

MÚSICA Y CINE: MUSICALIZACIÓN DEL CORTOMETRAJE *CARTAS DE UN HOMBRE MUERTO*

Rosario Añón Suárez - Daniel Reinoso
Universidad Nacional de La Plata. Facultad de Artes

Resumen

A partir del año 2019, los departamentos de Música y Artes Audiovisuales de la Facultad de Artes (FdA-UNLP) vienen llevando adelante un proyecto de producción en colaboración, mediante las cátedras de Música Incidental y Realización 4.

El presente trabajo narra los distintos momentos de la elaboración de la música de un cortometraje producido durante 2022. En él, se relata la forma en que una Estudiante de Composición y Estudiantes de la Licenciatura en Comunicación Audiovisual comenzaron a vincularse y luego a trabajar juntos, tomando las decisiones necesarias para lograr un producto digno de exposición.

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

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

Datos de la producción

Título: Cartas de un Hombre Muerto

Tipo: Audiovisual, Cortometraje

Realizadores: Alfredo Romero, Enzo Torres, Gabriela Reinoso, Maira Vázquez, Abigail Iglesias

Actuantes: Pablo Neil, Paloma Herrera, Mercedes Álvarez

Música: Rosario Añón Suárez

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

Música Incidental (DM)

Texto

El guion

El cortometraje *Cartas de un Hombre Muerto*, comienza con el protagonista, un escritor llamado Lucas, en pleno bloqueo creativo. De cara a escribir su próxima novela, y después de haber pasado toda la noche despierto frente a su computadora, se encuentra sin poder escribir ni una palabra. Rendido ante la tarea, se levanta y procede a leer el correo del día. Mientras revisa las cartas, encuentra una con el remitente tachado y su contenido lo deja perturbado. A partir de esto, como espectadores, acompañamos a Lucas en todo el proceso de desbloqueo y escritura de su novela, ya que luego de la lectura de esta carta, comienza a tener sueños extraños que lo llevan a investigar, con ayuda de su hermana, sobre crímenes sin resolver en la ciudad, contenido que decide usar para su obra literaria. Simultáneamente, en una trama que no se revela del todo hasta el final del cortometraje, la historia cuenta que Lucas es abandonado por su padre cuando era muy pequeño, y que la llegada de la carta es por parte de él y cuenta la verdad de su ausencia, ocultada por su madre. Esto desencadena en Lucas una reinterpretación de su pasado, de su origen y de esa forma una transformación de su identidad. Como espectadores asistimos a ese proceso en donde una herida física y, metafóricamente, emocional se abre al comienzo del audiovisual y se va curando a medida que Lucas investiga y transcurre la trama. Esta coexistencia de tramas y el salto de una a otra durante el transcurso de la historia, se une a una simultaneidad de espacios en donde transcurre la misma. Para facilitar el entendimiento de esta dinámica cito un fragmento del guión original:



Lucas se sienta en la mesa mientras una pava comienza a hacer ebullición, el pitido va aumentando conforme pasa el tiempo. [...] entre las cartas se distingue un sobre amarillo, sellado, en el envoltorio se lee: para Lucas, [...] Lucas se esfuerza por leerla. El pitido que emite la pava aumenta mientras la expresión de confusión de Lucas cambia a una de preocupación, [...] el agua comienza a hervir y el pitido invade todo el lugar, sin embargo, Lucas sigue leyendo con mucha concentración, hasta que de pronto reacciona ante el ruido, mira la pava, se levanta y da pasos apurados hasta ella. (Alfredo Romero, 2022, p.2)

Como se ve en este ejemplo, el narrador describe dos espacios simultáneos, uno en el interior de Lucas, el protagonista de la historia, y otro en el exterior, a veces nombrado

en este escrito como *la realidad*, en donde hay una pava que no deja de silbar. A su vez, se puede observar una dinámica que ocurre en más de una ocasión, en donde Lucas es trasladado de ese espacio interno hacia *la realidad* bruscamente.

El diseño sonoro

Debido a esto, y gracias a poder estar en contacto con los realizadores desde una instancia tan temprana, me pareció importante no sólo trabajar en la música del cortometraje sino planear el diseño sonoro en su totalidad para poder así representar ese mundo interno del protagonista enteramente con música, y a la vez crear un espacio sonoro contrastante, trabajando el sonido ambiente y el *foley*, para que en esos momentos de regreso brusco a *la realidad* se puedan apreciar como espacios claramente diferenciados.

