

**PROPUESTA DE UNA RUTA COMPOSITIVA PARA LA CREACIÓN
DE LEITMOTIVS BASADA EN EL ANÁLISIS DE LOS PROTOCOLOS
VERBALES DE DOS COMPOSITORES COLOMBIANOS**

DAVID STIVEN POSADA CORREA

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL DE COLOMBIA

FACULTAD DE BELLAS ARTES

LICENCIATURA EN MÚSICA

BOGOTÁ

2024

**PROPUESTA DE UNA RUTA COMPOSITIVA PARA LA CREACIÓN
DE LEITMOTIVS BASADA EN EL ANÁLISIS DE LOS PROTOCOLOS
VERBALES DE DOS COMPOSITORES COLOMBIANOS**

DAVID STIVEN POSADA CORREA

COD:2018175038

**TRABAJO DE GRADO PARA OPTAR POR EL TÍTULO DE
LICENCIADO EN MÚSICA**

**ASESOR ESPECÍFICO:
JUAN FERNANDO OLAYA CORTÉS**

**UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL DE COLOMBIA
FACULTAD DE BELLAS ARTES
LICENCIATURA EN MÚSICA
BOGOTÁ**

2024

Tabla de contenido

Introducción	11
Planteamiento del Problema	13
Delimitación del Tema.....	13
Pregunta de Investigación	14
Objetivo General.....	15
Objetivos Específicos.....	15
Antecedentes.....	15
Justificación	21
Marco Teórico	24
Música para Cine	24
Definición.....	24
Música Diegética.....	26
Música Extradiegética.....	32
Funciones	34
Leitmotiv.....	38
Definición.....	38
Funciones	41
Semiótica.....	46
Definición.....	46
Semiótica en el Leitmotiv	49
Proceso Cognitivo	49
Aplicaciones.....	52
Marco Metodológico	55
Introducción	55
Delimitación metodológica.....	56

Enfoque.....	56
Alcance.....	57
Orientación.....	58
Diseño de Investigación.....	58
Fuentes y categorías	60
Fuentes Primarias	60
Categorías del Proyecto	61
Recolección y análisis de información.....	61
Herramientas de Recolección de Información	61
Herramientas de Análisis de la Información.....	67
Ruta metodológica	68
Desarrollo metodológico	70
Etapas de análisis de datos.....	70
El compositor	70
Música para medios audiovisuales.....	73
Leitmotiv.....	78
Semiótica en el leitmotiv.....	81
Orquestación	83
Textura	84
Armonía	84
Etapas de análisis de protocolo.....	85
Análisis 1.....	85
Análisis 2.....	88
Protocolo general	90
Resultados	91

Recomendaciones generales	92
Identificación del problema	93
Lectura global	93
Música diegética y/o extradiegética	95
Extracto de características.....	96
Clasificación de características	97
Palabras clave.....	98
Planificación y ejecución	100
Delimitación de herramientas	100
Determinar formato instrumental.....	103
Determinar función	104
Elección del modo.....	108
Establecer armonía	112
Determinar tempo y métrica	117
Resolución del problema.....	118
Elección de intervalos	118
Leitmotiv descriptivo o conector	120
Creación y aplicación del leitmotiv	121
Relacionar melodía y armonía	127
Orquestación	132
Conclusiones	136
Bibliografía	139
Anexos	145

Tabla de Ilustraciones

Figura 1 Star Wars A New hope, escena de la cantina	27
Figura 2: La La Land, encuadre de cámara en el pianista	28
Figura 3: Avengers, End Game, Capitán América y Peggy bailando.....	29
Figura 4: El Pianista, encuadre de la cámara en el pianista.....	30
Figura 5: Salieri observando las partituras, Amadeus (1984).....	31
Figura 6. Músicos del titanic antes de hundirse. Titanic (1997).....	33
Figura 7: Escena de la película Psicosis (1960).....	35
Figura 8 Escena de la película el silencio de los inocentes (1991)	36
Figura 9 Escena de la película Matrix Recargado (2003).....	37
Figura 10 Anakin Skywalker Theme, leitmotiv, John Williams (1999).....	42
Figura 11 "Midna Theme" leitmotiv, Toru Minegishi et al (2006)	42
Figura 12 Anakin Skywalker leitmotiv, John Williams (1999).....	43
Figura 13 "The Force Theme" John Williams (1999)	44
Figura 14 Anakin Skywalker Leitmotiv, John Williams (1999).....	44
Figura 15 "Anakin Skywalker Theme" final, John Williams (1999),	44
Figura 16 Darth Vader leitmotiv, John Williams (1999).....	45
Figura 17 "Midna's theme" Leitmotiv, Toru Minegishi et al (2006) comparación con otros temas del videojuego.....	45
Figura 18 fragmento de "Midna's Lament", Toru Minegishi et al (2006)	45
Figura 19 "Boss Defeated" Toru Minegishi et al (2006), leitmotiv de Midna	46
Figura 20 Modelo de memoria de Atkinson and Shiffrin.....	49
Figura 21 Esquema del modelo de memoria propuesto por Alan Baddeley	51
Figura 22 Leitmotiv del "anillo único", completo.	52
Figura 23 extracto del tema "The End of All Things", anticipo Leitmotiv del anillo	52
Figura 24 Leitmotiv del "anillo unico" sin conclusión	53
Figura 25 Esquema Signo, Designatum y Significante	54
Figura 26 Tabla de contenido, ruta compositiva.....	92
Figura 27 Mapa mental de personajes Warcraft	97
Figura 28 Hitpoints, primer tema, episodio 1	105
Figura 29 Hitpoints, cuarto tema, episodio 1	107

Figura 30 Escala de La disminuido de tipo Tono-semitono	111
Figura 31 Escala de Fa disminuido Semitono-tono	112
Figura 32 Progresión armónica para el tema de Arthas primera fase	113
Figura 33 Progresión armónica para el tema de Arthas segunda fase	113
Figura 34 Fragmento del tema de los orcos del episodio tres.....	114
Figura 35 Reducción del tema de los orcos del episodio 2 compas 10-15	115
Figura 36 Progresión armónica para el tema de Medivh	115
Figura 37 Progresión armónica para el tema de la Legión Ardiente	116
Figura 38 Progresión armónica para el tema de Uther	116
Figura 39 Progresión armónica Lordaeron y Alianza.....	116
Figura 40 Acompañamiento de la Plaga	117
Figura 41 Leitmotiv de Arthas primera y segunda parte	119
Figura 42 Leitmotiv Lordaeron/Alianza con acompañamiento	119
Figura 43 Leitmotiv de la Plaga con acompañamiento.....	120
Figura 44 Ejemplo de aplicacion del leitmotiv Episodio 3	122
Figura 45 Leitmotiv Arthas fase 1	123
Figura 46 Leitmotiv Arthas fase 2	124
Figura 47 Leitmotiv de los Orcos	124
Figura 48 Leitmotiv Medivh.....	124
Figura 49 Leitmotiv 1 Legión Ardiente.....	125
Figura 50 Leitmotiv 2 de la Legión Ardiente	125
Figura 51 Interacción del leitmotiv 2 Legión Ardiente y el de Medivh	126
Figura 52 Leitmotiv Uther	126
Figura 53 Leitmotiv Lordaeron y Alianza	127
Figura 54 Leitmotiv Plaga	127
Figura 55 Leitmotiv descriptivo Arthas fase 1 con acompañamiento en dórico	128
Figura 56 Leitmotiv Arthas conector fase 2 con acompañamiento en eólico	129
Figura 57 Leitmotiv Orcos con acompañamiento en F.....	129
Figura 58 Leitmotiv Orcos con acompañamiento en A eólico	130
Figura 59 Leitmotiv Medivh con acompañamiento.....	130
Figura 60 Leitmotiv descriptivo de Lordaeron y Alianza en G dórico.....	131

Figura 61 Leitmotiv conector Alianza F dórico.....	131
Figura 62 Leitmotiv de la plaga con acompañamiento.....	132

Índice de Tablas

Tabla 1 Modelo de entrevista semiestructurada.....	62
Tabla 2 Modelo de análisis de protocolo	66
Tabla 3 Modelo de diario de campo.....	67
Tabla 4 Protocolo general	90
Tabla 5 Formato 1 Spotting report.....	94
Tabla 6 Formato 2 Spotting report.....	95
Tabla 7 Formato categorización de características	98
Tabla 8 Categorización de características Arthas primera fase	99
Tabla 9 Categorización de características Arthas segunda fase.....	99
Tabla 10 Herramientas usadas en la producción musical	101
Tabla 11 Herramientas utilizadas en el proceso de aprendizaje del investigador.....	102
Tabla 12 Categorización de los modos según su brillo.....	111

Agradecimientos

A Dios y a mi familia por su apoyo, oraciones y compañía a lo largo de mi formación. En especial a mi hermano Edwin Fernando Posada por acompañarme en mis inicios como músico y regalarme mi primer instrumento musical, que marcó el comienzo de mi trayectoria en este bello arte. También agradezco a Armando Posada por sus ideas y contribuciones que inspiraron la elección del tema de esta investigación.

A los maestros y miembros de Mucine que hicieron parte de mi formación profesional, en especial, al maestro Néstor Rojas y Omar Parada por su paciencia y dedicación para enseñar y orientar mi camino como compositor, productor, músico y persona, sin ellos esto no hubiera sido posible.

Al maestro Manuel Antonio Hernández Martínez por su objetividad, enseñanzas, paciencia y aportes a este proceso de investigación, así como a los lectores y jurados, cuyos aportes y correcciones fueron pertinentes y de gran utilidad para llevar a cabo este proyecto de investigación.

Al maestro Juan Fernando Olaya por su orientación, por ayudarme a dar dirección y concretar el proceso de investigación.

A mí mismo por superar los momentos difíciles que se presentaron a lo largo de mi proceso de formación y encontrar la manera de sobrepasar las dificultades que conllevaron a la finalización de mi carrera y de este trabajo de investigación.

Por último, pero no menos importante, a la música, al cine y los videojuegos que fueron una fuente de motivación e inspiración constante para llevar a cabo esta investigación.

Introducción

La música tiene la capacidad de transportar al escucha a otros mundos, evocar emociones y conectar con los personajes de una historia. En el contexto del audiovisual (series, cine y videojuegos, etc.), la música juega un papel crucial en la construcción de atmósferas, la caracterización de personajes y el desarrollo de la trama. Para lograrlo, se usan una variedad de herramientas dentro de las que se encuentra el *leitmotiv*, un motivo musical recurrente que se asocia a un personaje, objeto o idea específica.

El leitmotiv tiene la capacidad de crear identidad y cohesión en un audiovisual. Un ejemplo de esto es la música de John Williams en la saga *Star Wars*, donde cada personaje o situación clave tiene su propio leitmotiv que lo identifica y ayuda a comprender su personalidad y evolución a lo largo de la historia.

Esta investigación se propone adentrarse en el proceso compositivo del leitmotiv, con un enfoque específico en su relación semiótica con los personajes que representa. Se analizarán los protocolos verbales de dos compositores expertos,¹ explorando las técnicas, herramientas y metodologías que utilizan para la creación de leitmotivs.

El objetivo es comprender cómo estos compositores expertos emplean el leitmotiv para dar forma a la narrativa y cómo este evoluciona a lo largo del material audiovisual. A partir de este análisis, se propone una ruta compositiva paso a paso para orientar a los nuevos compositores en la creación del leitmotiv, enfatizando la importancia de la experimentación y la individualidad creativa en el proceso. El estudio se centrará en la creación de leitmotivs para la banda sonora de tres episodios animados basados en el videojuego *Warcraft Reign of Chaos* integrando elementos narrativos del libro *Arthas, la ascensión del Rey Exánime* en la composición musical.

¹ Néstor Rojas, profesor de materias de composición, arreglos y orquestación de la Universidad Pedagógica Nacional y expresidente de la Asociación Colombiana de Compositores de Música para Cine (Mucine).

Omar Parada, orquestador y compositor de música independiente para audiovisual (videojuegos, cortometrajes, largometrajes, etc.), ha trabajado como compositor en Cuervo Productions y ha sido uno de los orquestadores del tributo sinfónico de Metallica y Guns&Roses

La investigación también abordará la influencia de los elementos semióticos en la percepción y comprensión de la música en el material audiovisual. Se reflexionará sobre cómo el leitmotiv puede influir en la interpretación del espectador y su experiencia con la obra.

Este trabajo aspira a contribuir al proceso compositivo de cada lector, se espera que la ruta compositiva y la base teórica proporcionada sean de utilidad para nuevos compositores que deseen adentrarse en este campo.

Planteamiento del Problema

Delimitación del Tema

A pesar de que el *Leitmotiv* es un recurso que, a grandes rasgos, es bien conocido por músicos y compositores, actualmente existen pocos documentos cuyo eje central sea el estudio semiótico, la interacción entre *leitmotiv* e historia y cómo usarlo aplicado a medios audiovisuales (videojuegos y cine). A pesar de ser tomado como componente principal para el producto final de muchos proyectos de investigación musical, es común que se limiten a dar una contextualización histórica y práctica acerca del *leitmotiv* sin realizar un estudio formal acerca de este elemento compositivo, sus categorías, funciones y relaciones.

El *leitmotiv* es un recurso compositivo que fue retomando su relevancia gracias a grandes éxitos del cine como *Star Wars* y *el Señor de los Anillos* de la mano de sus compositores John Williams y Howard Shore respectivamente.² No obstante, la apreciación de este elemento de composición por parte del público es cada vez menor. Si bien es un término conocido como “un motivo musical de carácter protagónico, el cual está enlazado a un personaje y/o concepto”,³ el *leitmotiv* se expande más allá de esa definición y se presenta de distintas maneras.

El sonido puede llevar al espectador a través de un mar de emociones además de transmitir información acerca de la trama, aportando a la narrativa audiovisual e influyendo así en la manera en la que el espectador percibe la historia.⁴ La música escrita específicamente para cine y videojuegos puede anticiparse a lo que aparece en pantalla, como también acompañar los sucesos a medida que la película avanza, además de representar un lugar, un personaje, una emoción e incluso la evolución de la trama, llegando a ser crucial para entender completamente lo que el director y compositor quieren transmitir.

Debido a la carencia de fuentes documentales que discutan la manera en la que un compositor puede aprender a emplear la técnica del *leitmotiv*, surgen inquietudes acerca de las posibilidades de sus diversos usos, por lo cual, el autor de este trabajo toma como motivación personal,

² Andrew Reitter, *From Alberich to Gollum*, 6-7.

³ Wei Ping Wee, *Wagner's Leitmotif*, 4.

⁴ C. Xalabarder, *El Guion Musical en el Cine* (MundoBSO, 2013), 39, <https://books.google.com.co/books?id=MDsVnwEACAAJ>.

indagar, documentar, recopilar y replicar las diferentes posibilidades de las técnicas compositivas relacionadas con este elemento, dentro de la música para medios audiovisuales. Dicho interés ha llevado al autor, a analizar y componer música para una serie de cortos animados basados en un videojuego, buscando así no solo contribuir al conocimiento en el campo de la composición musical, sino también enriquecer la pedagogía musical al ofrecer recursos concretos y ejemplos aplicados para futuros compositores y estudiantes interesados en este ámbito.

En ese orden de ideas, esta propuesta de investigación no solo busca complementar la cantidad de escritos existentes acerca del *leitmotiv*, sino también proponer una ruta de composición a forma de método paso a paso, que pueda fungir como un recurso pedagógico útil tanto para nuevos compositores que buscan un punto de partida, como para los que ya poseen conocimientos al respecto y quieren enseñar esta práctica o aprender más al respecto del *leitmotiv*. La propuesta, por lo tanto, no solo se presenta como una investigación académica, sino también como un recurso formativo que busca describir, comprender y enseñar cómo aplicar las técnicas del *leitmotiv* en la práctica compositiva.

Por todo lo anterior, se propone investigar y documentar los elementos protagónicos del *leitmotiv* en algunas bandas sonoras, con el fin de responder las siguientes:

- ¿Cuáles son las técnicas usadas para escribir *leitmotiv*?
- ¿Cómo se podrían describir tales técnicas?
- ¿Cómo se podrían aplicar dichas técnicas en una propuesta compositiva?

En este orden de ideas, surge la siguiente pregunta de investigación.

Pregunta de Investigación

¿Cómo diseñar una ruta compositiva enfocada en el *leitmotiv* y su uso semiótico para posteriormente ser aplicada a la composición de la banda sonora de tres episodios animados basados en el videojuego *Warcraft Reign of Chaos* integrando elementos narrativos mencionados en el libro *Arthas, la ascensión del Rey Exánime* de Christie Golden?

Objetivo General

Proponer una ruta compositiva para la creación de *leitmotifs* como proceso semiótico, con base en el análisis de los protocolos verbales de dos compositores, para su posterior aplicación en la banda sonora de tres cortos animados basados en el videojuego *Warcraft III: Reign of Chaos* integrando elementos narrativos mencionados en el libro *Arthas, la ascensión del Rey Exánime*.

Objetivos Específicos

- 1). Analizar los protocolos verbales usados por los compositores Néstor Rojas y Omar Parada en el proceso de creación del *leitmotiv* a fin de explicitar la relación semiótica que establecen.
- 2). Diseñar una ruta compositiva del *leitmotiv* basada en el análisis de protocolos verbales de los expertos seleccionados, aplicado a la música para audiovisual.
- 3). Aplicar la ruta compositiva en la creación de la banda sonora de tres cortos animados, integrando elementos narrativos mencionados en el libro *Arthas la ascensión del rey exánime de Christie Golden* enfatizando la técnica del *leitmotiv*.

Antecedentes

Los antecedentes que se mencionarán tienen como objetivo establecer un punto de partida para esta investigación; a su vez, buscan aportar bases firmes gracias al aporte de otros proyectos con temáticas similares. A continuación, se presentan investigaciones relacionadas con la técnica de composición del *leitmotiv* en la ópera de Wagner y el cine actual, relatando el estilo compositivo de referentes en el uso del *leitmotiv* como Howard Shore, John Williams, Joseph Breil, Max Steiner, entre otros.

Wei Ping Wee⁵ analiza la relación entre la música de cine y el *leitmotiv* además de su influencia sobre la configuración de la música para cine de hoy en día, define varios usos para el

⁵ Wei Ping Wee, *Wagner's Leitmotif and how it has influenced film music in closing the gap between the audience and the characters on screen for a more immersive experience*, (Liverpool University, 2016).

leitmotiv, citando a Arnold, quién propone que los *leitmotiv* pueden ser usados para representar una persona, o también diferentes situaciones, estados o lugares con fines expresivos. Adicionalmente propone que el *leitmotiv* puede aparecer en futuras partes de la obra de la misma manera como fue expuesto en su comienzo, o que por medio de diferentes procedimientos musicales puede ser alterado. En ese orden de ideas señala que las alteraciones pueden ser “en ritmo, estructura interválica, armonía, orquestación o acompañamiento, y también puede combinarse con otros *leitmotiv* para sugerir una nueva situación dramática”.⁶

Dicha investigación se agrupa en 3 fases: en primera instancia, se inicia la indagación de la literatura existente sobre el *leitmotiv* de Wagner y cómo la relación entre música y drama constituye lo que ahora se conoce como música para cine. En la siguiente fase del proyecto investigativo se analiza la manera en la que los compositores colocaron la música en la película, a través de estudios de partituras y de cómo la música se relaciona con el filme al observar los metrajes para los que se compuso la banda sonora. En última instancia, se aplican los resultados de esta investigación en una composición propia del autor para una película muda llamada *L'île de Calypso*.

Los resultados de esta investigación dan respuesta a cómo se crearon los iconos sonoros y al papel que desempeña la música en la proyección de una película, ya sea como complemento o a veces, como contradictorios (anempatico) para proporcionar tensión o para ofrecer al público una visión del pensamiento interior del personaje que, de otro modo, podría quedar sin escuchar.⁷ El objetivo de la investigación era lograr un estudio más profundo acerca del *leitmotiv* como Wagner lo plantea.

Maria Chełkowska y Mateusz Paliga,⁸ se dedican a analizar las asociaciones, emociones y percepciones del público sobre el *leitmotiv* como recurso dramático y narrativo en la saga de películas de *El Señor de los Anillos*. Para conseguir esto, se realizó una encuesta a 157 personas sobre las percepciones y asociaciones que surgían al momento de escuchar 7 temas musicales de la saga *El Señor de los Anillos*, con el fin de medir las asociaciones y las emociones musicales que experimentaron relacionadas con las características de los motivos musicales.

⁶ Wei Wee, *Wagner's Leitmotif*, 1-2.

⁷ Wei Wee, *Wagner's Leitmotif*, 53.

⁸ Maria Chelkowska, Mateusz Paliga, *Music Emotions and Associations in film music Listening: The Example of Leitmotifs from the "Lord of the Rings" Movies*, (University of Silecia, 2020).

Los resultados de las encuestas arrojaron que los participantes sentían emociones inducidas por la música y tenían asociaciones relacionadas con las características simbólicas de los temas musicales. Esto se vio reflejado en mayor medida en el grupo que escuchó el tema de los *Hobbits* con sus variaciones, ya que, esto evocó en ellos un sentimiento de seguridad, ternura y felicidad, característica principal de la comunidad *Hobbit* en el universo de Tolkien. Como conclusión se llega a que la música emocionalmente congruente con la película puede acentuar sus aspectos emocionales, por el contrario, la música incongruente puede atenuarlas.⁹

Philipp Hall¹⁰ a través de un portafolio de composiciones se dedica a la exploración del *leitmotiv*. El proceso creativo e investigativo, que conduce al producto final, se detalla en una exégesis que funciona a modo de marco conceptual y bitácora de creación, la cual relata los conceptos que se tomaron en cuenta para la composición y el porqué de las decisiones del autor.

Como metodología la investigación se enfoca en la exploración y experimentación sobre el *leitmotiv* a través de cuatro composiciones propias del autor que se centran en cuatro formas distintas de composición.

1. La primera composición gira en torno a un argumento, dependiendo de motivos representativos.
2. La segunda se desarrolla en torno a un motivo principal, apoyándose en motivos secundarios que sirven de puente o como desarrollo de ideas provenientes del motivo original, perpetuando lo que se conocería como motivo principal.
3. La tercera utiliza la combinación de varios temas, en donde sus motivos evolucionan a menudo hacia nuevos elementos motívicos.
4. La cuarta es más clásica, tomando la forma sonata como base, en donde se presenta un motivo, se desarrolla tomando motivos secundarios que sirven de puente para llevar a la recapitulación del motivo original.

Se llega a la conclusión de que la repetición y el simbolismo de los motivos, puede ayudar a impulsar la composición en su progresión y desarrollo general. Un *leitmotiv* puede ayudar a

⁹ Chelkowska, Palinga, *Music Emotions*, 154.

¹⁰ Philipp Jeremy Hall, *Portfolio of Compositions and Exegesis: Leitmotifs and their development*, (University of Adelaide, 2009).

realzar una idea, impregnar sabores y colores, determinar un estado de ánimo o una impresión, cambiar de dirección rápidamente y ayudar a conferir un aura de libertad a una composición.¹¹

Andrew Reitter¹² habla sobre la evolución histórica del *leitmotiv* y su papel desde la ópera hasta las bandas sonoras de Hollywood, también comparte un análisis sobre el estilo compositivo y técnica musical de Howard Shore, compositor de la banda sonora de la saga *Tolkien*, referente importante del *leitmotiv*.

El autor en primer lugar examina la diferencia entre el motivo de reminiscencia y el *leitmotiv*, dos conceptos motívicos similares del siglo XIX, posterior a esto discute la atribución errónea de la técnica del *leitmotiv* a Wagner. En segundo lugar, el autor explora el uso de temas musicales en las películas de los compositores más destacados de la época, a saber, Joseph Breil, Max Steiner y Erich Korngold, señalando tanto las similitudes como las diferencias en el uso de los temas en comparación con la ópera y documentando una breve historia de la música de cine a través de los compositores mencionados.

El autor llega a la conclusión de que el uso que Shore hace del *leitmotiv* no solo sirve para dar unidad a la estructura general de la película, sino también para realzar el dramatismo de determinadas escenas mediante una orquestación variada y cambios de métrica.¹³ También añade que los *leitmotiv* de Shore actúan como guías que dirigen la atención del espectador hacia los acontecimientos de la pantalla, así como su relación con otros elementos dramáticos. Esto es interesante porque Wagner llamaba a los elementos melódicos de un drama musical "señales para las emociones"¹⁴ que sirven para unificar la historia en su conjunto. Aunque la simple repetición de los temas ayuda al público a mantener a los personajes en su cabeza, la variación y la superposición de estos *leitmotiv* pueden aportar una nueva dimensión de significado a la música.¹⁵

Rebecca Todd¹⁶ habla sobre el concepto de *leitmotiv* junto a los procesos de percepción y asociación entre el *leitmotiv* y la película, además de discutir que, a pesar de ser un recurso muy

¹¹ Hall, *Portfolio of Compositions*, 34.

¹² Andrew Reitter, *From Alberich to Gollum: Hollywood's Transformation of the Leitmotiv*, (University of Delaware, 2013).

¹³ Reitter, *From Alberich to Gollum*, 69

¹⁴ Doug Adams, *Seven days in September*, (Film Score Monthly, 8, no. 10, 2003), 19.

¹⁵ Reitter, Reitter, *From Alberich to Gollum*, 69.

¹⁶ Rebecca Todd, *An Exegesis Of The Leitmotif In Film: Introducing Schizo-Leitmotifs In The Lord Of The Rings*, (University of Liverpool, 2016).

usado, el término puede llegar a ser muy ambiguo. Por lo cual nos introduce a lo que se podría considerar como 3 subtipos de *leitmotiv* a los que la autora denomina como *Schizo-Leitmotiv*.

La autora se centra en delimitar algunos subtipos del leitmotiv, identificando un prototipo en las óperas de Richard Wagner, posterior a esto establece tres *Schizo-leitmotiv* y los denomina el *leitmotiv* memorístico; zigónico y el experimental.¹⁷ Como segundo paso aplica un marco científico en forma de teorías cognitivas, estipulando los parámetros de cada *Schizo-leitmotiv*, definiendo cómo se identifica cada uno y cómo operan para posteriormente dar ejemplos en las partituras de Howard Shore para la trilogía de *El Señor de los Anillos*.

Como conclusión se llega a que “el acoplamiento de distintas informaciones multisensoriales en una percepción semántica está determinado por factores temporales y, por tanto, solo se codifica temporalmente”¹⁸. Las conexiones semánticas permanecen en un estado de preparación hasta que el estímulo deja de ser objeto de atención consciente o inconsciente. En otras palabras, “la conexión está activa y es recuperable hasta que dejan de repetirse los motivos o termina la película”.¹⁹ Se aborda la problemática especificando e identificando los subtipos. Así, en general, un leitmotiv puede definirse por su preparación de desempeñarse como identificación sonora de una postura de la narración.

Arnold Whittall²⁰ ofrece una interesante definición acerca del leitmotiv, sus usos y presentaciones en un contexto dramático, a la vez que nos introduce a la manera en la que Wagner concebía el *melodisches moment*, *thematisches motiv*, *ahnungsmotiv*, *grundthema*, *hauptmoti*, términos que gracias al historiador musical A.W. Ambros se terminaría formando lo que se conoce como *leitmotiv*.

Whittall, llega a sus conclusiones a través de una profunda investigación, en donde ofrece una perspectiva acerca del uso *leitmotiv* en un contexto dramático, relatando que “un leitmotiv puede permanecer inalterado musicalmente en su regreso, o bien alterado en su ritmo, estructura

¹⁷ Todd, *An Exegesis of the Leitmotif*, 14, 20, 26.

¹⁸ Todd, *An Exegesis of the Leitmotif*, 31.

¹⁹ Todd, *An Exegesis of the Leitmotif*, 31-32.

²⁰ Arnold Whittall, *Leitmotif (from Ger. Leitmotiv: 'leading motif')*, (Oxford University Press, 2001).

interválica, armonía, orquestación o acompañamiento, un leitmotiv puede combinarse con otros para sugerir una nueva situación dramática”.²¹

De acuerdo con Arnold Whittall, citando a Ernst Kurth (1920) “se propone una distinción entre los *Leitmotifs* y los motivos de desarrollo, estos últimos alcanzan una independencia de la configuración y funciones de representación inherentes al Leitmotiv”²² es decir, los motivos de desarrollo tienen como función el progreso motivico de la obra, pero estos no representan nada extra musical, siendo ideas concebidas netamente para aportar a la evolución del tema musical, a diferencia del *leitmotiv*, que tiene significado propio de naturaleza narrativa y/o situacional.

Felipe Arboleda Ibarra²³ busca dar a conocer el uso que se le da a la música en el largometraje llamado *Los Colores de la Montaña*. Como hipótesis inicial está que la banda sonora fue compuesta estratégicamente para que los sentimientos que pretenden producir sean claramente identificables por el espectador.²⁴

Esto se logra a través de un método cualitativo mediante entrevistas a una directora musical y al mismo director del largometraje, con el fin de indagar acerca de la relación entre música y emociones, además de la forma en la que concibió la banda sonora de dicho largometraje desde la perspectiva del director del filme. También se realiza un cuadro de análisis con el fin de evaluar la proporción de música diegética vs música extradiegética y el plano en el que dicha música suena. En el aspecto cuantitativo se realiza una lista acerca del papel que ejerce la música en la película junto a los sentimientos que evoca, los resultados arrojan que en el filme predomina la música extradiegética por encima de la diegética.

El autor llega a la conclusión de que cuando la música tiene un papel narrativo, su propósito principal es apoyar lo que el autor denomina nudo de la historia, lo que vendría siendo el grueso argumental del metraje. Los resultados de la encuesta realizada por el autor arrojaron que en el desenlace de la historia se requería de menor intervención musical para que el espectador conectara con lo que aparecía en escena, mientras que, en el inicio o planteamiento de la historia, la música

²¹ Whittall, *Leitmotif*, 1.

²² Whittall, *Leitmotif*, 3.

²³ Felipe Arboleda Ibarra, *La música como elemento narrativo y emocional en la película colombiana “Los colores de la montaña”*, (Universidad de Medellín, 2020).

²⁴ Arboleda Ibarra, *la música como elemento narrativo*, 4.

toma un papel importante para ayudar a establecer personajes o elementos narrativos que tomarán cierta relevancia en el desarrollo del argumento.²⁵

También es importante mencionar la afirmación a la que llega el autor acerca de la importancia de la diégesis en la música para cine. Nos menciona que la música extradiegética predomina en dicho filme, ya que esta se consideró más importante al momento de complementar la narración; el autor, llega a esta conclusión citando a Alejandro Román, “cuando la música es extradiegética es cuando más nos impulsa a la introspección”; lo anterior nos quiere decir que la música tiene la capacidad de asociarse con la psique humana, esto se utiliza en el ámbito cinematográfico para describir pensamientos, emociones e intimidades de los personajes.²⁶

Octavio José Sánchez²⁷ habla del papel de la música para cine y de los cometidos para los que pueden estar diseñados las obras específicamente escritas para el filme en cuestión:

Ambientar las épocas y lugares en que transcurre la acción, acompañar imágenes y secuencias, haciéndolas más claras y accesibles., sustituir diálogos que sean innecesarios, activar y dinamizar el ritmo, o hacerlo más lento, definir personajes y estados de ánimo, aportar información al espectador.²⁸

Además de mencionar diferentes categorías en las que la música para cine puede desenvolverse.

Justificación

La discusión acerca del papel de la música de cine y videojuegos está lejos de considerarse como tema zanjado²⁹, además es pertinente que hoy en día los aspirantes a componer música para dichos medios estén informados acerca de lo que hay detrás de las funciones significativas y comunicativas de la música. Si bien, hay estudios relacionados a esta función semiótica en la música

²⁵ Arboleda Ibarra, *La música como elemento narrativo*, 81-83.

²⁶ Arboleda Ibarra, *La música como elemento narrativo*, 40,84.

²⁷ Octavio José Sánchez, *MÚSICA E IMAGEN*, (Universidad Nacional de San Luis, 2002).

²⁸ Sánchez, *Música e imagen*. 2.

²⁹ Boilés, C. (2011), *Semiótica de la etnomusicología*, (Escuela Nacional de Música, UNAM. En González Aktories, Susana y Gonzalo Camacho Díaz coords., 2011), 292.; Todd, *An Exegesis of the Leitmotif*, 4.

programática,³⁰ se considera que aún se puede ahondar más acerca de las decisiones que un compositor puede tomar al momento de crear música para cine, siendo el *leitmotiv* un elemento central en la creación.

La escritura de música para cine y videojuegos no puede ser guiada exclusivamente por los sentimientos. Si bien la música tiene la capacidad de estimular las emociones gracias a las posibles asociaciones por parte del escucha, detrás de ese fenómeno hay un porqué, el cual es posible explicar a través de diferentes puntos de vista, a saber, semióticos, los cuales se definen como el proceso en el que algo se toma como signo y medio para representar una idea o un objeto diferente a sí mismo;³¹ Pragmáticos, los cuales se refieren al estudio formal de la relación entre los signos semióticos, el usuario y el entorno³² y finalmente los contextuales, los cuales están implícitos en la memoria auditiva y de experiencias que se ven también influenciados por la cultura que rodea a cada individuo. Estos aspectos confluyen en la compleja tarea de generar asociaciones narrativas de impacto en el oyente y para ello es necesario comprender las técnicas compositivas en las cuales coinciden los aspectos pragmáticos, semióticos y culturales, para lograr proveer escenarios propicios para que tal fenómeno se manifieste.

En cuanto a la idea principal de la presente monografía, el autor de esta investigación propone comprender las funciones semióticas de la música para cine y los videojuegos, a la par de sus elementos: armonía, melodía, ritmo, orquestación, timbre, etc., para poder usarlas en favor de lo que se quiere comunicar a través de la música para dichos medios, siendo la comprensión de las múltiples posibilidades expresivas del *leitmotiv* una potente herramienta para abordar esta tarea creativa.

