtube video, 9:34, subido por <<Jaime Altozano>> 20 de septiembre. <https://www.youtube.com/watch?v=meoich6jaz4&t=728s>

Para componer el tema de los aldeanos era importante que Nicolas tuviese compuesto Mancebos, ya que tomaría elementos del amor entre Tamía y Munani para representar la llegada de estos a los valles. Por otra parte, estuve en busca de algún elemento musical que representara a los aldeanos, fuese una melodía, un instrumento o un ritmo. Al no encontrarlo, escuché música de diferentes películas y encontré el tema del compositor Harry Gregson-Williams: A Narnia Lullaby de la película Las Crónicas de Narnia: El León, La Bruja y El Ropero. Este me dio la idea inicial de representar con un instrumento de viento la entrada al valle. Creé una melodía y con esta desarrollé un canon entre distintos instrumentos, tanto de vientos como de cuerdas. Esto me genera la imagen de un aldeano que entra al valle y a él se suman otros.

Después quise que la llegada de los amantes fuese una novedad para el pueblo, así que tomé la melodía de los mancebos en la bandola y otros instrumentos la imitaban, representando al pueblo expectante. También pensé en un acompañamiento rítmico – armónico que generara la sensación de movimiento (viaje) y también quería que fuese divertido, por lo que escogí tomar el acorde de Em en pizzicato y sobre este sonarían preguntas y respuestas entre los amantes y los aldeanos.

Para este tema, el proceso de escritura fue similar al de la traición, ya que al tener claras las ideas musicales, solo tenía que ordenarlas, así que hice una lista de las partes que llevaría la pieza y qué contendría cada parte. Hecho esto, la digitalicé.

Aunque en la descripción de mi proceso no lo menciono mucho, la música de Gustavo Santaolalla influyó en cada uno de los temas y fue de ayuda para tomar decisiones. Para el momento de la composición, llevábamos casi un año escuchando su música, viendo entrevistas y analizando su obra. El uso de las herramientas extraídas del análisis salió de forma natural. En la Suite Paraíso de Labriegos se hace evidente el uso de silencios, de notas largas, de *rubatos*, arpeggios, modos, *scordaturas*, la búsqueda de aprovechar las resonancias de los instrumentos y el buscar sonidos extra musicales que aportaran a la expresividad de la música.

## **Nicolas**

Existen diversas maneras de aproximarse a la composición, sin embargo, una de las más importantes metodologías que empleé fue la improvisación sobre lo que me suscitaba esa conceptualización de los momentos, los personajes e incluso directamente el texto de la

dramaturgia. Ser instrumentista de cuerdas pulsadas fue clave para poder desarrollar este tipo de composición, ya que las tímbricas, la acústica, la disposición de las cuerdas y las técnicas extendidas en cada instrumento fueron siempre elementos generadores de ideas.

Así el método, las notas, armonía y efectos, iba escribiendo las composiciones directamente para el instrumento en el que estaba pensada la música. De manera premonitoria, compuse uno de los bocetos iniciales de score, ideado sobre el ritual del montaje, siempre contemplando que las notas escritas y designadas a cada instrumento fueran tocables.

En este ejercicio, la inspiración no es suficiente recurso para componer, pues según afirma Umberto Eco hablando sobre la creatividad

*“los datos iniciales pueden ser oscuros, intuitivos, mero deseo o recuerdo. Pero después el problema se resuelve escribiendo, interrogando la materia con que se trabaja, una materia que tiene sus propias leyes y que al mismo tiempo lleva implícito el recuerdo de la cultura que impregna”<sup>30</sup>.*

Por tal motivo, cada elemento conceptualizado en el marco de referencia del proyecto fue útil, y bien fuera desde la historia, desde los referentes, de impulsos extra musicales o de cualquier otra fuente, componer se convirtió para mí en una tarea tanto inconsciente como racional.

En la música de nuestro referente principal, Gustavo Santaolalla, es habitual encontrar texturas de melodía contra bajo en el mismo instrumento, y son tocados en intervalos cortos de tiempo, es decir, el bajo funciona como una especie de apoyatura que antecede cada nota melódica. Usando este recurso y con la guitarra *scordada* nació el tema de Pucara. Luego, entre los bocetos de Daniela encontramos una melodía que se ajustaba a las características de Tamia y decidimos que ese sería el tema del personaje. Después, en uno de los encuentros virtuales, comenzamos a improvisar en nuestras guitarras algunas melodías que fueran alegres, pero andinas, así nace el tema de Munani. En esa misma sesión virtual de trabajo conjunto con Daniela, decidí grabar directamente una de las piezas incluso antes de que hubiéramos escrito alguna nota, este método para componer

---

<sup>30</sup> Amanda Garma, <<Conceptos relativos a la creatividad artística según Umberto Eco>>, *A Parte Rei Revista de filosofía* (2014): 3. Refiriendo a Umberto Eco.

surge del sentir más que del pensar, e inspirado en la obra de Gustavo Santaolalla, de una aleatoriedad premeditada y organizada, nace así Surgimiento, sexto tema de la suite, que más tarde tuve que transcribir en una partitura que rompe los esquemas tradicionales y raya en lo experimental, aquí debo admitir, soy fiel a lo que siento: la teoría y la gramática siempre deben estar a la orden de la música y no al contrario.

En vista de la premura del tiempo, decidimos escoger tres composiciones que cada uno quisiera hacer. Elegí las tres primeras a parte del sexto tema, de las cuales una ya estaba en bocetos. Es así como me encargué de la composición de Ritual, Inti Raymi y Mancebos, primera, segunda y tercera pieza de la suite respectivamente. Ya sobre bocetos de la primera, el desarrollo fue más rápido, sin embargo, como el tema del cacique ya estaba compuesto, el final del primer movimiento tuvo que adaptarse a una tonalidad diferente.

Para Inti Raymi, realicé una búsqueda sobre algún elemento que hiciera que la música sonara festiva y me encontré con una gran variedad de músicas bailables alrededor del mundo, muy distintas entre sí, pero que hablan del contexto y la cultura de cada pueblo. Decidí retomar elementos como músico participante de la experiencia de Paraíso de Labriegos en la ciudad de Pasto y me basé en elementos de sus músicas festivas.

La palabra “mancebo” proviene del amante y desde el principio supe que tenía que ser un tema cargado de éxtasis y pasión romántica, para lograrlo, hice un análisis superficial de algunas músicas cuya temática fuera acorde al momento y me encontré con temas como la ópera Sansón y Dalila de Camille Saint-Saëns por mencionar un ejemplo. El compositor representa la seducción y ese impulso a la tentación siempre con melodías ascendentes, algo que parece una norma general en esa clase de significaciones. Decidí que Mancebos debía contener esa propiedad.

Una de las más grandes exploraciones que hicimos como compositores fueron las técnicas extendidas en la interpretación, algo que para mí fue sencillo por contar con los instrumentos en físico y que permitió no solo como compositor sino también como intérprete de sesión, unificar los sonidos de las composiciones de Daniela y las mías.

### 6.2.2 Motivos

Para realizar la composición de los leitmotiv, hicimos un análisis de los estados anímicos y las características de cada personaje, de esta forma encontramos herramientas musicales que los representan. Nicolas ya tenía una imagen construida de los personajes,

sus vestuarios, sus movimientos, sobre la escenografía y todos los elementos que corresponden a la experiencia en la puesta en escena. En cambio, Daniela no había tenido un acercamiento previo a Paraíso de Labriegos, por lo que su proceso de composición partió netamente del argumento del documental.

Finalizado el proceso de composición, como efecto de la relación música-imagen, Daniela hizo una caracterización visual de los personajes, a partir del argumento y de la música ya compuesta.

Los motivos principales están basados en los tres personajes principales de la historia:

**Pucara (el cacique):**



Su nombre significa Fortaleza, es un personaje poseedor de la bendición el dios Inti (Sol) para gobernar, por lo que está dotado de gran poder, riquezas y es representante de la sabiduría ancestral de su pueblo.