Para la construcción de los diferentes espacios sonoros del cortometraje me apoyé en varios conceptos, siendo uno de ellos el de *soundscape* (paisaje sonoro), creado por Raymond Murray Schafer (2013). En la primera parte de su libro *El paisaje sonoro y la afinación del mundo*, Murray Schafer cataloga los principales temas de un paisaje sonoro mediante la distinción de lo que llama *sonidos tónicos*, *señales* y *marcas sonoras*. Los *sonidos tónicos* son los análogos al *fondo* en lo visual, y con respecto a eso dice lo siguiente: «La *figura* es "aquello que es mirado", mientras que el fondo existe tan sólo para otorgar a la figura su contorno y su masa. No obstante la figura no puede existir sin el fondo: si se lo restamos, la figura se vuelve informe, inexistente» (p.27). Luego menciona que los *sonidos tónicos* no son necesariamente escuchados, pero que ayudan a esbozar el carácter de los hombres que viven entre ellos, y que son aquellos creados por su geografía y clima: el agua, el viento, los bosques, y afirma que incluso pueden afectar al comportamiento o al estilo de vida de una sociedad. En cuanto a las *señales*, son aquellos sonidos de primer plano y se escuchan conscientemente. Continuando con la analogía visual, son más bien *figura* antes que *fondo*. Luego, con *marcas sonoras*, hace referencia a los sonidos de una comunidad que son únicos o que poseen cualidades que hacen que la gente de esa comunidad lo tenga en cuenta o lo perciba de una manera especial. Así es como, por ejemplo, decidí usar el sonido de un zorzal como parte del paisaje sonoro de una mañana temprana, ya que es el único pájaro en la zona de La Plata, lugar donde transcurre el cortometraje, que se escucha a la salida del sol. Sin embargo, no es mi propósito depositar la función de representar el horario del día en el cantar del pájaro, sino que es un elemento más dentro de muchos otros del discurso audiovisual y del paisaje sonoro para representar la narrativa de la escena, más allá de su efectividad o

no. Otro concepto que me pareció interesante a tener en cuenta para la construcción del total del discurso sonoro de este cortometraje, es el de *Imagen-peso y escala*, propuesto por Michel Chion (2019) en su libro *El Sonido*, el cual refiere a que «para algunos sonidos es posible hacerse una representación de la potencia de la causa respecto de nosotros sin tener necesidad de identificarla, independientemente de la intensidad con la cual nos llega el sonido», dicho de otro modo, no podemos clasificar a los sonidos por su intensidad, sin tener en cuenta su *peso y escala*. Y para ayudarnos a comprender esto, da el siguiente ejemplo:

El zumbido cercano de una mosca no es tan fuerte como el gran ruido lejano de un cañonazo. Cuando se oye un camión o el estruendo del trueno a lo lejos, siguen 4 siendo "grandes ruidos", ligados a la experiencia de esos sonidos respecto de nuestra propia escala» (p. 24).

Más adelante dentro del mismo capítulo, Chion hace otra referencia interesante a la imagen-peso, en la cual menciona el poema *Booz dormido*, de Victor Hugo:

"La respiración de Booz al dormir/ Se mezclaba con el ruido sordo de los arroyos sobre el musgo", observación que, a partir de sonidos de una débil imagen-peso, sugiere -¡puesto que se los puede oír!- el silencio alrededor de aquellos (P.26).

Aquí se puede ver que se referencia también a la noción de figura-fondo de Murray Schafer, ya que, que sonidos de tan débil imagen-peso sean audibles, resalta el silencio de fondo. Estos conceptos son de gran ayuda al momento de diseñar y diferenciar cada espacio, cada uno representado por un personaje diferente. Por un lado está el la hermana, quien es el personaje que habita el espacio externo, el plano de *la realidad*. Ella es la que está afuera e interactúa con el entorno, investiga, se mueve; y su *tonalidad* son los sonidos urbanos, los autos que pasan, la gente hablando de fondo, los perros que ladran a lo lejos, el ruido del viento moviendo las hojas de los árboles. Es el mundo que la rodea y como en este cortometraje la música está reservada para representar la interioridad del protagonista, en este espacio sonoro no hay música. El segundo espacio es el interno de Lucas, pero éste no está representado por él, si no por su padre, o más bien la idea del padre y lo que representa en su propia identidad. Este espacio sonoro es enteramente construido con música, y al igual que como en el concepto de *soundscape*, la composición es una superposición de capas de figura y otras de fondo donde, a través del tratamiento de las pistas de cuerdas y vientos en la