Este trabajo pretende aportar a la discusión acerca de la función comunicativa y semiótica de la música para cine y videojuegos, pero más que todo procura centrar esta discusión en torno a los criterios que se tienen en cuenta en el proceso compositivo del *leitmotiv* con el fin de enfatizar el discurso narrativo y el proceso de aplicación de este elemento musical. Por lo cual, esta

³⁰ Charles Boilés, «Semiótica de la etnomusicología», *González Aktories, Susana y Gonzalo Camacho Díaz (Coords.). (2011). Reflexiones sobre semiología musical. Escuela Nacional de Música, UNAM, 2011*, <http://www.repositorio.fam.unam.mx/handle/123456789/21>; Juan Roque Chattah, «Semiotics, Pragmatics, and Metaphor in Film Music Analysis», 2006, 187.

³¹ Boilés, «Semiótica de la etnomusicología», 288; «Significado de Semiótica», Significados, accedido 18 de octubre de 2022, <https://www.significados.com/semiótica/>.

³² Chattah, «Semiotics, Pragmatics, and Metaphor in Film Music Analysis», 1.

investigación aspira a servir a modo de manual para que músicos que quieran incurrir en la composición de estos medios tengan un punto de partida que alimente conceptualmente sus creaciones musicales.

El presente trabajo propone inicialmente establecer una conceptualización acerca del *leitmotiv*, desde el punto de vista de su desarrollo como concepto a través de la historia. Posteriormente, se pasará a definir los criterios, tipos y aplicaciones del *leitmotiv* y su relación con el campo de la semiótica. Para ello, se presentarán ejemplos que evidencien su uso, junto con sus categorías; y finalmente, se propondrá una ruta de composición paso a paso que explique cómo utilizarlos, todo esto apoyado en fuentes confiables planteadas como antecedentes, bibliografía y análisis de protocolos a expertos en composición. Por lo cual, es posible afirmar que la presente investigación tiene una utilidad metodológica, ya que utiliza procedimientos compatibles con investigaciones previas, lo cual facilita la realización de los análisis conjuntos y/o comparativos que respectan al uso del *leitmotiv* en la música para cine y videojuegos.

Marco Teórico

El marco teórico es parte esencial de toda investigación debido a que proporciona la base teórica que sustenta la investigación del problema presentado. Esto se logra mediante la comprensión de los conceptos y teorías relacionadas con el fenómeno que se investiga. En este caso, el objetivo es proponer un proceso compositivo con base en la utilidad semiótica del *leitmotiv*, clasificando diferentes tipos y usos de este. Por lo tanto, el marco teórico funciona como un instrumento que permite la comprensión de los términos que serán abordados a lo largo de la investigación.

Este capítulo se divide en tres secciones principales que definen los conceptos clave que se utilizaron a lo largo de la investigación. La primera sección considera **la música para cine**, esto con el fin de aportar una contextualización histórica, definir sus subcategorías y sus funciones. La segunda sección considera el **leitmotiv** como elemento central de esta investigación, donde se aborda la discusión en torno a la distinción entre leitmotiv y motivo musical y se describen sus funciones de manera ejemplificada. La tercera sección abarca la **semiótica**, en donde se contextualiza históricamente y se define el término, además de describir sus aplicaciones en la música para cine y el leitmotiv.

Música para Cine

La música para cine ha causado interés por parte del público y de los músicos cineastas, debido al fenómeno que se presenta al momento de la escucha y de la relación que surge entre música e imagen, complementándose e incluso intensificándose mutuamente.³³

Definición

La música para cine tiene sus orígenes a finales del siglo XIX en el filme mudo, donde era común el acompañamiento musical en vivo utilizando el piano u órgano de lengüetas y más tarde conjuntos grandes u organistas de teatro durante la proyección de las películas. Se dice que dicha ambientación musical tenía como objetivo mitigar el ruidoso sonido que los proyectores antiguos emitían.³⁴ Inicialmente, la elección de las piezas que sonaban durante la proyección de las películas

³³ Cisneros-Cox, «Mecanismos de significación de la música en el cine» 2004, 184.

³⁴ (Chión, 1997. Como se cita en Muñoz, 2012).

era realizada por el intérprete el cual se basaba en su juicio estético, su capacidad de improvisación y su experiencia teatral.³⁵

A medida que el cine avanzaba, su música también lo hacía, los cineastas de la época comenzaron a darse cuenta de los efectos que el acompañamiento musical provocaba sobre los espectadores durante la proyección de la película. La audiencia era más receptiva respecto a los cambios de imagen ya que el ritmo musical enfatizaba esto, además, se hacía más vivida la experiencia dramática del filme gracias al impacto emocional que creaba la ambientación musical, aportando de cierta manera al discurso narrativo y generando una disociación que atraía la atención del espectador, ya que, mientras la vista se encargaba de lo que sucedía en pantalla, el oído se encargaba de seguir la música. Estos efectos se fueron explorando y desarrollando cada vez más con el paso del tiempo, hasta llegar a la llamada “Edad de oro de Hollywood” en donde grandes compositores como John Williams han aportado soluciones a las necesidades en torno al discurso narrativo-auditivo, a través de sus obras para películas como *Star Wars* o *Indiana Jones*.³⁶

Mervyn Cooke³⁷ define la música para cine como la que es compuesta o improvisada específicamente para acompañar las películas. Sin embargo, Octavio Sánchez³⁸ aporta a esta definición señalando que la música para cine se crea con diversas funciones, no solamente para acompañar el filme. Además, añade que, las bandas sonoras se crean con base a ciertas relaciones que surgen del diálogo entre compositor y guionista con el fin de estrechar la relación entre el discurso visual y el musical. Este tipo de música cumple la doble función de reforzar el significado de las ideas que las imágenes por sí solas no pueden expresar y proporciona una conexión narrativa continua con el discurso de la película que ayuda a darle credibilidad.³⁹

Como se menciona previamente, la música para cine está pensada para cumplir con diversas funciones, las cuales son establecidas mediante el diálogo entre compositor y director los cuales

³⁵ Fred Steiner et al., «Film Music, American», en *Oxford Music Online*, de Fred Steiner et al. (Oxford University Press, 2013), 4, <https://doi.org/10.1093/gmo/9781561592630.article.A2249514>.

³⁶ Muñoz, «LA MÚSICA PARA CINE COMO HERRAMIENTA DE LA EMOCIÓN», 3.

³⁷ Mervyn Cooke, «Film Music», *Grove Music Online*, 2001, 1, <https://doi.org/10.1093/gmo/9781561592630.article.09647>.

³⁸ Octavio Sánchez y Gabriel Correa, «MÚSICA E IMAGEN», 2002, 2, <http://prodmusical.unsl.edu.ar/apuntes/La%20musica%20en%20el%20cine.pdf>.

³⁹ FSO, «La importancia de una buena banda sonora en las películas», *Film Symphony Orchestra* (blog), 24 de abril de 2020, <https://filmsymphony.es/musica-cinematografica-bandas-sonoras-que-ayudan-a-crear-recuerdos-inolvidables/>.

toman decisiones a través del análisis de los elementos que conforman el filme, a saber, secuencia de imágenes, ritmo del montaje, dinámica de escena y argumento. En torno al resultado de la observación se toman decisiones acerca del papel que tendrá la música en cada secuencia de imagen; si pertenecerá al universo de los personajes principales o asumirá un carácter incidental, si trabajará en conjunto para definir, enfatizar o equilibrar estados de ánimo y emociones; o si debe determinar cultural, social, histórica o geográficamente el desarrollo de la trama.⁴⁰

La música escrita específicamente para cine se divide en dos grandes componentes o categorías que agrupan las funciones que puede tener la banda sonora en el desarrollo del filme, siendo estas la música **diegética** y **extradiegética**.

Música Diegética

También llamada música de pantalla, de escena, de origen, intrínseca o realista, es aquella que habita dentro del universo en el que se ambienta la película, es decir, se considera música diegética cuando los personajes pueden interactuar con ella (cantar, escuchar o bailar) y hace parte de la acción de la película.⁴¹

La música que está dentro de la diégesis narrativa proviene de una fuente sonora ya sea una radio, un walkman, un televisor, etc. que esté sonando cerca de donde está el protagonista en escena, un ejemplo de música diegética es la clásica *The Cantina Band* composición de John Williams para la película *Star Wars a New Hope* donde se puede apreciar un plano de general del lugar mientras se escucha la obra de fondo, con algunas secuencias de imágenes que nos muestra los músicos alienígenas que la interpretan. Esta pieza musical y otras que hacen parte de la música diegética consiguen transmitir al espectador el paisaje sonoro que rodea al personaje en cuestión lo que le otorga credibilidad a la escena.⁴²

⁴⁰ Sánchez y Correa, «MÚSICA E IMAGEN», 2; Pedro Sarmiento, «Música de Cine y La Música En El Cine», *Club de Música*, 1 de enero de 2019, 1, https://www.academia.edu/39177125/M%C3%BAsica_de_cine_y_la_m%C3%BAsica_en_el_cine.

⁴¹ Cisneros-Cox, «Mecanismos de significación de la música en el cine», 185; Sarmiento, «Música de Cine y La Música En El Cine», 2.

⁴² FSO, «La importancia de una buena banda sonora en las películas».

Figura 1 *Star Wars A New hope, escena de la cantina*



Nota: escena de la película *Star Wars una nueva esperanza* en donde se puede evidenciar un ejemplo de música diegética, <https://www.youtube.com/watch?v=a27KdwD9btk>

La música diegética justifica su existencia en la escena por sí misma, ya sea porque el personaje la interpreta, la coloca en un tocadiscos o radio, o la escucha caminando por la calle. Sin embargo, la presencia de esta música debe de coincidir dentro del contexto y/o época en donde la acción tiene lugar, es decir, no es coherente que en un filme ambientado en el medioevo, una corte de nobles dancen al son de una orquesta que interpreta la *Danza Húngara N° 5* de Johannes Brahms, no obstante, si este caso existiese, el error no estaría en la música, sino en el guionista que decidió que debía de estar ahí, ya que la presencia de la orquesta en dicha escena y los personajes danzando justifican la existencia de la música en escena.⁴³

⁴³ Xalabarder, *El Guion Musical en el Cine*, 33.

Según Alfonso Cisneros Cox la música diegética se subdivide en varios niveles que funcionan para explicar más a fondo esta categoría de la música de cine.⁴⁴

Música Diegética In. Se define como aquella que está presente en la escena y se evidencia en los límites del encuadre de la cámara haciéndose más evidente a los ojos del espectador, es decir, se considera música diegética in cuando la cámara se enfoca en el origen de la música, ya sea una radio, un músico, una persona cantando, etc.⁴⁵

Conrado Xalabander nos expone que la música para cine es una música en movimiento, por lo cual, cuando la escena es estática, el compositor suele recurrir a la diégesis musical para hacer más ligera y agradable la secuencia⁴⁶. Un ejemplo de música diegética “in” es la escena de piano en el restaurante *Lipton’s* de la película *La la land* en donde se observa a las personas cenando mientras de fondo se escucha al pianista interpretando la pieza llamada *Mia&Sebastian Theme* compuesta por Justin Hurwitz. A diferencia del ejemplo de *The Cantina Band*, en esta escena el encuadre de la cámara permanece la mayor parte del tiempo sobre el pianista y no sobre las personas resaltando de esta manera el origen de la música.

Figura 2: *La La Land*, encuadre de cámara en el pianista



Nota. Escena de la película *La La Land*, en donde se evidencia un ejemplo de música diegética in.

https://www.youtube.com/watch?v=_2vsXdyzejA

⁴⁴ Cisneros-Cox, «Mecanismos de significación de la música en el cine», 186.

⁴⁵ Cisneros-Cox, 186.

⁴⁶ Xalabarder, *El Guion Musical en el Cine*, 33.

Música Diegética Off. A diferencia del apartado anterior, la música diegética “off” se define como aquella que está fuera del encuadre de la cámara pero que la escena nos indica que está allí y que coincide con la lógica del lugar, es decir, puede que el origen de la música no sea explícito en la escena, sin embargo, si los personajes interactúan con ella, ya sea bailando, cantando o aplaudiendo será considerado como música diegética “off”.⁴⁷

Un ejemplar de este concepto es la escena final de la película *Avengers: The End Game* en donde el Capitán América y Peggy bailan la canción *It's Been A Long, Long Time* compuesta por Jule Styne y Sammy Cahn. Se considera un ejemplo de música diegética “Off” debido a que a lo largo de la escena nunca se muestra de dónde proviene el sonido, sin embargo, se sobreentiende que está ahí debido a que los personajes bailan al ritmo de la canción.

Figura 3: *Avengers, End Game, Capitán América y Peggy bailando*



Nota. Escena de la película *Avengers, End Game* en donde se evidencia el uso de la música diegética off al no mostrarse el origen de la música. <https://www.youtube.com/watch?v=tN-xBXYHAd4>.

⁴⁷ Xalabarder, 33; Cisneros-Cox, «Mecanismos de significación de la música en el cine», 186-87.

Alternancia In/Off. Se considera música de alternancia “*in/off*” cuando no hay una jerarquía establecida entre “*in*” y “*off*” ya que la cámara las enfoca equitativamente, sin darle importancia de más a ninguna de las dos. La alternancia entre ambas se presenta cuando hay una escena donde se muestra el origen de la música (*in*) y luego la siguiente se desarrolla en el entorno en donde coexiste la música y los personajes (*off*) aclarando de esta manera que la música existe dentro del lugar y los personajes pueden tener cierto control sobre ella.⁴⁸

La variación entre “*in*” y “*off*” se debe a una posible lógica interna dentro de la escena en cuestión y también pretende sumergir al espectador dentro de la historia y contexto del personaje. Para lograr esto, se suele recurrir al manejo de reverberaciones y de volúmenes para dar realismo a la secuencia, por ejemplo, cuando un personaje sale de la habitación y ya no escucha la música de la misma manera, una muestra de alternancia “*in*” y “*off*” como lo cita Alfonso Cisneros Cox es la escena de la película *El Pianista* en donde el protagonista se ve obligado a tocar la *Balada N° 1* de Chopin. A lo largo de la secuencia de imágenes se puede vislumbrar la alternancia “*in*” y “*off*” a través de cambios de cámara entre el intérprete de la obra, las manos en el piano, el oficial alemán e incluso el chofer afuera del edificio donde se encuentran.⁴⁹

Figura 4: El Pianista, encuadre de la cámara en el pianista



Nota. Escena de la película “El Pianista” en donde se presenta el uso de la alternancia *in/off* mediante el cambio de encuadre de cámara entre el pianista y el soldado.

<https://www.youtube.com/watch?v=jHfQCfUTIXE>.

⁴⁸ Cisneros-Cox, «Mecanismos de significación de la música en el cine», 188.

⁴⁹ *Chopin Ballade in G Minor Scene- The Pianist*, 2013, <https://www.youtube.com/watch?v=jHfQCfUTIXE>.

Subjetiva Interna. La música de tipo subjetivo interno se define como aquella que nace desde el interior del personaje y por lo cual solo es audible por él y por el espectador. Este tipo de música diegética es equivalente a los pensamientos, pero que se exteriorizan de alguna manera para dar a entender que está allí y que es perceptible dentro la escena,⁵⁰ independientemente de que solo la perciba el protagonista de la acción.

Un ejemplo de la subjetiva interna, es la escena de la película *Amadeus* en donde se observa a Salieri revisando las partituras originales de Mozart mientras escucha la música en su cabeza, esta muestra es un claro uso de la subjetiva interna debido a que la música que se escucha solamente es perceptible por el personaje en cuestión y el espectador, además de que es justificable por la acción (leer las partituras) y el contexto (siglo XVIII).

Figura 5: Salieri observando las partituras, Amadeus (1984)



Nota. Escena de la película *Amadeus* (1984) en donde se aprecia a Salieri observando las partituras originales de Mozart a la vez que escucha su sonido. <https://www.youtube.com/watch?v=88JWtnZqKVI>

⁵⁰ Cisneros-Cox, «Mecanismos de significación de la música en el cine», 189.

Música Extradiegética

La música extradiegética también llamada como música incidental, de foso o de fondo, se define como aquella cuya fuente sonora no está dentro del universo de la trama,⁵¹ es decir, se considera música extradiegética cuando los personajes no escuchan la música y su existencia no se justifica por algún elemento en la escena y que, en comparación con la música diegética, cumple con otras funciones. Esta categoría de la música para cine al no provenir de ninguna fuente sonora explícita en la escena, no tiene un sentido realista y aparte de acompañar, puede describir la acción, el ambiente, la psicología, o las emociones de los personajes para adentrar al espectador al universo narrativo del filme.⁵²

A diferencia de la música diegética la cual, sí está contenida por restricciones de tiempo y espacio, la música extradiegética no está subyugada a dichos límites. Según Conrado Xalabander, “la música incidental se prolonga en función de las necesidades de cada escena, pudiendo interrumpirse y reanudarse mucho tiempo después”.⁵³ En otras palabras, la música diegética está restringida por su duración en escena, lo que dure la orquesta interpretándola o los personajes bailándola; además, se encuentra sujeta a límites espaciales, es decir, la música solo puede ser percibida por quienes estén cerca de su fuente. Por el contrario, la música incidental puede acompañar al personaje a donde vaya, su duración es infinita y puede ser concretada o expandida.⁵⁴

Cabe aclarar que la música diegética no suele tener una función narrativa sino ambiental, mientras que la música extradiegética, si bien puede usarse para ambientar, su función suele ser principalmente narrativa y/o descriptiva. Con base a esta definición se plantean dos categorías de la música extradiegética.

Elipsis. Si bien, la separación entre música diegética y extradiegética es clara, existen ocasiones en las que el compositor se mueve entre ambas. Algunos autores llaman a esto “alternancia diegética / no diegética” pero es mejor conocida como elipsis.⁵⁵

⁵¹ Muñoz, «LA MÚSICA PARA CINE COMO HERRAMIENTA DE LA EMOCIÓN», 6.

⁵² Muñoz, 6; Cisneros-Cox, «Mecanismos de significación de la música en el cine», 190; Xalabarder, *El Guion Musical en el Cine*, 31.

⁵³ Xalabarder, *El Guion Musical en el Cine*, 31.

⁵⁴ Xalabarder, 31.

⁵⁵ Cisneros-Cox, «Mecanismos de significación de la música en el cine», 191.

La elipsis se define como el movimiento de la música diegética a la extradiegética, es decir, el cambio de papel de la música de una escena, pasando de ambientar el lugar en donde transcurre la acción a obtener un significado extra musical (valor añadido). Esto se puede observar en la escena del hundimiento del barco de la película *Titanic* de James Cameron, en donde se observa que la música es diegética ya que proviene de los músicos que siguen tocando mientras se hunde el navío para posteriormente mostrarnos al capitán caminar por el puente mientras la música sigue sonando, convirtiéndose así en música extradiegética al no mostrarse el origen del sonido y al tomar un valor añadido describiendo la psicología de la situación.⁵⁶

Figura 6. *Músicos del Titanic antes de hundirse. Titanic (1997)*



Nota. Escena de los músicos en el Titanic antes de hundirse, un ejemplo de elipsis gracias al encuadre de la cámara ya que, primero enfocan al origen de la música (músicos) y luego al Titanic mientras se hunde adquiriendo el valor añadido. <https://fb.watch/go8ms1Dkw9/>.

Valor Añadido. Se entiende como el valor expresivo e informativo que se le atribuye al sonido en simultáneo con las imágenes, es decir, se establecen relaciones entre lo que se ve y se

⁵⁶ Muñoz, «LA MÚSICA PARA CINE COMO HERRAMIENTA DE LA EMOCIÓN», 6; Xalabarder, *El Guion Musical en el Cine*, 36.

oye; el sonido aporta al impacto de la escena, provocando que el espectador al recordarla, su mente no solo le lleve las imágenes sino también lo que sintió al momento de la escucha. De esta manera la música obtiene una identidad propia que es inalterable en su significado independientemente de que sea (o no) escuchada con las imágenes en simultáneo.⁵⁷

El valor añadido está presente en muchas películas que contengan la música extradiegética. Se podrían mencionar varios ejemplos como *One Ring to Rule Them All* de la película del Señor de los Anillos,⁵⁸ *The Force Theme* en *Star Wars*,⁵⁹ incluso se presenta en la música para videojuegos, una muestra de esto sería *Miphas Theme* del videojuego *Legend of Zelda Breath of the Wild*,⁶⁰ entre otros. Todas las piezas anteriormente mencionadas tienen en común el elemento informativo y descriptivo, siendo compuestas principalmente para representar algo en específico dentro del universo narrativo de cada película y videojuego.

Con base en lo previamente expuesto, se hace necesario definir las diversas funciones que cumple la música de cine (diegética y extradiegética) con el fin de comprender su papel en la narrativa del filme.

Funciones

Según Radigales, la música que sea escrita para formatos audiovisuales debe cumplir con ciertos criterios y funciones de carácter emocional, expresivo, significativo y narrativo a fin de que contribuya a la estructuración de las palabras, el sonido y los ruidos,⁶¹ Conrado Xalabander explica que la música de cine estructurada temáticamente se escribe para suplir necesidades del personaje, una idea, un sentimiento o cualquier elemento que pueda ser individualizado o resaltado musicalmente.⁶² Por lo cual se plantean las siguientes funciones y efectos de la música para cine.

⁵⁷ Cisneros-Cox, «Mecanismos de significación de la música en el cine», 192-93.

⁵⁸ *The one ring theme*, 2018, <https://www.youtube.com/watch?v=Dw6BCAZqkaQ>.

⁵⁹ *Star Wars Music Pick Episode IV: The Force Theme*, 2009, <https://www.youtube.com/watch?v=HcZ9kQ1h-ZY>.

⁶⁰ *Mipha's theme - The Legend Of Zelda Breath Of The Wild*, 2017, <https://www.youtube.com/watch?v=oC84xDccaos>.

⁶¹ Radigales Babí, «La música en el cine», s. f., 31-33.

⁶² Muñoz, «LA MÚSICA PARA CINE COMO HERRAMIENTA DE LA EMOCIÓN», 6-7; Xalabander, *El Guion Musical en el Cine*, 82-83.

Función Articuladora. Esta categoría da cuenta del protagonismo de la música en relación con la imagen y al papel que tendrá esta a lo largo de la película. En esta función interviene el efecto sincrónico el cual es la simultaneidad entre música e imagen, comúnmente llamado play-back y tiene semejanzas con el videoclip.

Justificación Óptica y Argumental. Se refiere a la música que está también presente en el mundo del desarrollo de la historia. Distinto es el caso cuando la música solo es escuchada por los espectadores, aquí se habla de música diegética.

Interacción Semántica. Hace referencia a la música que tiene una interacción con el significado o sentido visual, proponiendo identificar mensajes convergentes o divergentes en la relación con distintos elementos, por ejemplo, la cultura, la ubicación, la psique del personaje, o el entorno en el que se desarrolla la escena.⁶³

Aquí puede intervenir el efecto empático el cual se define como la música que se ciñe a lo que sucede en pantalla y busca enfatizar la emoción en la escena. Un ejemplo de este efecto se puede encontrar en la escena de la ducha de la película *Psicosis* de Alfred Hitchcock, en donde la música busca enfatizar la emoción de ansiedad mientras el asesino apuñala a la protagonista.⁶⁴

Figura 7: Escena de la película Psicosis (1960)



Nota. Escena de la ducha de la película *Psicosis* (1960) ejemplo de la música empática ya que tanto la música como el montaje van acorde con la emoción general de la escena, <https://www.youtube.com/watch?v=4FdQjKYdEeU>.

⁶³ Sánchez, *Música e imagen*, 4.

⁶⁴ *PSICOSIS (LA DUCHA)*, 2017, <https://www.youtube.com/watch?v=4FdQjKYdEeU>.

Anempático. Alfonso Cisneros Cox la define como la que tiene como fin acentuar la música diegética en relación con los personajes y la música no diegética para otorgar un cambio emocional a la escena.⁶⁵ Como ejemplo se propone la escena del escape del *Dr. Lecter* de la película *El silencio de los Inocentes* en donde se escucha *Las Variaciones Goldberg*, de Johann Sebastián Bach a través de una radio, pero al enfrentarse a los policías, comienza a sonar una música que enfatiza la acción y al terminar el asesinato se puede escuchar la misma pieza tranquila de Bach con la sangre de los policías de fondo.⁶⁶

Figura 8 Escena de la película *el silencio de los inocentes* (1991)



Nota. Escena del escape de Hannibal Lecter en la película, *El Silencio de los Inocentes* (1991) un ejemplo de música anempática debido al contraste entre la música de acción y la música de Bach.

[https://www.youtube.com/watch?v=HeIMTYvyUes.](https://www.youtube.com/watch?v=HeIMTYvyUes)

Sin embargo, Conrado Xalabander define el efecto anempático como aquel que va en contra de lo que se muestra en pantalla quitándole peso a la emoción que naturalmente provocaría la escena.⁶⁷ Esto se usa mucho en escenas paródicas, esto se puede recrear con la escena de lucha de Neo contra el agente Smith, de la película *Matrix*. En donde, normalmente la escena evocaría una emoción de adrenalina y peligro, sin embargo, estos sentimientos no se hacen perceptibles debido a que la música provoca un sentimiento contrario al natural de la escena.⁶⁸

⁶⁵ Cisneros-Cox, «Mecanismos de significación de la música en el cine», 198-99.

⁶⁶ *Hannibal Lecter Escapes*, 2011, <https://www.youtube.com/watch?v=HeIMTYvyUes>.

⁶⁷ Xalabander, *El Guion Musical en el Cine*, 43.

⁶⁸ *Ejemplo de música anempática*, 2018, <https://www.youtube.com/watch?v=qkLn1KucM88>.

Figura 9 Escena de la película *Matrix Recargado* (2003)



Nota. Escena de la lucha entre Neo y el Agente Smith, esta escena se puede usar para ejemplificar la música anempática, ya que se puede cambiar la música original por una que cause un efecto paródico. <https://www.youtube.com/watch?v=qkLn1KucM88>

Interacción Sintáctica. Esta categoría habla de cuando no se pretende generar ningún significado ni asociación más allá de lo que se presenta en pantalla, es decir, es la música que simplemente tiene como objetivo seguir el ritmo del montaje en pantalla, aquí se evidencia el efecto temporal, que hace referencia a la sujeción de la música al ritmo de la escena.

Interacción Narrativa. Aquí se habla de la relación narrativa entre la música y el filme. Uno de los recursos más afines con este propósito es el *Leitmotiv*, el cual representa un elemento argumental (personaje, emoción, pensamiento, ideal) y que aparece cuando está presente en pantalla o evidencia su futura aparición. Aquí se hace una fuerte referencia al efecto empático, sin embargo, el anempático también puede tener una función narrativa al anticipar los futuros sucesos de la trama.⁶⁹

Direccionalidad Emotiva. Se habla de un medio para indicar la clara intención de un músico de utilizar materiales convencionales para transmitir una determinada idea emocional, que

⁶⁹ Sánchez y Correa, «MÚSICA E IMAGEN», 5; Cisneros-Cox, «Mecanismos de significación de la música en el cine», 205.

incluso puede ser independiente de la perspectiva emocional de los personajes. Es la decisión arbitraria de generar o manipular una emoción en específico a través de la música.⁷⁰

Ubicación en el Montaje. Esta categoría nace de la comparación entre el bloque musical y el definido por la secuencia visual o argumental, es decir, podemos encontrar que la música puede acompañar una escena en toda su duración o solo parcialmente.

Plano Auditivo. Es el protagonismo que toma la música en la película, ya sea primer plano, secundario o de figuración (de fondo).⁷¹

Tras la definición de la música para cine, junto con sus categorías y funciones, se procede a abordar la conceptualización y sistematización del leitmotiv como elemento central en la presente investigación.

Leitmotiv

El leitmotiv es un recurso compositivo ampliamente usado desde la ópera, pasando por la música clásica para posteriormente ser aplicado a la música para cine y videojuegos; ha resultado una técnica útil debido al carácter semántico y semiótico implícito en esta, lo que permite estimular la narrativa audiovisual inherente de la música extradiegética.

Definición

Varios autores coinciden en que el término *leitmotiv* nace gracias a los comentaristas de los dramas musicales de Wagner, los cuales lo usaban para destacar lo que ellos consideraban la característica más importante de la ópera “wagneriana” que contribuía al fácil entendimiento de la narrativa y a la intensidad expresiva de las obras.⁷²

⁷⁰ Xalabarder, *El Guion Musical en el Cine*, 46; Sánchez y Correa, «MÚSICA E IMAGEN», 6.

⁷¹ Sánchez, *Música e imagen*, 7.

⁷² Wei, «Wagner's Leitmotif and how it has influenced film music in closing the gap between the audience and the characters on screen for a more immersive experience. | Wei Ping Wee», 1, accedido 6 de octubre de 2022, https://www.academia.edu/33036117/Wagners_Leitmotif_and_how_it_has_influenced_film_music_in_closing_the_gap_between_the_audience_and_the_characters_on_screen_for_a_more_immersive_experience; Veronika Davies, «Leitmotifs in Film Music - Dissertation», 2015 de 2014, 4, https://www.academia.edu/12429158/Leitmotifs_in_Film_Music_Dissertation; Andrew J Reitter, «Hollywood's Transformation of the Leitmotiv» (United States, University of Delaware, 2013); Arnold Whittall, *Leitmotif*, vol. 1 (Oxford University Press, 2001), <https://doi.org/10.1093/gmo/9781561592630.article.16360>; Jennifer García Carrizo y Sara Johnson Huidobro, «Leitmotiv y creación de personajes», 2015, 113.

Según Arnold Whittall, el primer uso conocido del *leitmotiv* es del historiador A.W. Ambros que, aproximadamente en 1865, escribió que tanto Wagner como Liszt buscaban una unidad por medio de los *leitmotifs* consistentes. Desde el texto de Ambros, el término estuvo presente en escritos posteriores como el estudio de F.W. Jähns sobre Weber (1871) y volvió a aparecer en la guía temática del Anillo de Hans von Wolzogen, documento que Wagner utilizaría en su ensayo “*Über die Anwendung der Musik auf das Drama*” de 1879 en donde reprocharía el término *leitmotiv* argumentando que un amigo suyo (presuntamente Wolzogen) enfatizaba la importancia dramática y sus efectos, que como elementos de la estructura musical. Wagner no autorizaba el término ya que él ya había empleado diferentes expresiones para referirse a los contenidos temáticos de sus obras, llamándolos “*Melodisches moment, Thematisches Motiv, Ahnungsmotiv, Grundthema, Hauptmotiv*”. También hablaba de “motivos de reminiscencia” la cual se define como una técnica que consiste en utilizar motivos recurrentes para recordar etapas anteriores de la narración.⁷³

A pesar de que Wagner buscaba hacer hincapié en la unidad y construcción musical, en lugar de la importancia y el efecto dramático (característica del ahora llamado *leitmotiv*), dicha técnica se asocia notablemente con él, gracias a su trabajo en la ópera llamada *Der Ring des Nibelungen*, la cual contiene alrededor de 178 motivos que están asociados con diversos personajes y eventos. También es gracias a su trabajo en la ópera de “Tristán e Isolda” la cual abarca alrededor de 48 *leitmotifs*. Por lo tanto, es coherente afirmar que se le debe a Wagner y a sus obras el punto de partida para el posterior desarrollo del *leitmotiv*, ya que, compositores como John Williams toman como partida el estilo Wagneriano para el uso del *leitmotiv* en sus obras.⁷⁴

En primer lugar, cabe aclarar que si bien este concepto nace de la música, no es exclusiva de ella, ya que, el mismo existe en la literatura, la pintura, la arquitectura e incluso se extiende más allá del arte llegando a la psicología, la política, la filosofía etc., la RAE lo define como un motivo central, recurrente, preponderante.⁷⁵ En la literatura se define como un motivo conductor que se

⁷³ Davies, «Leitmotifs in Film Music - Dissertation», 4; Whittall, *Leitmotif*, 1:1.

⁷⁴ Peter Burbidge, ed., *The Wagner Companion* (London: Faber & Faber, 1979), 345-46; Carrizo y Huidobro, «Leitmotiv y creación de personajes», 113; Reitter, «Hollywood's Transformation of the Leitmotiv»; Teresa Piñeiro-Otero, «Composición, variación y funciones del leitmotiv en el universo Indiana Jones», *Revista de Comunicación de la SEECI*, 2 de septiembre de 2015, 216, <https://doi.org/10.15198/seeci.2015.37.211-267>.

⁷⁵ RAE- ASALE y RAE, «leitmotiv | Diccionario de la lengua española», «Diccionario de la lengua española» - Edición del Tricentenario, accedido 5 de noviembre de 2022, <https://dle.rae.es/leitmotiv>.

utiliza para reforzar una idea o generar un vínculo entre el espectador con otro elemento de la obra a través de palabras, versos, imágenes, personajes, o situaciones.⁷⁶ En la arquitectura, se podría definir como el diseño, los colores, los elementos reiterativos en una construcción y que hacen referencia al estilo arquitectónico de una cultura, población o estilo personal del constructor.⁷⁷ Con relación a la música, Arnold Whittall y Emeterio Diaz Puertas definen el *leitmotiv* o motivo conductor como una idea musical dominante específica y explícita, que a pesar de que puede ser alterada en apariciones posteriores conserva su identidad. Este motivo puede presentarse de forma melódica, armónica o rítmica, también se puede definir como un motivo guía que tendrá influencia sobre la concepción y la psicología de la música que individualiza a un personaje, ayuda a definir una idea o situación.⁷⁸

Conrado Xalabander⁷⁹ menciona que el significado del *leitmotiv* puede variar sensiblemente dependiendo del contexto en el que se utilice, por lo tanto, existe una discusión en torno a la complejidad propia de la interacción entre lo sinfónico y lo dramático. Ernst Kurth⁸⁰ propuso una solución a este debate a través de la distinción entre el *leitmotiv* que tiene relación directa con la narrativa y los “motivos de desarrollo” (*Entwicklungsmotive*), que son independientes de la función representativa y la configuración que hace que un *Leitmotiv* sea narrativamente identificable; se les llama motivos de desarrollo a las figuras motívicas que fomentan la evolución continua de la música además de otorgarle una identidad temática y estructural a la obra, mientras que considera que el *leitmotiv* contiene un proceso muy distinto del desarrollo real (por transposición secuencial o cualquier otro procedimiento de variación) propio del *leitmotiv*.⁸¹

En otras palabras, motivo musical se refiere a una breve idea melódica, armónica y/o rítmica que es recurrente y conlleva cierta importancia dentro de la composición con el fin de mantener la estructura de la composición y la unidad temática además de que tiene la posibilidad de ser ampliado (para convertirse en tema), abierto e incluso disperso, mientras que, a pesar de que

⁷⁶ Dolores Comas de Guembe, «Los Buddenbrooks : el leit-motiv como caracterización de personajes», *Revista de Literaturas Modernas*, n.º No. 13 (20 de marzo de 1978): 4, <https://bdigital.uncu.edu.ar/fichas.php?idobjeto=15934>.

