

A series of thin, black, wavy lines that flow across the top and right sides of the page, creating a sense of movement and rhythm. The lines are dense and layered, with some overlapping to create a textured effect.

# MÚSICA PARA CINE

PROGRAMA  
ESCUELA  
al CINE

CINETECA NACIONAL DE CHILE

# CONTENIDO

**01**

HISTORIA DE LA MÚSICA PARA  
CINE

**02**

ELEMENTOS BÁSICOS DE LA MÚSICA

**03**

ESTRUCTURA MUSICAL

**04**

PROCESO MÚSICA ORIGINAL

**05**

DESPUÉS DE COMPONER LA MÚSICA

**06**

HERRAMIENTAS DE EDICIÓN

**07**

ALGUNOS COMPOSITORES

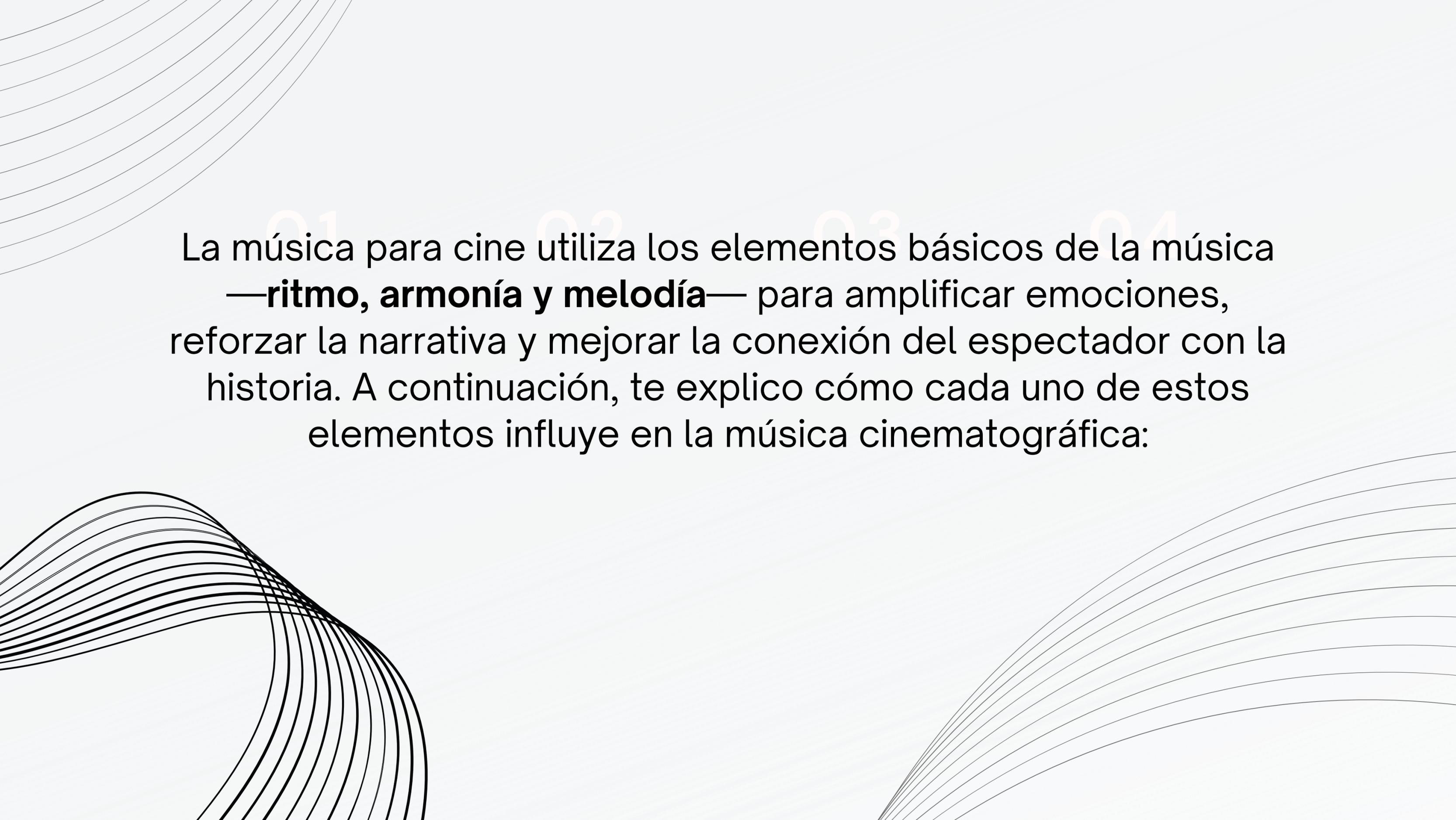
# HISTORIA DE LA MÚSICA PARA CINE

Los inicios del cine mudo (1895-1927)

- Características:
  - En el cine mudo no había sonido grabado, por lo que la música era interpretada en vivo, generalmente por un pianista o una pequeña orquesta en la sala de cine.
  - Su función era acompañar las imágenes para intensificar las emociones, marcar el ritmo o disimular el ruido del proyector.

- Repertorio:
- Muchas veces se usaban piezas clásicas o populares de la época, adaptadas al ritmo de la película.
- Con el tiempo, comenzaron a crearse partituras específicas para ciertas películas.
- Ejemplo clave:
- El nacimiento de una nación (1915), dirigida por D.W. Griffith, es una de las primeras películas en tener una partitura original compuesta por Joseph Carl Breil.





La música para cine utiliza los elementos básicos de la música —**ritmo, armonía y melodía**— para amplificar emociones, reforzar la narrativa y mejorar la conexión del espectador con la historia. A continuación, te explico cómo cada uno de estos elementos influye en la música cinematográfica:

# Ritmo

El ritmo es la base temporal de la música y tiene un impacto directo en el dinamismo y la intensidad emocional de una escena.

- Influencia en la narrativa:
- Un ritmo rápido puede generar tensión, energía o urgencia, ideal para escenas de acción, persecuciones o conflictos. Por el contrario, un ritmo lento evoca calma, melancolía o reflexión, perfecto para momentos íntimos o dramáticos.