postproducción y mezcla final, la idea consiste en recrear el efecto estático-dinámico del sonido ambiente y así como fondo, enmarcar y dar forma a los sonidos del piano, que representan a Lucas, y otros sonidos *figura* como es el pizzicato de contrabajo. Las escenas correspondientes son aquellas del pasado, en forma de sueños o fragmentos de la novela, que si bien son escenas que aluden a una realidad, lo que el cortometraje muestra son escenas imaginadas, por lo tanto ficticias, donde Lucas se muestra como el protagonista. Finalmente, el tercer espacio está representado por Lucas y el espacio físico correspondiente es su casa, ya que la mayor parte del tiempo se encuentra allí y es a su vez es un espacio intermedio entre el primero y el segundo. De la misma forma, los sonidos de este espacio son un punto intermedio entre lo interno y lo externo. Para empezar, los sonidos *del afuera* (del primer espacio) están ausentes, y lo que se escucha son sonidos corporales, respiraciones, ruidos de la ropa, pasos, y también sonidos cercanos a Lucas, de aquellos elementos con los que él interactúa: golpes en la mesa, rechinar de las sillas, vajilla, el ruido de los dedos al usar la computadora o el celular, el ruido de las hojas, de la lapicera rasgando el papel, y todo esto por momentos mezclado con música. En este espacio se hace presente el concepto de peso-escala, ya que estos sonidos normalmente no se escucharían demasiado, pero su audibilidad hace que la narración se sitúe en un espacio diferente, en un contexto en el cual esto es posible. Como en el poema Víctor Hugo mencionado por Chion y citado anteriormente, la audibilidad de estos sonidos permiten escuchar el silencio en el cual están situados, y por lo tanto hace notar la ausencia de los sonidos característicos del primer espacio, que sólo se hacen presentes cuando Lucas abre la puerta de la casa y cuando llega la hermana.

Para el trabajo de sonido, ya sobre el corte final, lo dividí en tres capas: diálogos, sonido ambiente, y *foley*. Para los diálogos, realicé la limpieza, equalización y nivelación, creando a su vez filtros para las voces que fueron grabadas en la sesión de doblaje y para las voces que corresponden a aquellas reproducidas desde el celular de Lucas. Luego para la capa de sonido ambiente y con ayuda de una biblioteca de sonido, llevé a cabo la construcción de los diferentes fondos sonoros de cada espacio: los ruidos de la calle y de gente hablando, o de la heladera y el agua hirviendo mientras Lucas cocina en su casa. Finalmente para el trabajo de la capa de *foley*, usé nuevamente una biblioteca para recrear todos los sonidos del espacio con el que Lucas interactúa. Los pasos, los ruidos de la ropa, los golpes en la mesa, los ruidos del uso de la computadora y el celular, el rechinar y arrastre de las sillas, etc.