⁷⁷ ASALE y RAE, «leitmotiv | Diccionario de la lengua española».

⁷⁸ Whittall, *Leitmotif*, 1:1; Emeterio Diez Puertas, «La escritura cinematográfica y el “leitmotiv”», *RILCE: Revista de filología hispánica* 25, n.º 2 (2009): 7.

⁷⁹ Conrado Xalabander, «MundoBSO - EL LEITMOTIV», 13 de marzo de 2017, <https://www.mundo-bso.com/agoras/el-leitmotiv>.

⁸⁰ (Kurth, 1920. Como se cita en Whittall, 2001)

⁸¹ Whittall, *Leitmotif*, 1:5.

leitmotiv se traduce del alemán como motivo principal, por la naturaleza y origen del término se habla de un motivo conductor que tiene funciones semánticas de carácter representativo y simbólico, la principal diferencia entre motivo o tema principal y leitmotiv, es que a este último se le asocia con algo concreto, característico y su papel en la composición es inamovible e incambiable, ha de ser específico y no puede ser usado para describir otra cosa de la establecida en un principio, ya que el espectador puede dejar de creer en él y provocaría confusiones.⁸²

Funciones

A continuación, se definirán algunas de las funciones que el leitmotiv puede cumplir dependiendo de las intenciones del compositor respecto a la obra y lo que se quiera resaltar en ella.

Leitmotiv Memorístico o Descriptivo. Es una de las funciones más comunes del leitmotiv. Varios autores lo definen como el motivo conductor que describe lo que sucede con el personaje, tanto las acciones, como la psicología misma del protagonista de la acción; es el *leitmotiv* que pasa a ser el identificador de dicho personaje y lo acompañará a cualquier lugar y en cualquier operación que este realice, también se puede usar para describir lugares, u objetos y siempre estará ligado a lo que pretenda representar.⁸³

Rebeca Todd incluye esta función en sus llamados *Schizo-Leitmotifs* y lo llama “*Rote Leitmotiv*” el cual se define como el proceso de identificación y repetición del leitmotiv de manera consciente en conexión con la historia, de modo que los patrones musicales se convierten en sinónimos del aspecto narrativo y su sonido pasa a significar el objeto, persona o lugar al que se asoció en principio aun cuando este no se encuentre presente en pantalla.⁸⁴ Esto último se le atribuye al trabajo de John Williams en la creación del tan característico leitmotiv para la película *Tiburón*, el cual aporta el suspenso necesario para el filme y se asocia al ataque del tiburón a pesar de que este no aparezca sino hasta la segunda mitad de la película. Por otro lado, Carrizo y Huidobro, definen

⁸² Whittall, 1:8; Carrizo y Huidobro, «Leitmotiv y creación de personajes», 113; Reitter, «Hollywood’s Transformation of the Leitmotiv», 3; J Hall Philip, «Portfolio of Compositions and Exegesis: Leitmotifs and Their Development» (Adelaide, Australy, University of Adelaide, 2009), 7; Xalabander, «MundoBSO - EL LEITMOTIV».

⁸³ Piñeiro-Otero, «Composición, variación y funciones del leitmotiv en el universo Indiana Jones», 221; Cisneros-Cox, «Mecanismos de significación de la música en el cine», 199; Juan José Molina Sosa, «Metodologías aplicadas a la crítica de Música de Cine: El uso del leitmotiv y su funcionalidad y articulación en “El Imperio Contraataca”», *Comunicación y Métodos* 2, n.º 1 (16 de julio de 2020): 78-79, <https://doi.org/10.35951/v2i1.62>; Puertas, «La escritura cinematográfica y el “leitmotiv”», 242.

⁸⁴ Rebecca Todd, «An Exegesis Of The Leitmotif In Film: Introducing Schizo-Leitmotifs In The Lord Of The Rings», 13-15, accedido 6 de octubre de 2022, https://www.academia.edu/24388435/An_Exegesis_Of_The_Leitmotif_In_Film_Introducing_Schizo_Leitmotifs_In_The_Lord_Of_The_Rings.

Figura 16 *Darth Vader leitmotiv, John Williams (1999)*



Nota. Se señalan los elementos mencionados anteriormente que dan fruto al leitmotiv de Darth Vader (haga click en la imagen para escuchar)

Esta función también se puede observar en el leitmotiv de Midna visto en el apartado anterior, este motivo conductor también está presente en otros temas musicales que suenan a lo largo del videojuego y describen que la situación en pantalla está relacionada directa o parcialmente a ella.⁹¹

Figura 17 *"Midna's theme" Leitmotiv, Toru Minegishi et al (2006) comparación con otros temas del videojuego*



Nota. Se señala el *leitmotiv* de Midna el cual está presente en otros temas implícitos del videojuego, dando a entender que todo tiene relación con ella. (haga click en la imagen para escuchar)

Figura 18 *fragmento de "Midna's Lament", Toru Minegishi et al (2006)*



Nota. Se señala el leitmotiv implícito, en la obra *"Midna's Lament"*

(haga click en la imagen para escuchar)

⁹¹ *Midna's Lament - The Legend of Zelda: Twilight Princess*, 2021, <https://www.youtube.com/watch?v=137YvPWp0jI>; *Twilight Princess Soundtrack: Boss Victory*, 2011, <https://www.youtube.com/watch?v=vKaKHwcFGug>; *Midna's Theme - The Legend of Zelda: Twilight Princess*, 2021, <https://www.youtube.com/watch?v=wDVZw-m6a-o>.

Figura 19 "Boss Defeated" Toru Minegishi et al (2006), leitmotiv de Midna



Nota. Se señala el leitmotiv de Midna que aparece en la obra llamada “Boss Victory Theme” refiriéndose a que lo que sucede tiene relación con ella. (haga click en la imagen para escuchar)

Como se evidencia en los ejemplos anteriores, para la composición de un leitmotiv es mejor entenderlo inicialmente como una unidad pequeña, una sílaba musical dentro de una oración completa, a la cual se le asigna un significado y que servirá para posteriormente consolidar un tema musical. Debido a lo expuesto en los apartados anteriores, no se considera que las funciones del leitmotiv estén necesariamente desconectadas, puesto que, para plantear un leitmotiv conector o denotativo, este debe de presentarse primero y haber sido establecido correctamente como un leitmotiv memorístico descriptivo.

No obstante, un *leitmotiv* denotativo no necesariamente se convertirá en uno connotativo. Esto ocurre comúnmente en personajes planos como “Superman”, ya que su *leitmotiv* es el tan característico intervalo de quinta que, en su regreso, es presentado de la misma manera cada vez que el personaje realiza alguna acción.

Semiótica

Para entender el proceso compositivo y la razón detrás de las asociaciones implícitas en el *leitmotiv*, es necesario hablar de los procesos semióticos y cognitivos contenidos en la percepción de este elemento compositivo.

Definición

La semiótica es una ciencia que a pesar de que no tiene un único punto de origen debido a que este es amplio y complejo, tuvo un desarrollo sistemático en el siglo XIX por el lingüista y científico Ferdinand de Saussure y ha sido apoyada por diversos autores (científicos, lingüistas, filósofos) a lo largo de la historia. De esta ciencia también se derivan disciplinas afines como la

semántica que estudia la relación entre signos; la pragmática, que se centra en el análisis de fenómenos objetos y sistemas de significación (producción e interpretación); y la sintaxis, que examina la relación de signos y condiciones de uso. La semiótica surge con el objetivo de suplir la necesidad de conocer las estructuras del lenguaje, no solo de las lenguas naturales sino también de todo sistema de significación y establece que todo aquello que involucre un lenguaje constituye un sistema que obedecerá a unas categorías teóricas.⁹²

Se define como semiótica a la ciencia que estudia las diversas formas que tiene el ser humano para comunicarse, estudia las relaciones entre el código, el mensaje, el signo y el discurso. Umberto Eco lo define como aquella que estudia los procesos culturales como métodos de comunicación.⁹³ Su creador, Ferdinand de Saussure la define como la ciencia que estudia la vida de los signos en el seno de la vida social.⁹⁴ Desde el punto de vista de Saussure la semiótica estudia todos los signos, ya sea que estos sean lingüísticos o no, de manera que, puede ser aplicada a la vestimenta, la vida cotidiana, la decoración o también las diversas profesiones entre las cuales está la música.⁹⁵

Al igual que en las demás artes, en la música existen procesos de decodificación e interpretación que pueden variar dependiendo de la naturaleza de la música que se esté escuchando. Hablar de semiótica en la música occidental es considerar que ella funciona como medio de comunicación, y, en consecuencia, afirmar que los elementos comunicativos de la música están de una u otra manera relacionados con la semiosis. Por esta razón, es pertinente considerarla como un medio portador de signos (*sign vehicle*) además de nombrar y explicar las categorías teóricas expuestas por Saussure, que se consideran implícitas dentro del proceso semiótico que también se aplica en la música.⁹⁶

Como primera categoría se encuentra el **intérprete**, el cual es la persona para la cual el signo tiene un referente, también se le llama intérprete del signo. En música puede ser el mismo

⁹² Martha Tappan Velázquez, «LA SEMIÓTICA COMO HERRAMIENTA TEÓRICA EN EL PROCESO DE CONCEPTUALIZACIÓN DE UN TALLER DE DISEÑO.», 2013, 4.

⁹³ Umberto Eco, *Tratado de semiótica general*, 1. ed, Palabra en el tiempo ; 122 (Barcelona: Lumen, 1977), 24.

⁹⁴ Ferdinand Saussure, *Curso de Lingüística General* (LOSADA, 2008), 43.

⁹⁵ Eco, *Tratado de semiótica general*, 24; Saussure, *Curso de Lingüística General*, 43.

⁹⁶ Boilés, «Semiótica de la etnomusicología», 1-2.

músico ejecutante que transmite el mensaje de manera consciente, un tercero que le haga caer en cuenta al músico sobre el mensaje, como también puede ser el público que lo escucha e interpreta.

La segunda categoría es el **signo**, el cual es aquello que remite algo a alguien, por ejemplo, el nombre de la marca *Apple*, la palabra manzana, violín, etc. En música, puede ser la melodía, las diversas combinaciones armónicas, la textura, el color, un instrumento o la combinación de varios (formato instrumental), vale la pena aclarar que, en música, el signo es mayoritariamente subjetivo, ya que una línea melódica puede variar de significado dependiendo del intérprete o simplemente no tenerlo.

En la tercera categoría está el **significante**, que se define como la interpretación que se le da al signo, por ejemplo, al leer *Apple*, el intérprete puede intuir que se trata de la compañía y puede pensar en el logo o los productos de dicha marca, como también puede hacer referencia a la fruta, lo que llevaría a pensar en la forma y posiblemente el sabor. En música, al igual que el signo, el significante es en gran parte subjetivo. Un ejemplo de esto es lo que el intérprete siente al escuchar una melodía, los recuerdos que tiene cuando escucha cierto formato o estilo musical, el color o timbre que evoca cierto lugar o época para el intérprete, entre otros. Sin embargo, también existen asociaciones no subjetivas, como al escuchar un violín e imaginar a un violinista o al instrumento siendo interpretado.

En la última categoría se encuentra **designatum**, el cual es la parte visual del signo y que funciona para indicarle el signo al intérprete, una muestra de esto es la manzana mordida que hace referencia a *Apple*, como también una manzana hace referencia a la fruta. En música, es la imagen que se viene a la cabeza del intérprete al escuchar cierto tipo de armonía o conjunto instrumental. Por ejemplo, la escala armónica que coloquialmente se le asocia a las culturas árabes; la música celta en formato de laúd, gaita, flauta, violín y pandero que se asocia comúnmente a la edad media; la armonía y ritmos característicos del *jazz* que evocan a dicha época; o simplemente una canción que se escucha en la calle que recuerda a un ser querido.

Es importante aclarar que, muchos de los ejemplos anteriores son fruto de la sensibilización por parte de la cultura popular, ya que, compositores y productoras se valen de estos conceptos para fomentar esa asociación colectiva dentro de la que inciden algunos procesos, los cuales se tratarán más adelante.

Semiótica en el Leitmotiv

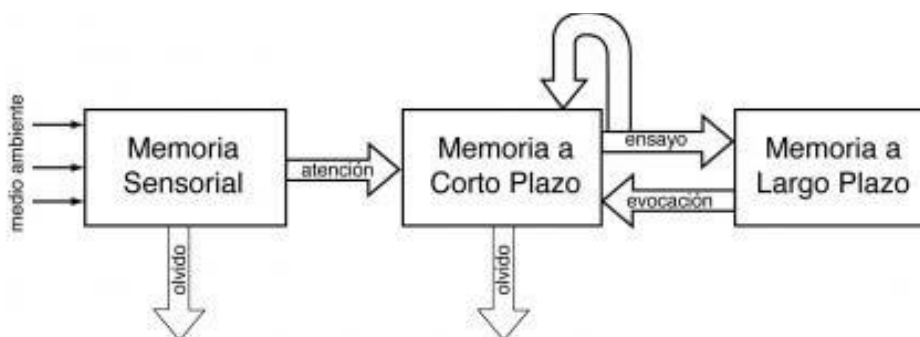
El éxito del leitmotiv como elemento compositivo y semántico en la música radica en el proceso llamado “codificación”. Según la “ley del ejercicio” de Edward Thorndike, la condición más importante para el éxito de la codificación es el ensayo del estímulo debido a que las conexiones semánticas nacen a través de la repetición. Según Thorndike, el proceso denominado “ensayo de mantenimiento” o repetición de memoria mantiene los elementos de la codificación activos, garantizando de esta manera que la información se mantenga fresca en la memoria y asegura el procesamiento y atención continua por parte del cerebro del escucha.⁹⁷

A continuación, se definen algunos procesos cognitivos relacionados con la semiótica que, según Rebecca Todd, existen en torno al leitmotiv.

Proceso Cognitivo

Vale la pena recordar que el leitmotiv memorístico puede ser tomado como primera instancia o primer paso, ya que es aquí donde se hace la aproximación inicial del motivo al espectador y en donde se establece firmemente como sinónimo del elemento narrativo que pretende representar. Por lo cual, basándose en el modelo de procesamiento de la memoria humana propuesta por Richard Atkinson y Richard Shiffrin⁹⁸ además de las acotaciones de Rebecca Todd, se puede comentar el proceso por el que pasa el leitmotiv memorístico desde su primera aparición.

Figura 20 Modelo de memoria de *Atkinson and Shiffrin*



Nota. Esquema de memoria propuesta por Richard Atkinson y Richard Shiffrin. Extraída de Atkinson, R. C. and Shiffrin, R. M. *The Psychology of Learning and Motivation*, 2, 89-195, 1968.

⁹⁷ Todd, «An Exegesis Of The Leitmotif In Film», 14.

⁹⁸ R C Atkinson y R M Shiffrin, «HUMAN MEMORY: A PROPOSED SYSTEM AND ITS CONTROL PROCESSES!», *Human Memory*, s. f., 54.

Desde su presentación inicial, el leitmotiv memorístico y su asociación narrativa se almacenan en lo que Atkinson y Shiffrin definen como, la memoria sensorial [MS], para luego ser transferido casi de inmediato a la memoria a corto plazo [MCP]. El “ensayo de mantenimiento” al que hace referencia Thorndike⁹⁹ funciona manteniendo la información específica activa en el MS impidiendo que la misma se almacene en la memoria a largo plazo [MLP]. Por lo tanto, se puede afirmar que es en el MS donde ocurre el proceso de codificación del *leitmotiv*. Sin embargo, la mayoría de la información que se almacena aquí se olvida rápidamente a no ser que se recurra al recuerdo o al ensayo, ya que es en este proceso que los datos fragmentados (música y narrativa) se fusionan en un solo concepto.¹⁰⁰ En otras palabras, después de que se presenta el leitmotiv y el aspecto narrativo asociado a este, el cerebro percibe estos datos como independientes y es a través de la repetición y la simultaneidad entre leitmotiv y el aspecto visual de la narración que se consolidan las dos informaciones en un solo concepto semántico.¹⁰¹

También existe un proceso en torno al *leitmotiv* connotativo, en donde ya se ha absorbido por completo la asociación inicial y ya se le considera un sinónimo de lo que pretende representar.¹⁰² Es posible estudiar el proceso cognitivo en torno a esta categoría del leitmotiv a través del modelo de memoria propuesto por Alan Baddeley y Graham Hitch.¹⁰³

⁹⁹ También llamado repetición de memoria.

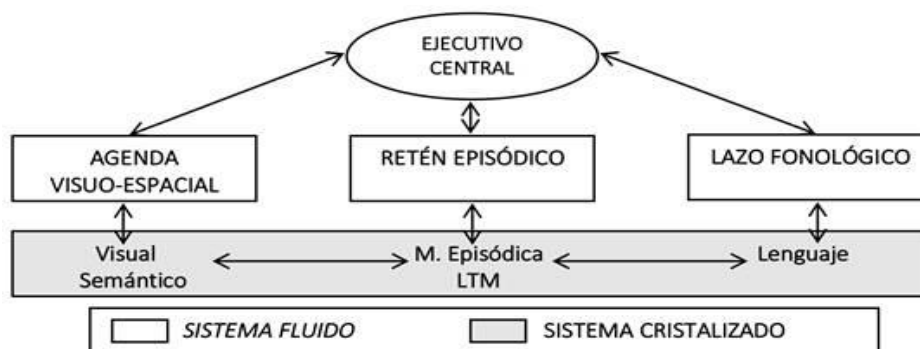
¹⁰⁰ Oberauer, 2006, como se cita en Todd

¹⁰¹ Todd, «An Exegesis Of The Leitmotif In Film», 14-16.

¹⁰² (Ibid, como se cita en Todd)

¹⁰³ Alan D. Baddeley y Graham Hitch, «Working Memory», en *Psychology of Learning and Motivation*, vol. 8 (Elsevier, 1974), 47-89, [https://doi.org/10.1016/S0079-7421\(08\)60452-1](https://doi.org/10.1016/S0079-7421(08)60452-1).

Figura 21 Esquema del modelo de memoria propuesto por Alan Baddeley



Nota. Esquema del modelo de memoria propuesto por Baddeley y Hitch en su trabajo, 1974, (https://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0212-97282021000200019&lng=es&tlng=es)

El modelo de Baddeley se compone por una unidad principal llamada ejecutivo central [EC] el cual se encarga de controlar, procesar y transferir la información a la memoria a largo plazo. También es responsable de la unión entre la información visual que entra a través del primer sistema denominado agenda visuoespacial [AV] y la información auditiva que entra en el segundo sistema llamado lazo fonológico [LF],¹⁰⁴ por lo que, la información músico-visual se procesa por separado, pero de manera simultánea en sus respectivos almacenes cognitivos. A este proceso también se le suma el tercer sistema denominado retén episódico [RE] el cual, permite la creación de un concepto semántico a partir del proceso de vinculación de la información recopilada por los otros sistemas, es decir, el que integra la información visual y auditiva para producir un concepto semántico.¹⁰⁵

A diferencia del leitmotiv memorístico, el connotativo permite que la información se almacene por más tiempo debido a la unión de información sincrónica realizada por el RE y la transferencia a la MLP, permitiendo que, aunque la reaparición del leitmotiv presente variaciones, el motivo active el ensayo articulatorio, recuperando de esta manera las conexiones semánticas con la narrativa y manteniendo las conexiones latentes en la MLP.

¹⁰⁴ Alan Baddeley, «Working Memory», *Scholarpedia* 5, n.º 2 (2010): 3015, <https://doi.org/10.4249/scholarpedia.3015>.

¹⁰⁵ Baddeley.

Aplicaciones

Una muestra del proceso anteriormente descrito es el *leitmotiv* para el “Anillo Único” compuesto por Howard Shore para la película “El Señor de los Anillos”, el cual aparece por primera vez en la pantalla de título del filme y se va desarrollando a medida que se le cuenta al espectador la historia del anillo,¹⁰⁶ estableciéndose como *leitmotiv* memorístico.

Figura 22 *Leitmotiv del "anillo único", completo.*

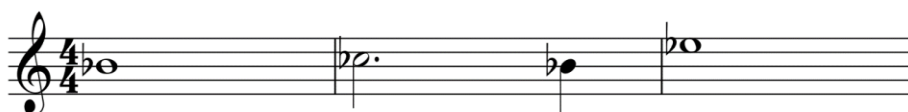


Nota. Leitmotiv asociado al anillo forjado por Sauron, llamado anillo único.

(haga click en la imagen para escuchar)

Posterior a la asociación que se presenta a lo largo de la trilogía, en la escena de la destrucción del anillo presente en película “El Señor de los Anillos, el Retorno del Rey”, se nos presenta el tema musical llamado *The End of All Things* compuesto por Howard Shore, en donde se presenta el anticipo del motivo del “Anillo Único” y pocos compases después el leitmotiv completo una ligera variación al final, ejerciendo de esta manera la función de *leitmotiv* connotativo.¹⁰⁷

Figura 23 *extracto del tema "The End of All Things", anticipo Leitmotiv del anillo*



Nota. Anticipo del leitmotiv del “anillo único” extracto del tema “*The End of All Things*” que suena durante la destrucción del anillo, Howard Shore, 2003. (haga click en la imagen para escuchar)

¹⁰⁶ *Introducción, El señor de los anillos, HD, 2018, sc. 0:26-1:05, <https://www.youtube.com/watch?v=TjycZ8xMmDk>.*

¹⁰⁷ *The Lord of the Rings: The Return of the King Soundtrack - 16. The End of All Things, 2010, sc. 1:08-1:18, 1:42-1:50, <https://www.youtube.com/watch?v=iJYwIfciQ-Y>.*

Figura 24 *Leitmotiv del "anillo unico" sin conclusión*



Nota. Leitmotiv del “anillo único”, extracto del tema “*The End of All Things*” que suena durante la destrucción del anillo, Howard Shore, 2003. (haga click en la imagen para escuchar)

Con base a lo descrito en el proceso cognitivo, es posible describir el desarrollo cognitivo y semiótico implícito en el uso del leitmotiv, aplicado en este caso al tema del anillo.

1. En su primera aparición, el *leitmotiv* del anillo único y las escenas en donde este es referenciado se almacenan como datos independientes en la **MS**, para luego ser almacenados en la **MCP**.
2. A medida que se le narra la historia del anillo al espectador y suena el *leitmotiv* de manera reiterativa, se produce lo que Edward Thorndike define como “ensayo de mantenimiento” o repetición de memoria, este proceso impide que el motivo conductor caiga en el olvido, manteniendo fresca la información, además de promover la asociación entre el *leitmotiv* y el aspecto narrativo.
3. Después de que el *leitmotiv* del anillo haya absorbido por completo la asociación narrativa en su aparición inicial, este evoluciona de memorístico a connotativo a través de la continua exposición del espectador al leitmotiv y el desarrollo narrativo del anillo, esto es recibido por el **EC**¹⁰⁸ que transmite los datos a los sistemas denominados **AV**¹⁰⁹ y **LF**¹¹⁰ en donde la información se procesa paralela e independientemente.

¹⁰⁸ Ejecutivo central

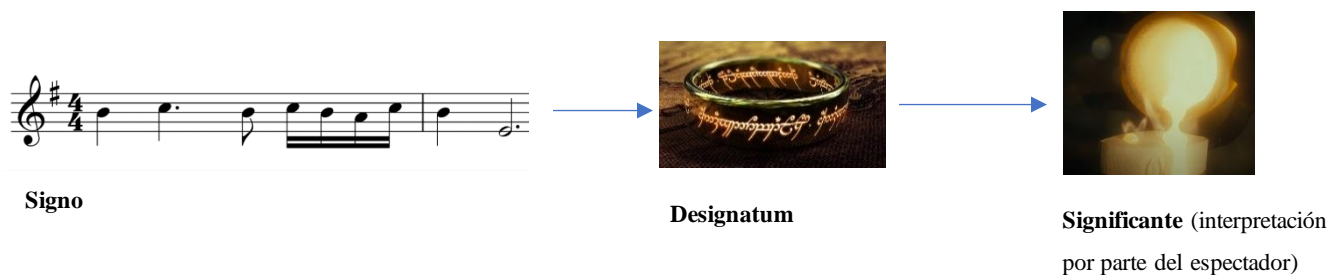
¹⁰⁹ Agenda visuoespacial

¹¹⁰ Lazo fonológico

4. Luego la información procesada se unifica por el **RE**¹¹¹ el cual integra la información procesada por la **AV** y el **LF** y la almacena en la **MLP**¹¹², dando como resultado la creación de un elemento semántico que permite que, aunque el *leitmotiv* connotativo se presente incompleto o con variaciones, se siga relacionando con el ente narrativo que pretender representar, como es en el caso de la destrucción del anillo, al final de la última película de la trilogía de *El Señor de los Anillos*.

Gracias al proceso descrito anteriormente, es posible delimitar el funcionamiento semiótico del leitmotiv teniendo en cuenta las categorías expuestas por Saussure. El **signo** aquí es el leitmotiv del anillo, que remite al *Anillo Único* como *designatum*, cuyo **significante** sería la interpretación del espectador con base en lo que le muestra la escena en conjunción con lo que escucha en la música y los diálogos.

Figura 25 Esquema Signo, Designatum y Significante



Nota. Proceso semiótico utilizando el *leitmotiv* del *Anillo Único* como ejemplo.

(haga click en la imagen para escuchar)

¹¹¹ Reten episódico

¹¹² Memoria a largo plazo

Marco Metodológico

Introducción

El presente proyecto tiene por objeto de estudio el leitmotiv y su aplicación en la composición musical para medios audiovisuales. Esto surge de la necesidad de abordar la pregunta de investigación central, ¿Cómo crear un plan compositivo, enfocado en el uso del leitmotiv y su uso semiótico, para la banda sonora de la animación "Arthas, la ascensión del Rey Exánime" de Christie Golden? Esta interrogante guiará los esfuerzos del estudio hacia la consecución de objetivos específicos, tales como la clasificación de tipos y usos del leitmotiv, la documentación de técnicas compositivas y la creación de un recurso didáctico. El objetivo general es proponer un proceso categorizado de composición enfocado en el leitmotiv y su utilidad semiótica que enriquezca la pedagogía musical, aplicándolo de manera práctica en la mencionada banda sonora.

Este capítulo se divide en cuatro secciones principales que describen la metodología que se utilizó para abordar la investigación. La primera sección considera el **enfoque metodológico**, **alcance**, la **orientación** y el **diseño de investigación**. Esto con el fin de establecer los fundamentos básicos de la metodología cualitativa, las limitaciones del estudio y su orientación. La segunda sección considera **las fuentes primarias** y **categorías del proyecto**, como una manera de delimitar el origen de la información y los criterios que se tuvieron en cuenta para la recolección de información. La tercera sección define las herramientas de **recopilación** y **análisis** de datos seleccionadas para la realización del proyecto, además de establecer los modelos que fueron elegidos para esta etapa. Por último, la cuarta sección que presenta la **ruta metodológica** paso a paso, delineando de manera sistemática las etapas y procedimientos que guiarán el proceso de investigación desde la concepción del problema hasta la interpretación de los resultados.

Según Balestrini “El marco metodológico, está referido al momento que alude al conjunto de procedimientos lógicos, tecno-operacionales, implícitos en todo proceso de investigación, con el objeto de ponerlos de manifiesto y sistematizarlos”.¹¹³ En otras palabras, es el apartado en donde se descubren, sistematizan y analizan los instrumentos de recolección, ordenamiento y análisis de

¹¹³ Miriam Balestrini Acuña, *Como se elabora el proyecto de investigación: (Para los Estudios formulativos o Exploratorios, Descriptivos, Diagnósticos, Evaluativos, Formulación de Hipótesis Causales, Experimentales y los Proyectos Factibles)*, 7a ed (Caracas: Consultores Asociados BL, 2006), 125.

información que permitirán la interpretación de los resultados con base en el problema que se investiga. A continuación, se pasarán a definir las estrategias que se usarán en el desarrollo de este trabajo.

Delimitación metodológica

Enfoque

Dado que el objetivo general del estudio será proponer un proceso compositivo enfocado en el leitmotiv y su utilidad semiótica, el presente trabajo se incluye dentro de la línea de **investigación-creación**, MinCiencias lo define como fruto de la unión entre la investigación y la creación a través de los procesos de continua experimentación en función de un producto final que, además de ser inédito, en muchos casos mueve las fronteras del conocimiento del arte. El I+C, resalta las posibilidades de generación de nuevo conocimiento a través del arte y las diversas áreas de conocimiento existentes.¹¹⁴ Por otro lado, según Cuartas, el arte se entiende como una forma de investigación y producción de conocimiento a través de la práctica artística y la exploración de la tecnología.¹¹⁵

El enfoque investigativo del presente trabajo será la **metodología cualitativa**, que según López Cano se define como aquella que no busca descubrir grandes normas sociales, ni tendencias cuantificables, en su lugar, se enfoca en llegar al fondo de las motivaciones, ilusiones y significados de los actores individuales.¹¹⁶ En otras palabras, mientras que los métodos cuantitativos buscan medir parámetros en los fenómenos a investigar, lo cualitativo busca capturar las cualidades de estos. Esta metodología es aplicable al presente trabajo debido a que permite analizar los protocolos a seguir por parte de profesionales en la composición de música para medios audiovisuales, con el fin de extraer cualidades y proponer una ruta compositiva en donde el *leitmotiv* funja como elemento compositivo principal. Además de incluir la investigación creación como enfoque debido

¹¹⁴ «¿Qué es I+C?», Minciencias, accedido 5 de diciembre de 2022, <https://minciencias.gov.co/investigacion-creacion/que-es-ic>.

¹¹⁵ Sandra Liliana Daza Cuartas, «Investigación - creación. Un acercamiento a la investigación en las artes», *Plumilla Educativa* 6, n.º 1 (17 de octubre de 2009): 73-79, <https://doi.org/10.30554/plumillaedu.6.560.2009>.

¹¹⁶ Rubén López-Cano y Ursula San Cristobal, *Investigación artística en música. Problemas, métodos, experiencias y modelos.*, s. f., 108.

a que permite procesar la información recolectada a través de la creación de una banda sonora en donde se aplique la ruta previamente expuesta.

Para lograrlo, se opta por el tipo de investigación cualitativa denominado como **teoría fundamentada**, la cual se define como “Un método de investigación cualitativa que busca conceptualizaciones emergentes en patrones integrados y categorizados analizando, a través de pasos rigurosos, en un proceso de constante comparación, el cual está diseñado para estudiar procesos y métodos”.¹¹⁷ La elección de este diseño de investigación cualitativa se justifica por la complejidad intrínseca del leitmotiv. Dada la necesidad de definir elementos como el color, la textura y las variaciones motílicas en ritmo o instrumentación, así como comprender las relaciones y funciones semióticas inherentes a este elemento compositivo, la teoría fundamentada funciona como un enfoque metodológico que permite explorar a fondo los procesos compositivos vinculados al leitmotiv, facilitando la identificación de patrones y categorías que enriquecerán la comprensión integral de este elemento compositivo en el contexto de la composición para medios audiovisuales.

Alcance

El alcance de la presente investigación se dirige hacia un enfoque **exploratorio y explicativo** con el propósito de abordar los procesos y técnicas compositivas asociadas al leitmotiv en la música para medios audiovisuales. En una dimensión exploratoria, se buscará identificar y analizar a fondo las diversas posibilidades y aplicaciones de estas técnicas, basándose en los protocolos y métodos extraídos de profesionales en el ámbito, como en los procesos que han demostrado su eficacia en la experiencia personal del investigador durante la composición de la banda sonora para las animaciones basadas en "Arthas, la ascensión del rey exánime". Simultáneamente, en una perspectiva explicativa, se buscará comprender las relaciones causales y los fundamentos teóricos que subyacen en la elección y aplicación de estas técnicas extraídas de los procesos de observación y análisis de protocolos. El objetivo primordial es, por lo tanto, proporcionar un integral que no solo describa las prácticas compositivas, sino que también proporcione una comprensión detallada de los factores que influyen en estas elecciones creativas.

¹¹⁷ Ricardo de la Espriella et al., «Teoría fundamentada», *Revista Colombiana de Psiquiatría* 49, n.º 2 (junio de 2020): 127-33, <https://doi.org/10.1016/j.rcp.2018.08.002>.

Orientación

La presente investigación se caracteriza por tener una orientación **aplicada**, centrándose en proporcionar recursos concretos y ejemplos aplicados destinados a futuros compositores y estudiantes interesados en el proceso de composición y aplicación del *leitmotiv* en la música para medios audiovisuales. Este enfoque se fundamenta en métodos y protocolos extraídos de profesionales en la composición y que fueron aplicados en la creación de la banda sonora para las animaciones de “Arthas, la ascensión del rey exánime”. Este enfoque tiene como objetivo principal ofrecer recursos prácticos que faciliten la aplicación del *leitmotiv* en el ámbito de la música para medios audiovisuales.