Ilustración 32: Cacique Pucara, ilustración de Daniela Peña

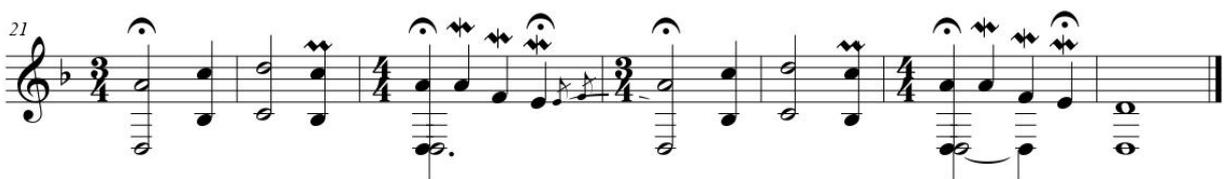


Ilustración 33: Leitmotiv de Pucara, composición de Nicolas Romero

La fuerza de Pucara está representada por la *scordatura* de la guitarra, llevando la sexta cuerda a Re, un tono debajo de la afinación estándar, lo cual permite dar un tono grave que se aprovecha en casi todos los compases. De igual forma, es un tema que aprovecha los silencios y las resonancias de cada sonido, lo que ilustra a un cacique fuerte, pero sabio, que toma su tiempo para pensar y tomar decisiones. Los *mordentes* inferiores a manera de eco expresan que la figura del cacique es un personaje ancestral, que tiene en sí el legado de sus antepasados.

**Tamia (la princesa):** Significa Lluvia de Estrellas, un personaje que, pese a estar en medio de un conflicto amoroso, familiar, político y espiritual por la figura que representa, mantiene un carácter dulce e inocente.

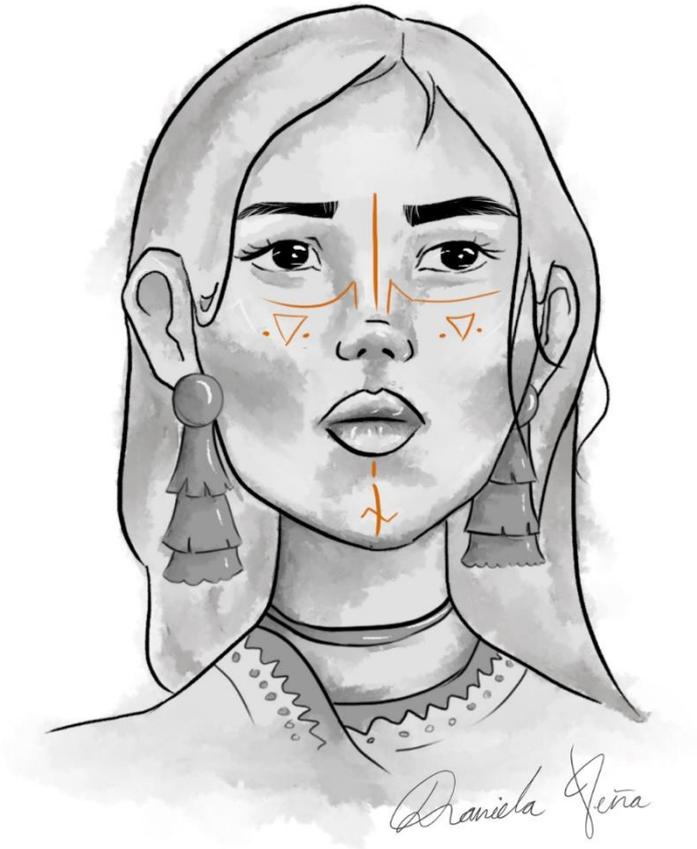


Ilustración 34: Princesa Tamia, ilustración de Daniela Peña



Ilustración 35: leitmotiv de Tamia, composición de Daniela Peña

**Munani (el amante):** La palabra “munani” está relacionada al querer en el quechua. Es un personaje alegre, encantador y gran bailarín. Tres momentos: en la fiesta es un hombre atractivo y coqueto que seduce a Tamia y termina con el enamoramiento, el segundo tema es directamente su relación con la princesa, y el último momento es su castigo.

El motivo que representa a Munani es alegre, hace alusión a la danza con grupos de notas de bordadura, en general es un tema que denota movimiento desde sus intervalos hasta su ritmo, aplicamos la síncopa porque un elemento usual en las músicas bailables de la región de Nariño.



Ilustración 36: Munani, ilustración de Daniela Peña



Ilustración 37: leitmotiv de Munani, composición de Nicolas Romero y Daniela Peña

### 6.2.3 Cues

Considerando nuestra composición como un film score, nos referiremos a los momentos mencionados como *cues*, pues, pese a que, en su uso cinematográfico estándar, tienden a

durar entre 15 y 18 minutos, el concepto en su esencia es acertado para referir las divisiones musicales que proponemos.

Establecidas las unidades motívicas, procedimos con la composición de los siete *cues*:

### 1. Ritual (Obertura)

Para componer este tema no sólo había que tener en cuenta el argumento, sino también que es la pieza obertura de la obra, lo que implica ser cuidadosos a la hora de presentar por primera vez cada uno de los instrumentos del formato al espectador. Para conferirle a la pieza ese ambiente de “misticismo luminoso”, seleccionamos el modo de Mi dórico. La pieza comienza con trémolos de larga duración, un movimiento cromático descendente en

Ilustración 38: Fragmento de Ritual, por Nicolas Romero y Daniela Peña

la bandola que genera una tensión expectativa y acordes de Emadd9, una agregación que aporta tensión a la armonía.

Ilustración 39: Fragmento de Ritual, por Nicolas Romero y Daniela Peña

Aparecen dos voces en los vientos, quena y zampoña, que juegan en una textura de pregunta - respuesta que representa las interacciones rituales entre la chamana y el cacique Pucara. La primera mitad de la pieza va en un *crescendo*, que se hace efectivo gracias a la suma de densidades rítmicas que se presentan entre las dos voces protagonistas.

Un único compás de un cuarto divide el tema en dos, y es cuando el cacique recibe la corona de las siete ciudades, una melodía descendente en la bandola representa el descenso de la bendición del dios sol. En adelante, el tema se desarrolla en notas largas y acordes sueltos. Es importante resaltar que, para darle una sensación más clara a la segunda parte, el tiple sirve como soporte armónico. En este punto, se puede observar una indicación de interpretación en la que solicitamos al músico “arpeggiar rápido y a gusto”, pues este recurso es común en la música de nuestro referente, Gustavo Santaolalla, para darle tanto durabilidad al acorde, como la sensación de que muchos instrumentos suenan al tiempo.<sup>31</sup>

Las alteraciones modulantes hacia Fa mayor a partir del compás 17 preparan el tema de Pucara, que está en Re menor y que se expone al final de la pieza como la reafirmación de su autoridad.

## 2. Inti Raymi

Desde el principio en este movimiento, era importante tener en cuenta que debía ser música festiva, más, fue difícil identificar alguna característica que haga de la músicaailable o no, pues es una subjetividad que está determinada directamente por el contexto cultural en que sea escuchada. Por tal motivo, Inti Raymi (fiesta del sol en quechua) está escrita en un compás de seis octavos, la misma métrica característica del son sureño o bambuco sureño, ritmo tradicional nariñense que se escucha especialmente en las festividades de esa región.

De igual manera, empleamos el modo de Sol lidio al inicio del tema, sin embargo, teniendo en cuenta las sonoridades de festividad sureña, la armonía es llevada a un modo relativo de ambiente menor en un Mi dórico al final de cada periodo. Ambos, Sol lidio y Mi dórico,

Ilustración 40: Fragmento de Ritual, por Nicolas Romero y Daniela Peña

<sup>31</sup> Santaolalla, Gustavo. 2020. Entrevista de Federico Bareiro. Los Mil Y Un Mundos De Gustavo Santaolalla, serie documental. [https://www.youtube.com/playlist?list=PLItYKw\\_W5bUuZqHNt3mwbT-DR0-laiuqV](https://www.youtube.com/playlist?list=PLItYKw_W5bUuZqHNt3mwbT-DR0-laiuqV)

son los modos más brillantes de su categoría (ambiente mayor y menor respectivamente).