La musicalización

Para el trabajo con la música, además de lo aprendido durante la cursada de la materia Música Incidental, me apoyé en la recomendación de Ricard Davis (2010) en su Libro *Complete Guide to Film Scoring [Guía completa de Composición para Cine]*, donde dice que uno de los elementos más cruciales para crear música para una película es el *spotting*, que consiste en saber cuándo va a haber música y cómo va a sonar, ya que afirma que una música que inicia y termina en los lugares equivocados puede arruinar una película. Luego Davis advierte que esta habilidad se desarrolla con la experiencia, sin embargo, el autor ofrece unos conceptos generales para guiarnos en este proceso. El primero de estos conceptos es que el compositor es un participante más en un medio mixto. Muchas veces está para acompañar líneas, unir escenas y otras veces adquiere protagonismo, con lo cual hay que saber cómo manejar ambas situaciones adecuadamente. El segundo concepto lo presenta a modo de pregunta, ¿Es necesario que haya música? Hay que estar realmente seguros que una escena necesita música ya sea por instinto, por necesidad del desarrollo de la narrativa o por orden del director aunque el compositor no coincida. Y finalmente el tercer concepto que menciona el autor a modo de guía es plantear, en el caso de que una escena lleve música, qué es lo que se intenta decir con ella. El autor afirma que esta pregunta ayuda al compositor a mantenerse enfocado, y que no se refiere simplemente a si se quiere transmitir ciertas emociones o climas sonoros, si no si ayuda al desarrollo de la narración, o si refleja adecuadamente lo que el protagonista está pensando o sintiendo. También cuenta que una práctica habitual en esta etapa es agendar una reunión entre el/la director/a, el/la director/a de sonido y el/la compositor/a llamada *spotting session*, donde se toman las decisiones con respecto a estas preguntas planteadas previamente, obteniendo como resultado una planilla con el detalle de la cantidad de piezas de música que va a haber, y una marca de tiempo con el inicio y final de cada una con respecto al video, mas alguna palabra clave o incluso referencia para el contenido de la música. Sin embargo, al no tener ninguna indicación del director mas que la necesidad de música en las escenas correspondientes al sueño, la tarea del *Spotting* quedó enteramente a mi cargo, por lo que esta guía de Davis, junto con la conceptualización de los distintos espacios sonoros, fueron los pilares en los que me basé al momento de decidir cuánta música iba a haber y dónde.

En total son 9 piezas de música y están orientadas a representar el mundo interno del personaje. La primera pieza, *Bloqueo*, tiene lugar al comienzo durante los títulos, y su función, como describe Davis en su libro refiriéndose a la música del título principal, es de establecer el ánimo y tono de la película, para dejarle saber a la audiencia qué

historia está por experimentar. Lucas, el protagonista se encuentra en un bloqueo creativo. La audiencia todavía no sabe lo que está pasando, pero la idea de la música previa a esta escena es transmitir un clima de que debería estar pasando algo, él debería estar escribiendo, pero se encuentra incapaz de hacerlo, porque las ideas no llegan. Musicalmente no hay claridad rítmica y no hay direccionalidad melódica. El material melódico es repetitivo, como buscando establecer alguna idea clara, pero en cada repetición el material que acompaña desvía estas ideas para dar un resultado ambiguo y de que no consigue establecer un comienzo sobre el cual desarrollarse. Finalmente tras algunas repeticiones, el material melódico desiste y la música se extingue para dar comienzo al cortometraje.

La elección del piano es para dar voz a Lucas. Él es el protagonista y en esta historia el piano lo representa. Se buscó un tratamiento del timbre que dé como resultado un sonido débil, lejano y reverberante, para así lograr un efecto de vacío, de estar en un lugar donde no hay nada. O de estar en un lugar en donde debería haber algo y no hay nada, ya que el sonido de un piano reverberante remite a un auditorio vacío, el cual si estuviera lleno, el público absorbería parte de las vibraciones y se dejaría de oír reverberante. La búsqueda de este efecto es porque Lucas no sólo atraviesa un bloqueo creativo, sino que una ausencia en su vida: una persona que tendría que estar, su padre, no está. Y esta escena muestra, a través de ese bloqueo creativo y de esas ideas que tendrían que estar pero no están, esa ausencia de respuesta en su vida. Su padre no está y no sabe por qué.

La segunda pieza, *Remitente Tachado*, está formada por una superposición de planos: el piano principal, de nuevo como representante de Lucas, quien lee la carta y empieza a hilar recuerdos; el piano invertido, junto a otros efectos percusivos en el mismo para representar el regreso de algo que estaba en el pasado y lo perturba; y las cuerdas, las cuales son un elemento distintivo del espacio sonoro del padre en piezas posteriores. Mientras tanto se oye un unísono en los violines en la misma frecuencia que el silbar de una pava, y que más adelante se hace más intenso y se fusiona con el sonido real de una pava en el momento en el que Lucas aparta la vista de la carta, mira hacia la cocina y ve lo que está pasando. Momento en el que vuelve a la realidad y la música se extingue.