Diseño de Investigación

La **teoría fundamentada** es un diseño que hace parte de la investigación cualitativa la cual enfatiza el desarrollo de teorías a partir de datos recogidos durante el proceso de investigación, en otras palabras, los investigadores desarrollan explicaciones o teorías generales sobre fenómenos, procesos, comportamientos o interacciones que se aplican a contextos específicos y desde las perspectivas de varios participantes.¹¹⁸ Este diseño de investigación fue desarrollado por los sociólogos Barney Glaser y Anselm Strauss los cuales publicaron *Awareness of Dying* en 1965 después de estudiar a los moribundos en los hospitales. Este estudio sentó las bases para la teoría fundamentada y presentó este enfoque de investigación como una alternativa. Debido a sus orígenes en la sociología médica, la teoría fundamentada se centra en desarrollar la comprensión del comportamiento a través del descubrimiento y la inducción, en lugar de los procesos tradicionales de razonamiento y prueba de hipótesis típicos de la medicina. Por tanto, esta teoría es fundamentada en la práctica clínica cotidiana.¹¹⁹

La teoría fundamentada que desarrolló Glaser y Strauss fue denominada como “teoría fundamentada clásica” y debido a un desacuerdo entre ellos, se derivaron dos procesos distintivos que dan lugar a dos escuelas de la teoría fundamentada, siendo estas la “Glaseriana” y la “Straussiana”,

¹¹⁸ Roberto Hernandez, Carlos Fernandez, y Maria del Pilar Baptista, *Metodología de la Investigación.*, 6.ª ed. (Mc Graw Hill Education, s. f.), 472.

¹¹⁹ Espriella et al., «Teoría fundamentada», 128.

con otras escuelas emergentes, las cuales son, diseño emergente; descrito por Glaser, diseño constructivista; desarrollado por Charmaz, diseño sistemático; diseñado por Strauss y Corbin.¹²⁰

Este diseño utiliza datos empíricos, observaciones y experiencias de los participantes para desarrollar una teoría que explique y comprenda el fenómeno que se está estudiando. Por lo tanto, puede aplicarse a diversos temas de investigación, como procesos sociales, interacciones humanas, prácticas organizacionales y experiencias individuales. Esto es especialmente útil cuando se intenta comprender los significados y patrones subyacentes en un contexto particular.¹²¹ Además, utiliza una variedad de técnicas y herramientas para recopilar y analizar datos sistemáticamente. La información detallada sobre las experiencias y perspectivas de los participantes se obtiene a través de grupos de enfoque. La observación participante permite a los investigadores sumergirse en el entorno de la investigación y obtener una comprensión de primera mano de las interacciones y el comportamiento. El muestreo teórico selecciona a los participantes en función de su relevancia teórica para el desarrollo de una nueva teoría. El análisis comparativo continuo facilita la identificación de similitudes, diferencias y nuevos conceptos. La codificación abierta, axial y selectiva organiza y categoriza datos, y los memorandos registran las reflexiones de los investigadores y documentan la evolución de ideas y conexiones.

En adición a lo anterior, el presente trabajo también se sustenta mediante la **autoetnografía**, la cual es definida por Ellis y Bochner como un género de escritura e investigación autobiográfica que combina lo personal y lo cultural. En este enfoque, los investigadores toman la iniciativa en la investigación, utilizando sus propias experiencias como punto de partida para explorar aspectos en los cuales el investigador pertenece o participa.¹²² Por otro lado, Scribano y De Sena, definen la autoetnografía como, una estrategia de investigación derivada del método cualitativo, que consiste en aprovechar la "experiencia" emocional y cognitiva que el investigador desea desarrollar sobre un aspecto de la realidad, es decir, Se basa precisamente en la participación de este en la realidad que pretende investigar.¹²³ Además se optó por elegir **la autoetnografía analítica**,

¹²⁰ Espriella et al., 128.

¹²¹ Hernandez, Fernandez, y Baptista, *Metodología de la Investigación.*, 473.

¹²² Carolyn Ellis y Arthur Bochner, «Autoethnography, Personal Narrative, Reflexivity: Researcher as Subject», *Handbook of Qualitative Research*, 1 de enero de 2000, 4.

¹²³ Adrián Scribano y Angélica De Sena, «CONSTRUCCIÓN DE CONOCIMIENTO EN LATINOAMÉRICA: ALGUNAS REFLEXIONES DESDE LA AUTO-ETNOGRAFÍA COMO ESTRATEGIA DE INVESTIGACIÓN», *Cinta de Moebio*, n.º 34 (marzo de 2009): 6-7, <https://doi.org/10.4067/S0717-554X2009000100001>.

ya que el objetivo de la presente investigación no es solo registrar los procesos compositivos en torno al *leitmotiv* y cómo se aplican a la composición propia del investigador, sino que con el objetivo de generar un método o guía paso a paso, es necesario conocer a fondo el porqué de cada decisión creativa.¹²⁴

Según Ellis, Adams y Bochner, la autoetnografía surgió en respuesta a la “crisis de confianza” del posmodernismo que desafió los límites y supuestos de las ciencias sociales. Esta crisis brindó nuevas oportunidades para transformar las ciencias sociales y repensar sus objetivos y métodos de investigación, en lugar de seguir convenciones estrechas, la autoetnografía propone un enfoque más cercano a la literatura que a la física, proponiendo narrativa en lugar de teoría y reconociendo la importancia de la subjetividad y la diversidad en la investigación.¹²⁵

Fuentes y categorías

Fuentes Primarias

Las fuentes primarias que contribuyeron al marco metodológico de la presente investigación incluyen dos compositores. El primero es Néstor Rojas, compositor y profesor de las materias composición y arreglos de la Universidad Pedagógica Nacional, quien también ha ocupado el cargo de presidente de Mucine. A través de entrevistas y observaciones, proporcionó perspectivas clave sobre las técnicas compositivas del *leitmotiv*, sus variaciones, el uso del instrumental y los diferentes planos como el *background* y *upperground* para el uso del *leitmotiv*. Además, se contó con la participación de Omar Parada, quien es compositor y orquestador especializado en música para medios audiovisuales, abarcando cine, videojuegos y cortometrajes, el cual ofreció no solo conocimientos para la creación y el manejo de la orquestación y texturas, sino también menciona la importancia de los ambientes para generar diversas emociones en el oyente, enriqueciendo significativamente la comprensión de las técnicas compositivas para medios audiovisuales y el uso del *leitmotiv*.

¹²⁴ López-Cano y San Cristobal, *Investigación artística en música. Problemas, métodos, experiencias y modelos.*, 146.

¹²⁵ Carolyn Ellis, Tony Adams, y Bochner, «AUTOETNOGRAFÍA: UN PANORAMA», *jun. 30, 2015* 14 (30 de junio de 2015): 18-20, <https://doi.org/10.55441/1668.7515.n14.11626>.

Categorías del Proyecto

Las categorías del proyecto han sido meticulosamente seleccionadas para abordar diversos aspectos relacionados con la composición musical en el ámbito audiovisual. La primera se denomina el “**papel del compositor en torno a la música para audiovisual**”, en el cual se explorará la influencia, importancia y papel del compositor en torno al proceso creativo de una película, videojuego o cortometraje. La segunda, nombrada “**función narrativa de la música**” se centrará en el papel emocional y descriptivo de la música en la trama y cómo esta contribuye al desarrollo de la narrativa. La tercera categoría el “*leitmotiv*” abordará específicamente este elemento compositivo, analizando sus diversos tipos y aplicaciones en conexión con sus elementos semióticos lo cual nos conduce a la siguiente categoría, la “**semiótica en el *leitmotiv***” la cual se adentrará en las relaciones simbólicas y significados asociados con el *leitmotiv*, mientras que el “**proceso cognitivo**” explorará cómo la mente del espectador procesa y percibe la música y el *leitmotiv*. Las categorías “**orquestración, textura y armonía**” se enfocarán en los aspectos técnicos y estilísticos de la composición, desglosando la forma en que estos elementos se utilizan e interrelacionan al momento de crear una banda sonora en la que se usa el *leitmotiv* y sus diferentes tipos.

Recolección y análisis de información

Herramientas de Recolección de Información

Para la recolección y análisis de datos, se utilizaron tres herramientas propias del diseño cualitativo, las cuales son: **entrevista semiestructurada, observación simple y diario de campo.**

Entrevista Semiestructurada. La entrevista semiestructurada se define como una interacción verbal constituida por preguntas y respuestas orientadas a una temática u objetivos específicos.¹²⁶ Sampieri la define como una reunión durante la cual se discute e intercambia la información entre una persona (el entrevistador) y otra (el entrevistado), al ser semiestructurada permite cierta libertad de realizar preguntas que no se contemplaron inicialmente.

El principal objetivo de las entrevistas realizadas es recolectar información acerca de la identidad del compositor, los procesos creativos, el *leitmotiv* y los diferentes conceptos que tienen

¹²⁶ López-Cano y San Cristobal, *Investigación artística en música. Problemas, métodos, experiencias y modelos.*, 117.

en cuenta al momento de componer una banda sonora para medios audiovisuales (cortos, videojuegos, cine, etc.). Para la recolección de información a expertos se decidió entrevistar al compositor y expresidente de Mucine Néstor Rojas y al compositor de música para medios audiovisuales (videojuegos, cortometrajes y largometrajes) Omar Parada, quienes debido a su experiencia y trayectoria en la composición y orquestación son personas clave para la realización de este proyecto.

A continuación, se propone el siguiente modelo de entrevista, el formato con las respuestas de los entrevistados se encontrará en los anexos del presente trabajo.

Tabla 1 Modelo de entrevista semiestructurada

Categoría	Subtema	Pregunta
El compositor	Identidad	¿Qué es ser compositor?
		¿Qué consideraría usted que es importante para un compositor?
	Papel del compositor	¿Cuáles son los deberes del compositor?
		¿Cuáles la responsabilidad del compositor frente a un audiovisual, cuáles son sus labores?
Música para medios audiovisuales	Función narrativa	¿Cuál es la función de la música en el cine?
		¿Cómo contribuye la música cinematográfica a su estructura narrativa?
	Procesos creativos	¿Cómo utilizan los compositores la música para crear respuestas emocionales en el público?
		¿Qué procesos o caminos se siguen al momento de enfrentarse al reto de musicalizar varios minutos de metraje?
		¿Cómo se crea la música para cine con relación a una escena, que objetivos se plantean?
		¿Cómo puede utilizarse la música para crear suspense o tensión en el argumento de una película?
		¿Cómo influye el uso del silencio en el cine en la eficacia de la música cuando se utiliza?
		¿Cómo puede utilizarse la música para anticipar acontecimientos o revelar las motivaciones de los personajes?
	Influencia cultural	¿Cómo influyen los contextos culturales e históricos en la función narrativa de la música cinematográfica?
		¿Qué tanto de lo que se puede apreciar en una banda sonora es casualidad y que tanto es intencional?

Leitmotiv	Contexto teórico	¿Qué es el leitmotiv?
		¿Cuál es la diferencia entre un leitmotiv y un tema o motivo en la música de cine?
	Proceso creativo	¿Cómo puede un leitmotiv ayudar a reforzar la personalidad de un personaje o el arco argumental?
		¿Qué elementos extra musicales tiene en cuenta el compositor al momento de la creación de un leitmotiv?
		¿Cómo contribuye la repetición y el desarrollo de un leitmotiv a lo largo de una película a su estructura narrativa global?
		¿Cómo piensa el compositor y que decisiones toma al momento de darle evolución narrativa al leitmotiv a la par que el personaje representado evoluciona?
		¿Cómo puede ayudar el uso de leitmotiv a crear una sensación de continuidad en una serie o franquicia de películas?
¿Cómo puede contribuir el uso de un leitmotiv a crear una repercusión emocional en el público?		
Semiótica y leitmotiv	Contexto teórico	¿Qué sabe acerca de la semiótica y cómo se aplica al uso del leitmotiv en la música de cine?
	Proceso creativo	¿Cómo puede un compositor utilizar la semiótica para crear un leitmotiv que comunique eficazmente un personaje o concepto al público?
		¿Cómo interactúa el uso de leitmotiv con otros elementos semióticos de una película, como las imágenes visuales o el diálogo?
	Procesos cognitivos	¿Los compositores toman en cuenta los procesos cognitivos en torno al leitmotiv al momento de su creación?
		¿Teniendo en cuenta la conexión entre música e historia, de qué manera los compositores se sirven de estos procesos para crear y sacarle provecho a un leitmotiv?
		¿Cómo puede un compositor utilizar la atención y reconocimiento al momento de crear un leitmotiv?
Orquestación	Contexto Teórico	¿Cuál es el papel de la orquestación, en la creación de una banda sonora?
		¿Está articulado el proceso de composición con el de orquestación?
		¿Tiene el proceso de orquestación fines narrativos o meramente estéticos?

		¿Qué efectos se pueden lograr al cambiar la sección instrumental con el que se presentó un motivo inicialmente?
Textura	Contexto teórico	¿Qué es la textura en música y como es útil para la labor del compositor en la música para cine?
		¿De qué manera se puede utilizar las texturas en la creación y evolución del leitmotiv?
Armonía	Contexto teórico	¿Qué elementos tiene en cuenta el compositor al momento de elegir la armonía sobre la cual va a estar un fragmento o un tema musical con relación a una película?
		¿De qué manera se puede utilizar en la creación y evolución del leitmotiv?

Análisis de Protocolos Verbales. Alonso Arroyo define un protocolo verbal como una técnica de recolección de datos basada en la introspección, la cual fue introducida en el área de psicología y fundamentada en las teorías cognitiva y de procesamiento de la información, cuyo método principal es el análisis de las tareas.¹²⁷ En otras palabras, un protocolo verbal es un registro de las verbalizaciones que hace una persona mientras realiza una tarea o actividad y funciona mediante dos tipos de datos los cuales son “*talk aloud*” que se define como la vocalización espontánea de su conversación interna y “*think aloud*” que es la verbalización consciente sobre lo que está haciendo en el momento.¹²⁸ Por lo cual el análisis de protocolos se puede definir como la observación minuciosa de los procesos cognitivos y/o emocionales realizados por el participante al momento de ejecutar una tarea o resolver un problema con la mínima interacción posible con el investigador, a través de diferentes procesos, como lo son la caracterización según los diferentes niveles de verbalización y la transcripción del protocolo, esta información es posteriormente procesada y perfilada mediante las diferentes técnicas de análisis cualitativo, como lo son, análisis de contenido, comparativo, de discurso, etc..

La elección del análisis de protocolos se fundamenta en su capacidad para explorar en detalle los procesos cognitivos y emocionales durante la ejecución de tareas o la resolución de problemas. Además, se escoge sobre otros métodos como la observación debido a que permite una mínima interacción directa con el participante, lo que facilita la captura de pensamientos y

¹²⁷ Adolfo Alonso-Arroyo et al., «análisis de la producción científica, 1941-2013», 2016, 1.

¹²⁸ Alonso-Arroyo et al., 2.

decisiones tomadas sin influencias externas. Además, esta metodología no solo se centra en las acciones realizadas, sino también en la verbalización (*think aloud*), lo que permite adentrarse en las razones detrás de las decisiones tomadas durante el proceso compositivo.¹²⁹ Esta elección se ve respaldada aún más por el hecho de que el análisis de protocolo permite la exploración retrospectiva y en tiempo real, proporcionando una comprensión más completa y detallada de los procesos mentales involucrados en la composición de música para películas y videojuegos.

El objetivo principal del análisis de protocolo es examinar el proceso creativo de los compositores al abordar el desafío de componer un *leitmotiv*, extraer un protocolo general y categorizarlo con base en los siguientes criterios, **relaciones extramusicales, línea melódica, uso de la orquestación, uso de la textura, uso de la armonía y flujo de trabajo**. Para llevar esto a cabo, se les dio un problema a resolver, el cual consiste en leer la sinopsis de un personaje detallando su trasfondo narrativo, personalidad e intenciones. Basándose en esta descripción, los compositores deben crear un *leitmotiv* que represente al personaje y evolucione junto a él. Cabe destacar que los compositores tendrán control total sobre los elementos que deciden incorporar en la creación del *leitmotiv*, dicho proceso será registrado a través de grabación de audio.

A continuación, se propone el siguiente modelo para el análisis de protocolo, el formato con las respuestas de los analizados se encontrará en los anexos del presente trabajo.

¹²⁹ Maarten Someren, Yvonne Barnard, y Jacobijn Sandberg, *The Think Aloud Method - A Practical Guide to Modelling Cognitive Processes*, 1994, 36.

Tabla 2 Modelo de análisis de protocolo

Análisis de protocolos			
Nombre del observado		Fecha y hora	
Problema por resolver: Creación del leitmotiv			
Síntesis:			
Arthas, inicialmente representado como un líder visionario y estrategia inquebrantable, se ve sumido en la desesperación al enfrentar la Plaga, una enfermedad mágica que amenaza a su pueblo y al mundo. Su obsesión por la perfección, combinada con la arrogancia y el orgullo, lo lleva por un camino sin retorno. Actos cuestionables, como el infame asesinato de vidas humanas durante la plaga de Stratholme, y su enfrentamiento con Mal'Ganis desatan una obsesión por salvar a su pueblo. Este deseo desencadena una serie de eventos que lo llevan a traicionar a su patria, matar a su propio padre, destruir su ciudad natal y finalmente transformarse en el Rey Exánime, gobernante de la Plaga.			
Líneas	Elementos del protocolo general	Comentarios	Categorías tratadas
Aquí se indica, las líneas de verbalización que coinciden con el elemento del protocolo general	Aquí se indican los diferentes elementos o fragmentos encontrados en el protocolo general. Estos fragmentos irán en una misma celda o separados, dependiendo de la relevancia encontrada en las líneas de verbalización.	Se realizan observaciones respecto a las verbalizaciones y acciones que realiza el observado a lo largo del ejercicio y se señalan comportamientos y aspectos relevantes.	Se extraen las categorías implícitas en las verbalizaciones.

Diario de Campo. Esta herramienta cumple un papel esencial en este estudio al proporcionar un registro cronológico detallado del proceso de adaptación de los protocolos extraídos durante la etapa de observación a la creación de la banda sonora para las animaciones basadas en el libro "Arthas, la ascensión del Rey Exánime". Este instrumento permite narrar de manera secuencial y minuciosa los pasos emprendidos en la composición de los *leitmotivs*, la elección de la instrumentación, textura y orquestación, además de los criterios considerados tanto musicales como extramusicales. Así, se documenta de manera sistemática cómo estos elementos se integran y se aplican en la práctica compositiva, permitiendo una comprensión profunda de las decisiones y procesos creativos a lo largo del desarrollo de la banda sonora.

A continuación, se propone un modelo que permitirá registrar, la fecha, el objetivo y la actividad del día, la descripción y observaciones generales, todo esto con el fin de registrar

cronológicamente las decisiones creativas que se tomaron en el proceso de composición con base a los criterios de la etapa de observación, el formato con las respuestas se encuentra en el Anexo 5.

Tabla 3 Modelo de diario de campo

Fecha	Actividad	Descripción	Observaciones generales
Indica el día en el que se llevó a cabo la actividad, proporcionando un registro cronológico del progreso diario	Descripción de la labor realizada, por ejemplo, “composición del tema correspondiente a la raza de los orcos”. De esta manera se proporciona un registro detallado de las tareas específicas emprendidas durante la jornada.	Descripción minuciosa del proceso, incluidas las decisiones tomadas y por qué, proporcionando una visión detallada de cómo se abordaron los desafíos y las decisiones creativas a lo largo del proceso de composición.	Incluye reflexiones y comentarios adicionales tras completar la actividad. Aquí se registran impresiones generales, oportunidades de mejora identificadas o cualquier aspecto relevante que surja después de realizar la tarea.

Herramientas de Análisis de la Información

En esta sección, se presentan las herramientas empleadas para analizar la información recopilada durante el estudio de los métodos implícitos en el proceso creativo de los compositores para música de cine y videojuegos. La combinación de técnicas como el **análisis de contenido** y el uso de la triangulación de métodos, ha proporcionado una perspectiva integral para la formulación de una ruta compositiva enfocada en el leitmotiv.

Análisis de Contenido. Lucas Marín define el análisis de contenido como una “metodología sistemática y objetivada que utiliza procedimientos, variables y categorías que responden a diseños de estudio y criterios de análisis, definidos y explícitos”,¹³⁰ esta técnica permite realizar estudios comparativos entre diversos documentos o diferentes objetos de referencia. Para la etapa de procesamiento de la información, se seleccionó el análisis de contenido debido a que permite organizar la información recopilada a partir de la creación de códigos y categorías que sirven para clasificar la información extraída. Mediante la aplicación de técnicas de codificación abierta y axial, se logra una diferenciación detallada de los elementos clave extraídos de las entrevistas, los

¹³⁰ Antonio Lucas Marín y Alejandro Noboa, *Conocer lo Social: Estrategias, técnicas de construcción y análisis de datos* (Antonio Lucas Marín, s. f.), 194 del libro.

reportes de verbalización y secuencias obtenidas en el análisis de protocolos, así como las experiencias registradas en el diario de campo. Además, esta sistematización facilita la comprensión de patrones y temas recurrentes a través de la triangulación de métodos, es decir, permite contrastar la información obtenida, logrando una perspectiva amplia sobre el proceso compositivo enfocado en el *leitmotiv* presente en la música para cine y videojuegos.

Ruta metodológica

La metodología utilizada en el proyecto se divide en cuatro etapas: estructuración, análisis de contenido, análisis de protocolo y diseño y aplicación.

• Etapa de estructuración

Esta etapa inicial se divide en dos fases. La primera consiste la indagación y recopilación de referentes acerca del leitmotiv y su proceso creativo, además de la selección de dos fuentes primarias con enfoques distintivos. El primero es Néstor Rojas, quien cuenta con amplia experiencia en la composición para cine y metrajes y el segundo es Omar Parada, quien cuenta con experiencia en la composición para videojuegos. Esta estrategia de selección permite abordar de manera diferenciada las particularidades y matices presentes en la composición musical para cine y videojuegos.

La segunda fase consiste en la elección de las categorías sobre las cuales se quiere realizar la recolección de datos (entrevistas y análisis de protocolos verbales) las cuales fueron, el papel del compositor, función narrativa en la música para medios audiovisuales, el leitmotiv y su función semiótica y el papel de la orquestación, textura y armonía en la creación y uso del leitmotiv.

• Etapa de análisis de entrevistas

Esta etapa se identifican los conceptos claves a partir de las entrevistas mediante la transcripción y análisis del contenido basado en las categorías previamente elegidas, con el fin de identificar patrones, temas recurrentes y cualquier otro aspecto relevante en el proceso de composición.

• Etapa de análisis de protocolo

En esta segunda etapa, se realiza el análisis de protocolo, siguiendo los lineamientos mencionados por Requena y también por Someren, los cuales son los supuestos básicos de la técnica,

las líneas de **verbalización** y los **elementos del protocolo general** (model elements).¹³¹ Este análisis permite comprender cómo se aplican los datos obtenidos de las entrevistas en un proceso de composición real, lo que facilita la extracción de un protocolo general mediante la comparación de ambos métodos. Esto dará paso a la siguiente etapa, que consiste en el diseño de la ruta compositiva.

- **Diseño y aplicación**

En esta etapa se diseña la ruta compositiva basándose en el protocolo general extraído durante el análisis de protocolos verbales. El diseño y la aplicación de la ruta son procesos simultáneos, ya que el investigador aplica el protocolo general mientras va diseñando la ruta durante la composición de la banda sonora para los tres episodios. Esta ruta compositiva está orientada al uso del leitmotiv como elemento extradiegético debido a la naturaleza de los episodios. Asimismo, se tienen en cuenta las limitaciones presupuestarias y técnicas del proyecto, y se ofrecen sugerencias para abordarlas.

¹³¹ Marcos Requena Arellano, «El Análisis de Protocolo como Técnica para la Comprensión de los Procesos de Razonamiento.», *Revista Laurus* 9 (1 de enero de 2003): 6; Someren, Barnard, y Sandberg, *The Think Aloud Method - A Practical Guide to Modelling Cognitive Processes*, 153.

Desarrollo metodológico

Etapa de análisis de datos

En esta sección se examinan las entrevistas realizadas con el fin de comparar y triangular la información obtenida de los dos entrevistados, Omar Parada y Néstor Rojas. La información se clasifica en siete categorías: el compositor, música para medios audiovisuales, leitmotiv, semiótica y leitmotiv, orquestación, textura y armonía. Estas categorías incluyen subcategorías según lo indicado en el modelo de entrevista de la Tabla 1.

A continuación, se muestran los resultados de la triangulación de las entrevistas, cada entrevista individual se encuentra en el Anexo 1.¹³²

El compositor

Esta sección engloba todo lo relacionado con la identidad del creador musical, sus responsabilidades y los distintos puntos de vista de los entrevistados sobre los requerimientos y habilidades esenciales que el compositor debe poseer.

Identidad. Ambos entrevistados ofrecen perspectivas diferentes sobre lo que es ser compositor. Omar enfoca su respuesta en torno a que el compositor es aquel que tiene la capacidad de integrar y organizar sonidos con un objetivo en específico. Mientras que Néstor destaca la práctica de la composición como una necesidad personal de crear. Ambas respuestas se complementan, por lo que se podría definir al compositor como aquel que tiene la necesidad de expresar y crear a través de los sonidos y herramientas musicales con las que se cuenta. Además, Omar explica que el compositor no necesariamente debe crear desde cero, ya que es común que se tome algo ya existente y darle una nueva identidad. Esto se puede extrapolar a otras prácticas compositivas como el arreglo compositivo, en donde se utilizan diferentes elementos musicales para darle un nuevo sentido, como la armonía, melodía, ritmo, tonalidad, formato e incluso el cambio estilo o género. Por otro lado, Néstor resalta que la composición es una oportunidad para presentar nuevas creaciones y comunicarse a través de ellas, además de dejar una huella distintiva en el tiempo.

¹³² Para acceder al anexo puede hacer click en las letras subrayadas para remitirse al apartado de anexos del presente documento o hacer click en el siguiente link https://drive.google.com/drive/folders/1RCArUz-67vsftC3F_n5qfIT7OTNgw7kt?usp=drive_link

El compositor también es alguien capaz de generar emociones en su música, respecto a esto, ambos entrevistados se complementan. Omar explica que el compositor es aquel que reconoce y expresa emociones a través de su música. Específicamente en el audiovisual, se necesita sensibilidad y visión para identificar las emociones de las escenas y apoyarlas a través de la música. Asimismo, Néstor comenta que las experiencias emocionales que se viven a lo largo de la vida afectan el proceso creativo del compositor y la manera en la que este conecta con el público. El denomina esto como “bancos emocionales” que intervienen y afectan su percepción y uso de los diferentes elementos que se usan en la práctica compositiva, como la melodía, la armonía, los intervalos, la orquestación etc. Es por esto por lo que la percepción de la música que no contiene letra como las bandas sonoras, es subjetiva por parte del compositor y del público, ya que los “bancos emocionales” y el contexto en el que se encuentren afectan directamente la manera en la que perciben, componen y sienten la música. En adición a esto, señala que los desafíos y dificultades en el camino de la composición son esenciales para profundizar la conexión con el público y para perfeccionar la capacidad de expresarse de manera más efectiva y auténtica. Por lo tanto, es crucial que el compositor esté constantemente en autorreflexión tanto sobre su práctica compositiva como sobre sus experiencias de vida, así como comprender las emociones de su vida diaria y como expresarlas.

También se menciona la importancia de exponerse constantemente a nuevos estímulos, Omar da varios ejemplos como lo son, escuchar nueva música, ver películas, asistir a teatro, leer libros etc. Todo esto para retroalimentar el proceso creativo propio lo que resulta en nuevas herramientas y elementos para la composición. También se resalta la importancia de rodearse de personas con diferentes puntos de vista y maneras de abordar un mismo problema, con el fin de ampliar el “repertorio” de herramientas con las que se podría solucionar un problema en la composición, como lo es, la elección del modo, la creación de melodías, la armonización y orquestación etc. Omar destaca que la composición musical surge de una necesidad de expresión y exploración, donde la creación no se restringe a la transmisión directa de mensajes, sino que implica la exploración y experimentación de sonidos y elementos musicales, definiendo la expresión como un medio de creación en sí misma, por lo que se cuestiona si la responsabilidad del compositor se dirige verdaderamente hacia la música en sí misma o consigo mismo y destaca la importancia del valor personal del compositor señalando que es gracias a esto que este satisface sus necesidades creativas

internas, destacando la importancia de la experimentación y transformación como elementos fundamentales de la identidad del compositor.

En resumen, ambos puntos de vista destacan la capacidad del compositor para organizar sonidos con un propósito específico y la necesidad intrínseca del compositor de expresarse y comunicarse a través de la música. Además de enfatizar la importancia de los “bancos emocionales” y la autorreflexión como una manera de entenderse a sí mismo y alimentar su proceso creativo y herramientas con sus experiencias emocionales.

Labores. Posterior a la exploración acerca de la identidad del compositor, es importante comprender las diversas labores que estos desempeñan en su práctica profesional.

Los dos entrevistados mencionan diversas motivaciones y responsabilidades del compositor en su proceso creativo. Néstor destaca la necesidad de la práctica ética del compositor al buscar la producción de obras modernas y de alta calidad, subrayando el compromiso con la excelencia artística y el progreso cultural, adaptándose a las demandas de hoy en día. También se señala la importancia de la honestidad y autenticidad emocional en el trabajo del compositor a pesar de que este en su práctica contribuya a la creación de una ilusión o manipulación. Se destaca la necesidad de mantener una integridad emocional y artística, en otras palabras, plasmar en la música lo que el compositor siente de verdad en conexión con la escena, sin pretender ni fingir, ya que, si el compositor no se cree lo que transmite, es probable que el público tampoco lo crea.

El compositor también ejerce labores suplementarias. Néstor explica que además de crear música se desempeña como productor musical, supervisando la producción y postproducción de la obra. Además, tiene la responsabilidad de crear una marca distintiva para cada película, contribuyendo a la construcción de la identidad de esta. Asimismo, debe de gestionar su equipo de manera eficiente considerando el ritmo acelerado de trabajo en la industria cinematográfica, por lo que el compositor también toma el papel de líder. Néstor además destaca la importancia de ser compasivo con su equipo teniendo en todo momento como prioridad el bienestar de estos, manteniendo al día los pagos y promoviendo el trabajo en equipo. De esta manera se asegura el engranaje y la eficiencia del equipo resultando en la producción satisfactoria de la obra. En relación con las responsabilidades adicionales del compositor. Omar explica que el compositor enfrenta un desafío al integrarse a la industria audiovisual, en donde la música desempeña un papel narrativo y de

generador de emociones en el público, por lo que el compositor debe encontrar la manera de alinear su expresión artística con las expectativas y requisitos de la industria.

Omar explica los retos del compositor en diversos ámbitos creativos. Discute la labor del compositor en la producción de música para videojuegos, resaltando la doble función de expresar sentimientos y narrar la trama del videojuego, además, plantea la opción de emplear la música para situar el videojuego en un contexto específico. Por otro lado, Néstor señala la importancia de dejar un sello personal a pesar de la naturaleza del proyecto que esté realizando, lo que implica ajustarse al tono y estilo de cada película, para esto, es importante señalar la relación entre la composición musical y la visión del director en una obra audiovisual. Se hace hincapié en la importancia de aprender a trabajar en equipo, superando la idea individualista de la expresión personal del compositor.

En resumen, ambas perspectivas resaltan las diversas motivaciones y responsabilidades del compositor a lo largo de su proceso creativo. Por un lado, se enfatiza la importancia de la integridad emocional y artística del compositor, así como su papel de líder y gestor de su equipo. También se señala la necesidad de adaptarse a las demandas del proyecto sin perder la autenticidad en la expresión musical. Por otro lado, se destaca la necesidad de alinear la expresión personal con las expectativas del público y los requisitos del proyecto audiovisual. Por lo que se coincide en la importancia de mantener un equilibrio entre estos factores a la vez que se promueve el trabajo en equipo y la “otredad” o el bienestar de su grupo.

Música para medios audiovisuales

En esta sección se aborda todo lo relacionado con el papel de la música para cine y videojuegos, la influencia de esta en la construcción emocional y narrativa del audiovisual, al igual que el proceso creativo, aspectos y elementos musicales que el compositor debe tener en cuenta al momento de la creación, además de consejos varios respecto al flujo de trabajo.

Función narrativa. En este apartado se discute el rol de la música en la narrativa, ya sea para videojuegos o cine, ambos entrevistados concuerdan en que la música refuerza los eventos y personajes de la trama a través de herramientas como el leitmotiv, variaciones instrumentales y la orquestación, apoyando así la narrativa audiovisual. Néstor señala cómo el guion musical contribuye a la narrativa al estructurar y contextualizar emocionalmente mediante la música, además,

subraya que la composición musical no solo acompaña las imágenes, sino que participa de manera activa en la construcción de la narrativa y la transmisión de emociones presentes en la película.

Omar resalta la versatilidad de la música para influenciar en la narrativa, señala la capacidad para anticipar, engañar o reforzar la trama, así como agregar capas emocionales y profundizar la historia. Se ejemplifica como algunos elementos musicales pueden evocar imágenes o sentimientos específicos en el espectador, contribuyendo a la construcción de la narrativa audiovisual. Néstor añade que para lograr lo previamente expuesto, es importante entender profundamente el guion y lo que él llama “ethos” de los personajes de la película. En otras palabras, es crucial comprender sus motivaciones, pensamientos, forma de ver la vida, personalidad, etc. Todo esto para crear una música que complemente y estimule la narrativa, evitando sobrecargar la narración con una música inadecuada que distraiga al espectador.

También se resalta la importancia del momento en el que la música interviene en el proceso de producción de un audiovisual. Omar menciona que comúnmente la música forma parte de la etapa posterior a la filmación, por lo que esta refuerza la visión narrativa ya establecida por el director. Además, añade que la música puede cambiar su objetivo según la etapa en que se involucre en el proceso de producción, lo que implica que, si llegase a ser antes de la postproducción, la música podría influir en la narrativa visual de la película, por ejemplo, en la vestimenta de los personajes. Por otro lado, Néstor señala la necesidad de establecer una conexión empática con la narrativa del filme, es importante comprender cómo se va desarrollando la historia a través del movimiento de las imágenes, por lo que se sugiere que el compositor debe ajustar la música de tal forma que se alinee a la narrativa visual, esto último influye en la elección de la métrica y el tempo previo a la composición.