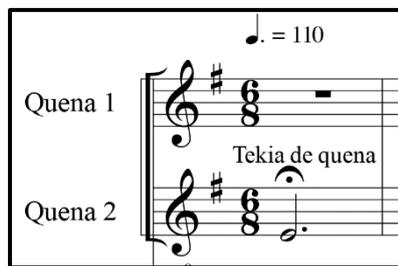


Ilustración 41: Fragmento de Inti Raymi, por Nicolas Romero y Daniela Peña

El tema inicia con un llamado en una técnica extendida de la quena que llamamos *Tekia de quena*, consiste en un sonido que se produce al vibrar los labios dentro del instrumento como se hace en la boquilla de los vientos metales, emulando ser un cuerno o un shofar, instrumentos de cuyas técnicas extrajimos la palabra “*Tekia*”, que significa toque explosivo.<sup>32</sup> Desde el segundo compás aparece esa melodía reiterativa de Munani, acompañada de un *ostinato* rítmico en el bombo que prevalecerá durante toda la pieza.

Melódicamente, se puede observar que el tema de Munani está siempre presente en la quena. Las primeras dos repeticiones van acompañadas únicamente del charango y la percusión.

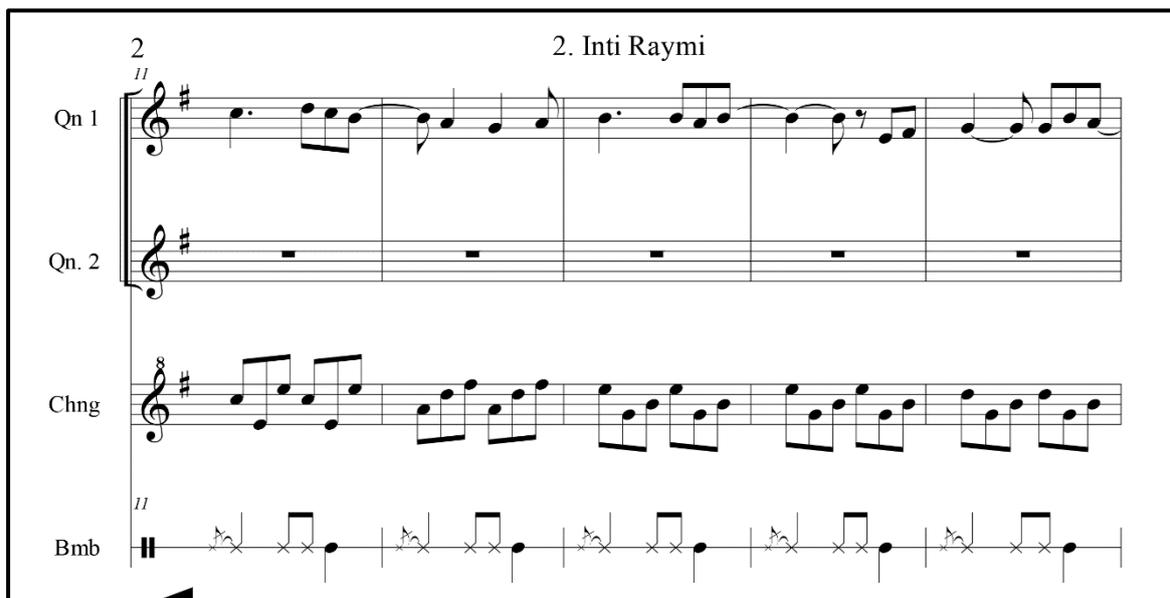


Ilustración 42: Fragmento de Inti Raymi, por Nicolas Romero y Daniela Peña

Desde el compás 35 en adelante, los acompañantes ritmo armónicos oscilan entre la subdivisión binaria y ternaria de la métrica, ya que así se generan síncopas internas por multitud, algo que también es característico en las músicas de Nariño.

<sup>32</sup> La colina, <<Los 4 toques del Shofar>>, *La Colina* (blog), 13 de septiembre de 2015, <https://medium.com/@lacolina/los-4-toques-del-shofar-18b11043411e>.

El tema finaliza con una melodía descendente entre charango y guitarra, que representa la huida furtiva de la princesa con el bailarín.

The image shows a musical score for a piece titled 'Inti Raymi'. It consists of four staves: Tpl (Tiple), Gtr (Guitarra), B (Bajo), and Bmb (Batería). The key signature is one sharp (F#) and the time signature is 3/4. The Tpl staff has a melodic line with eighth and quarter notes. The Gtr staff features a rhythmic accompaniment with chords and single notes. The B staff has a simple bass line. The Bmb staff shows a drum pattern with 'x' marks indicating hits. A rehearsal mark '37' is present at the beginning of the Bmb staff.

Ilustración 43: Fragmento de Inti Raymi, por Nicolas Romero y Daniela Peña

### 3. Mancebos

Al inicio de esta escena hay vértigo en los amantes pues acaban de escapar de la fiesta, la pieza comienza con un *trémolo frotado* en la sexta cuerda de la guitarra afinada en Re, posteriormente, aparecen ecos de la fiesta que están dejando atrás: una melodía corta en modo Mixolidio que combina los temas de Munani y de Tamia, la dinámica de *piano pianísimo* da la sensación de lejanía. En el compás 11 la melodía se repite, pero esta vez sobre un arpeggio de D9 en el charango,

The image shows a musical score for '3. Mancebos' from the 'Suite Paraíso de Labriegos'. The score is for a full ensemble including Quena, Zampoña, Bandola, Charango, Tiple, Guitarra 1, Guitarra 2, Bajo, and Lluvia. The key signature is one sharp (F#) and the time signature is 3/4. The tempo is marked as quarter note = 57. The score includes dynamics like *ppp* and *p*, and performance instructions like 'Trémolo frotado'. The instruments are arranged in a standard orchestral layout.

Ilustración 44: Fragmento de Mancebos, por Nicolas Romero y Daniela Peña

que ubica al espectador más cerca de los personajes y de la situación en que los escapados se encuentran.

El clímax se construye desde el compás 16 con cuatro recursos:



Ilustración 45: Fragmento de Mancebos, por Nicolas Romero y Daniela Peña

Perfil melódico ascendente: la melodía llevada por la quena, escala desde el Sol de la segunda octava en ese instrumento hasta el Re de la tercera octava en el compás 31, cuando llega el punto más alto de la pieza.

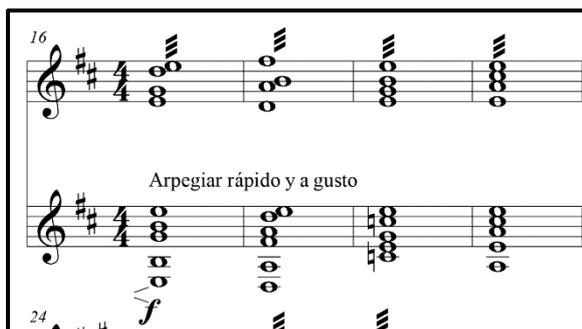


Ilustración 46: Fragmento de Mancebos, por Nicolas Romero y Daniela Peña

Armonía ascendente: ii|Iadd9|VII|V. Pese al aparente descenso que representa esta progresión por sus centros, la disposición de las voces fue diseñada de tal manera que fueran en ascenso.

Textura: para ejecutar los acordes, fue indicado a los intérpretes de la guitarra arpeggiar rápido y a gusto y a los tiples tocar

los acordes en trémolo como es usual en el charango. Este tipo de técnicas propician una densidad rítmica más profunda que la que se alcanza cuando se escribe estrictamente el ritmo, pues abre la puerta de la pieza a la aleatoriedad.

Modulación: para alcanzar un clímax más notorio aún, en el compás 24 encontramos una modulación directa que transporta el mismo motivo reiterativo junto con la armonía un tono más arriba.

Consumado el romance, en el compás 32 encontramos un alto, vuelve una insinuación al tema de Munani en la quena junto con el de Tamia que responde en la zampoña. Al final un gran acorde de Dadd9 en *fortísimo* torna sus terceras menores en un *pianísimo* que representa el miedo a las consecuencias postreras.



Ilustración 47: Fragmento de Mancebos, por Nicolás Romero y Daniela Peña

#### 4. Traición

Es una pieza para cuerdas pulsadas y percusión que expresa la tensión que genera el miedo por parte de los amantes a las consecuencias de la traición. Aquí se representan tres distintos momentos en un ataque de miedo y ansiedad por los que solemos pasar las personas cuando se nos presenta una situación tensa.