La siguiente pieza, *Abstraído*, se escucha mientras Lucas está cocinando y parece estar abstraído, aún perturbado por la lectura de la carta. Una vez más, como en el caso de la pava, conviven los sonidos de *la realidad* junto a la música.



La siguiente pieza, *Herida Abierta*, retoma el piano de *Bloqueo*, pero esta vez acompañado por un fondo de cuerdas, ya que esta vez tiene información sobre esa ausencia en su vida. A continuación mientras retoma la lectura de la carta, la pieza continúa con una variación de *Remitente Tachado*.

Las piezas Nro 5, 6 y 7 (*Sueño*, *Desbloqueado* y *Disparo*, respectivamente) se desarrollan junto a las secuencias correspondientes al sueño de Lucas y la escritura de su novela, las cuales van describiendo un crimen. En estas escenas, como espectadores nos sumergimos por completo en el segundo espacio, el cual sonoramente está representado en su totalidad por música y el elemento principal son las cuerdas. La pieza *Desbloqueado*, también retoma la pieza *Bloqueo*, pero esta vez sí se esboza una direccionalidad que se afirma con cada repetición. Este nuevo giro representa el desbloqueo de Lucas quien finalmente comienza a escribir, y vuelve a aparecer más adelante superpuesto a la música del sueño porque esta vez las escenas son de su novela y la música acompaña toda la etapa de escritura. El relato visual hace saltos en el tiempo y vuelve a la realidad, pero Lucas no responde a los llamados de su madre y ni a los de su hermana, y la música indica que sigue inmerso en la escritura de su novela, unificando a la vez, todos estos saltos temporales y de escenarios, para finalmente volver a su habitación donde termina de escribir al menos una parte importante.



La pieza 8, *La Carta* retoma las primeras 4 piezas pero en piano y de fondo, ya que acompaña el momento en que Lucas se enfrenta a su madre y logra poner en palabras todo lo que fue sucediendo en el transcurso del cortometraje.

Finalmente la pieza 9, *Cómplice*, retoma las piezas 5, 6 y 7, correspondientes al crimen, pero también en piano solo, ya que esta vez es Lucas, quien al destruir la evidencia, se vuelve cómplice del crimen y simbólicamente lo vuelve a cometer uniéndose así a su padre.

Conclusión

La participación en la realización del cortometraje *Cartas de un hombre muerto* fue una experiencia sumamente enriquecedora para mí como compositora y como parte de un equipo de producción integrado por tantas personas y disciplinas. El haber podido incorporarme en una etapa tan temprana y el realizar la propuesta no sólo musical sino integral del sonido del cortometraje me permitió poner en práctica lo



aprendido durante mis años en la facultad y fue una tarea que pude llevar a cabo gracias a la amplia formación que otorga el plan de estudios y el apoyo de los distintos profesores que me guiaron durante el transcurso de mis años académicos y del proyecto de graduación. A su vez, este cortometraje me permitió comprender la naturaleza del producto audiovisual como un arte en donde participan conjuntamente múltiples disciplinas, las cuales comparten una misma importancia al momento de crear el discurso artístico, y en el cual desde mi participación como compositora y directora del sonido pude aportar al conjunto y enriquecerme de la interacción de la experiencia colectiva.

Bibliografía

- Murray Schafer, R. (2013) *El paisaje sonoro y la afinación del mundo*. Barcelona, Intermedio.
- Chion, M. (2019) *El sonido: oír, escuchar, observar*. Buenos Aires, La marca editora.
- Davis, R. (2010). *Complete Guide to Film Scoring [Guía Completa de Composición para Cine]*. Boston, Berklee Press.
- Chion M. (1999). *El Sonido*. Barcelona: Paidós.
- Chion M. (1997). *La Música en el Cine*. Buenos Aires: Paidós.
- Chion M. (1993). *La Audiovisión*. Barcelona: Paidós.
- Espinosa L. y Montini, R. (1997). *Cómo escribir un guión*. Buenos Aires: Kliczkowski Publisher.
- Pavis P. (1998). *Diccionario de teatro*. Barcelona: Paidós.
- Sanchez R. (1970). *Montaje Cinematográfico, Arte de Movimiento*. Santiago de Chile: Pomaire.
- Strasberg L. (1997). *Un Sueño de Pasión*. Buenos Aires: Emecé.