En conclusión, ambos puntos de vista coinciden en que la música fortalece los eventos y personajes de la trama a través de diversas herramientas como el leitmotiv, variaciones en la instrumentación y la orquestación, además de que la música participa activamente en la construcción emocional de la narrativa audiovisual. También se señala la importancia de comprender profundamente el guion y el “ethos” del personaje con el fin de crear música que complemente dicha narrativa de manera efectiva.

Proceso creativo. Este apartado explica algunas herramientas que se tienen en cuenta para el proceso creativo de la música para cine o videojuegos. Omar explica cómo la utilización de

acordes de tritono puede generar una sensación de tensión en el público debido a su conexión cultural con la inquietud, especialmente en situaciones de miedo. Es por esto último que es importante la comprensión técnica y cultural de las diferentes herramientas con las que cuenta el compositor, como tonalidades, modos, acordes, intervalos, etc., con el fin de elegir elementos musicales para provocar emociones concretas en la audiencia. Por otro lado, Néstor explica cómo la música interviene en la vida cotidiana al compararla con una “banda sonora” que acompaña y refleja las emociones en distintos momentos. Se destaca que la música no solo acompaña, sino que también brinda una vía para expresar y comprender las emociones. Se menciona una vez más la experiencia de vida y los bancos emocionales como un factor que influye fuertemente en la elección de herramientas musicales para el proceso de composición.

Omar destaca cómo la música tiene la capacidad de evocar imágenes y sensaciones particulares asociadas con lugares y culturas específicas. También resalta la importancia de la elección de los instrumentos o formato instrumental con un objetivo en específico, nuevamente analizando la influencia cultural de estos. Esto lo ejemplifica con el acordeón, explica que este instrumento puede evocar a Francia o a Argentina. En otras palabras, el compositor puede utilizar elementos musicales específicos para evocar en el oyente la sensación de estar en un contexto cultural o geográfico en específico, lo que implica la selección y manipulación consciente de los diferentes elementos musicales. Néstor añade que existe una fuerte relación entre el ritmo y la armonía con nuestras emociones. Lo que plantea que los compositores pueden utilizar los elementos musicales no solo para contextualizar, sino también para influir en el estado emocional del oyente, lo que implica el uso consciente de la armonía, el ritmo, la melodía, la orquestación, etc. En adición a lo previamente expuesto, Néstor resalta la importancia de invertir una cantidad considerable de tiempo en investigar a fondo la trama general y de cada personaje, ya sea de una película o videojuego. Se hace hincapié en comprender el “cue” en su totalidad, al igual que el argumento y la esencia del proyecto. A pesar de que la creación musical requiere tiempo y dedicación, es necesario destinar aún más a analizar y entender el proyecto, evitando de esta manera desperdiciar tiempo o estancarse debido a que la música podría no funcionar en su totalidad.

En lo que respecta a la influencia cultural en el compositor, Omar destaca la relevancia de la herencia cultural y experiencias de cada compositor y cómo esto influye en su proceso creativo. Pone como ejemplo un amigo suyo cuyas creaciones reflejan su bagaje en la cultura japonesa y el

anime. También menciona que, debido a esto, el compositor genera un repertorio de sonidos que posteriormente ajusta según la circunstancia, como el generar ambientes de terror, amor, expectación, sorpresa, tristeza, etc.

Respecto al flujo de trabajo, se subraya la importancia de la organización y gestión del tiempo en el proceso de creación musical a través de fijar horarios y una estructura para la composición, así como identificar que partes del proceso creativo son más productivos para el compositor. También se destaca la relevancia de entender los elementos musicales que se han vuelto tópicos o clichés en el cine y videojuegos debido a su efectividad en el público y como usarlos sin caer en su abuso, por lo que es importante encontrar el equilibrio entre la originalidad y la efectividad. En adición a lo anterior, Néstor explica el uso del “spotting report” como un documento que funciona para sistematizar el proceso de composición y para presentar esta propuesta al director. Esto con el fin de equilibrar la idea del compositor con las necesidades y visiones del director para el proyecto. En resumen, el “spotting report” actúa como una herramienta para estructurar y documentar los momentos clave en los que se requiere la música en la película, así como los elementos y decisiones tomadas en el proceso de composición.

En relación con la sincronización entre la música y escenas, Omar menciona que el compositor busca identificar los objetivos que la música debe lograr en momentos específicos de la película o videojuego, esto no solo para economizar tiempo y tener un plan preestablecido, sino también para crear inmersión en el espectador o jugador. En adición a lo anterior, Néstor resalta la importancia de identificar los “hitpoints” o momentos clave en una escena. Esto permite al compositor crear música efectiva que acompaña y estimula la generación de emociones y la narrativa de la escena, promoviendo aún más la conexión entre la audionarrativa y el movimiento de las imágenes.

Omar también menciona la relevancia del silencio en la composición. Explica que la música constantemente densa puede resultar confusa para el espectador y afectar la percepción de la escena de manera negativa. Por lo que recomienda la inclusión de pausas o momentos sin música para intensificar la emoción y la narrativa. Se ejemplifica con el uso del silencio en una escena de beso, donde la ausencia de la música genera expectativa y aumenta la tensión hasta el momento del beso en donde la música intervendría. Néstor complementa esto mencionando la preparación y sorpresa como elementos esenciales para preparar el beso. La preparación consiste en establecer

un contexto o anticipar un evento, mientras que la sorpresa agrega un giro inesperado que genera tensión en el caso del terror o resolución en la escena del beso. Respecto al uso del silencio, Omar realiza una comparación entre la música y la respiración, resalta la importancia del silencio en la creación musical, además, hace énfasis en que el silencio es una herramienta crucial para expresar emociones, especialmente en escenas de alta intensidad emocional, como un conflicto entre personajes, por lo que es importante la habilidad e intuición del compositor para entender y manejar el silencio como un recurso para crear tensiones y resaltar momentos críticos en la narrativa visual y auditiva.

Respecto a las diferentes herramientas que el compositor puede usar, Néstor explica que es importante utilizar disonancia e intervalos extremos o conjuntos dependiendo de la emoción que se quiera provocar. Se hace énfasis en el manejo cuidadoso y la profunda comprensión de estos recursos, ya que no deben de ser aplicados como una fórmula que no cambia, sino como herramientas que el compositor maneja con sensibilidad para lograr la respuesta emocional deseada en la música. Respecto a lo anterior, Omar introduce lo que él llama “universo sonoro”, esto se podría definir como una serie de sonidos y recursos que el compositor considera adecuados para reflejar la atmosfera general del proyecto. Para esto resalta la importancia de experimentar con varios efectos de sonido, ya que la creatividad y exploración juegan un papel crucial en la creación del paisaje sonoro en una producción audiovisual, seleccionando cuidadosamente los sonidos que se ajusten a la temática para introducir al espectador en la atmósfera general del filme o videojuego. En adición a lo anterior, Néstor introduce el concepto del clúster como una herramienta musical que puede representar emociones de tensión y/o incomodidad dependiendo de la distancia de la interválica.

Néstor explica que el compositor debe de evitar lo obvio y melodramático al presentar elementos narrativos a través de la música, en otras palabras, la música no debería de ser tan evidente o fácil de comprender, sino que en su presentación debería de ser sutil y elaborada. Pone un ejemplo que es bastante famoso y es el típico giro dramático cuando aparece el villano o el “tan tan tan” cuando sucede algo malo. Para lograr lo previamente expuesto se destaca la necesidad de fomentar la emoción en todas las etapas del proceso creativo y se subraya la importancia de comprender y utilizar los diferentes elementos musicales como la armonía y ritmo a la par del movimiento de las escenas para potenciar las emociones deseadas en el público. Por lo que es importante

llevar a cabo un análisis exhaustivo del objeto musical, comprendiendo cada uno de sus componentes con el objetivo de desarrollar un plan en el cual tanto la armonía, el ritmo y el movimiento de las escenas puedan causar un impacto mayor. En otras palabras, es necesario identificar los momentos en los que estos elementos sean más efectivos en el audiovisual.

En resumen, se señalan diversas herramientas que pueden ser útiles para el proceso de creación de la música para el audiovisual, se destaca la importancia de comprender técnica y culturalmente los elementos musicales que han sido usados a lo largo del tiempo para provocar emociones específicas en la audiencia. Ambos puntos de vista enfatizan la importancia de la selección consciente de instrumentos y formatos instrumentales para evocar sensaciones específicas, ya que no es lo mismo que un personaje o momento determinado sea acompañado por metales a uno que sea representado por cuerdas. Por lo que se señala nuevamente la importancia de comprender profundamente la trama y el carácter de los personajes para decidir adecuadamente en función de estimular la audionarrativa.

Leitmotiv

En este apartado aborda lo relacionado a la definición del leitmotiv, la diferencia entre este y un motivo musical, al igual que las relaciones extramusicales que están implícitas en el proceso creativo, aspectos a tener en cuenta al momento de componer y la flexibilidad del leitmotiv como elemento musical y narrativo.

Definición. En lo que respecta a la definición del leitmotiv, Omar explica que el leitmotiv como melodía simboliza a un individuo específico dentro de una pieza, además, hace hincapié en la utilidad del leitmotiv como un recurso para identificar y relacionar personajes con motivos musicales. Por otro lado, Néstor amplía esta definición al decir que el leitmotiv se define como una secuencia musical, que puede ser una melodía, un acompañamiento, un acorde, etc. Además de explicar que el leitmotiv no solo identifica a la persona, sino que también puede evolucionar y adaptarse para reflejar cambios en la trama o en la personalidad del personaje a lo largo de la historia.

Ambos entrevistados añaden que el leitmotiv se diferencia de un motivo musical, en que el leitmotiv siempre va enlazado a un personaje o ente narrativo y que se va a desarrollar, mientras que el motivo no siempre se repite y puede que no sea desarrollado completamente. Este argumento coincide con lo discutido en el marco teórico de la presente investigación, en donde se menciona

este debate y cómo varios autores coinciden en la función extradiegética del leitmotiv sobre el motivo que cumple una función meramente musical.

En lo que respecta a la función del leitmotiv, Omar explica que este a pesar de estar enlazado a un personaje, va más allá de simplemente representarlo, sugiriendo de esta manera que este elemento compositivo puede capturar emociones profundas y complejas e incluso ideas filosóficas. Esto agrega un nivel extra de significado y profundidad a la música en una obra, demostrando cómo el leitmotiv puede usarse de manera más abstracta para comunicar temas y emociones fundamentales presentes en la historia. Por otro lado, Néstor explica que la apreciación de un leitmotiv depende de la capacidad de la audiencia para recordarlo. Señala que el propósito principal del leitmotiv es crear una memoria en la mente del espectador, permitiéndole asociar esa parte musical con un personaje o elemento específico de la historia, incluso si este no está presente en pantalla. Esto destaca la importancia del leitmotiv como una herramienta para establecer conexiones emocionales y narrativas entre la música y la trama.

Omar añade que el leitmotiv funciona como engranaje entre el personaje, la música y la narrativa general, enfatizando cómo este recurso contribuye a la coherencia audionarrativa. Por otro lado, Néstor menciona el uso comercial del leitmotiv en franquicias cinematográficas, señalando su capacidad para representar no solo a los personajes sino sus rasgos distintivos, en otras palabras, fortalece la conexión emocional del espectador con la película, yendo más allá para convertirse en un símbolo asociado con la franquicia, como el leitmotiv de Indiana Jones.

Néstor añade que el leitmotiv también debe representar la psicología y emoción del personaje y la manera en la que estos elementos se van desarrollando a lo largo de la trama, por lo que es necesario un desarrollo detallado del leitmotiv para capturar adecuadamente las complejidades del personaje, por lo que es común que en la industria se le pida al compositor crear el mismo motivo musical para transmitir diferentes emociones como la tristeza, felicidad, miedo, oscuridad etc. También menciona que hay una excepción en donde el personaje solo aparece una vez y que solo en esos casos el leitmotiv no tiene por qué ser desarrollado.

Proceso creativo. Posterior a la definición del leitmotiv, es importante describir el proceso creativo de ambos compositores en torno al leitmotiv.

Los entrevistados remarcan la importancia de la subjetividad de la conexión entre un compositor y un personaje en una obra audiovisual. Es crucial que el compositor logre establecer un vínculo emocional con el personaje, similar al que busca crear con el espectador. Esto implica que la labor creativa del compositor va más allá de lo técnico en la música, implicando una profunda reflexión sobre la psicología y emociones del personaje. Para esto, Néstor destaca nuevamente la importancia de identificar la esencia del personaje y crear un leitmotiv que represente su identidad y emociones. Aspectos como la vestimenta, motivaciones, psicología y la naturaleza general del personaje ofrecen información valiosa al compositor que puede plasmar en la música y el leitmotiv.

Para lograr lo anteriormente mencionado, Omar destaca el uso estratégico del leitmotiv en momentos clave de la narrativa. Explica que el leitmotiv no se usa de forma continua durante la obra, sino que se reserva para momentos específicos y que se consideran relevantes. Esto se ejemplifica con el leitmotiv de la princesa Leia de Star Wars, en donde este suena cuando ella aparece en pantalla, al resaltarse su presencia en la trama o si lo que sucede tiene alguna relación con ella. Esto sugiere que el leitmotiv funciona para destacar momentos en la historia, estimulando la conexión entre la música y la narrativa. Por otro lado, Néstor enfatiza cómo el leitmotiv se convierte en un distintivo del personaje en la obra. Se plantea que el leitmotiv facilita identificar y relacionar diversas características del personaje de manera coherente a lo largo de la trama.

Con relación al manejo melódico del leitmotiv, Omar hace énfasis que la melodía debe de ser fácil de cantar con el fin que el público lo recuerde y sea más reconocible. Para esto es necesario cantar la melodía mientras se crea. La gran mayoría de melodías cantables usan grados conjuntos o saltos no tan complicados como los de tercera, quinta e incluso sexta. Se enfatiza la importancia de experimentar con diferentes intervalos, como la séptima mayor, la quinta, la sexta, la tercera, la segunda menor y el tritono en función del carácter del personaje. Néstor explica la asociación cultural de ciertos intervalos con lo divino y lo humano, particularmente relacionándolos con el héroe. Además, menciona que intervalos amplios pueden sugerir aspectos divinos en la música.

La transformación musical de un tema se ve influenciada significativamente por el rango tonal, afectando la percepción emocional y la identificación del público con el personaje o escena. Es recomendable experimentar con cambios técnicos y de registro tonal para adaptar efectivamente el leitmotiv a diferentes emociones o situaciones. Néstor explica que se pueden alterar elementos del leitmotiv para reflejar la transfiguración de un personaje, llamando a esto la "negociación de

elementos musicales". Este proceso implica ajustes en el ritmo, la armonía, la orquestación, o el timbre para reflejar la evolución del personaje sin que el leitmotiv pierda su identidad.

En lo que respecta al uso de la armonía y la interacción del leitmotiv con esta. Omar destaca la flexibilidad del leitmotiv al adaptarse a diferentes emociones o estados de ánimo a lo largo de una obra. Se menciona la posibilidad de cambiar elementos como la armonía o la tonalidad para transmitir diversas sensaciones, conservando al mismo tiempo la identidad y reconocimiento del leitmotiv. Para esto, es crucial comprender la esencia del personaje y cómo esta influye en los cambios musicales que representan su transformación a lo largo de la historia. Esto indica que el leitmotiv es una herramienta versátil capaz de evolucionar conforme avanza la trama y las emociones de la historia, añadiendo profundidad y cohesión a la experiencia auditiva del espectador.

En relación con el proceso de creación y flujo de trabajo del leitmotiv, se resalta la importancia de ser realista en la producción musical considerando los recursos disponibles. Es fundamental evitar decisiones poco prácticas, como seleccionar una configuración musical más allá de los recursos o que no se ajuste a las limitaciones técnicas o presupuestarias.

En conclusión, el leitmotiv es un elemento musical que simboliza a un personaje o elemento narrativo específico, permitiendo su identificación y asociación a lo largo de la trama. Además, este elemento compositivo puede transformarse a lo largo que el personaje evoluciona en la narrativa. Para lograr esta transfiguración, se recomienda la experimentación con el cambio en la extensión de las notas, el registro, la interválica, la orquestación, tímbrica y por supuesto la tonalidad, modalidad y progresión armónica, vale la pena señalar la importancia de conectar y comprender la psicología y emociones del personaje con el fin de crear un leitmotiv que represente lo mejor posible al ente narrativo.

Semiótica en el leitmotiv

En este apartado se describe lo que los entrevistados entienden como semiótica y cuál es su relación con la música para audiovisual, además de describir los procesos cognitivos en torno a este tipo de música.

Ambos compositores coinciden en que la música para cine, específicamente la extra diegética, tiene una función semiótica en lo que respecta a contar la narrativa, representar personajes, eventos, o crear una atmosfera o estado de ánimo en específico. Se menciona nuevamente la

importancia del universo sonoro como símbolo y que está relacionado a cosas específicas dentro de la película. También se señala la orquestación como un paso crucial para este proceso semiótico, en donde se toma en cuenta las características del personaje y con base en esto se asigna a un instrumental en específico y se orquesta de manera que pueda reflejar dichas características.

Se hace énfasis en experimentar con el universo sonoro con el fin de generar un significado, se ejemplifica nuevamente con el leitmotiv de la princesa *Leia* de *Star Wars*, Omar menciona que este motivo rara vez suena en la trompeta porque se le asocia con algo delicado, por lo que este leitmotiv se asigna a la flauta o a los violines. Asimismo, se señala la influencia de la cultura popular en estas asociaciones, en otras palabras, el carácter del instrumento o más bien, la emoción que este genera en el espectador es fruto de la asociación que a lo largo del tiempo se ha generado por parte del público, por lo que el compositor tiene que estar informado al respecto y debe manipularlo a su favor.

También se menciona, que el proceso semiótico del audiovisual va de la mano con los demás departamentos que trabajan en la película o videojuego. Por lo que se resalta nuevamente la importancia de la relación entre el compositor y el director, en donde uno propone las ideas y el otro las define con base a su visión general. Por lo que es necesario hacerse las siguientes preguntas ¿Qué quiere transmitir en esta escena? ¿Por qué está tomando estas decisiones?, como compositor es importante indagar acerca del trasfondo sentimental de la narrativa y del director, con el fin de que el compositor este articulado con las demás áreas como el guion, los efectos de sonido, la actuación, el movimiento de las escenas y planos etc.

Proceso cognitivo. Respecto a los procesos cognitivos en torno a relación de la semiótica y el leitmotiv, se destaca nuevamente que la melodía debe de ser sencilla de cantar con el fin de que se pueda recordar más fácilmente. Esto se relaciona con lo visto en el marco teórico de la presente investigación, donde se nombra las diferentes etapas por los que pasa el leitmotiv, en este caso siendo el ensayo de mantenimiento, en donde una melodía fácil de cantar podría mantenerse fresca en la memoria sensorial y que su repetición a lo largo del audiovisual desencadenaría el proceso llamado ensayo de repetición y simultaneidad, para finalmente almacenar dicha melodía en el retén episódico de la memoria a largo plazo, lo que generaría un nuevo elemento semántico.¹³³

¹³³ Para más información, por favor dirigirse al subcapítulo de proceso cognitivo del apartado de semiótica del marco teórico.

Omar también comenta que compositor no es consciente del todo, por lo que se aplican estos procesos cognitivos de manera inconsciente, sin embargo, se invita a pensar en esto durante la composición de manera que la banda sonora sea coherente con lo que se quiere lograr y así estimular este proceso.

En resumen, se enfatiza el papel comunicativo de la música en el cine, específicamente en lo que respecta a la construcción de la narrativa, representación de personajes y creación de atmósferas específicas. Se destaca la importancia del “universo sonoro” como un símbolo asociado a elementos específicos dentro del audiovisual y cómo la orquestación juega un papel crucial en este proceso al asignar instrumentos que reflejen las características del personaje. También se señala la importancia de la experimentación y el trabajo articulado con el director y otros departamentos con el fin de generar un universo sonoro propio con significado y que este alineado con la visión general del audiovisual.

Orquestación

El proceso de orquestación es tan importante como el de composición, debido a que ambos tienen la capacidad de tomar decisiones que se denominan de compositor, como lo es qué instrumentos van a intervenir en cierta escena, qué formato instrumental debería llevar toda la banda sonora, qué instrumento va a ser el principal para este leitmotiv y cómo se va a relacionar con este personaje. Por lo cual, tanto el compositor como el orquestador deben llevar procesos similares en lo que respecta a la investigación del guion y las características del audiovisual y los personajes. Además, es importante como compositor y orquestador ajustarse a las especificidades de cada proyecto musical. Las decisiones que incluyen la elección del formato e instrumentación deben tomarse teniendo en cuenta las necesidades y metas del proyecto en particular.

La orquestación también debe de ser realizada con sumo cuidado ya que influye en la generación de emociones, Omar explica que las emociones van ligadas a los instrumentos por lo que es crucial saber cuáles va a utilizar y cómo los va a mezclar. Esto se ejemplifica en la escena del funeral de Tony Stark de la película *Avengers End Game*, en donde la melodía la está tocando un oboe o un clarinete mientras el Capitán América da un discurso. También da otro ejemplo de la escena de misma película en donde la hija de Tony Stark ve el video de él diciéndole que la quiere en donde la misma melodía se orquesta de manera diferente, de esta manera, se resalta cómo la orquestación dirige la narrativa musical.

También se vuelve a mencionar la importancia del registro de los instrumentos, al igual que la cantidad de estos que intervienen en el leitmotiv, en donde la manipulación de estos factores puede cambiar totalmente la sensación de una melodía. Esto se ejemplifica con una melodía que es tocada por un oboe o violín solo, o por un conjunto completo de cuerdas o maderas, por lo que es pertinente hacerse preguntas como ¿Qué sensación quiero lograr con esta melodía? Y a partir de esto, decidir el formato que se utilizará para un leitmotiv o para el tema de un personaje en específico.

En resumen, tanto la composición como el de la orquestación son fundamentales en la creación de la música para el audiovisual, ya que ambos implican tomar decisiones que afectan la atmósfera y la audionarrativa. Se señala la importancia de investigar el guion y las características del proyecto y personajes para tomar decisiones acertadas sobre qué instrumentos utilizar y cómo relacionarlos con la trama y los personajes, en otras palabras, la orquestación debe realizarse con cuidado, ya que influye en la generación de emociones. También se destaca el uso de los diferentes registros de los instrumentos y la cantidad de estos que intervienen, ya que esto podría cambiar totalmente la sensación de una melodía y la conexión emocional con el espectador.

Textura

En esta sección se menciona que la textura es el entramado de la música, en otras palabras, es que instrumentos intervienen, bajo qué dinámica y ritmo, pero también cómo estos “tejen” la música. Omar comenta que no es lo mismo un tema musical orquestado muy sutilmente para pocos instrumentos que otro que es más denso y en formato completo. En resumen, la textura es la manera en la que se organizan y entrelazan los diferentes elementos sonoros en una composición, dando como resultado un tejido que puede tener fines narrativos.

Armonía

En este apartado se explica cómo la armonía puede también dirigir la audionarrativa, como se mencionaba anteriormente, es común que se les pida a los compositores crear un leitmotiv que evoque diferentes sensaciones, en relación con la armonía, este cambio de sensación se logra a través de la manipulación de la tonalidad o modalidad y el cambio de progresión armónica. Respecto al uso de la armonía en el proceso creativo, Omar explica la importancia del intercambio modal para transmitir emociones al público. Es importante comprender la emoción y el

funcionamiento de los diferentes modos con el objetivo de comunicar diversas situaciones y emociones al oyente en relación con un personaje o ente narrativo.

Etapa de análisis de protocolo

Los siguientes análisis son extraídos del proceso compositivo observado de dos compositores frente a un mismo problema y sinopsis común. Antes de detallarlos, es importante mencionar que la resolución de problemas, en este caso, la creación de un leitmotiv basado en una descripción en específico viene determinado por los conocimientos que el sujeto tiene acerca de la tarea en cuestión, es decir, la composición musical.

La diferencia entre principiantes y expertos no se atribuye a diferencias en los procesos cognitivos, sino en la diferencia de los conocimientos. Por lo tanto, el protocolo general se refiere a los conocimientos necesarios o supuestos básicos de la técnica para resolver estos problemas, en este caso la composición del leitmotiv. Se identifican tres tipos principales de conocimiento, el primero es respecto a la identificación y extracto de características del guion, personajes o entes narrativos relevantes. El segundo es respecto a la planificación y ejecución que comprende la clasificación de estas características y la elección del formato instrumental, en otras palabras, conocimiento sobre orquestación y teoría musical. Por último, la creación y grabación del leitmotiv, es decir, conocimiento sobre grabación y producción musical.

A continuación, se detallan los protocolos y observaciones extraídas durante el análisis de protocolos, la información se clasifica en los elementos encontrados del protocolo general, los cuales son, identificación del problema, planificación y ejecución y resolución del problema. Este análisis se realizó utilizando el formato propuesto en la Tabla 2 el cual se encuentra en los anexos junto con el protocolo particular y las verbalizaciones de cada protocolo.

Análisis 1

El siguiente análisis es un resumen del protocolo extraído de Omar Parada. Las líneas hacen referencia al número asignado a cada una de las verbalizaciones encontradas durante el análisis de

protocolo. El formato con las verbalizaciones, observaciones, protocolo particular y categorías tratadas se pueden encontrar en el Anexo 2.¹³⁴

Identificación del problema. Esta sección abarca la lectura general del problema, que consiste en comprender el trasfondo histórico e identificar rasgos distintivos, para posteriormente extraer las características y establecer palabras clave.

Línea 1-3. Se procede a la lectura global del problema, se realiza una comprensión general del personaje en donde el sujeto menciona que reconoce la historia de Arthas y cómo se convierte en el rey exánime.

Línea 4-9. Se realiza la extracción de características y palabras clave en base a lo entendido del personaje, en otras palabras, el sujeto realiza una descripción de Arthas y establece como palabras clave la luz, justicia, corrupción, hielo y maldad.

Planificación y ejecución. Esta sección abarca la estructuración previa a la creación. Es aquí donde se clasifican las características del personaje según su relevancia en su personalidad, se determina el formato instrumental y se establece la tonalidad o modalidad, la armonía y el tempo junto con la métrica.

Línea 10-17. Se establece el formato y la instrumentación con base en las palabras clave que extrajo anteriormente. El sujeto divide las palabras clave en dos grupos que representan las dos fases del personaje, el primero es luz y justicia para la fase paladín o heroica de Arthas. El segundo grupo es corrupción, frío, hielo y maldad para la fase de Rey Exánime del mismo personaje. Por lo que decide que, para la etapa de paladín, los instrumentos que intervendrán serán los metales y para la etapa del Rey Exánime serán las cuerdas.

Línea 19-20. El sujeto procede a abrir el DAW Reaper utilizando una plantilla que había establecido previamente e introduce una librería de sonidos que él suele usar cuando necesita grabar ideas lo más rápido posible.

Línea 15,18, 21-25. Posterior a la preparación del DAW, el sujeto establece los intervalos iniciales o centrales del leitmotiv, en este caso, para la etapa de paladín se usarán los intervalos de

¹³⁴ Para acceder al análisis de protocolo puede hacer click en el texto subrayado para remitirse a los anexos del presente trabajo o puede hacer click en el siguiente enlace https://drive.google.com/drive/folders/1Dy-MotjqUrX20QUjbZODyGzXCMNQ1g497?usp=drive_link

quinta o cuarta justa y para la etapa del Rey Exánime se usarán intervalos menores. Posterior a esto establece la métrica y el tempo sobre el cual va a estar el leitmotiv y tema musical.

Resolución del problema. Esta sección describe las decisiones tomadas en el proceso de creación del leitmotiv. En esta etapa se elige el intervalo central o característico del leitmotiv, el cual será el distintivo musical para identificarlo, se relaciona la melodía con la armonía y se elige el o los instrumentos principales para el leitmotiv.

Línea 24-28. El sujeto comienza a experimentar con los metales hasta que consigue crear una progresión armónica para posteriormente grabarla. La grabación se realizó con instrumentos MIDI, por lo que luego de grabar se realiza un proceso llamado cuantización, lo cual es ajustar las entradas MIDI para mantener la homogeneidad del tempo.

Línea 30-33. El sujeto comienza a experimentar con los intervalos establecidos previamente con el fin de crear el leitmotiv de Arthas paladín, utiliza un instrumento de viento-metal para esto.

Línea 23, 39-52. Se comienza con la creación del leitmotiv de Arthas paladín aplicando todo lo establecido previamente (intervalo de quinta o cuarta, instrumentos de la familia de los metales, tempo medianamente rápido) Posterior a esto, se realiza la grabación de la primera idea. Luego el sujeto analiza lo realizado y comienza a discutir cómo y en dónde implementar la transfiguración. También se le ocurre incluir la percusión para esta etapa del leitmotiv.

Línea 53-81. Antes de implementar la transfiguración del leitmotiv, el sujeto comienza a trabajar en la transición entre leitmotivs a través de la experimentación de diferentes elementos musicales como el tritono, la duración de los acordes, la implementación de instrumentos de madera y la percusión. También organiza los “clips” MIDI y corrige diferencias de tempo.

Línea 82-105, 107-122. El sujeto comienza a experimentar con diferentes intervalos, con el fin de generar la transfiguración del leitmotiv. Comienza con quitar el intervalo de quinta y opta por grados conjuntos, explica que hace esto debido a que los intervalos abiertos son muy esperanzadores y busca algo más melancólico. Además, escoge una librería de cello solista para el leitmotiv del Rey Exánime con el fin de resaltar lo melancólico y frío, también busca que este nuevo instrumento tenga mucha expresividad como el vibrato. Posteriormente el sujeto graba la melodía y luego la ajusta con el nuevo modo y progresión armónica.

Finalmente, el sujeto presenta el leitmotiv completo, la primera parte es para la etapa de Arthas paladín en donde se usan metales, percusión e intervalos abiertos. Además, se menciona nuevamente las palabras clave para esta primera etapa, siendo el heroísmo, luz y justicia. Luego presenta el leitmotiv del Rey Exánime, en donde se evidencia un cambio en los intervalos, instrumentación y modo, en donde se utilizan grados conjuntos y los metales se cambian por las cuerdas señalando la oscuridad, frío y el hielo.

Línea 106, 123-150. Posterior a la presentación del producto final, el sujeto utiliza efectos de postproducción como texturas sintetizadas (ruidos blancos y “noisescares”), reverb y ecualización. Además, da consejos de mezcla, menciona que es importante establecer que está en primer y segundo plano, esto se logra a través del uso del reverb, envíos y volúmenes de los instrumentos, esto se tratará más a profundidad en el apartado de resultados del presente proyecto. En el caso de este primer protocolo, él deja el violoncello en primer plano y los acompañamientos en segundo plano para el leitmotiv del Rey Exánime y para Arthas paladín se deja la trompeta al frente y los demás metales al fondo.

Análisis 2

El siguiente análisis es un resumen del protocolo extraído de Néstor Rojas, las líneas hacen referencia al número asignado a cada una de las verbalizaciones encontradas durante el análisis de protocolo. El formato con las verbalizaciones, observaciones, categorías tratadas y protocolo particular se pueden encontrar en el Anexo 2.¹³⁵

Identificación del problema. Esta sección abarca la lectura general del problema, que consiste en comprender el trasfondo histórico e identificar rasgos distintivos, para posteriormente extraer las características y establecer palabras clave.

Línea 1,5-10. El sujeto comienza con una comprensión general del personaje y del espacio temporal en el que este se encuentra, siendo en este caso la edad media. Posterior a esto se extraen características que funcionan como palabras clave para elegir la instrumentación, sin embargo, el sujeto procede a la planificación sin mencionar nada al respecto.

¹³⁵ Para acceder al análisis de protocolo puede hacer click en el texto subrayado para remitirse a los anexos del presente trabajo o puede hacer click en el siguiente enlace https://drive.google.com/drive/folders/1Dy-MotjqUrX20QUjbZODyGzXCMNQ1g497?usp=drive_link

Planificación y ejecución. Esta sección abarca la estructuración previa a la creación. Es aquí donde se clasifican las características del personaje según su relevancia en su personalidad, se determina el formato instrumental y se establece la tonalidad o modalidad, la armonía y el tempo junto con la métrica.

Línea 3,5,9-10. Se clasifican las características y surgen palabras clave las cuales son, edad media, oscuridad, bondad, se tiene en cuenta el carácter del personaje para la creación del leitmotiv.

Línea 2,4,6-8,11. Posterior a la clasificación, el sujeto escoge el modo eólico por su carácter dramático y melancólico representando las dudas internas de Arthas, mientras que el frigio se escoge para representar la oscuridad y crisis interna del personaje, lo que lo lleva a convertirse en el Rey Exánime. Luego el sujeto comienza a trabajar en la melodía de Arthas paladín, escoge el intervalo de sexta como principal y establece la resolución delicada para representar la bondad. El proceso de determinar la armonía (acordes o funciones) no es explícito, sin embargo, se empieza a trabajar sobre el modo eólico que ya había establecido.

Resolución del problema. Esta sección describe las decisiones tomadas en el proceso de creación del leitmotiv. En esta etapa se elige el intervalo central o característico del leitmotiv, el cual será el distintivo musical para identificarlo, se relaciona la melodía con la armonía y se elige el o los instrumentos principales para el leitmotiv.

Línea 13-17. El sujeto comienza con la creación del leitmotiv con base en lo previamente establecido. Se enfatiza el intervalo central, sin embargo, decide explorar otra idea que involucra un salto inicial grande. El proceso de relacionar la melodía con la armonía no es verbalizado, no obstante, si está implícito.

Línea 18-23. Se comienza la etapa de la transfiguración del leitmotiv, el sujeto utiliza una técnica que él denomina mixtura de modos para enfatizar la dualidad del personaje en el leitmotiv. Por lo que termina la creación del leitmotiv de Arthas paladín y ahora se planea la transición al Rey Exánime.