Hay un primer momento en que se evidencia la aparición de sensaciones incómodas y escalofriantes que se convierten en un pensamiento claro, que le da una razón a ese sentimiento. Abre con un pedal en Mi que poco a poco sumerge al espectador en una atmosfera tensa que aumenta al añadir más elementos. La introducción contiene cuatro acordes en bloque que son Em, Esus2, C/E y Cadd11#/E a cargo de la bandola que, por su



Ilustración 48: Fragmento de Traición, por Daniela Peña y Nicolás Romero

registro agudo y brillante, resultan un poco estridentes, y el tiple los replica con un *brisado*. Después se presentan en forma de arpeggio para hacer énfasis en cada nota y dejar resonar la última de cada compás, además, el pedal baja una octava para darle profundidad y contraste con el arpeggio. También, prepara al oyente para lo que sigue en un registro grave.

Hay un contexto en Mi eólico ya que en la introducción se ha presentado el centro modal con sus notas características, siendo estas Sol que lo hace menor y Do que lo diferencia de los demás modos menores.

En el compás 15 aparece un arpeggio entre las notas Mi y Si en el bajo y duplicado por la guitarra. En el compás 17 se presenta por primera vez el motivo melódico que representa la razón de esta sensación, la traición.

A musical score fragment for the piece 'Traición'. It consists of three staves: Tpl (Tiple), Gtr (Guitarra), and B (Bajo). The Tpl staff starts at measure 16 with a melodic line marked 'f' (forte), which is highlighted by a red box. The Gtr staff has a rhythmic accompaniment of eighth notes, with a chordal figure marked 'f' at the end of the fragment. The B staff has a rhythmic accompaniment of eighth notes marked 'mf' (mezzo-forte).

Ilustración 49: Fragmento de Traición, por Daniela Peña y Nicolas Romero

El segundo momento de ansiedad que quisimos representar en la pieza, es el clímax, es cuando los personajes se encuentran atrapados en una situación sin solución.

Desde el compás 20 la tensión aumenta debido a la acumulación de timbres, es decir, aparece un rasgueo en la guitarra con dinámica *forte* que funciona como freno al arpeggio del bajo, el cual responde con *Pizzicato Bartók* junto al golpe del bombo, seguido de la cortinilla que, contrario a generar tensión, representa el poder mágico del cacique que podría ser su recurso para vengar la traición. En el compás 22 reaparece el tema de la traición en el tiple, la bandola lo acompaña con trémolos en notas largas tomadas del mismo, el bajo hace nuevamente el arpeggio que hizo antes, pero otra vez es interrumpido por el rasgueo de la guitarra con el cuál se presenta la misma reacción de los otros instrumentos ya expuesta. Después de la tercera repetición, en el compás 25, el charango

interpreta el tema del cacique, representando su presencia en los pensamientos temerosos de los mancebos. Este tema se expone dos veces.

Ilustración 50: Fragmento de Traición, por Daniela Peña y Nicolás Romero

Para finalizar la pieza, la bandola hace una célula rítmico-melódica de dos notas, la cual la segunda es larga y resuena hasta que inicia la siguiente. Reaparece el mismo pedal del principio, esta vez en el charango porque ahora la guitarra estará haciendo los acordes que se presentaron en la introducción, los cuales el tiple replica nuevamente. Los roles de algunos instrumentos cambiaron aquí porque la guitarra, que tiene un sonido grave y dulce pretende bajar la tensión que se generó a lo largo de la obra, con la intención de representar el tercer momento en un ataque de ansiedad que es cuando la persona en cuestión lucha para tranquilizarse a pesar de la presencia del sentimiento de miedo. Por eso mismo, la pieza cierra con el leitmotiv de Pucara.

The image shows a musical score for a piece titled 'Traición'. The score is arranged in a system with six staves: Bnd (Bando), Chng (Charango), Tpl (Tiple), Gtr (Guitarra), B (Bajo), and Ct (Canto). The key signature is one sharp (F#) and the time signature is 2/4. The score begins at measure 32. The Bnd part has a melodic line with eighth notes. The Chng part plays a steady eighth-note accompaniment starting with a piano (*p*) dynamic. The Tpl part features chords, with a section marked 'Brisado' and *ppp* (pianissimo) and another section marked 'express.' and *f* (forte). The Gtr part plays arpeggiated chords, marked 'Arpeggiar rápido y a gusto' and *p*. The B part has a few notes at the end, marked *p*. The Ct part is mostly silent with some notes at the end.

Ilustración 51: Fragmento de Traición, por Daniela Peña y Nicolas Romero

## 5. Aldeanos

Se presenta una melodía en Mi Dórico a cargo de la zampoña que representa a un aldeano caminando por el valle.

The image shows a musical score for a piece titled 'Aldeanos'. The score is arranged in a single staff with a treble clef, a key signature of one sharp (F#), and a time signature of 2/4. The melody starts with a mezzo-forte (*mf*) dynamic. The melody is a simple, folk-like tune with a mix of eighth and quarter notes, some with slurs.

Ilustración 52: Fragmento de Aldeanos, por Daniela Peña y Nicolas Romero

Al repetirse, se suma la quena creando así, un canon entre los dos instrumentos. En el compás 13 se suma el charango y en el 14, el tiple. Estos son aldeanos que se unen al canto del primero y entre todos conforman el pueblo. Inmerge al espectador a los valles, donde llegarán los amantes.

quena

zampoña

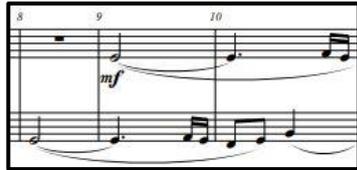


Ilustración 53: Fragmento de Aldeanos, por Daniela Peña y Nicolas Romero

A musical score for five instruments: Quena (Qn), Zampoña (Zmp), Bombo (Bnd), Charango (Chng), and Tiple (Tpl). The score spans measures 11 to 20. The Quena and Zampoña parts have a melodic line with a *mf* dynamic. The Bombo part is mostly silent, with a rest in measure 18. The Charango and Tiple parts have a melodic line with a *mf* dynamic, and the Tiple part has a *p* dynamic in measure 20.

Ilustración 54: Fragmento de Aldeanos, por Daniela Peña y Nicolas Romero

Cierra con un arpeggio en Em ejecutado por el charango, el cual es interrumpido por un llamado del bombo que advierte la llegada de los amantes.

A musical score for two instruments: Charango (Chng) and Bombo (Bnd). The score spans measures 23 to 26. The Charango part has a melodic line with a *mp* dynamic, and the Bombo part has a rhythmic pattern with a *f* dynamic.

Ilustración 55: Fragmento de Aldeanos, por Daniela Peña y Nicolas Romero

En el compás 27 la bandola interpreta ininterrumpidamente el motivo melódico elegido para *Los Mancebos*. En su primera aparición, la zampoña y la quena responden con algunas de las células rítmico-melódicas. En su repetición se suman con estas respuestas el charango y el tiple. Estos representan al pueblo curioso y expectante por la llegada de los amantes.



Ilustración 56: Fragmento de *Aldeanos*, por Daniela Peña y Nicolás Romero

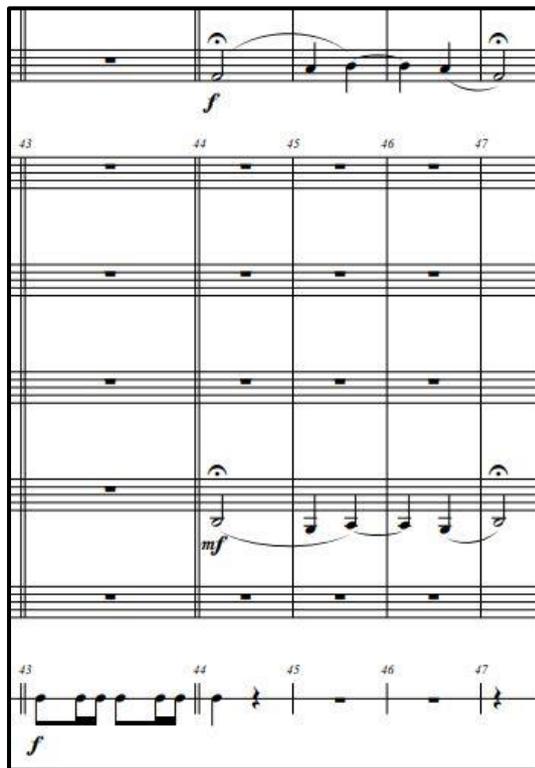


Ilustración 57: Fragmento de *Aldeanos*, por Daniela Peña y Nicolás Romero

Esta parte también es interrumpida por el bombo, que ahora representa un llamado de parte de Pucara en el compás 44 que, es un aviso al pueblo de que el cacique ha sido traicionado, el cual es rítmicamente contrastante por la densidad que generan los calderones y la homofonía entre la zampoña y la guitarra.

Cierra nuevamente con una célula rítmica en el bombo, el cual da paso a un acompañamiento en Em con la guitarra a 2/4 en pizzicato que genera un ambiente divertido y acompaña el viaje de los amantes desde el compás 48. Sobre este acompañamiento el tiple y la bandola interpretan los leitmotivos incompletos de Munani y Tamía a manera de pregunta y respuesta. La pregunta representa a Munani y a Tamía pidiendo ayuda, y la respuesta el rechazo del pueblo debido a su traición.

Ilustración 58: Fragmento de Aldeanos, por Daniela Peña y Nicolas Romero

Estos temas son interrumpidos por el tema de los aldeanos en quena en el compás 71 como símbolo de la ayuda prestada por la niña que les ofreció una totuma con agua, responde el leitmotiv de Munani a manera de agradecimiento y la quena lo termina.

Ilustración 59: Fragmento de Aldeanos, por Daniela Peña y Nicolas Romero

Nuevamente hay una interrupción por el bombo en el compás 82, ahora marcando dos negras y una blanca que, es rítmicamente más denso. Nuevamente el tema de Pucara genera un contraste rítmico. Suena dos veces y da paso al surgimiento.

The image shows a musical score for a piece titled 'Aldeanos' by Daniela Peña and Nicolás Romero, covering measures 82 to 92. The score is written for piano and voice. The piano part features a 'Brissado' section starting at measure 83, marked 'ppp' (pianissimo), consisting of complex, arpeggiated chordal textures. The vocal line is marked 'mf' (mezzo-forte) and features a melodic line with some rests. The score is divided into three systems, each with measures 82-92 indicated at the top. The first system shows the vocal line and piano accompaniment. The second system shows the piano part with the 'Brissado' section. The third system shows the vocal line and piano accompaniment.

Ilustración 60: Fragmento de *Aldeanos*, por Daniela Peña y Nicolás Romero

## 6. Surgimiento

El proceso de composición de esta pieza fue particular, pues, contrario a las demás piezas, primero fue grabada y luego escrita, algo que es la norma en la música de Gustavo Santaolalla.

El principal elemento trabajado en la pieza es el crecimiento, “un elemento resultante que emerge de la combinación de los otros elementos (...) refleja interacciones múltiples”<sup>33</sup>, de inicio a fin, la pieza denota un crecimiento catastrófico que da origen a laguna.

Cabe anotar que la premisa de este tema era sacar provecho de la irregularidad rítmica de intérpretes que arpeggian aleatoriamente simplemente orientados por un guion dinámico. Como recurso rítmico de composición, especificamos desde el primer compás “tocar lo escrito en cada compás durante la cantidad indicada de segundos”, así, el

<sup>33</sup> Jan LaRue, *Análisis del estilo musical* (Barcelona: Editorial Labor S.A., 1989), 95

intérprete deberá arpeggiar rápido y a gusto las notas escritas durante la cantidad de tiempo que se le indique.

Armónicamente, empleamos superposición de acordes, en el charango Em7, en el tiple F#7sus4b5 y en la guitarra Em

Este *cue* inicia en *piano pianísimo*, y desde el primer compás se evidencia un arpeggio en la guitarra que está afinada con la cuarta cuerda en Si, y que estructura rítmicamente la pieza, el bajo presta un soporte armónico en Si. Aprovechando que el instrumento usado en la grabación tiene cinco cuerdas, el Si está escrito para su registro más grave. Más adelante usamos una indicación de tiempo exacto donde inicia una melodía en el bajo que retoma el tema de Pucara, autor de la maldición. Continúa creciendo durante 56 segundos, entonces, encontramos un cambio en el arpeggio de la guitarra que ahora incluye un Mi en el bajo y 15 segundos más tarde, el arpeggio se extiende al acorde en las primeras cuerdas, cambio que contribuye con la densidad sonora, dicho arpeggio deviene en un rasgueo al penúltimo compás con el mismo fin.

La pieza termina con una transición abrupta de *forte fortísimo* a un *piano morendo*, que representa el momento en que la laguna está completamente formada.

## 7. Cocha

Este tema es un contraste del surgimiento, representa a la laguna de La Cocha como es hoy en día. El tema contiene a las gotas de agua, cristalinas, que caen de las hojas de los árboles después de las lluvias y las tormentas, las lágrimas de Pucara quien a veces llora la traición. Para esto, la bandola abre con un arpeggio en Gmaj7 en un registro agudo. La guitarra suelta algunas notas, como gotas pesadas y el tiple hace los mismos acordes, pero en brisado, como el viento.

The image shows a musical score for the piece 'Cocha'. It consists of four staves: Bandola (Bnd), Charango (Chng), Tiple (Tpl), and Guitar (Gtr). The key signature is one sharp (F#) and the time signature is 8/8. The Bandola part starts with a treble clef and a key signature of one sharp, playing a rapid arpeggiated pattern. The Charango part is mostly silent. The Tiple part starts with a treble clef and a key signature of one sharp, playing chords marked 'Brisado' and 'p'. The Guitar part starts with a treble clef and a key signature of one sharp, playing notes marked 'mf'. The score is divided into measures 5, 6, and 7. A dashed box labeled '(8me)' spans measures 5 and 6. A bracket labeled '6' spans measures 6 and 7. A bracket labeled '7' spans measure 7.

Ilustración 61: Fragmento de Cocha, por Daniela Peña y Nicolas Romero

El arpeggio presentado por la bandola pasa a ser ejecutado por la guitarra como acompañamiento de una nueva melodía que es el tema de la laguna, el cual se complementa con el leitmotiv de Tamia en la zampoña acompañada por un acorde de F#m7 y cierra con el mismo motivo de la laguna, pero una tercera arriba de la nota inicial y nuevamente con el arpeggio en Gmaj7.

Ilustración 62: Fragmento de Cocha por Daniela Peña y Nicolas Romero

Ilustración 63: Fragmento de Cocha, por Daniela Peña y Nicolas Romero

En el compás 14 hay un cambio de métrica, pues pasa de un compás de 4/4 a uno de 3/4, esto con el fin de reexponer el leitmotiv de Tamía en su versión original que, además, da la sensación de que el bandolista está rubateando la melodía, es decir, se vuelve más expresiva.

Ilustración 64: Fragmento de Cocha, por Daniela Peña y Nicolas Romero

Le sigue también el leitmotiv de Pucara, este le da fuerza y contraste a la pieza, ya que además del arpeggio sobre el que se ha estado desarrollando la música, el bajo, el bombo y el tiple marcan el primer tiempo

Musical score for measures 18-21 of 'Cocha'. The score is arranged in five staves: Chgo. (Charango), Tple. (Tiple), Gui. (Guitarra), Bjo. (Bajo), and Bbo. (Bombo). The key signature is one sharp (F#). Measure 18 starts with a forte (*f*) dynamic. The Chgo. and Tple. parts feature melodic lines with slurs. The Gui. part has a complex rhythmic pattern with dynamics *f* and *pp*. The Bjo. part has a steady bass line with a *mf* dynamic. The Bbo. part has a simple rhythmic pattern.

Ilustración 65: Fragmento de Cocha, por Daniela Peña y Nicolas Romero

Musical score for measures 24-28 of 'Cocha'. The score is arranged in five staves: Gui. (Guitarra), Bjo. (Bajo), Bbo. (Bombo), Chgo. (Charango), and Tple. (Tiple). The key signature is one sharp (F#). Measures 24-25 show a *mf* dynamic. Measures 26-28 show a *ppp* dynamic for the Bbo. part. The Chgo. and Tple. parts have melodic lines with slurs. The Gui. part has a complex rhythmic pattern. The Bjo. part has a steady bass line. The Bbo. part has a simple rhythmic pattern.

Ilustración 66: Fragmento de Cocha, por Daniela Peña y Nicolas Romero

En el compás 22 se reexpone el motivo de la laguna y desde el 24 al 27, se adaptaron rítmicamente los leitmotifs de Tamía y de Pucara para que sonaran juntos, el de Tamía a cargo de los vientos y el de Pucara a cargo de la bandola y el charango, acompañados por un *background* de tiple y guitarra en trémolo.