Línea 12,24-25. Para finalizar, el sujeto muestra el leitmotiv completo, explica la resolución delicada y el cambio emocional que tiene en cuenta con base al carácter del personaje. No se mencionan procesos como el uso de la orquestación y de la textura, sin embargo, son conceptos

que se complementa con lo analizado en el apartado anterior del análisis de la entrevista, además de que se desarrolla con más profundidad en el apartado de resultados de la presente investigación.

Protocolo general

A partir del análisis y contraste de los protocolos particulares de cada compositor, se define un modelo general o protocolo. Este modelo, resultado de la triangulación de las diferentes estrategias y técnicas, servirá como guía para el proceso compositivo del investigador. A partir de su aplicación, el investigador podrá desarrollar una ruta compositiva enfocada en la creación del leitmotiv y su utilidad semiótica. El protocolo general se puede desglosar de la siguiente manera.

Tabla 4 Protocolo general

<p>Identificación del problema <i>Lectura global</i> Extracto de características Palabras clave Clasificación de características</p>
<p>Planificación y ejecución <i>Estructuración previa</i> Determinar formato o instrumentación Preparación de librerías y sonidos Elección de tonalidad o modalidad Establecer armonía Determinar tempo y métrica</p>
<p>Resolución del problema <i>Estructuración</i> Elección del intervalo central para el leitmotiv Generar melodía a partir de intervalo central Relacionar melodía y armonía Elección de instrumento para melodía Análisis de características Exploración de elementos musicales específicos</p>
<p>Boceto Aplicación de características y melodía Grabación primera idea Análisis de elementos musicales específicos Transformación del motivo Grabación segunda idea Creación del leitmotiv.</p>
<p>Aplicación de efectos y técnicas de producción musical</p>

Resultados

El presente capítulo expone los resultados obtenidos del proceso de investigación dirigido al diseño de una ruta compositiva centrada en el leitmotiv y su aplicación en la creación de la banda sonora para tres cortos animados basados en el videojuego *Warcraft Reign of Chaos*, estas animaciones fueron realizadas por JoseBv con el cual se contactó a través de correo electrónico para obtener su autorización, el correo en donde da autorización para el uso se encuentra en el Anexo 6.¹³⁶

La investigación se fundamenta en la pregunta principal de cómo diseñar una ruta compositiva que integre elementos narrativos del libro *Arthas, la ascensión del Rey Exánime* de Christie Golden, centrándose en el uso semiótico del leitmotiv. Por lo tanto, esta ruta compositiva incluirá ejemplos de cómo el investigador la aplicó en la creación de la banda sonora para los cortos animados ya mencionados. El proceso de composición del investigador fue documentado cronológicamente en el diario de campo, el cual se puede encontrar en el Anexo 5.¹³⁷ Además, los cortos animados llamados episodios, junto con la partitura general de la composición, se presentan en el Anexo 4.¹³⁸

A continuación, se presenta la ruta compositiva, la cual aspira a servir como un camino paso a paso para aquellas personas que deseen adentrarse en la composición del leitmotiv o replicar este estudio con fines académicos. Esta ruta compositiva se sustenta en la información recopilada a partir de las entrevistas realizadas, el análisis de protocolos y la posterior aplicación del protocolo general en la creación por parte del investigador. Su objetivo es proporcionar una guía clara y estructurada para el desarrollo de leitmotivs en el contexto de la composición musical para el audiovisual, con especial énfasis en la técnica del leitmotiv y su utilidad semiótica.

¹³⁶ Para acceder al anexo con la autorización puede hacer click en las letras subrayadas o en el siguiente link https://drive.google.com/drive/folders/1WS3IHn_wm1ww6rTTak8a4OWEPwaGyMv4?usp=sharing

¹³⁷ Para acceder al anexo con el diario de campo puede hacer click en las letras subrayadas o en el siguiente link https://drive.google.com/drive/folders/1dzBOPat-A7Aujv37Gx365h92q_GcTfmZ?usp=drive_link

¹³⁸ Para acceder al anexo con los score y las composiciones puede hacer click en las letras subrayadas o en el siguiente link <https://drive.google.com/drive/folders/1uPldcgqQp7EL54BVEqHr4P2RB8cwjAZ0?usp=sharing>

La ruta compositiva se ordena desde la lectura general del guion hasta el proceso de orquestación posterior a la creación del leitmotiv y se desglosa de la siguiente manera, puede hacer clic en cada uno de los nombres para dirigirse al apartado deseado.

Figura 26 Tabla de contenido, ruta compositiva

Recomendaciones generales	
Identificación del problema	Lectura global Música diegética y/o extradiegética Extracto de características Clasificación de características Palabras clave
Planificación y ejecución	Delimitación de herramientas Determinar formato instrumental Determinar función Elección del modo Establecer armonía Determinar tempo y métrica
Resolución del problema	Elección de intervalos Leitmotiv descriptivo y/o conector Creación y aplicación del leitmotiv Relacionar melodía y armonía Orquestación

Recomendaciones generales

Antes de abordar la ruta compositiva, es fundamental considerar algunas recomendaciones sobre el flujo de trabajo para esta ruta compositiva. En primer lugar, se recomienda realizar este ejercicio frente a un instrumento armónico y melódico como el piano, la guitarra, etc. Esto facilitará la experimentación con los diferentes elementos musicales que se abordarán en esta ruta compositiva.

Además, es importante disponer de un medio de grabación para registrar el boceto previo al resultado final. Se sugiere utilizar un DAW (Digital Audio Workstation) que contenga librerías de sonido para los instrumentos deseados (en la ruta compositiva se dan algunas recomendaciones al respecto). En caso de no contar con esta herramienta en el momento, la grabadora del celular puede ser una alternativa válida para capturar las ideas que vayan surgiendo. Si bien escribir partitura también es una opción, este método puede resultar más lento y dispendioso para capturar las ideas que surgen al momento, aunque puede adaptarse según las preferencias del compositor.

Se recomienda realizar una grabación de las decisiones tomadas en cada apartado de la ruta compositiva, con el fin de conformar un boceto para cada etapa.

Identificación del problema

Esta primera etapa abarca la aproximación inicial del compositor al guion y trasfondo narrativo tanto del audiovisual, como de los personajes que desea representar a través del leitmotiv. Es crucial que el compositor se identifique con los personajes y las situaciones para transmitir el mensaje de manera adecuada. Como se discutió en las entrevistas, el compositor debe contar con la empatía y la sensibilidad para comprender y sentir las emociones experimentadas por los personajes y los cambios que estos atraviesan a lo largo de la narrativa. Por lo tanto, se recomienda recopilar la mayor cantidad posible de información sobre el personaje y ponerse en su lugar para capturar y representarlo de manera auténtica.

Lectura global

Antes de afrontar la composición es importante conocer la historia y el guion del audiovisual sobre el que se va a trabajar. En este sentido, y teniendo en cuenta lo expuesto por los entrevistados, se considera crucial dedicar el tiempo a la visualización del audiovisual y a la comprensión del guion tanto desde un punto de vista narrativo como emocional. Para ello, es preciso observar sin analizar los elementos musicales que se van a utilizar, centrándose únicamente en la observación y la comprensión de la obra en su conjunto.

Posterior a esto, se considera necesario llevar a cabo una reunión con el director con el fin de revisar el audiovisual nuevamente y obtener más información respecto a la narrativa, para esto es necesario hacerle preguntas que le permitan al director explicar a profundidad cualquier detalle que pueda ser útil para la composición. A continuación, se proponen unas preguntas que pueden funcionar para este fin

1. ¿Cuál es el tema principal de la película?
2. ¿Qué tipo de historia está tratando de contar?
3. ¿Qué emociones o mensajes quiere transmitir en el audiovisual?
4. ¿Cuáles son las motivaciones y objetivos de los personajes principales?
5. ¿Hay algún símbolo o aspecto narrativo que considere relevante para comunicar?
6. ¿Hay algún libro o historia que le haya servido de inspiración para crear la historia?

Además de las preguntas, también es importante escuchar atentamente y tomar nota de las respuestas del director, además de observar su lenguaje corporal y emociones. Vale la pena mencionar la importancia de dejar que el director se explaye con el fin de obtener más información. Esta reunión también funciona para establecer pautas respecto al uso de la música, incluyendo cómo y en dónde se utilizará la música. Dichos detalles junto con la duración, el estilo o género y cualquier otro aspecto relevante serán documentados en un informe llamado *spotting report*.

El *spotting report* es un documento utilizado para registrar las decisiones tomadas durante las reuniones con el director y el equipo creativo a lo largo del proceso de creación. Este reporte documenta las decisiones relacionadas con la música, la edición y otros aspectos del proceso creativo. Cada entrada del *spotting report* corresponde a una escena o *cue*, identificada comúnmente con un formato de “1m1”, donde el primer número indica el número asignado al reel, la “m” representa la música y el segundo número indica la escena dentro del reel. La sección “time in/out” o “mix in/out” indica el momento en que la música entra y sale en una escena en específico. El tiempo total describe la duración completa de la musical dentro de la escena. En la descripción se detalla lo que se observa en la escena en ese momento, mientras que en las notas se registran las observaciones personales y del director relacionadas con la escena. Este documento es esencial para mantener un registro organizado de las decisiones creativas y garantizar la coherencia en la realización del proyecto.

A continuación, se proponen dos formatos de *spotting report* que pueden funcionar de guía para registrar estos detalles. El formato con las respuestas del investigador se encuentra en [Anexo7](#).

Tabla 5 Formato 1 Spotting report

Proyecto: _____		Fecha: _____		Numero de versión: _____	
Compositor: _____			Director: _____		
Escena/ Cue	Time In/out	Tiempo Total	Descripción de la escena	Notas	

El segundo formato que se presenta a continuación es más específico en lo que respecta a los elementos musicales a utilizar. Las cinco primeras columnas se manejan de la misma forma

que las anteriormente descritas, sin embargo, las últimas cuatro columnas están pensadas para redactar las decisiones tomadas en el proceso de composición previa a la revisión. En la columna de **emoción** se describe una palabra clave que se perciba en relación con la escena o que el director haya comunicado en la reunión. En la sección del **tempo** se establece el tempo que se siguió para el tema musical. En la columna de **Armonía** se establece la tonalidad o el modo usado. En la columna de **orquestración** se escriben los instrumentos que intervinieron en el tema musical.

Tabla 6 Formato 2 Spotting report

Cue	Tipo	Mix In/out	Lenght	Descripción	Emoción	Tempo	Armonía	Orquestación

Música diegética y/o extradiegética

Como se mencionaba anteriormente, el spotting report permite delimitar las necesidades de la escena y como la música va a adecuarse a estas, es decir, la tonalidad, el tempo, la emoción que el tema musical va a tener en la escena, pero también permite elegir el papel que tendrá dentro de la diégesis, es decir, si la música va a ser diegética o extradiegética.

Tal y como se estableció en el marco teórico de esta investigación, la música diegética se refiere a aquella que forma parte de la diégesis o la realidad interna de la película. En otras palabras, la música diegética es aquella con la que los personajes pueden interactuar, ya sea bailando, escuchando o cantando. Por otro lado, la música extradiegética es aquella que no forma parte del mundo de la acción; es decir, los personajes no la escuchan. Ambas funciones de la música para audiovisual tienen enfoques y formas de trabajo distintas, por lo que resulta fundamental definir el papel que la música desempeñará en la escena o en toda la obra, teniendo en cuenta el estilo y las necesidades narrativas de la misma.

La elección entre ambas funciones depende de varios factores, como las preferencias del director respecto a una escena, las necesidades narrativas, el estilo visual, los elementos y personajes presentes en el plano, la interacción entre ellos, el movimiento de la cámara, entre otros. Por lo tanto, es fundamental analizar estos elementos antes del ejercicio de composición. Por ejemplo,

en donde se desarrolla la escena, si es un bar, un restaurante, al aire libre, en una escena; si el personaje está escuchando música a través de una radio, si hay una banda o personas tocando instrumentos dentro del lugar en el que se encuentra el personaje, como este interactúa con estos sonidos, etc. El objetivo es comprender el funcionamiento de la escena y anticipar el papel que desempeñará la música. Es importante destacar que no es necesario limitarse a una función exclusiva, ya que incluso pueden intercalarse, como ocurre en el caso de la elipsis.

Para la composición del investigador, si fue necesario limitarse a la música extradiegética tanto para la banda sonora en general como para el leitmotiv debido a que los tres episodios no indican ningún tipo de música diegética. Sin embargo, se anima al lector a experimentar con los diferentes usos combinaciones de estas funciones debido a que el leitmotiv también puede estar dentro de la diégesis.

Extracto de características

Como segundo paso, se considera crucial identificar los personajes que son relevantes en la narrativa, por lo que, es necesario realizar la comprensión general de la historia con el fin de identificar el protagonista, antagonista y personajes secundarios que tengan relevancia en los sucesos de la trama ya sea por sus acciones o por su relación con el protagonista o antagonista. Se considera importante realizar una categorización de estos con base en su relevancia dentro del argumento, una forma de llevar a cabo este proceso es mediante la elaboración de un mapa mental. El objetivo es identificar las relaciones existentes entre los diferentes personajes y cómo tales relaciones o interacciones contribuyen al desarrollo general de la trama. A continuación, se muestra un ejemplo de esto.

Figura 27 Mapa mental de personajes Warcraft



Nota. Se muestra el mapa mental utilizado para identificar los personajes relevantes y sus algunas de sus interacciones más significativas, si desea verlo más detallado, el mapa se encuentra en el [Anexo 3](#)

Clasificación de características

Posterior a la caracterización de los personajes, se identifica y describen los rasgos de personalidad de cada personaje y se elige el que sería el rasgo dominante, además se analizan los eventos significativos en la historia de cada personaje y las interacciones que esos personajes tienen entre sí, o con otros, con el fin de establecer palabras clave y obtener una comprensión más profunda de su desarrollo narrativo. A continuación, se propone un formato que puede funcionar para sistematizar este proceso.

Tabla 7 Formato categorización de características

Nombre del personaje:		
Rasgo dominante:		
Rol:		
Categoría	Palabra clave	Descripción
Rasgos de personalidad		
Eventos significativos		
Interacciones		

Palabras clave

Como último paso de esta primera etapa, se considera crucial establecer palabras clave que servirán como resumen y elemento extramusical que influirá en la toma de decisiones en el proceso compositivo.

Esto es con el objetivo de planificar el valor añadido que tendrá el leitmotiv y la música en general. Tal y como se estableció en el marco teórico, el valor añadido se refiere al significado expresivo e informativo que se desea establecer a través de la música. Por ejemplo, si el leitmotiv y el tema musical indicarán los conflictos internos del personaje o sus pensamientos en la escena, o si establecerá alguna relación entre el villano y otro personaje. Es crucial encontrar palabras clave que orienten el proceso de composición en función de comunicar estos elementos identificados en la clasificación de características.

Las palabras clave se extraen de la categorización previamente expuesta y pueden ser recogidas con el mismo formato. A continuación, se muestra un ejemplo de cómo esto se aplica a

dos de las fases identificadas del personaje de Arthas según su desarrollo narrativo a lo largo de la narrativa en el libro *Arthas, la ascensión del Rey Exánime*.¹³⁹

Tabla 8 Categorización de características Arthas primera fase

Nombre del personaje:	Arthas Paladín	
Rasgo dominante:	Valentía y determinación	
Rol:	Protagonista	
Categoría	Palabra clave	Descripción
Rasgos de personalidad	Valentía Ambición Fuerza	En esta primera fase, Arthas se muestra como un líder valiente y decidido, dispuesto a enfrentarse a cualquier amenaza por el bien de su pueblo. Sin embargo, su deseo de reconocimiento lo lleva a tomar decisiones arriesgadas
Eventos significativos	Heroísmo Justicia Resiliencia	Su entrenamiento como paladín forjó en él un gran sentido del deber y de la responsabilidad para con su pueblo. Además, la muerte de su caballo y la impotencia que sintió lo llevó a prometer que protegería a sus seres amados sin importar que.
Interacciones	Respeto Amor	Uther es su mentor como paladín, lo que causa en Arthas un profundo sentimiento de respeto a pesar de ser joven y a veces altivo. También el romance que tuvo con Jaina lo conecta fuertemente a ella.

Tabla 9 Categorización de características Arthas segunda fase

Nombre del personaje	Arthas guerra contra la plaga	
Rasgo dominante	Orgullo	
Rol:	Protagonista	
Categoría	Palabra clave	Descripción
Rasgos de personalidad	Orgullo Miedo	En esta segunda fase Arthas empieza a dejarse llevar por su orgullo de saber que él es el único que puede salvar a su pueblo y que lo hará a toda costa, esto es influenciado por el dolor e impotencia que sintió al ver a su caballo morir en su juventud.
Eventos significativos	Desesperación Dolor Orgullo	El punto de inflexión de esta segunda fase de Arthas es la purga de Stratholme, en donde él se enfrentó a la complicada decisión de purgar la ciudad para prevenir que los aldeanos se convirtieran en esclavos de la Plaga, dicha medida implicaba asesinar a su propio pueblo. Otro evento significativo fue el perseguir a Mal'Ganis a Rasganorte bajo la sospecha que eliminarlo terminaría con la plaga.

¹³⁹ El formato con la categorización de los todos los personajes expuestos en el mapa mental se encuentra en el [Anexo 3](#), para ello puede dar click en las letras subrayadas o en el siguiente link https://drive.google.com/drive/folders/17dHqLM5miQBmAEOlj-UyXGJGAODNSEbw?usp=drive_link

Interacciones	Rechazo Miedo Dolor	En esta segunda etapa del personaje, Arthas va en contra de Uther y de Jaina al decidir purgar la ciudad de Stratholme. Hay dos interacciones a destacar, la primera fue cuando Arthas utilizando su autoridad como príncipe, releva a Uther y a sus paladines de sus funciones, la segunda es cuando Jaina le dio la espalda a Arthas debido a su decisión de purgar la ciudad. Ambas interacciones marcarían un límite que lo impulsaría a convertirse en el Rey Exánime.
----------------------	---------------------------	---

En resumen, esta primera etapa de identificación del problema resulta fundamental para establecer los datos e información que será clasificada y utilizada para la toma de decisiones. Estos datos servirán para determinar aspectos como la instrumentación, la elección de librerías y sonidos, la tonalidad o modalidad, la armonía, el tempo y la métrica. Toda esta información será desarrollada a mayor detalle en el próximo apartado dedicado a la planificación y ejecución.

Planificación y ejecución

Esta segunda etapa abarca la estructuración previa al ejercicio de composición, es decir, es aquí donde se generan relaciones entre los elementos musicales y extramusicales, y se toman decisiones respecto a los elementos musicales que serán utilizados en el proceso de creación del leitmotiv

Delimitación de herramientas

Como primer paso, es crucial comprender las limitaciones técnicas y/o presupuestarias con las que cuenta el proyecto. Tal y como se expone en las entrevistas realizadas, es importante estudiar cuidadosamente las posibilidades del proyecto y delimitar cierto los aspectos técnicos con el objetivo de evitar las decisiones poco prácticas o que estén fuera del alcance técnico o presupuestario.

Dentro de los impedimentos que un proyecto podría enfrentar se encuentran las limitaciones técnicas y presupuestarias, en donde el proyecto no cuenta con los recursos necesarios para contratar una orquesta sinfónica completa o para adquirir un software de producción musical (DAW). Asimismo, puede que no se disponga de un equipo de grabación adecuado para capturar audio de alta calidad. En el caso de no contar con una orquesta real, también podría resultar difícil adquirir librerías de sonidos de alta calidad debido a las restricciones en el presupuesto. Además,



contratar a músicos freelance para grabar los diferentes instrumentos necesarios en la composición podría resultar costoso y estar fuera del presupuesto.


Sin embargo, la tecnología actual brinda algunas soluciones que se pueden integrar y adecuar para las limitaciones particulares de cada proyecto. A continuación, se proponen algunas soluciones y cómo fueron aplicadas a la creación musical del investigador.

Soluciones. Para el proceso de creación del investigador, se identificaron varias limitaciones técnicas que impedían el desarrollo ideal del proyecto. La primera fue el tiempo reducido con el que se contaba para el proceso de planeación y creación. Esto, sumado al formato de orquesta sinfónica elegido para la composición, y de otros factores como el trabajo y las restricciones económicas del investigador, dificultaba la tarea de contar con músicos especializados y coordinar la grabación de los diferentes instrumentos que se planeaban integrar a la composición.

Por lo que, para abordar las limitaciones previamente expuestas, se adoptó la estrategia de grabación denominada *MIDI Mockup*, la cual consiste en utilizar librerías virtuales que emulen los sonidos de diferentes instrumentos y que a través de la utilización de diferentes técnicas de producción musical como lo es la mezcla, automatización, las curvas de expresión, etc., se logra un sonido lo más similar posible a un ensamble real. Por lo que se optó por elegir las herramientas tecnológicas necesarias con el fin de lograr un resultado óptimo. Las herramientas que se recomiendan y que fueron utilizadas son las siguientes.

Tabla 10 Herramientas usadas en la producción musical

Tipo	Herramienta	Costo
DAW	<p><i>Reaper</i></p> 	<p>Periodo de evaluación - sin limitaciones Licencia - 60USD – sin limitaciones (voluntario e ideal si se usa con fines de lucro)</p> <p>(haga click en la imagen si desea ir al sitio a descargarlo)</p>
Librería De audio	<p><i>BBC Symphony Orchestra Discover</i> (orquesta completa)</p> 	<p>Gratis – sin limitaciones</p> <p>(haga click en la imagen si desea ir al sitio para descargarlo)</p>

	<p><i>LABS Choir by Spitfire Audio</i> (coros)</p> 	<p>Gratuito – sin limitaciones Se requiere <i>Spitfire App</i> que también es gratuita</p> <p>(haga click en la imagen si desea ir al sitio para descargarlo)</p>
--	--	---

Adicionalmente, el *MIDI Mockup* se eligió debido a que es una manera de alivianar los costos de grabación, no solo porque se puede encontrar DAW y librerías de audio de alta calidad totalmente gratuitas o cuyos periodos de prueba no tienen limitación alguna, sino porque también reduce los elementos físicos necesarios para la grabación.

Para grabar una orquesta sinfónica se requiere de un estudio con varias herramientas adicionales como mezcladores, ecualizadores y compresores físicos, micrófonos, elementos de retorno como monitoreo personal y, por supuesto, músicos con los diferentes instrumentos del formato orquestal. En cambio, al utilizar el *MIDI Mockup* lo único requerido es un computador, un teclado que tenga función midi, interfaz de audio y audífonos o parlantes.¹⁴⁰

A continuación, se procede a describir las herramientas utilizadas por el compositor en sus inicios como productor musical que puede funcionar como referencia o punto de partida básico.

Tabla 11 Herramientas utilizadas en el proceso de aprendizaje del investigador

Tipo	Herramienta	Costo
Tarjeta de sonido	<i>Behringer U-Phoria UM2</i> 2x2 (2 entradas y 2 salidas)	Precio cuando se adquirió: 150.000 COP (2018) Precio actual: 230.000 COP usado 326.600 COP nuevo
Computador	<i>HP laptop 14-ck</i> (8gb RAM, procesador Intel Core i5)	Precio cuando se adquirió: 1'400.000 COP (2018) Precio actual: 1'725.900 COP nuevo
Parlantes	<i>Altavoces con subwoofer genéricos</i>	Precio: 130.000 COP
Teclado midi	<i>MIDIplus Akm320</i>	Precio: 240.000 COP

¹⁴⁰ Lo ideal sería contar con monitores de estudio o audífonos de respuesta plana, sin embargo, los audífonos comunes o alta voces genéricos pueden funcionar para alguien que este empezando.

Para quienes quieran incurrir en la producción musical, se recomienda adquirir equipos básicos que permitan el aprendizaje y la creación. En este sentido, existen combos de marcas reconocidas como *Presonus* o *Focusrite* que incluyen interfaz de audio, audífonos y micrófonos por un precio de \$1.066.000 COP (aproximado a la fecha 2024).

Es importante destacar que, si bien la calidad de audio no depende únicamente de los equipos utilizados, sino también del conocimiento y la práctica en su uso, la experiencia y el flujo de trabajo como productor pueden verse considerablemente mejorados por la inversión en herramientas de calidad.

Determinar formato instrumental

Una vez delimitadas las herramientas según los límites técnicos y presupuestarios, resulta crucial seleccionar el formato instrumental que guiará el desarrollo audiovisual y el leitmotiv. Tal y como se expuso en las entrevistas realizadas, esta elección no solo se fundamenta en los límites previamente establecidos, sino también en la naturaleza del audiovisual, incluyendo sus necesidades narrativas, estilísticas, de género, contextuales, entre otros.

En este punto del proceso, es fundamental contar con los informes que resalten las características más destacables del audiovisual, así como la opinión del director. De este reporte se debe identificar el género y estilo del audiovisual, así como el tono emocional y narrativo. Además, es importante tener en cuenta los referentes musicales del director que pueden incluir bandas sonoras que han inspirado al director o que haya imaginado para escenas específicas. Es común que en estas discusiones sobre el papel de la música en el proyecto se mencionen los *temp tracks*, que sirven como una guía para el compositor en cuanto al tempo, la emoción y la atmósfera que el director está buscando para esa escena en concreto. A continuación, se menciona cómo esto se aplicó al proceso creativo del investigador.

Determinar formato general. Durante el proceso creativo del investigador se identificaron las características más destacables de los tres episodios en relación con el libro *Arthas la ascensión del Rey Exánime*. Se determinó que el género y estilo del audiovisual es aventuras y fantasía épica. El tono emocional y narrativo se percibe como épico y dramático, lo que coincide con la naturaleza de la historia y el conflicto entre humanos y orcos, así como la intervención de la Plaga. Además, se mencionaron *temp tracks* como referencia, los cuales son, *The Story Foretold*

y *One Ring to Rule Them All* de la película *El Señor de los Anillos* y *Broomsticks and Fire* de *Harry Potter*.

Basándose en estas características y los *temp tracks* mencionados, se decidió por usar la orquesta sinfónica con coro y arpa como formato general. Esta elección se basó en la variedad tímbrica y la capacidad de generar diversas texturas, lo cual es ideal para representar tanto los aspectos de aventura y fantasía como los elementos dramáticos y épicos presentes en la narrativa.

Determinar función

Tal como se estableció en el marco teórico de la presente investigación, la música ya sea diegética o extradiegética debe cumplir ciertas funciones dentro de la escena. Esto implica determinar si la música actuará como articuladora entre la imagen y lo que se escucha; si representará la ubicación y cultura en donde se encuentran los personajes (como en el caso de la interacción semántica), si será empática o anempática, si desempeñará una función de interacción sintáctica o narrativa, así como si tendrá dirección emotiva y cómo se integrará en el montaje y el plano auditivo.¹⁴¹

La elección de la función depende de las necesidades narrativas y de lo que se quiera destacar en la escena. Por ejemplo, si se requiere señalar la interacción entre dos personajes a través de la música, se optaría por la función de interacción narrativa. En cambio, si se enfrenta a una escena de acción y se necesita resaltar la sensación de peligro y adrenalina, se elegiría la función de empática y la direccionalidad emotiva para reafirmar las emociones. Por otro lado, si se busca utilizar la música diegética para que los personajes escuchen e interactúen con la música de fondo en una escena de un bar, se optaría por la función de justificación óptica y argumental. Además, si se necesita de una música de transición o que simplemente acompañe, se podría elegir la función de interacción sintáctica.

En cuanto a la ubicación en el montaje y los planos auditivos, es importante determinar hasta qué punto la música intervendrá en la escena y en qué plano. Esto implica decidir si estará en primer plano, como es común en escenas de acción; en segundo plano o por debajo de los

¹⁴¹ Para más información por favor referirse al apartado de funciones de la música para cine del capítulo del marco teórico o [haga click aquí](#).

diálogos para acompañar lo que sucede y proporcionar información a través de la música; o en tercer plano, únicamente para acompañar.

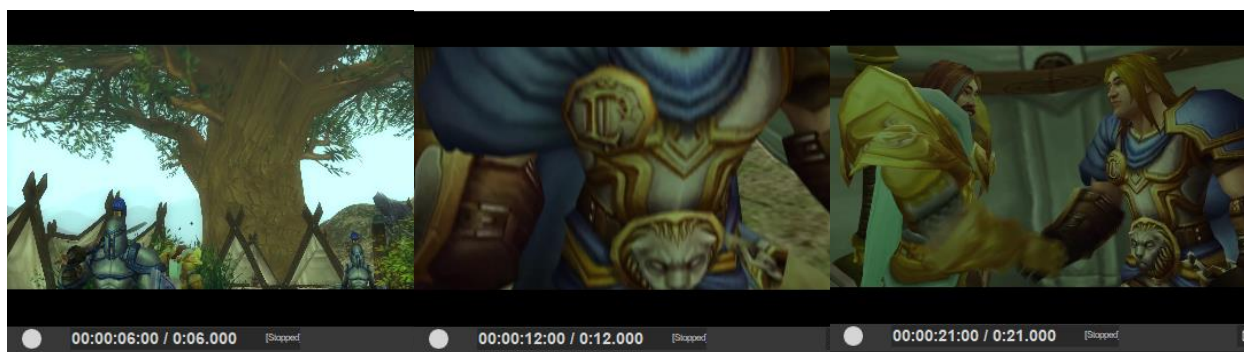
Por lo tanto, es fundamental analizar estos elementos antes del ejercicio de composición con el objetivo de componer orientado a un propósito y un fin. Ya que, como se estableció en las entrevistas, es importante evitar componer sin un propósito claro, ya que se corre el peligro de perder tiempo o de que surjan problemas significativos más adelante.

Tal y como se estableció en el apartado de “música diegética y/o extradiegética” para la composición del investigador se escogió la música extradiegética debido a la naturaleza y estilo de los episodios. Por lo que a continuación, se explica cómo y qué funciones intervinieron en la creación de la banda sonora del investigador para el episodio 1.

Episodio 1. Para el primer episodio se realizaron cuatro composiciones, la primera es “Encuentro entre Arthas y Uther” que abarca desde el 00:03 hasta el 00:30. Esta primera composición contiene los leitmotiv de la Alianza, Arthas y Uther, y funciona como una introducción y presentación del encuentro de Arthas con Uther. Este primer tema musical cumple las siguientes funciones.

Función Articuladora. esto es debido a que se identifican tres *hitpoints* o puntos que se quisieron resaltar. El primero es cuando Uther está caminando entre los soldados humanos, el segundo es cuando aparece Arthas en pantalla y el tercero cuando estos dos se dan la mano. Cada leitmotiv aparece a medida que los personajes van surgiendo e interactuando, esto con el objetivo de articular lo que se presenta en la imagen con los leitmotivs que van sonando.

Figura 28 *Hitpoints, primer tema, episodio 1*



Nota. Los tres hitpoints (de izquierda a derecha) identificados en el tema “Encuentro entre Arthas y Uther”

Interacción Narrativa. Esto es debido a que los leitmotifs que suenan en primer plano representan los personajes que son protagonistas de la escena. En el primer *hitpoint* es el campamento y los soldados humanos, por lo que suena el leitmotiv de la Alianza. El segundo hitpoint es cuando aparece Arthas por lo que suena el leitmotiv de Arthas y el último es cuando Uther y él se dan la mano, por lo que suena el leitmotiv de Uther.

Ubicación y Plano. En lo que respecta a la ubicación en el montaje y el plano auditivo, este primer tema musical se encuentra en segundo plano y acompaña parcialmente la escena debido a que deja de sonar posterior a que Arthas y Uther estrechan la mano, esto es con el objetivo de darle un breve descanso al espectador de la cantidad de información que se le proporcionó a través de la música.

El segundo tema del episodio 1 es “Defensa de Strahnbrad” que abarca del 00:36 hasta el 01:00. Esta segunda composición contiene el leitmotiv de los orcos y funciona como acompañamiento de la charla que Arthas tiene con Uther referente al ataque de los Orcos a Strahnbrad. Este segundo tema musical cumple las siguientes funciones.

- **Interacción narrativa:** Esto se debe a que el leitmotiv que se presenta en primer plano hace referencia a los orcos, de quienes están hablando Arthas y Uther, lo que busca reforzar los diálogos y la idea de que los orcos van a atacar la aldea de Strahnbrad
- **Direccionalidad Emotiva:** Esto es debido a que se busca enfatizar la emoción de peligro y urgencia que se evidencia al hablar del posible ataque a la aldea.
- **Ubicación y Plano:** En lo que respecta a la ubicación en el montaje y el plano auditivo, este segundo tema musical se encuentra en segundo plano y acompaña toda la charla sobre la defensa de Strahnbrad hasta que Uther sale de la carpa.

El tercer tema del episodio 1 es una transición y no tanto un tema musical independiente, esto debido a que se busca conectar la charla de Arthas y Uther con la presentación de Medivh. Sin embargo, esta transición también cumple unas funciones, las cuales son.

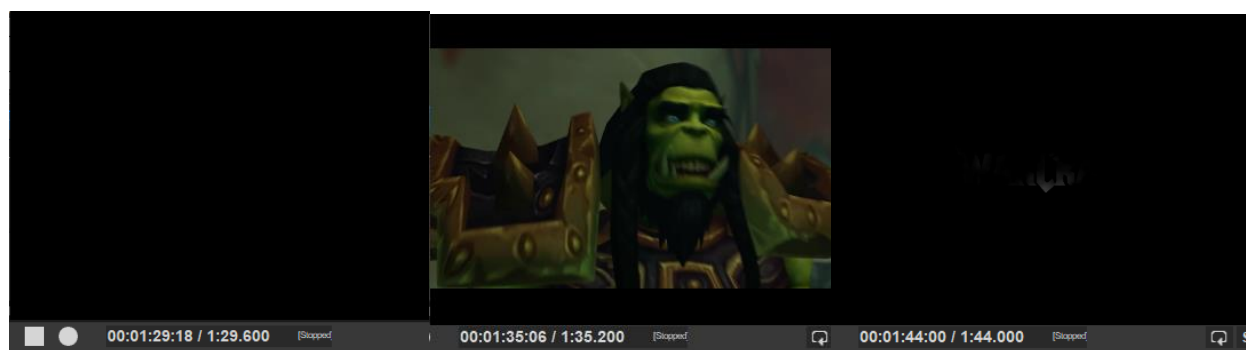
- **Interacción Sintáctica:** Esto se debe a que no se busca generar ninguna asociación en particular más allá que acompañar el ritmo de la escena o movimiento de cámara en la retirada de Uther.