El arpeggio inicial reaparece a cargo del charango. La bandola y la quena hacen la melodía de la laguna, la de Tamía y cierra la de Pucara. La unión de estos dos instrumentos, generan una textura brillante y delicada.

Musical score for Illustración 67, measures 28-30. The score consists of three staves. The top staff shows a melodic line starting at measure 29 with a mezzo-forte (*mf*) dynamic. The middle staff features a rhythmic accompaniment starting at measure 28 with a piano (*p*) dynamic. The bottom staff is labeled "Trémolo frotado" and has a very soft (*ppp*) dynamic.

Ilustración 67: Fragmento de Cocha, por Daniela Peña y Nicolas Romero

Musical score for Illustración 68, measures 32-33. The score consists of three staves. The top staff shows a melodic line starting at measure 32 with a piano (*p*) dynamic, increasing to mezzo-forte (*mf*) and then returning to *ppp*. The middle staff features a rhythmic accompaniment starting at measure 32 with a piano (*p*) dynamic, increasing to *mf* and then returning to *ppp*. The bottom staff is labeled "Trémolo frotado" and has a very soft (*ppp*) dynamic.

Ilustración 68: Fragmento de Cocha, por Daniela Peña y Nicolas Romero

### 6.3 Producto estereofónico

Aunque no les corresponde normalmente a los compositores de la música, en este caso sí que estuvimos implicados en los procesos de producción, pues, no sólo fuimos compositores, sino también intérpretes, y productores. Por fortuna, contamos con la ayuda de algunas personas más entendidas en el tema tanto de la producción como de la interpretación de algunos instrumentos en particular.

Un proceso de producción de audio, al igual que el proceso de composición, tiene ciertas fases, tres para ser más exactos: la preproducción, la producción y la postproducción, a continuación, profundizamos sobre cada una de ellas y cómo se llevaron a cabo en el proyecto de Paraíso de Labriegos.

#### 6.3.1 Preproducción

Según el ingeniero de sonido Julián Rodríguez, quien se ofreció voluntariamente a participar en el proyecto, era necesario desde la preproducción conocer muy a fondo físicamente los instrumentos que se iban a grabar, pues, dependiendo de la acústica de cada uno, se diseña un plan de grabación, microfoneo y adecuación del espacio.

En general la preproducción en este proyecto consistió en realizar la gestión de las herramientas para realizar la grabación, pues, debido a presupuestos y a políticas estatales para mitigar la propagación de la pandemia que enfrentamos en el momento en que desarrollamos este proyecto, grabar en un estudio con las condiciones acústicas idóneas fue imposible. De tal manera que nos encontramos en la obligación de grabar en un *home studio*, una habitación dotada con los equipos necesarios para llevar a cabo una grabación por *tracks*, lo que significa que se graba solo un instrumento a la vez. La grabación por *tracks* tiene tanto ventajas como desventajas, por ejemplo, implica más tiempo de grabación, pues cada instrumento debe ser grabado por aparte en el tiempo que dure la pieza, pero, por otra parte

*“A la hora de grabar individualmente, track por track, logramos un sonido más limpio de cada uno de los instrumentos, porque claro, a pesar de que cada instrumento tiene su técnica de microfoneo, si se graba en bloque inevitablemente se van a filtrar los sonidos de los otros instrumentos que están alrededor, porque se supondría que están en una misma sala.” (Rodríguez, 2020)*

Esto sin contar que al grabar en un espacio reducido y que los tiempos de los músicos son irregulares, la grabación por *tracks* lleva una gran ventaja logística frente a la grabación en bloque.

Decidido esto, procedimos a buscar los músicos e instrumentos. Por facilidad de interpretación y conocimiento de las obras, decidimos que Nicolas iba a tocar en grabación cuantos instrumentos tuviera a su disposición, pues, además, el *home studio* donde se llevaron a cabo las grabaciones está ubicado en su vivienda. El equipo técnico y *backline* usado en la grabación está relacionado en la siguiente tabla.

<b>Cantidad</b>	<b>Equipo</b>	<b>Referencia</b>	<b>Descripción</b>
1	Ordenador	Asus X555DG	Computador con los softwares de captura, midi y mezcla.
1	Consola/interface	Behringer Xenyx 2222 USB	Consola análoga de 8 canales sin asignación digital. Interface USB integrada.
1	Interface	Behringer U-control Uca 222	Interface USB usada en la mezcla como interconexión entre monitores y el ordenador.
1	Micrófono	M-Audio Nova	Micrófono condensador
1	Micrófono	Audio-Technica AT2020	Micrófono condensador
1	Micrófono	AKG P220	Micrófono condensador
2	Micrófonos	Shure C606	Micrófonos dinámicos
3	Bases de micrófono	Varios	N/A
3	Cables XLR	Varios	N/A
1	Atril	N/A	N/A
1	Monitor	Challenger LD 24B26 T2	Pantalla extra que se usó tanto para ver las partituras durante la captura como para la edición y mezcla.
2	Cabinas	Behringer Eurolive B115D	Una de las cuales fue usada como planta para el bajo. Usadas como monitores de mezcla.

Durante la preproducción también es importante definir el equipo de trabajo, los músicos que van a tocar en las capturas y el equipo de producción. Finalmente, en una reunión virtual después de algunas llamadas, definimos los siguientes roles en la grabación.

- Quenas y zampoñas: Andrés Noguera
- Bandola: Néstor Farieta
- Charango, tiple y bajo: Nicolas Romero
- Guitarra: Daniela Peña y Nicolas Romero
- Percusión (digital): Diego Alejandro Romero
- Ingeniero de sonido: Julián Rodríguez
- Postproducción: Julián Rodríguez y Nicolas Romero

### 6.3.2 Producción

Listo el equipo técnico y humano, comenzamos las grabaciones el día 25 de octubre de 2020, para ello, hubo que realizar una adecuación improvisada del espacio de grabación, evitamos ubicar al músico cerca de materiales reflectantes como paredes lisas o puertas de madera y colgamos ropa en la puerta de la habitación, que sirvió como material acústico absorbente. Los primeros instrumentos en ser grabados fueron la guitarra y el charango con técnica de microfoneo XY, a dos micrófonos condensadores, en la cual un micrófono apunta a la boca del instrumento y el otro por encima del traste central, con



Ilustración 69: Microfoneo XY y proceso de grabación, por Nicolas Romero

esta técnica se asegura registrar eficazmente las resonancias acústicas propias de cada instrumento en una captura más bien natural.<sup>34</sup>

El segundo día de grabaciones capturamos el bajo y completamos los charangos faltantes. Para capturar un bajo hay que tener en cuenta que la radiación sonora no la produce directamente el instrumento, sino un amplificador, para ello, utilizamos una de las cabinas frente a la que instalamos un micrófono dinámico, que, por ser menos sensible, es más resistente a la carga de frecuencias graves a altos niveles, sin embargo, en la parte de atrás, el ingeniero instaló uno de los condensadores, pues el cuerpo de la cabina sirve como un filtro acústico y ello realza esas frecuencias graves.<sup>35</sup> El tercer día de



grabaciones se hizo captura de los tiples con la misma técnica XY, ese

Ilustración 70: Microfoneo para el bajo, por Nicolas Romero

mismo día, Daniela fue al estudio de Nicolas para realizar la captura de las guitarras restantes, pues de acuerdo con las composiciones, fue necesario que ella grabara las técnicas extendidas sobre las que tiene mayor dominio.

El cuarto día fue la grabación de la percusión, en vista de no contar con suficientes recursos técnicos ni con un instrumento apropiado para realizar la grabación, después de varios intentos fallidos en la captura tomamos la decisión de grabar los instrumentos de percusión con *samples*. Para tal fin, usamos un instrumento virtual “Bombo Legüero” un

<sup>34</sup> Julián Rodríguez (ingeniero de sonido), entrevista virtual con Nicolas Romero.

<sup>35</sup> Rodríguez, entrevista virtual.

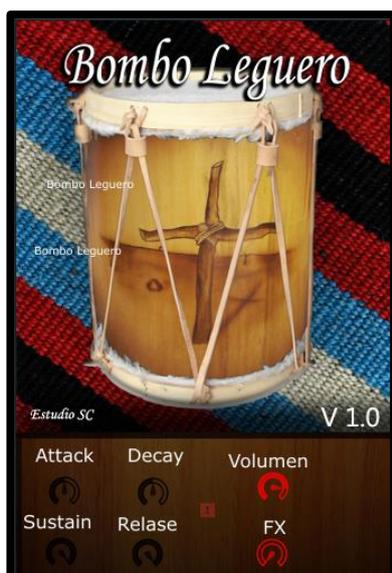


Ilustración 71: VST Bombo Leguero de Rodrigo Escudero

VST (Tecnología de Estudio Virtual) de uso gratuito desarrollado por Rodrigo Escudero.<sup>36</sup> El intérprete fue el percusionista Diego Alejandro Romero, quien tocó el instrumento a través de un teclado controlador *midi*, en este tipo de captura, el programa registra las notas o golpes en el tiempo y el *velocity*, es decir, la cantidad de fuerza.

*“Son instrumentos digitales, así funcionan y dan una sonoridad agradable y solamente un oído súper entrenado y súper afinado, un oído que ya tiene mucha experiencia escuchando instrumentos musicales se daría cuenta que es un instrumento digital y no una captura real” (Rodríguez, 2020).*

Paralelamente, en el municipio de Tocancipá, Néstor Farieta grabó las bandolas acompañado de Daniela en su estudio personal, pues por desplazamientos y facilidad técnica, fue la mejor opción, los audios fueron enviados a Bogotá más tarde por medios digitales bajo algunas indicaciones de Nicolas.

El cuarto día de grabaciones capturamos los vientos. Fue en total una sesión de once horas de grabación, pues Andrés Noguera, el vientista del proyecto, no posee conocimientos en lectura musical, de manera que la transmisión de la música fue completamente auditiva, lo que alargó el tiempo de grabación.

*“Para los vientos por experiencia propia, me ha funcionado bastante utilizar una técnica en la que un micrófono cardioide está por encima del intérprete apuntando hacia el instrumento, y otro cardioide apuntando al intérprete desde el frente, esto para lograr sonidos dulces” (Rodríguez, 2020)*

Cabe aclarar que las sesiones de grabación no fueron todas en días consecutivos por temas logísticos, movilidad de los músicos y del equipo, la grabación de los vientos terminó a la madrugada del 1 de noviembre y ese mismo día en la tarde se capturaron otros efectos como adiciones de percusión menor y ruido de gente para el segundo tema.

<sup>36</sup> <https://byrodrigoescudero.webnode.es/vst/>



Ilustración 72: El proceso de grabación, por Nestor Farieta y Nicolas Romero

### 6.3.3 Postproducción

El proceso de postproducción está a su vez dividido en tres fases, estas son edición, mezcla y masterización.

#### Edición

En la edición del proyecto se modificaron los audios de tal forma que quedaran ajustados a los tiempos que requiere la música, así como arreglamos cualquier defecto que puedan contener las capturas. Este paso es casi obligatorio cuando se graba por *tracks*, ya que, al no haber una referencia física en el espacio de grabación, los músicos tienden a desajustar el tiempo por momentos.

*“Las modificaciones son conocidas técnicamente como fade in y fade out, entradas de volumen y salidas de volumen, arreglos para que no se escuche un recorte fuerte que llegue a notar el oído” (Rodríguez, 2020)*

#### Mezcla

El proceso de mezcla consiste en tomar todas las grabaciones de los instrumentos y modificarlas para dar la sensación acústica de que la agrupación está tocando junta, esto se logra a través de la estereofonía (izquierda y derecha) para determinar la ubicación de cada instrumento, y los niveles de volumen, para determinar la cercanía o lejanía de

esos instrumentos. Es aquí cuando se aplican procesos de compresión, ecualización y dinamización, y se aplican algunos efectos de acuerdo con las necesidades expresivas de la composición.<sup>37</sup>

Particularmente, la música de Paraíso de Labriegos contiene un componente histórico y mitológico, por lo que resaltar las sonoridades más características de los instrumentos tradicionales en esta composición fue fundamental a la hora de mezclar. Otro aspecto importante que se tuvo en cuenta fue el respetar las dinámicas musicales, que en esta producción son extremas por petición de nosotros como compositores, ya que fue uno de los principales recursos narrativos que imprimimos a la música.

### **Masterización**

Una vez culminado el proceso de mezcla, la masterización “es darle los niveles de volumen requeridos para los formatos de audio que son solicitados por las plataformas de *streaming* o distribución”<sup>38</sup>. La masterización para este proyecto debe tener en cuenta que el formato para el que se necesita la música es de un producto audiovisual, teniendo eso en cuenta, debe respetar las demás capas de sonido que pueda contener la banda sonora, pues según advierte el ingeniero Julián

*“en un producto cinematográfico hay cuatro capas y no solo en un producto cinematográfico, también en videojuegos. ¿Cuáles son? Un proyecto cinematográfico tiene el guion, que es una capa. Otra capa tiene los efectos, por ejemplo, efectos de pasos, efectos de puertas, ventanas etc. La tercera capa son sonidos de ambientación, por ejemplo, si quiero ambientar en un parque pues quizás sonidos de pájaros, del viento, de niños jugando. Es toda la capa de ambientación. La musicalización sería la cuarta capa, donde entraría una producción musical normal.” (Rodríguez, 2020)*

En el momento de la entrega de este documento, la masterización se encuentra en proceso a cargo del mismo ingeniero.

---

<sup>37</sup> Rodríguez, entrevista virtual.

<sup>38</sup> Rodríguez, entrevista virtual.

## 7. Conclusiones

Los procesos creativos de este proyecto tienen bases en el análisis de referentes dentro de una fase de conceptualización que contempla tanto la música de referencias externas, como el discurso cinematográfico planteado por el director, lo cual encontramos imperativo para el desarrollo de cualquier composición dirigida a un producto audiovisual y se convirtió en una herramienta profesional para tener en cuenta en futuros trabajos como compositores de música cinematográfica.

Así mismo, comprendimos que la creación de la música para un audiovisual lleva un desarrollo distinto al que significa componer música per se. La escritura de música cinematográfica debe ser consecuente con la narrativa o el discurso visual al que se integra, por lo tanto, la composición no se construye por completo con las ideas del compositor, sino con lo que necesita la película, incluso si ello implica que el film score rompa con las formas de la música en la “práctica común”<sup>39</sup> para acomodarse al ritmo y estructura del producto audiovisual, como es el caso de nuestro proyecto. Entonces, comenzamos a entender al universo cinematográfico desde un punto de vista transversal, es decir, no solamente desde el campo musical sino desde aspectos externos técnicos y artísticos como las situaciones, los personajes, lugares escenográficos, símbolos, planos, la estética visual y narrativa, y todos aquellos elementos que hacen parte de la creación de una película, lo cual nos condujo como músicos a pensarnos como artistas interdisciplinarios.

Darle uso a instrumentos tradicionales andino-colombianos y hacer música basada en referentes que han sido motivadores para nosotros a lo largo de nuestra carrera, nos permitió, con la composición, encontrar satisfacción, pues el producto supera nuestras expectativas, y aunque nunca se sabe con exactitud lo que resultará de todo el proceso, el producto final no sólo cumple a cabalidad con lo planteado inicialmente, sino también es efectivo para contar la historia con el aporte de significados al audiovisual a través de la música.

La experiencia que significó desarrollar este trabajo nos proyecta como profesionales en el mundo de la composición cinematográfica, así como de la producción, dirección y gestión que implica llevar a cabo este tipo de productos. Durante el desarrollo se hicieron

---

<sup>39</sup> LaRue, Jan. 1989. *Análisis del estilo musical*. Barcelona: Labor.

evidentes en nosotros los conocimientos teóricos y técnicos adquiridos en la licenciatura, así como los que se adquieren con las vivencias que brinda la carrera en otros espacios como ser integrantes de la orquesta típica o la orquesta de guitarras de la universidad.