- **Direccionalidad Emotiva:** A pesar de que es una transición, se buscó mantener la emoción de tensión a medida que Uther le daba instrucciones a Arthas sobre la defensa de Strahnbrad.
- **Ubicación y Plano:** En lo que respecta a la ubicación en el montaje y el plano auditivo, esta transición se encuentra en tercer plano y acompaña la retirada de Uther de la carpa en la que se encontraba con Arthas.

El cuarto tema del episodio 1 es “Medivh advierte a Thrall” que abarca del 01:24 al 01:55. Esta cuarta composición contiene los leitmotiv de Medivh y de los orcos, y funciona como introducción y acompañamiento de la advertencia que Medivh le hace a Thrall y como paso a los créditos. Este cuarto tema musical cumple las siguientes funciones.

Función Articuladora. esto es debido a que se identifican tres *hitpoints* o puntos que se quisieron resaltar. El primero es cuando Medivh comienza a hablar, el segundo es cuando aparece Thrall en pantalla y el tercero cuando aparece el título. Cada leitmotiv aparece a medida que los personajes van surgiendo e interactuando, esto con el objetivo de articular lo que se presenta en la imagen con los leitmotivs que van sonando.

Figura 29 *Hitpoints, cuarto tema, episodio 1*



Nota. Los tres hitpoints (de izquierda a derecha) identificados en el tema “Medivh Advierte a Thrall”

Interacción Narrativa. Esto es debido a que los leitmotivs que suenan en primer plano representan los personajes que son protagonistas de la escena. En el primer *hitpoint* es Medivh quien está hablando, por lo que suena el leitmotiv de Medivh. El segundo hitpoint es cuando aparece Thrall después de que Medivh diga “hijo de Durotán” por lo que suena el leitmotiv de los Orcos.

Direccionalidad Emotiva. Esto es debido a que en esta última parte se buscó reafirmar la sensación de suspenso y expectativa ya que hasta ahora el espectador no sabe quien está hablando, ya que Medivh no aparece físicamente sino hasta el episodio tres.

Ubicación y Plano. En lo que respecta a la ubicación en el montaje y el plano auditivo, este cuarto tema musical se encuentra en segundo plano y acompaña toda la escena, desde que Medivh habla hasta que termina el episodio debido a que esto conecta con la apertura del siguiente episodio, esto es con el objetivo de dejar fresca la información que se le proporcionó al espectador través de la música.

Elección del modo

Posterior a la elección del formato, preparación de librerías y delimitar la función, se considera crucial establecer el modo para los *leitmotiv* de cada uno de los personajes. Esta elección se fundamenta en el análisis previo de los diferentes personajes relevantes y las palabras claves ya establecidas.

Para abordar esta tarea, es necesario identificar las emociones y las asociaciones culturales atribuidas a las diferentes tonalidades o modalidades a lo largo del tiempo. Si bien hablar de emociones de una manera tan metódica es algo complejo debido a su subjetividad, se considera que es importante tener un punto de partida con el que poder experimentar y generar sus propias asociaciones y alimentar su “universo” sonoro y herramientas.

Es importante señalar que este apartado no tiene como objetivo principal realizar un estudio riguroso sobre el funcionamiento teórico de los modos musicales. Más bien, se centra en representar la elección del modo como un paso integral dentro de la ruta compositiva y en explicar que aspectos influyeron en esta elección para los temas musicales y leitmotivs creados por el investigador. Por lo que, para obtener más información sobre los modos y su funcionamiento, se recomiendan algunos libros, entre los cuales se encuentran, *Modality: scales, modes & chords: the primordial building blocks of music* de Jeff Brentt,¹⁴² y *Scales & modes in the beginning: created especially for guitarists* de Ron Middlebrook.¹⁴³

¹⁴² Jeff Brent y Schell Barkley, *Modality: Scales, Modes & Chords : The Primordial Building Blocks of Music* (Milwaukee, WI: Hal Leonard Corporation, 2011).

¹⁴³ Ron Middlebrook, *Scales & Modes in the Beginning: Created Especially for Guitarists*, ed. George Ports (Fullerton, CA: Centerstream Publications, 1982).

Además también se recomiendan los artículos llamados *Emotional Connotations of Diatonic Modes* de David Temperley,¹⁴⁴ y *Manipulating Greek musical modes and tempo affects perceived musical emotion in musicians and nonmusicians* de D.Ramos et al.¹⁴⁵ Los cuales exploran el funcionamiento de los modos y estudian cómo estos son percibidos por músicos y no músicos en general. Estos artículos resultaron útiles para comprender cómo otros investigadores han abordado las asociaciones y emociones relacionadas con los modos. Estos aspectos se tuvieron en cuenta a lo largo del proceso de experimentación, por lo que se alienta a los lectores a consultar los libros y artículos recomendados previamente.

Por lo cual, este apartado se limitará a presentar las emociones y asociaciones identificadas por el investigador con base en los artículos mencionados, así como en cómo estas influenciaron en la elección del modo para los diferentes temas musicales y leitmotifs creados durante su ejercicio de composición.

Arthas. se decidió usar el modo **dórico** para representar la primera fase del personaje, debido a que refleja el heroísmo de Arthas, el cual surge de la promesa que se hizo a sí mismo de proteger al débil y no permitir que nadie muriera como respuesta a la tragedia de perder a su caballo sin poder hacer nada al respecto. Se eligió el modo dórico debido a que se le suele relacionar con lo solemne, reflexivo, valeroso y guerrero.¹⁴⁶ Y se ha usado para evocar una estética medieval y un sentimiento de tragedia que gracias a la valentía se puede superar.

Un ejemplo de esto es *The Ride of the Rohirrim* o también llamada *La Marcha de los Rohirrim* de la película el Señor de los Anillos en donde se utiliza el modo dórico para representar la valentía de los Rohirrim al ayudar a Gondor en su batalla contra el ejército de Mordor.¹⁴⁷ Teóricamente esto se podría explicar debido a que el modo dórico es una escala menor o eólica con una sexta mayor, lo que le aporta esa sensación de “luz” en medio de la “tragedia”.

¹⁴⁴ David Temperley y Daphne Tan, «Emotional Connotations of Diatonic Modes», *Music Perception* 30, n.º 3 (1 de febrero de 2013): 237-57, <https://doi.org/10.1525/mp.2012.30.3.237>.

¹⁴⁵ D. Ramos, J. L. O. Bueno, y E. Bigand, «Manipulating Greek Musical Modes and Tempo Affects Perceived Musical Emotion in Musicians and Nonmusicians», *Brazilian Journal of Medical and Biological Research* 44 (febrero de 2011): 165-72, <https://doi.org/10.1590/S0100-879X2010007500148>.

¹⁴⁶ Sean Goldman, «Dorian Mode: An Examination of Its Usage and Context In Film Music», *Scoring for Film, Television, and Video Games*, 1 de julio de 2017, 7, <https://remix.berklee.edu/graduate-studies-scoring/85>.

¹⁴⁷ *The Battle of the Pelennor Fields*, 2014, <https://youtu.be/8t9eL-5wMFc?si=2SksQJReiUSKybdL&t=122>.

Para la segunda fase del personaje de Arthas se decidió utilizar el modo **eólico**, debido a que refleja los conflictos internos de Arthas en su lucha contra la plaga. Se eligió el modo eólico debido a que se le suele relacionar con lo triste, melancólico y pesoso.¹⁴⁸ Un ejemplo de esto es *Warbringers Jaina* del corto animado del mismo nombre en donde se utiliza el modo eólico para enfatizar el sentimiento de melancolía, dolor y arrepentimiento que sufre Jaina al haberse hecho a un lado durante el conflicto entre los orcos y los refugiados de Lordaeron en Theramore, lo que resultó en la muerte de su padre.¹⁴⁹

Orcos. Se decidió emplear el modo frigio para representar la raza de los orcos debido a su asociación con lo exótico y fuera de lo común.¹⁵⁰ Este modo se considera ideal para representar el choque entre la cultura tribal y chamánica de los orcos en el universo de Warcraft, que difiere bastante de la religiosa a la que están acostumbrados los humanos. Un ejemplo de este uso es *Rick and Morty Theme Song* o también conocido como el intro de Rick y Morty, en donde este modo se utiliza para enfatizar la naturaleza exótica y de cierta manera extraña de los eventos que ocurren en Rick y Morty.¹⁵¹

También se incluyó un préstamo modal del **mixolidio** en el episodio 2 con el fin de aclarar el tema musical de los orcos y así agregar un toque de misticismo y energía para representar su cultura guerrera y mística. Esto se hizo siguiendo el orden de los modos basado en la sensación de brillo según la teoría de Wisnik presentada por Ramos et al.¹⁵²

¹⁴⁸ Ramos, Bueno, y Bigand, «Manipulating Greek Musical Modes and Tempo Affects Perceived Musical Emotion in Musicians and Nonmusicians», 3-5.

¹⁴⁹ *Main Theme | Pirates of the Caribbean*, 2019, <https://www.youtube.com/watch?v=rdB13IFexNk>; *Warbringers: Jaina*, 2018, <https://www.youtube.com/watch?v=YgLHkt6ftXU>.

¹⁵⁰ Manuel Tizón, Francisco Gómez, y Sergio Oramas, *Does Always the Phrygian Mode Elicit Responses of Negative Valence?*, 2014, 2.

¹⁵¹ *Rick And Morty Intro*, 2014, <https://www.youtube.com/watch?v=E6TUs69Cw94>.

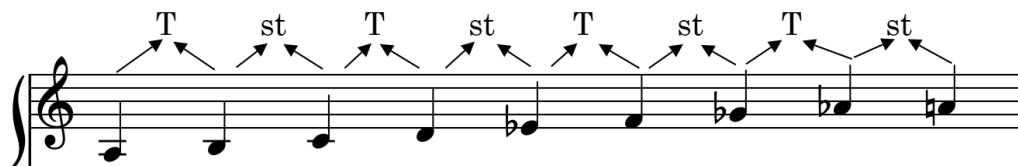
¹⁵² Ramos, Bueno, y Bigand, «Manipulating Greek Musical Modes and Tempo Affects Perceived Musical Emotion in Musicians and Nonmusicians», 4.

Tabla 12 Categorización de los modos según su brillo

Modos
Lidio
Jónico
Mixolidio
Dórico
Eólico
Frigio
Locrio

Medivh. se decidió usar el modo **eólico** para representar a Medivh, debido a que como se mencionó antes, este modo generalmente se asocia con la melancolía, misterio y la reflexión, por lo que se considera el adecuado para representar el carácter enigmático, melancólico y mágico de Medivh.

Legión Ardiente. se decidió usar como base una de las **escalas disminuidas**, en este caso la de tipo tono-semitono o también llamada **escala octatónica** de tipo tono-semitono, la cual está formada por la sucesión simétrica de tono y semitono. Para la Legión Ardiente se escogió la escala de **La disminuido**.

Figura 30 Escala de La disminuido de tipo Tono-semitono

Nota. Se ilustra la composición de la escala disminuida de La, también se señalan las distancias de Tono y semitono que se mencionaron previamente. (haga click en la imagen para escuchar)

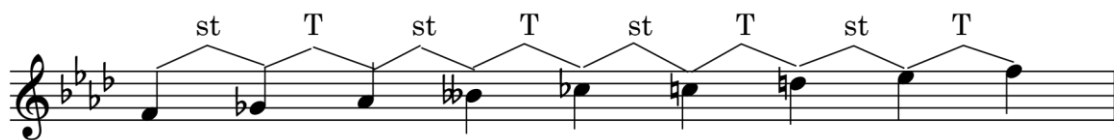
Uther. Se decidió usar el modo **lidio** para representa su naturaleza justa y la fuerte conexión que Uther tiene con la luz. Se eligió el modo lidio debido a que se le suele relacionar con lo alegre y brillante. En la cultura popular se ha usado para representar personajes que tengan algún rasgo muy brillante, mágico o noble.

Un ejemplo de esto es *Yoda's Theme* o también llamada *el Tema de Yoda*, de la película *Star Wars* o *Zelda's Lullaby* del videojuego *Leyenda de Zelda Ocarina del Tiempo* en donde se representa la conexión fuerte de Yoda con la fuerza y de Zelda con la luz.¹⁵³ Por lo que se considera adecuado para representar el carácter justo, heroico y lumínico de Uther.

Lordaeron/Alianza. Se decidió usar el modo **dórico** para representar Lordaeron y la Alianza, debido a que refleja su naturaleza guerrera y justa con un toque de tragedia debido a todo lo que estas facciones han sufrido durante la guerra contra los orcos.

La Plaga. Al igual que con la Legión Ardiente, se decidió usar la **escala disminuida u octatónica** con la diferencia de que en este caso se usó la de tipo semitono-tono, en este caso Fa disminuido para representar a la Plaga, debido a que refleja su naturaleza oscura y retorcida.

Figura 31 Escala de Fa disminuido Semitono-tono



Nota. Se ilustra la composición de la escala disminuida de Fa de tipo semitono-tono, también se señalan las distancias de Tono y semitono que se mencionó previamente (haga click en la imagen para escuchar)

Como se mencionó anteriormente, hablar de emociones en la música es un tema complejo que debe de ser abordado cuidadosamente con el fin de evitar establecer verdades absolutas, ya que la percepción es algo completamente subjetivo. Además de que dichas asociaciones dependen no solamente de la elección del modo, sino que se relaciona con otros elementos como la elección del tempo, el ritmo e incluso la instrumentación y la textura. Por lo que las asociaciones mencionadas pueden variar dependiendo del individuo y de cómo se usen en un contexto musical.

Establecer armonía

Después de seleccionar el modo que se considera adecuado para el personaje, se procede a establecer la armonía que lo representará. Esta armonía busca reflejar las características del

¹⁵³ *Yoda's Theme*, 2018, <https://www.youtube.com/watch?v=9C8J-jhMtRA>; *Zelda Ocarina Of Time - Zelda's Lullaby*, 2008, <https://www.youtube.com/watch?v=EPhftjqWM8>.

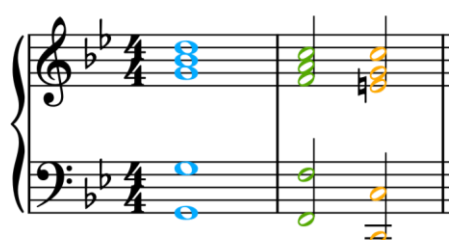
personaje de la misma manera que el modo. Para lograrlo, es necesario experimentar con diversas progresiones armónicas y las notas características de cada modo. El objetivo es encontrar una progresión que comparta cualidades con el personaje y contribuya a su identidad musical.

A continuación, se detallan las decisiones tomadas respecto al uso de las progresiones armónicas en la creación musical del investigador.

Arthas. La progresión armónica escogida para el tema de Arthas en su primera aparición fue Gm–F–C (i-VII-IV) lo que enfatiza la nota característica del modo resaltando aún más ese sentimiento de heroísmo impulsado por la tragedia. Esta progresión puede cambiar en función de su evolución narrativa, pero se buscó mantener ese movimiento de i -VII-IV tanto en la primera como en la segunda fase del personaje.

Figura 32 Progresión armónica para el tema de Arthas primera fase

i	VII	IV
Gm	F	C



Nota. La progresión armónica de Arthas primera fase en G dórico. Se resaltan las notas que conforman cada acorde. (haga click en la imagen para escuchar)

Figura 33 Progresión armónica para el tema de Arthas segunda fase

i	VII
Gm	F



Nota. La progresión armónica en Gm para Arthas en su segunda fase, Se resaltan las notas que conforman cada acorde. (haga click en la imagen para escuchar)

Orcos. El tema de los orcos armónicamente está fijo en el acorde de Ebm o Fm (i) pero cuando se quiere enfatizar algunas de las características previamente descritas, el bajo se mueve medio tono arriba (frigio), esto se evidencia en los primeros seis compases del episodio tres.

Figura 34 Fragmento del tema de los orcos del episodio tres

Nota. Extracto del tema de los orcos en F frigio compuesto para el episodio tres, se resaltan el movimiento del bajo comenzando en Fm (i) y se mueve medio tono arriba Gb (IIb) introduciendo el frigio.

En el tema de los orcos compuesto para el episodio dos, se introduce el préstamo modal del mixolidio debido a que este episodio ocurre mayoritariamente en una visión en donde se muestra ese lado místico de los orcos influenciado por Medivh. En este episodio el tema armónicamente está fijo en Ebm (i) pero en el compás trece aparece el Eb (I) dándole ese impulso de energía que se mencionaba anteriormente.¹⁵⁴

¹⁵⁴ El ejemplo proporcionado es una reducción para proveer una escucha rápida acerca de lo que se está hablando, por lo que, si desea obtener más detalles sobre el contexto armónico, por favor remitirse al score completo junto al episodio que encontrará en el [Anexo 4](#).

Figura 35 Reducción del tema de los orcos del episodio 2 compas 10-15

Nota. Esto es una reducción del compás 10-15 del tema de los orcos para el episodio 2, se cifra el cambio entre Ebm y Eb. Se menciona que es préstamo del mixolidio debido al contexto armónico (haga click en la imagen para escuchar)

Medivh. La progresión armónica elegida para Medivh fue Am-F-Am-E-Am (i-VI-i-V-i). Vale la pena destacar que se elige Am en segunda inversión con el objetivo de enfatizar la segunda menor que representa la naturaleza melancólica de Medivh.

Figura 36 Progresión armónica para el tema de Medivh

Nota. Esta es la progresión armónica para el tema de Medivh, se colorean los grados y acordes previamente mencionados (haga click en la imagen para escuchar)

Legión Ardiente. Para la progresión armónica de la Legión Ardiente, se decidió utilizar el Adim y el Eaug (Imb5 – Vaug). Sin embargo a diferencia de los demás, aquí se utiliza el arpeggio en lugar del acorde en bloque, todo esto con el objetivo de representar el carácter retorcido y oscuro de la Legión.

La Plaga. Para el acompañamiento se decidió que este tema estaría fijo en Idim, pero para agregarle más tensión se añadió la novena bemol (b9).

Figura 40 Acompañamiento de la Plaga

♩ = 80
 Idim (b9)
 Fm^(b9) / / /

Nota. Fragmento del acompañamiento para la Plaga (haga click en la imagen para escuchar)

Determinar tempo y métrica

Como último punto de esta etapa de planificación y ejecución se debe establecer el tempo y métrica para el tema musical. Esto generalmente se hace con relación a diferentes elementos presentes en la escena, como las expresiones y movimientos de los personajes, el movimiento de las cámaras, los cortes de cámara o de escena.

La elección del tempo es crucial, ya que afecta directamente la manera en la que los espectadores perciben la música. Para esto, es necesario identificar los hitpoints o puntos relevantes de una escena. Estos pueden ser movimientos de planos de cámara, apariciones y movimientos del personaje, acciones como peleas, ritmo al caminar, etc. Estos hitpoints permiten establecer un camino para el desarrollo musical, ya que en torno a ellos se decide el punto de inicio y de final de la música, así como su duración total en escena.

La elección de la métrica varía en función de las necesidades expresivas como de escritura y sincronización, es decir, para algunos compositores puede ser más sencillo establecer las métricas en 2/4 en vez de 4/4 debido a que facilita la grabación y sincronía con diferentes puntos identificados en la escena.

En el proceso de creación del investigador, se estableció la métrica de 4/4 y el tempo en general de 80bpm. Sin embargo esto puede cambiar en función del estilo de la escena, por ejemplo,

la segunda mitad del episodio 2 suele utilizar un ritmo más acelerado por lo que se opta por un tempo de negra en 200bpm.

Resolución del problema

Esta tercera etapa abarca el ejercicio de composición del leitmotiv, es decir, es aquí donde se aplican las relaciones entre los elementos musicales y extramusicales, y se toman decisiones respecto a la estructura melódica y asignación del instrumental para el leitmotiv.

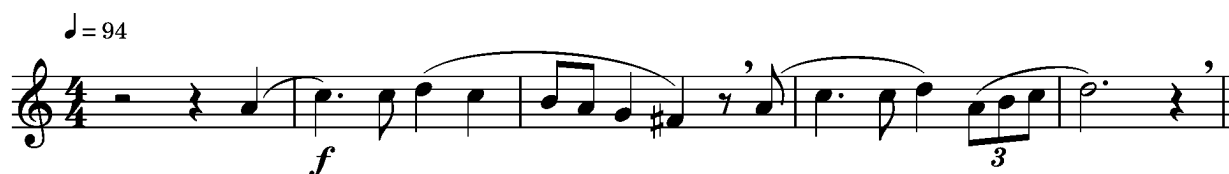
Elección de intervalos

Tal y como se expuso en las entrevistas y en el marco teórico, la eficacia del leitmotiv como elemento compositivo y semiótico radica en su capacidad de codificar y mantener las conexiones semánticas a través de la repetición. Este proceso, conocido como ensayo de mantenimiento, asegura que la información asociada al leitmotiv permanezca activa en la memoria del espectador. En este sentido, la estructura melódica del leitmotiv debe de ser característica y fácil de recordar, permitiendo al espectador asociar continuamente esa melodía con el personaje en cuestión.

Teniendo en cuenta lo expuesto previamente, resulta crucial encontrar una melodía que sea fácil de cantar, para lograrlo, se recomienda cantar la melodía mientras se está componiendo. Algunos de los intervalos más utilizados en las melodías consideradas cantables son los grados conjuntos y los saltos no tan complejos, como los de tercera, cuarta y quinta, e incluso la sexta. Además, es importante considerar la fluidez y coherencia de la dirección melódica en relación con el ritmo del habla humano. Esto implica que la melodía tenga una estructura similar a la del discurso humano, con una frase inicial que generalmente asciende y una resolución que tiende a descender, imitando así la entonación natural del lenguaje hablado.

Un ejemplo de esto es el leitmotiv creado para Arthas en su primera fase, el cual se divide en dos partes, la primera parte contiene un intervalo inicial de tercera menor ascendente, que se desarrolla mediante grados conjuntos y resuelve en una segunda menor descendente. Mientras que la segunda parte comienza con los mismos intervalos pero termina con grados conjuntos ascendentes. Esta segunda parte se va a utilizar para comunicar lo que sucede con el personaje por lo que la resolución va a cambiar dependiendo del desarrollo narrativo de Arthas, este proceso es abarcado más a fondo en el apartado de “creación y aplicación del leitmotiv”.

Figura 41 Leitmotiv de Arthas primera y segunda parte



Nota. Leitmotiv creado para Arthas, la primera parte va desde el compás 1 hasta el 3, y la segunda comienza en el compás 3 hasta el 5 (haga click en la imagen para escuchar)

Es importante la elección del intervalo inicial, ya que es lo primero que percibe el espectador y se conecta a través del proceso semiótico mencionado en el marco teórico con otros elementos como las imágenes y los diálogos. Este intervalo inicial se convierte en la identidad del leitmotiv y puede ser utilizado de diferentes maneras, incluyendo las interacciones con otros leitmotivs o para representar la transfiguración o evolución del personaje.

Un ejemplo del uso de los intervalos iniciales para comunicar un cambio en la narrativa o la interacción entre dos leitmotivs es el leitmotiv de la Alianza y el de la Plaga. En donde ambos leitmotivs empiezan por grados conjuntos pero se diferencian en su resolución y en su modo, ya que el leitmotiv de la alianza se encuentra en G dórico y resuelve siempre ascendentemente en un acorde de C mayor.

Figura 42 Leitmotiv Lordaeron/Alianza con acompañamiento

Nota. Leitmotiv creado para Lordaeron/Alianza se resaltan las notas que resuelven a los acordes y la resolución ascendente (haga click para escuchar)

Mientras que el leitmotiv de la plaga se encuentra en la escala de F disminuido y resuelve siempre de manera descendentemente en un acorde de Fdis b9. Esto se realizó de esta manera

debido a que la Plaga corrompe y revive a los caídos como no-muertos y fue creada para destruir a Lordaeron, por lo que se consideró adecuada para comunicar su propósito de corromper a los propios soldados de Lordaeron y resucitarlos como no-muertos para destruir la ciudad de la Alianza.

Figura 43 Leitmotiv de la Plaga con acompañamiento

The musical score for the Plague leitmotif is presented in a two-staff format. The top staff is the melody, written in treble clef, 4/4 time, and key of F major (three flats). It begins with a tempo marking of 80 and a dynamic of *mf*. The melody consists of a series of eighth notes, with a triplet of eighth notes in the second measure. The bottom staff is the piano accompaniment, written in bass clef, 4/4 time, and key of F major. It features a steady bass line of eighth notes. The score includes chord symbols: *Idim (b9)* and *Fm(9/11)*. The piano part is marked *mp*.

Nota. Leitmotiv creado para la Plaga (haga click en la imagen para escuchar)

Leitmotiv descriptivo o conector

Tal y como se estableció en el marco teórico de la presente investigación, el leitmotiv cumple dos funciones en el contexto audiovisual. La primera es el leitmotiv memorístico o descriptivo, que identifica al personaje y lo acompaña en cada una de sus acciones. Por otro lado, el leitmotiv conector o denotativo, que evoluciona con el personaje o refleja los cambios que este experimenta, así como sus interacciones con otros elementos narrativos como villanos, héroes u otros personajes relevantes. Estas funciones pueden trabajar de manera independiente o estar interconectadas, permitiendo que un leitmotiv descriptivo se transforme en conector según las necesidades narrativas.

Inicialmente, todo leitmotiv comienza siendo descriptivo, ya que para crearlo y establecerlo es necesario elegir y aplicar elementos musicales que representen los aspectos relevantes del personaje extraídos en el paso de “extracción y clasificación de características” de la presente ruta compositiva. Sin embargo, el leitmotiv descriptivo puede evolucionar a conector dependiendo de las necesidades narrativas y la cantidad de información que el director y el compositor deseen transmitir mediante la música. Para ello, el mapa mental utilizado en el paso de “extracción de características” podría resultar de utilidad, dado que se identificaron los elementos y roles

narrativos más importantes de cada personaje relevante, así como sus interconexiones con otros personajes.

Por ejemplo, si el protagonista tiene interacciones significativas con otro personaje en su desarrollo narrativo y se pretende comunicar esto a través del leitmotiv, se podrían incorporar elementos como el modo, la instrumentación, la orquestación o el ritmo del tema musical del otro personaje al leitmotiv del protagonista. De este modo, se transformaría el leitmotiv descriptivo en uno conector al expresar la interacción que tiene el protagonista con el otro personaje.

En resumen, el leitmotiv descriptivo identifica al personaje y debe sonar siempre que este tenga alguna acción en la escena. Por otro lado, el leitmotiv conector representa la evolución narrativa del descriptivo. La decisión de utilizar ambas funciones depende de la naturaleza y evolución narrativa del personaje y de si el compositor desea dar esa evolución al leitmotiv o no.

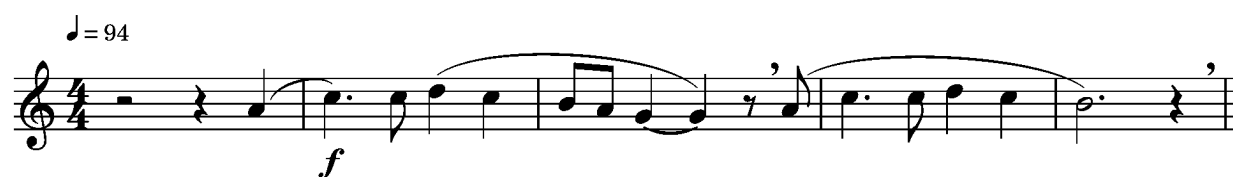
Los ejemplos de cómo esto se aplicó a la composición del investigador se encuentran en los siguientes apartados de “creación y aplicación del leitmotiv” y “relacionar melodía y armonía”.

Creación y aplicación del leitmotiv

Es importante recordar que el leitmotiv es un elemento musical, que puede ser una melodía, acorde o ritmo que está directamente asociado a un personaje o entidad narrativa, pero también refleja su desarrollo a lo largo de la narrativa. Por lo cual, el leitmotiv debe incorporar elementos característicos que representen al personaje en cuestión. En este sentido, el primer paso para crear un leitmotiv es aplicar las características extraídas de los personajes, de manera similar a como se hizo para la elección del modo y la armonía. La melodía puede narrar la historia del personaje, reflejando sus atributos y evolución a lo largo del tiempo. Por ejemplo, si el personaje es un héroe destinado a la grandeza, su melodía puede tener una estructura ascendente para representar su crecimiento y potencial.

Además, es crucial emplear el leitmotiv estratégicamente y con cuidado para aprovechar su potencial como elemento semiótico. Como se ha establecido en el marco teórico, el leitmotiv debe sonar en el momento preciso en que se menciona al personaje correspondiente. En esta primera etapa el leitmotiv cumple una función **descriptiva** y atraviesa un proceso cognitivo conocido como ensayo de mantenimiento o repetición, en el cual el espectador va asociando de manera inconsciente lo que se escucha con la información proporcionada a través de los diálogos y las

Figura 46 Leitmotiv Arthas fase 2



Nota. Leitmotiv de Arthas para la fase 2 (haga click en la imagen para escuchar)

Orcos. Como primer paso para la creación del leitmotiv descriptivo para esta raza, se estableció el intervalo central que será característico de su tema musical. Teniendo en cuenta lo establecido en las secciones anteriores, se optó por elegir la quinta justa ascendente como estructura melódica para esta raza, esto en conexión con otros elementos como el modo frigio y la progresión armónica, representan su naturaleza poderosa y guerrera.

Figura 47 Leitmotiv de los Orcos



Nota. Leitmotiv de los Orcos (haga click en la imagen para escuchar)

Medivh. Como primer paso para la creación del leitmotiv descriptivo para este personaje, se estableció el intervalo central que será característico de su tema musical. Teniendo lo establecido en secciones anteriores, se optó por elegir la tercera menor ascendente y los grados conjuntos descendentes como estructura melódica para Medivh, esto en conexión con otros elementos como el modo eólico y la progresión armónica ya establecida, representan su naturaleza melancólica y mágica.

Figura 48 Leitmotiv Medivh



Nota. Leitmotiv Medivh (haga click en la imagen para escuchar)

Legión Ardiente. Para representar esta facción, se decidió crear dos leitmotivs distintos. El primero es descriptivo y melódico, mientras que el segundo consiste en un arpeggio que se incorpora a otros leitmotivs como conector cuando se menciona algo relacionado con la Legión Ardiente. Esto debido a que como se explicó en la sección de identificación del problema, la Legión es responsable directa de todos los eventos que ocurren en la historia. Teniendo esto en cuenta, se procederá a describir cada uno de ellos.

Para el primero se estableció el intervalo central que será característico de su tema musical. Teniendo en cuenta lo establecido en secciones anteriores, se optó por elegir los grados conjuntos, esto en conexión con la escala disminuida de tipo tono-semitono y la progresión armónica establecida, representan la naturaleza retorcida de la Legión Ardiente, este primer leitmotiv aparecerá cuando la mención de la Legión sea explícita en pantalla.

Figura 49 Leitmotiv 1 Legión Ardiente



Nota. Leitmotiv 1 de la Legión Ardiente (haga click en la imagen para escuchar)

Para el segundo se estableció que su estructura consistirá en un arpeggio cuya resolución es una segunda menor y que este leitmotiv intervendrá en los otros como conector cuando los personajes mencionen algo que tenga relación con la Legión Ardiente o estén próximos a mencionarlos.

Figura 50 Leitmotiv 2 de la Legión Ardiente



Nota. Leitmotiv 2 o también llamado acompañamiento de la Legión Ardiente (haga click en la imagen para escuchar)

Un ejemplo de la manera en la que este leitmotiv interactúa con los otros es en el episodio tres cuando Medivh menciona “ahora soy algo diferente”.¹⁵⁷

¹⁵⁷ Esto sucede en el minuto 2:14 del episodio y está en el compás 64 del score (anexo)

Figura 51 Interacción del leitmotiv 2 Legión Ardiente y el de Medivh

Nota. Se muestran como interactúa el leitmotiv de Medivh con el de la Legión Ardiente (haga click en la imagen para escuchar)

Uther. Como primer paso para la creación del leitmotiv descriptivo para este personaje, se estableció la estructura melódica que será característica principal de su tema musical. Teniendo en cuenta lo establecido en secciones anteriores, se decidió que la primera nota del leitmotiv estaría a una cuarta aumentada del primer acorde de la progresión ya establecida. En otras palabras, se optó por no comenzar con un intervalo en específico sino en la nota característica del modo lidio esto con el fin de enfatizar su conexión con la luz.

Figura 52 Leitmotiv Uther

Nota. Leitmotiv de Uther junto a su progresión armónica, nótese como el leitmotiv comienza a una cuarta aumentada de distancia, se remarca esto debido a que es lo más característico de este leitmotiv. (haga click en la imagen para escuchar)

Lordaeron y Alianza. Como primer paso para la creación del leitmotiv descriptivo para esta facción, se estableció el intervalo central que será característico de su tema musical. Teniendo en cuenta lo establecido en las secciones anteriores, se optó por elegir los grados conjuntos como estructura melódica para esta raza, esto en conexión con otros elementos como el modo dórico y la progresión armónica establecida, representan su naturaleza guerrera, noble y justa.

Figura 53 Leitmotiv Lordaeron y Alianza



Nota. Leitmotiv de Lordaeron y Alianza (haga click en la imagen para escuchar)

La Plaga. Como primer paso para la creación del leitmotiv para esta facción, se estableció el intervalo central que será característico de su tema musical. Teniendo lo establecido en secciones anteriores, se optó por elegir los grados conjuntos y partir del ritmo que se usó para el leitmotiv de Lordaeron y la Alianza, esto en conexión con la escala disminuida de tipo semitono-tono y la textura densa establecida, representan la naturaleza muerta y abrumadora de la Plaga.