## 8. Lista de Referencias Bibliográficas

- Adler, Samuel. 1982. *El estudio de la orquestación*. Traducido por Jaime Mauricio y Luis María Fatás Cabeza. Barcelona: Idea Books.
- Adorno, Theodor, y Eisler, Hanns. 1976. *El cine y la música*. Traducido por Fernando Montes. Madrid: Editorial Fundamentos.
- Anónimo. 2019. <<Zampoña – Historia, clasificación, ejecución, venta y precios>>. Instrumentos musicales (blog), 17 de enero. <https://instrumentosmusicales10.net/zampona>
- Anónimo. <<Zampoña>>. Memoria chilena (blog). <http://www.memoriachilena.gob.cl/602/w3-article-93996.html>
- Cárdenas Castellanos, Andrés Camilo. 2014. <<Herramientas composicionales en música para cine colombiano usando la orquesta sinfónica>>. Trabajo de pregrado, universidad Pedagógica Nacional de Colombia.
- Civallero, Edgardo. 2017. *Quenas, un acercamiento inicial*. Madrid: Edgardo Civallero.
- Díaz, Abigail. 2019. <<Descubre todo sobre la cortinilla, un instrumento muy particular>>. Hora del recreo (blog), 25 de abril. <https://horadelrecreo.com/c-instrumentos-musicales/cortinilla/>
- Gértrudix, Manuel y Gértrudix Barrio Felipe. 2017. *Música y banda sonora: el oficio de componer*. Madrid: Icono 14 editorial.
- Lesmes Pabón Yeimi Lorena y Vásquez Rubiano Laura Viviana. 2020. <<Proceso de formación en la creación y producción de la obra Paraíso de Labriegos>>. Trabajo de pregrado, Universidad Antonio Nariño.
- Mendívil, Julio. 2002. <<La construcción de la historia: El charango en la memoria colectiva mestiza ayacuchana>>. Revista musical chilena n°56 (n°198): 63.
- Moroy, Alberto. 2017. <<El origen del bombo legüero>>. El País Viajes (blog), 8 de agosto. <http://viajes.elpais.com.uy/2017/08/08/el-origen-del-bombo->

leguero/#:~:text=El%20Bombo%20Legüero%20debe%20su,a%20partir%20de l%20siglo%20XIX.

- Muñoz Muñoz, Juan Sebastian. 2020. <<De la música de cámara a la música de calle: Una experiencia vivencial y creativa desde la flauta traversa>>. Trabajo de pregrado, Universidad Pedagógica Nacional de Colombia.
- Ortiz Vergara, Alexandra. 2020. <<Análisis musivisual y composición musical para el cortometraje Eva con base en la visión creativa de Alexandre Desplat en la película La Forma del Agua>>. Trabajo de pre-grado, universidad Pedagógica Nacional de Colombia.
- Ramírez, Alejandro. 2020. Entrevista de Daniela Peña y Nicolás Romero, 10 de junio.
- Sánchez, Octavio José. Música e imagen. Universidad Nacional de San Luis, Argentina. 2002
- Santaolalla, Gustavo. 2019. Entrevista de Diego Boris. Entre Músicos INAMU, video. 16 diciembre. <https://www.youtube.com/watch?v=soR5Rvh5wdo>
- Santaolalla, Gustavo. 2020. Entrevista de Federico Bareiro. Los Mil Y Un Mundos De Gustavo Santaolalla, serie documental. [https://www.youtube.com/playlist?list=PLItYKw\\_W5bUuZqHNt3mwbT-DR0-laiuiqV](https://www.youtube.com/playlist?list=PLItYKw_W5bUuZqHNt3mwbT-DR0-laiuiqV)
- Tangarife Ocampo, Luisa Fernanda. 2011. <<Evolución formal y acústica del cajón flamenco. Diseño para percussionistas>>. Proyecto de grado. Universidad Católica de Pereira.
- <<Trucos para aprender a componer música>>. 2019. Youtube video, 35: 11, subido por <<Jaime Altozano>>, 29 de mayo. <https://www.youtube.com/watch?v=oCqfRT2CCbY>
- Torres de la Pava, John Jairo. 2019. *Las músicas andinas colombianas en los albores del siglo XXI*. Bucaramanga: universidad Industrial de Santander.
- Varela de Vega, Juan Bautista. 1984. <<Anotaciones sobre la quena>>. Revista de Folklore (n°42): 198.
- Anónimo. 2020. <<Historia del bajo eléctrico>>. Para bajo eléctrico (blog), 4 de octubre. [www.parabajoelectrico.com/historia-del-bajo/#Precedentes-del-Bajo-electrico](http://www.parabajoelectrico.com/historia-del-bajo/#Precedentes-del-Bajo-electrico)

- <<La de El Castillo Ambulante y El Viaje de Chihiro: Banda Sonora>>. 2017.  
YouTube video, 9:34, subido por <<Jaime Altozano>> 20 de septiembre.  
<https://www.youtube.com/watch?v=meoich6jaz4&t=728s>

## 8. Anexos

### FILM SCORE

Film score de Paraíso de Labriegos por Daniela Peña y Nicolas Romero

[https://drive.google.com/file/d/1Dj3IEwT5Qyf1cfuPoeh4yEh86-I\\_j55l/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1Dj3IEwT5Qyf1cfuPoeh4yEh86-I_j55l/view?usp=sharing)

### AUDIOS

1. Ritual  
[https://drive.google.com/file/d/1y3efx4MV\\_5hYGWbu-g6kVlpBGME5CpzL/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1y3efx4MV_5hYGWbu-g6kVlpBGME5CpzL/view?usp=sharing)
2. Inti Raymi  
<https://drive.google.com/file/d/1aBghq4PNQM066xZyEuGeV3Qgww23gig6/view?usp=sharing>
3. Mancebos  
<https://drive.google.com/file/d/1eFMwTjL9rCz33GqY9aQhfrzLnHXfiaGv/view?usp=sharing>
4. Traición  
[https://drive.google.com/file/d/1O\\_964-v4muxqupAFU6x6xMS2Kvx\\_tASU/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1O_964-v4muxqupAFU6x6xMS2Kvx_tASU/view?usp=sharing)
5. Aldeanos  
<https://drive.google.com/file/d/1wfaYDHpNGAF4PVQx|zEBvphatRW|buD/view?usp=sharing>
6. Surgimiento  
<https://drive.google.com/file/d/1tRr-Gc|4Jcxhsg4FxYvtB16e6g7lNbWH/view?usp=sharing>
7. Cocha  
<https://drive.google.com/file/d/1dDwGRXtsLbpA0woco0dp152PQnVICyMW/view?usp=sharing>

### TRANSCRIPCIONES

- Amores perros: Quiebre, fuego y revelación  
[https://drive.google.com/file/d/1ssu\\_fuZBX1CQbp4E-lisSIeh1ymSnJMK/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1ssu_fuZBX1CQbp4E-lisSIeh1ymSnJMK/view?usp=sharing)

- Brokeback mountain: Opening  
<https://drive.google.com/file/d/1PFR9-84fGAB0a5hwr3l6qcAVPs2tyL2/view?usp=sharing>
- Brokeback mountain: Theme  
[https://drive.google.com/file/d/1peISuSTEQ0zuCPCajy9MoDg0R4KSH\\_Zq/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1peISuSTEQ0zuCPCajy9MoDg0R4KSH_Zq/view?usp=sharing)
- Brokeback mountain: The wings  
<https://drive.google.com/file/d/10Z6U5A0yQGulQ-4-L6rB7YA47w9c0anP/view?usp=sharing>
- The last of us: Main theme  
<https://drive.google.com/file/d/1bF3PHXitDMjqc7i27clH3iOuFeuuWrZZ/view?usp=sharing>
- The last of us: The quarantine zone  
[https://drive.google.com/file/d/16TGdq2lF\\_FN0s9SBS1CjAl7ATPNHuySF/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/16TGdq2lF_FN0s9SBS1CjAl7ATPNHuySF/view?usp=sharing)
- The last of us: The hour  
<https://drive.google.com/file/d/1UH24oJuOko1PxtzRnJEwdEVqIGjyi4sY/view?usp=sharing>
- The last of us: Goodnight  
<https://drive.google.com/file/d/19SWd399Y3iKckOkmIMCEAE07t-gHtBX2/view?usp=sharing>

## **ENTREVISTAS**

- Entrevista a Alejandro Ramírez, 10 de junio de 2020  
[https://drive.google.com/file/d/17PHSV2Z8sX6wnvBVk\\_8at03w0YU2552/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/17PHSV2Z8sX6wnvBVk_8at03w0YU2552/view?usp=sharing)
- Entrevista a Julián Rodríguez, 2 de noviembre de 2020  
<https://drive.google.com/file/d/1ua1uZ9iFhxG5Lv4Nb0pojSG5fp8Mkk/view?usp=sharing>