Figura 54 Leitmotiv Plaga



Nota. Leitmotiv de la Plaga en voz soprano, nótese la similitud en ritmo con el leitmotiv de Lordaeron (haga click en la imagen para escuchar)

Relacionar melodía y armonía

Después de la creación del leitmotiv, es fundamental relacionarlo con la armonía para que (en el caso en que así se haya decidido) evolucione junto con la narrativa y el desarrollo del personaje representado. Esta conexión entre el leitmotiv y la armonía permite que el leitmotiv descriptivo refleje la transfiguración o evolución narrativa del personaje a lo largo de la obra,

transformándose así en conector. Para llevar a cabo este proceso, es necesario aplicar las características identificadas previamente en relación con la evolución narrativa del personaje. Asimismo, al igual que en la creación del leitmotiv, se debe seleccionar el modo de acuerdo con las emociones y los cambios del personaje a lo largo de la narrativa, tal como se ha establecido en esta ruta compositiva.

A continuación, se muestra cómo se relacionó la melodía y armonía en relación con la narrativa y utilizando los colores de los modos en la composición del investigador.

Arthas. En lo que respecta a la relación entre melodía y armonía dependerá de las necesidades narrativas del personaje, es decir, en su fase de héroe paladín, el leitmotiv estará en dórico con la progresión armónica ya establecida para el personaje, pero cuando este muestre sus conflictos internos pasará a eólico sin los grados conjuntos ascendentes.

Figura 55 Leitmotiv descriptivo Arthas fase 1 con acompañamiento en dórico

The musical score for the leitmotiv of Arthas phase 1 is presented in 4/4 time with a tempo of quarter note = 94. The melody is written in G minor (Dórico mode) and features a dynamic of forte (f). The accompaniment is in G minor (Dórico mode) with a dynamic of mezzo-forte (mf). The chord progression is Gm, F, C, Gm, C. The melody consists of a series of eighth and quarter notes, with a triplet of eighth notes in the final measure.

Nota. Leitmotiv de Arthas fase 1 con la progresión armónica en dórico

(haga click en la imagen para escuchar)

Figura 58 Leitmotiv Orcos con acompañamiento en A eólico

Nota. Leitmotiv de los Orcos con acompañamiento en A eólico en relación con Medivh
(haga click en la imagen para escuchar)

Medivh. En lo que respecta a la relación entre melodía y armonía, a diferencia de los personajes anteriores, el leitmotiv de Medivh va a permanecer como descriptivo en A eólico.

Figura 59 Leitmotiv Medivh con acompañamiento

Nota. Leitmotiv Medivh con acompañamiento (haga click en la imagen para escuchar)

Lordaeron/Alianza. En lo que respecta a la relación entre melodía y armonía dependerá de las necesidades narrativas y las interacciones que esta facción tenga en escena tal y como se manejó con los orcos. Es decir, si los humanos están solos en escena su leitmotiv descriptivo estará en G dórico. Sin embargo, si interactúan con los orcos, cambiará a conector y estará en F, manteniendo el dórico para los humanos y el frigio para los orcos.

Figura 60 Leitmotiv descriptivo de Lordaeron y Alianza en G dórico

Nota. Leitmotiv de Lordaeron y Alianza en G dórico (haga click en la imagen para escuchar)

Figura 61 Leitmotiv conector Alianza F dórico

Nota. Leitmotiv de Lordaeron y Alianza en F dórico (haga click en la imagen para escuchar)

La Plaga. En este caso se buscó un manejo más de textura que de relación melodía y armonía, por lo que se decidió usar el acorde de Fdim b9 y las disonancias presentes en escala disminuida de tipo semitono-tono de Fa. Esto con el fin de representar la naturaleza caótica, muerta y abrumadora de la Plaga.

Figura 62 Leitmotiv de la plaga con acompañamiento

♩ = 80
mf

Idim (b9)
Fm⁽⁶⁾ / / /

mp

Nota. Reducción del tema de la plaga con el leitmotiv junto al acompañamiento en donde se observan las disonancias usadas en las cuerdas (haga click en la imagen para escuchar)

Orquestación

Después del proceso de creación y transformación de los leitmotivos de acuerdo con la evolución narrativa del personaje, se procede a la asignación de instrumentos para cada tema y leitmotiv. Como se destacó en las entrevistas, este proceso de orquestación es tan relevante como el de composición, ya que influye en la generación de emociones. Esto se debe a que las emociones están estrechamente ligadas a los instrumentos utilizados y a como se mezclan entre sí.

Para seleccionar la instrumentación adecuada en un tema musical, es fundamental experimentar y conectar emocionalmente con la música que está componiendo. Como se explicó en las entrevistas, los compositores deben identificar, comprender y aceptar sus propios sentimientos para expresarlos a través del lenguaje musical único de cada compositor, el cual se alimenta a partir de las experiencias vividas y como estas se relacionan con la música. Por lo que es fundamental que los compositores reconozcan estos aspectos subjetivos y como se han representado en el imaginario popular para comunicar lo que se desea con relación al personaje y la narrativa.

A continuación, se presentan las decisiones tomadas respecto a la orquestación en la creación musical del investigador.

Arthas. Para empezar, se describirá el instrumental elegido para Arthas. Teniendo en cuenta la categorización de características realizada previamente, se decidió que el instrumental para este personaje serían los viento metales y las cuerdas. El uso de uno de estos formatos depende de las interacciones que Arthas tenga en escena, es decir, cuando este se encuentre rodeado de sus soldados el instrumental predominante serán los viento metales; sin embargo, si se encuentra solo o muestra dudas o sus luchas internas el instrumental predominante pasaran a ser las cuerdas. Esta decisión busca representar su aptitud de liderazgo frente a sus soldados y también los conflictos internos que experimenta constantemente.

El instrumento que se eligió para llevar el leitmotiv fueron las trompetas. Esta elección se basa en la asociación que tanto histórica como culturalmente se le ha dado a la trompeta para representar heroísmo, realeza y victoria, asimismo también era usado para anunciar eventos importantes y celebrar victorias. Además de que también se ha usado a lo largo de la historia del cine para representar este tipo de personajes heroicos como en el caso de Superman. Por lo que se considera ideal para representar la valentía y determinación, rasgos que son dominantes para este personaje.

Orcos. Para la elección del instrumental para los orcos, se optó por elegir la sección media-grave de los viento metales, así como cuerdas, coro, viento madera y percusión. Estos incluyen la tuba, el trombón y el corno francés para los metales, y toda la sección de cuerdas. Además, se utilizaron voces de bajos y tenores para el coro, y el redoblante, gran cassa, timbales y platillos para la percusión. Al igual que con Arthas, la elección del instrumental va a depender del contexto e interacciones que los orcos tengan en escena. Cuando estos aparezcan en el plano de la cámara, se utilizará la sección media-grave de los vientos metales y cuerdas tal como se describió previamente, sin embargo, cuando estos se encuentren luchando o se mencione algo referente a la guerra se introducirán los bajos y tenores del coro, así como la percusión. Esto con el objetivo de representar la cultura tribal y guerrera de esta raza.

El instrumento que se eligió para llevar el leitmotiv fueron el Corno en F y el Trombón. Esta elección se basa en la asociación que tanto histórica como culturalmente se le ha dado a la Como o cuerno para representar la guerra, ya que los vikingos usaban su cuerno de guerra para infundir temor y transmitir ordenes, asimismo también era usado para anunciar batallas. Por otro lado, el trombón se usa para apoyar la masa (cantidad de instrumentos) y así darle más proyección

a la melodía. Estos instrumentos se han usado a lo largo de la historia del cine para representar este tipo atmósferas como en el caso de *Salvar al Soldado Ryan* o *Braveheart*. Por lo que se considera ideal para representar la naturaleza guerrera y honorable, rasgos que son dominantes de los orcos.

Medivh. En lo que respecta a la elección del instrumental para Medivh, se optó por elegir las cuerdas, el arpa, los vientos madera y la voz soprano solista, esto con el objetivo de representar su carácter enigmático, mágico y de cierta manera melancólico.

El instrumento que se eligió para llevar este leitmotiv fue la voz y la flauta. Esta elección se basa en la capacidad de la voz humana para transmitir diversidad de emociones como la melancolía y la flauta para representar lugares fantásticos o que parecen fuera del mundo conocido. Por lo que se considera ideal para representar la naturaleza melancólica y mágica de Medivh.

Legión Ardiente. Para la elección del instrumental para la Legión Ardiente, se optó por el coro, arpa, cuerdas, el fagot y la trompeta. La intervención de estos instrumentos variará según la relevancia que esta facción tenga en la narrativa de la escena en cuestión. Por ejemplo, el arpa estará presente cuando se mencione a la Legión de manera indirecta, pero a medida que esta vaya tomando relevancia en los diálogos o en la acción, se introducirán los demás instrumentos. Esto en relación con la armonía pretende representar su naturaleza perturbadora e inquietante.

Los instrumentos que se eligieron para llevar este leitmotiv fueron las sopranos y contraltos del coro, el fagot y las cuerdas. Esta elección se basa en la capacidad de la voz para comunicar diferentes emociones, en este caso se pensó en “retorcer” algo que sería percibido como inocente, es por eso por lo que el uso de las voces en conexión con la estructura melódica y la armonía puede dar esa impresión de algo sombrío o retorcido. También se optó por el fagot y las cuerdas para enfatizar esa sensación de oscuridad e inquietud aprovechando la discordancia entre lo familiar como sería una melodía infantil con una armonía y escala desconocida.

Uther. En lo que respecta a la elección del instrumental para Uther, se optó por elegir las cuerdas y la flauta, esto con el objetivo de representar su carácter justo e iluminado y de cierta manera fraternal. Los instrumentos que se eligieron para llevar este leitmotiv fue el fagot y las cuerdas. Esta elección se basa en el sonido cálido que aporta en fagot en conexión con las cuerdas, lo que representa la nobleza y la personalidad cálida de Uther

Lordaeron/Alianza. Para la elección del instrumental para el reino de Lordaeron y la Alianza, se optó por elegir la sección completa de viento metales, cuerdas, coro, viento madera y percusión. Al igual que con los orcos, la elección del instrumental va a depender del contexto e interacciones que Lordaeron o la Alianza tengan en escena. Cuando estos aparezcan en el plano de la cámara, se utilizará las cuerdas, sin embargo, cuando estos se encuentren luchando o se mencione algo referente a la guerra se introducirán el resto de los instrumentos, Esto con el objetivo de representar la unión de la alianza y el carácter guerrero y heroico de esta facción.

Al igual que con el leitmotiv de Arthas, el instrumento que se eligió para llevar este leitmotiv fueron las trompetas, solo que esta vez al tratarse de una facción se decidieron usar la sección completa de los viento metales. Por lo que se considera ideal para representar la valentía, justicia y determinación, rasgos que son dominantes para Lordaeron y la Alianza.

La Plaga. Para la elección del instrumental para la Plaga, se optó por elegir la sección de cuerdas, coro y viento madera. Al igual que con la Legión Ardiente, la elección del instrumental va a depender de la relevancia que tengan en los diálogos o la acción de la escena. Cuando estos sean mencionados se utilizarán las cuerdas y el coro, sin embargo, cuando estos se encuentren luchando o se introducirán el resto de los instrumentos. Esto en conexión con el uso de la armonía y escala elegida pretende representar la naturaleza inquietante y retorcida de esta facción.

El instrumento seleccionado para llevar este leitmotiv fue la voz soprano del coro y las cuerdas. Esta elección se fundamenta en la capacidad de la voz humana para expresar diversidad de emociones, así como en la versatilidad de técnicas de las cuerdas que se pueden usar para representar la muerte como los registros agudos, el trémolo y el trino de medio tono. En este caso, la voz se emplea de manera similar a como se hizo con la Legión Ardiente, buscando transmitir una sensación de que algo está retorcido. Dado que la Plaga es una facción que revive a los muertos, se partió del ritmo del leitmotiv de Lordaeron y la Alianza para representar lo retorcido, putrefacto y abrumador de la Plaga.

Conclusiones

El presente trabajo surge de la necesidad de explorar y sistematizar el proceso compositivo del leitmotiv y su uso semiótico para representar personajes o situaciones específicas, así como su evolución a lo largo de la narrativa. Además, busca proponer una ruta paso a paso que pueda servir como punto de partida para nuevos compositores. Aunque el leitmotiv es un elemento compositivo ampliamente utilizado, no se contaba con una investigación centrada en analizar los protocolos de compositores expertos y cómo estos emplean el leitmotiv, además de proponer una ruta sobre su aplicación en composiciones propias.

Como primer paso para lograr lo propuesto, fue importante investigar y analizar el porqué detrás de cada elección en el proceso de creación del leitmotiv en una composición musical. Si bien es cierto que al componer se pueden tomar decisiones impulsadas por emociones, y que algunos usos del leitmotiv pueden surgir de manera fortuita, existen ciertos elementos que pueden ser manipulados conscientemente para enfatizar emociones y sucesos en la narrativa. Por lo tanto, la presente investigación buscaba identificar los procesos y motivaciones detrás de las decisiones tomadas en la creación de un leitmotiv.

Como segundo paso, se planteó la necesidad de proponer una ruta compositiva basada en los procesos y motivaciones identificados a lo largo del análisis de los protocolos verbales. La idea de realizarlo surgió de la necesidad de sistematizar los conceptos y estrategias que se adquieren a lo largo de la experiencia, nutrida tanto por las aportaciones de los compositores entrevistados y analizados, como por los conceptos relacionados con el marco teórico y la trayectoria musical del investigador, junto con su proceso de composición de los leitmotivs para los Episodios.

Por último, se aplicó la ruta compositiva a la creación de la banda sonora para los tres episodios. Esto no solo permitió verificar de primera mano el proceso compositivo del leitmotiv, sino también enriquecer la propia ruta compositiva con las experiencias y desafíos surgidos durante la composición y realización de este proyecto. Entre estos desafíos se incluyeron la falta de tiempo y presupuesto para una tarea tan compleja como la creación de una banda sonora. Para llevar a cabo este último paso, fue necesario adentrarse en otros campos fuera de la música, como la construcción de guiones, la adaptación de libros a animaciones y, por supuesto, la animación 3D. Inicialmente, se había contemplado la posibilidad de realizar no solo la música, sino también las

animaciones. Sin embargo, esta tarea resultó tediosa y requirió un profundo conocimiento y dedicación, así como equipos capaces de ejecutar el software y renderizar de manera eficiente y en alta calidad, recursos con los que no se contaba.

Por lo tanto, se aprovecha una vez más para agradecer a JoseBv por prestar sus animaciones para cumplir con este último objetivo, además de cambiar la percepción del investigador sobre el proceso de realización de una animación.

Durante la realización de este proyecto, surgieron reflexiones sobre lo herméticos que pueden ser algunos compositores con sus conocimientos y prácticas adquiridas a lo largo de los años de experiencia. Es comprensible que, debido a que los compositores perfeccionan y se apropian de sus conocimientos y crean "trucos" para ser más ágiles y mejores en su práctica compositiva, estos sean celosos con sus saberes. Sin embargo, se considera que el conocimiento y las habilidades adquiridas gracias a la experiencia del quehacer a lo largo de los años, deberían ser un privilegio al que todos puedan acceder. Por lo tanto, este conocimiento no debería ser encerrado ni limitado, sino compartido libremente para que tanto compositores nuevos como los avanzados puedan enriquecerse mutuamente con las experiencias de otros.

Por lo que, la ruta compositiva representa una apuesta en este sentido, al compartir el conocimiento y las experiencias adquiridas mediante la práctica. Además de dirigirla a todas aquellas personas que buscan incorporar el leitmotiv en sus creaciones musicales, con el objetivo de proponer un punto de partida para el lector, como alimentar el flujo de trabajo de cada compositor.

Es importante señalar que los resultados de este estudio pueden ser adaptados fuera de la música para audiovisual. El leitmotiv es un elemento que puede aplicarse a la música que se escucha en la vida cotidiana, y el análisis de protocolo puede ser utilizado para identificar las razones detrás de decisiones como la elección de tonalidades o el diseño de progresiones armónicas en diferentes géneros musicales. Siempre es enriquecedor abrirse a las perspectivas de personas con más experiencia y experimentar con esas visiones para nutrir el proceso compositivo propio de cada compositor.

También es importante señalar que no se debe temer a estudiar las emociones y motivaciones detrás de la música y de los elementos que influyen en ella, ya que se pueden encontrar elementos interesantes que sin saberlo se pueden utilizar para favorecer este proceso de asociación y

generación de emociones por parte del escucha. Un ejemplo de esto es el proceso cognitivo y semiótico visto en el marco teórico el cual era desconocido para el investigador y que demuestra que existe una razón cognitiva detrás del proceso de percepción de un leitmotiv frente a un audiovisual, así como la reacción emocional que una melodía o canción puede evocar en respuesta a una situación o persona (por eso se dedican canciones y se recuerdan a las personas a través de ellas).

Es gratificante para el investigador, como apasionado de la ciencia y amante de la música y los audiovisuales, observar cómo detrás de cada decisión en el proceso de composición existe un motivo, ya sea que el compositor sea consciente de esto o no. Se reconoce que, detrás de la forma en que se percibe y utiliza la música, hay una razón cognitiva que ha sido abordada y estudiada por diferentes investigadores como se evidenció en el marco teórico de la presente investigación y que fue identificada en las entrevistas y análisis de protocolos realizados.

Este entendimiento permite proponer una ruta compositiva que tenga en cuenta estos procesos cognitivos, con el objetivo de crear y aplicar un leitmotiv de manera efectiva. Además, permite aprender a manipular estos procesos para estimular o no dichas percepciones, lo que contribuye a una mayor comprensión y control en el proceso de composición musical.

Es importante destacar que este trabajo de investigación no busca establecer un protocolo rígido ni verdades absolutas sobre el proceso de composición del leitmotiv. Más bien, pretende ofrecer una referencia que pueda enriquecer el proceso creativo de cada individuo. Dado que dicho proceso varía según el compositor y la naturaleza del proyecto, se enfatiza la importancia de la experimentación con los elementos presentados en este trabajo. Esto permitirá que cada compositor desarrolle su propio lenguaje musical y universo sonoro, así como establecer sus propias relaciones entre los elementos extramusicales, como las emociones, y los elementos musicales con los que cuenta el compositor para transmitir su mensaje de manera única.

Para concluir, se alienta a los colegas investigadores a generar conocimiento y explorar nuevas rutas de aplicación de otros elementos que, debido a limitaciones de tiempo, no se pudieron abordar en este trabajo, tales como la elección del modo, la orquestación, la selección y combinación de instrumentos, entre otros. Esto no solo tiene como objetivo enriquecer la bibliografía existente, sino también articular la ruta compositiva propuesta con otras, con el fin de proporcionar material que pueda ser utilizado por estudiantes y profesores. De esta manera, se busca fomentar la creación musical, la cual constituye la esencia de la vida y el aprendizaje de la música.

Bibliografía

- Alonso-Arroyo, Adolfo, Mariângela Spotti Lopes Fujita, Isidoro Gil-Leiva, y Andrés Pandiella. «análisis de la producción científica, 1941-2013», 2016.
- ASALE, RAE-, y RAE. «leitmotiv | Diccionario de la lengua española». «Diccionario de la lengua española» - Edición del Tricentenario. Accedido 5 de noviembre de 2022. <https://dle.rae.es/leitmotiv>.
- Atkinson, R C, y R M Shiffrin. «HUMAN MEMORY: A PROPOSED SYSTEM AND ITS CONTROL PROCESSES!» *Human Memory*, s. f., 54.
- Babí, Radigales. «La música en el cine», s. f., 102.
- Baddeley, Alan. «Working Memory». *Scholarpedia* 5, n.º 2 (2010): 3015. <https://doi.org/10.4249/scholarpedia.3015>.
- Baddeley, Alan D., y Graham Hitch. «Working Memory». En *Psychology of Learning and Motivation*, 8:47-89. Elsevier, 1974. [https://doi.org/10.1016/S0079-7421\(08\)60452-1](https://doi.org/10.1016/S0079-7421(08)60452-1).
- Balestrini Acuña, Miriam. *Como se elabora el proyecto de investigación: (Para los Estudios formativos o Exploratorios, Descriptivos, Diagnósticos, Evaluativos, Formulación de Hipótesis Causales, Experimentales y los Proyectos Factibles)*. 7a ed. Caracas: Consultores Asociados BL, 2006.
- Boilés, Charles. «Semiótica de la etnomusicología». *González Aktories, Susana y Gonzalo Camacho Díaz (Coords.). (2011). Reflexiones sobre semiología musical. Escuela Nacional de Música, UNAM, 2011*. <http://www.repositorio.fam.unam.mx/handle/123456789/21>.
- Brent, Jeff, y Schell Barkley. *Modality: Scales, Modes & Chords: The Primordial Building Blocks of Music*. Milwaukee, WI: Hal Leonard Corporation, 2011.
- Burbidge, Peter, ed. *The Wagner Companion*. London: Faber & Faber, 1979.
- Carrizo, Jennifer García, y Sara Johnson Huidobro. «Leitmotiv y creación de personajes», 2015, 27.
- Chattah, Juan Roque. «Semiotics, Pragmatics, and Metaphor in Film Music Analysis», 2006, 187.
- Chopin Ballade in G Minor Scene- The Pianist*, 2013. <https://www.youtube.com/watch?v=jHfQCfUTIXE>.
- Cisneros-Cox, Alfonso. «Mecanismos de significación de la música en el cine». *Lienzo*, n.º 025 (2004): 183-216.

- Comas de Guembe, Dolores. «Los Buddenbrooks : el leit-motiv como caracterización de personajes». *Revista de Literaturas Modernas*, n.º No. 13 (20 de marzo de 1978). <https://bdigital.uncu.edu.ar/fichas.php?idobjeto=15934>.
- Cooke, Mervyn. «Film Music». *Grove Music Online*, 2001. <https://doi.org/10.1093/gmo/9781561592630.article.09647>.
- Davies, Veronika. «Leitmotifs in Film Music - Dissertation», 2015 de 2014. https://www.academia.edu/12429158/Leitmotifs_in_Film_Music_Dissertation.
- Daza Cuartas, Sandra Liliana. «Investigación - creación. Un acercamiento a la investigación en las artes». *Plumilla Educativa* 6, n.º 1 (17 de octubre de 2009): 73-79. <https://doi.org/10.30554/plumillaedu.6.560.2009>.
- Do You Remember - The Legend of Zelda: Breath of the Wild (OST)*, 2022. <https://www.youtube.com/watch?v=XDs6ygt9Kxs>.
- Eco, Umberto. *Tratado de semiótica general*. 1. ed. Palabra en el tiempo ; 122. Barcelona: Lumen, 1977.
- Ejemplo de música anempática*, 2018. <https://www.youtube.com/watch?v=qkLn1KucM88>.
- Ellis, Carolyn, Tony Adams, y Bochner. «AUTOETNOGRAFÍA: UN PANORAMA». *jun.* 30, 2015 14 (30 de junio de 2015): 25. <https://doi.org/10.55441/1668.7515.n14.11626>.
- Ellis, Carolyn, y Arthur Bochner. «Autoethnography, Personal Narrative, Reflexivity: Researcher as Subject». *Handbook of Qualitative Research*, 1 de enero de 2000.
- Espriella, Ricardo de la, Carlos Gómez Restrepo, Ricardo de la Espriella, y Carlos Gómez Restrepo. «Teoría fundamentada». *Revista Colombiana de Psiquiatría* 49, n.º 2 (junio de 2020): 127-33. <https://doi.org/10.1016/j.rcp.2018.08.002>.
- FSO. «La importancia de una buena banda sonora en las películas». *Film Symphony Orchestra* (blog), 24 de abril de 2020. <https://filmsymphony.es/musica-cinematografica-bandas-sonoras-que-ayudan-a-crear-recuerdos-inolvidables/>.
- Goldman, Sean. «Dorian Mode: An Examination of Its Usage and Context In Film Music». *Scoring for Film, Television, and Video Games*, 1 de julio de 2017. <https://remix.berkeley.edu/graduate-studies-scoring/85>.
- Hall, J, Philip. «Portfolio of Compositions and Exegesis: Leitmotifs and Their Development». University of Adelaide, 2009.
- Hannibal Lecter Escapes*, 2011. <https://www.youtube.com/watch?v=He1MTYvyUes>.

- Hernandez, Roberto, Carlos Fernandez, y Maria del Pilar Baptista. *Metodología de la Investigación*. 6.^a ed. Mc Graw Hill Education, s. f.
- Introducción, El señor de los anillos, HD*, 2018.
<https://www.youtube.com/watch?v=TjycZ8xMmDk>.
- López-Cano, Rubén, y Ursula San Cristobal. *Investigación artística en música. Problemas, métodos, experiencias y modelos.*, s. f.
- Main Theme | Pirates of the Caribbean*, 2019. <https://www.youtube.com/watch?v=rdB13IFexNk>.
- Marín, Antonio Lucas, y Alejandro Noboa. *Conocer lo Social: Estrategias, técnicas de construcción y análisis de datos*. Antonio Lucas Marín, s. f.
- Middlebrook, Ron. *Scales & Modes in the Beginning: Created Especially for Guitarists*. Editado por George Ports. Fullerton, CA: Centerstream Publications, 1982.
- Midna's Lament - The Legend of Zelda: Twilight Princess*, 2021.
<https://www.youtube.com/watch?v=137YvPWp0jI>.
- Midna's Theme - The Legend of Zelda: Twilight Princess*, 2021.
<https://www.youtube.com/watch?v=wDVZW-m6a-o>.
- Minciencias. «¿Qué es I+C?» Accedido 5 de diciembre de 2022. <https://minciencias.gov.co/investigacion-creacion/que-es-ic>.
- Mipha's theme - The Legend Of Zelda Breath Of The Wild*, 2017.
<https://www.youtube.com/watch?v=oC84xDccaos>.
- Muñoz, Nicolas. «LA MÚSICA PARA CINE COMO HERRAMIENTA DE LA EMOCIÓN». PONTIFICIA UNIVERSIDAD JAVERIANA, 2012.
- padmé meets anakin star wars episode 4 the phantom menace 2000*, 2017.
<https://www.youtube.com/watch?v=b8QGlwSt6vs>.
- Piñeiro-Otero, Teresa. «Composición, variación y funciones del leitmotiv en el universo Indiana Jones». *Revista de Comunicación de la SEECI*, 2 de septiembre de 2015, 211.
<https://doi.org/10.15198/seeci.2015.37.211-267>.
- PSICOSIS (LA DUCHA)*, 2017. <https://www.youtube.com/watch?v=4FdQjKYdEeU>.
- Puertas, Emeterio Diez. «La escritura cinematográfica y el “leitmotiv”». *RILCE: Revista de filología hispánica* 25, n.º 2 (2009): 236-55.
- Ramos, D., J. L. O. Bueno, y E. Bigand. «Manipulating Greek Musical Modes and Tempo Affects Perceived Musical Emotion in Musicians and Nonmusicians». *Brazilian Journal of*

- Medical and Biological Research* 44 (febrero de 2011): 165-72.
<https://doi.org/10.1590/S0100-879X2010007500148>.
- Reitter, Andrew J. «Hollywood's Transformation of the Leitmotiv». University of Delaware, 2013.
- Requena Arellano, Marcos. «El Análisis de Protocolo como Técnica para la Comprensión de los Procesos de Razonamiento.» *Revista Laurus* 9 (1 de enero de 2003): 79-96.
- Rick And Morty Intro*, 2014. <https://www.youtube.com/watch?v=E6TUs69Cw94>.
- Sánchez, Octavio, y Gabriel Correa. «MÚSICA E IMAGEN», 2002. <http://prodmusical.unsl.edu.ar/apuntes/La%20musica%20en%20el%20cine.pdf>.
- Sarmiento, Pedro. «Música de Cine y La Música En El Cine». *Club de Música*, 1 de enero de 2019.
https://www.academia.edu/39177125/M%C3%BAsica_de_cine_y_la_m%C3%BAsica_en_el_cine.
- Saussure, Ferdinand. *Curso de Linguística General*. LOSADA, 2008.
- Scribano, Adrián, y Angélica De Sena. «CONSTRUCCIÓN DE CONOCIMIENTO EN LATINOAMÉRICA: ALGUNAS REFLEXIONES DESDE LA AUTO-ETNOGRAFÍA COMO ESTRATEGIA DE INVESTIGACIÓN». *Cinta de Moebio*, n.º 34 (marzo de 2009). <https://doi.org/10.4067/S0717-554X2009000100001>.
- Significados. «Significado de Semiótica». Accedido 18 de octubre de 2022. <https://www.significados.com/semiotica/>.
- Someren, Maarten, Yvonne Barnard, y Jacobijn Sandberg. *The Think Aloud Method - A Practical Guide to Modelling Cognitive Processes*, 1994.
- Sosa, Juan José Molina. «Metodologías aplicadas a la crítica de Música de Cine: El uso del leitmotiv y su funcionalidad y articulación en “El Imperio Contraataca”». *Comunicación y Métodos* 2, n.º 1 (16 de julio de 2020): 76-89. <https://doi.org/10.35951/v2i1.62>.
- Star Wars Music Pick Episode IV: The Force Theme*, 2009.
<https://www.youtube.com/watch?v=HcZ9kQ1h-ZY>.
- Steiner, Fred, Martin Marks, Daniel Goldmark, y Neil Lerner. «Film Music, American». En *Oxford Music Online*, de Fred Steiner, Martin Marks, Daniel Goldmark, y Neil Lerner. Oxford University Press, 2013. <https://doi.org/10.1093/gmo/9781561592630.article.A2249514>.
- Temperley, David, y Daphne Tan. «Emotional Connotations of Diatonic Modes». *Music Perception* 30, n.º 3 (1 de febrero de 2013): 237-57. <https://doi.org/10.1525/mp.2012.30.3.237>.

- The Battle of the Pelennor Fields*, 2014. <https://youtu.be/8t9eL-5wMFC?si=2SksQJRei-USKybdL&t=122>.
- The Lord of the Rings: The Return of the King Soundtrack - 16. The End of All Things*, 2010. <https://www.youtube.com/watch?v=iJYwIfciQ-Y>.
- The one ring theme*, 2018. <https://www.youtube.com/watch?v=Dw6BCAZqkaQ>.
- Tizón, Manuel, Francisco Gómez, y Sergio Oramas. *Does Always the Phrygian Mode Elicit Responses of Negative Valence?*, 2014.
- Todd, Rebecca. «An Exegesis Of The Leitmotif In Film: Introducing Schizo-Leitmotifs In The Lord Of The Rings». Accedido 6 de octubre de 2022. https://www.academia.edu/24388435/An_Exegesis_Of_The_Leitmotif_In_Film_Introducing_Schizo_Leitmotifs_In_The_Lord_Of_The_Rings.
- Twilight Princess - Link Meets Midna [TRUE HD]*, 2011. <https://www.youtube.com/watch?v=wsd17uDXCvI>.
- Twilight Princess Soundtrack: Boss Victory*, 2011. <https://www.youtube.com/watch?v=vKaKHwcFGug>.
- Velázquez, Martha Tappan. «LA SEMIÓTICA COMO HERRAMIENTA TEÓRICA EN EL PROCESO DE CONCEPTUALIZACIÓN DE UN TALLER DE DISEÑO.», 2013, 15.
- Warbringers: Jaina*, 2018. <https://www.youtube.com/watch?v=YgLHkt6ftXU>.
- Wei. «Wagner's Leitmotif and how it has influenced film music in closing the gap between the audience and the characters on screen for a more immersive experience. | Wei Ping Wee». Accedido 6 de octubre de 2022. https://www.academia.edu/33036117/Wagners_Leitmotif_and_how_it_has_influenced_film_music_in_closing_the_gap_between_the_audience_and_the_characters_on_screen_for_a_more_immersive_experience.
- Whittall, Arnold. *Leitmotif*. Vol. 1. Oxford University Press, 2001. <https://doi.org/10.1093/gmo/9781561592630.article.16360>.
- Xalabander, Conrado. «MundoBSO - EL LEITMOTIV», 13 de marzo de 2017. <https://www.mundobso.com/agoras/el-leitmotiv>.
- Xalabarder, C. *El Guion Musical en el Cine*. MundoBSO, 2013. <https://books.google.com.co/books?id=MDsVnwEACAAJ>.
- Yoda's Theme*, 2018. <https://www.youtube.com/watch?v=9C8J-jhMtRA>.

Zelda Ocarina Of Time - Zelda's Lullaby, 2008.
<https://www.youtube.com/watch?v=EPhbtjqWM8>.

Anexos

Anexo general

<https://drive.google.com/drive/folders/18eBUY5lr5rAUHL7x5hMkasZo-2VOiu98?usp=sharing>

Anexo 1: Entrevistas

https://drive.google.com/drive/folders/1RCArUz-67vsftC3F_n5qfIT7OTNgw7kt?usp=sharing

Anexo 2: Análisis de protocolos

<https://drive.google.com/drive/folders/1DyMotjqUrX20QUjbZO-DyGzXCMNQ1g497?usp=sharing>

Anexo 3: Categorización de personajes

<https://drive.google.com/drive/folders/17dHqLM5miQBmAELj-UyXGJGAO-DNSEbw?usp=sharing>

Anexo 4: Producto creativo (composición)

<https://drive.google.com/drive/folders/1uPldcgqQp7EL54BVE-qHr4P2RB8cwjAZ0?usp=sharing>

Anexo 5: Diario de campo

https://drive.google.com/drive/folders/1dzBOPat-A7Aujv37Gx365h92q_GcTfmZ?usp=sharing

Anexo 6: Autorización de uso de animaciones.

https://drive.google.com/drive/folders/1WS3IHn_wm1ww6rTTak8a4OWEPwa-GyMv4?usp=sharing

Anexo 7: Spotting Report

https://drive.google.com/drive/folders/1s8cPpMpbSJMJ9XBPbrm-cUF00rXLS8qwO?usp=drive_link