- Sincronización con la acción:
- En escenas clave, el ritmo de la música puede coincidir con los movimientos de los personajes o con los cortes de edición, reforzando el impacto visual.
- Ejemplo: El ritmo pulsante en la escena del robo de Baby Driver.
- Cambios de ritmo:
- Las transiciones de ritmos lentos a rápidos (o viceversa) se utilizan para marcar cambios emocionales o de tensión.

# Armonía

La armonía aporta profundidad y color a la música. Está relacionada con la combinación de acordes y cómo estos crean sensaciones específicas.

Evocación emocional:

- Armonías consonantes (agradables al oído): Transmiten tranquilidad, felicidad o amor.
- Armonías disonantes (tensas o inquietantes): Se usan para escenas de conflicto, peligro o miedo.
- Ejemplo: La armonía disonante en Psicosis de Bernard Herrmann, que crea ansiedad.

Tonalidad mayor o menor:

- Tonalidades mayores generan optimismo o heroicidad.
- Tonalidades menores evocan tristeza, misterio o peligro.

Ejemplo: Las armonías menores en El Exorcista que intensifican el terror.

- Modulaciones: Cambiar de tonalidad durante una escena puede reflejar un cambio emocional importante o un giro narrativo.

# Melodía

La melodía es el elemento más memorable de la música. Es la línea principal que puede asociarse a personajes, situaciones o emociones específicas.

- Leitmotiv y desarrollo narrativo:
  - Las melodías se pueden usar como leitmotivs, representando personajes, lugares o ideas. Variaciones en la melodía pueden reflejar su evolución.
  - Ejemplo: El tema de Darth Vader (Marcha Imperial) en Star Wars, que se modifica según el desarrollo del personaje.
- Conexión emocional:
  - Melodías simples pero emotivas suelen quedar grabadas en la memoria del público y amplifican el impacto emocional de la historia.
  - Ejemplo: El tema principal de Titanic compuesto por James Horner.
- Estilo melódico:
  - Melodías líricas: Ideales para escenas románticas o dramáticas.
  - Melodías fragmentadas o angulares: Se usan en momentos de tensión o incertidumbre.

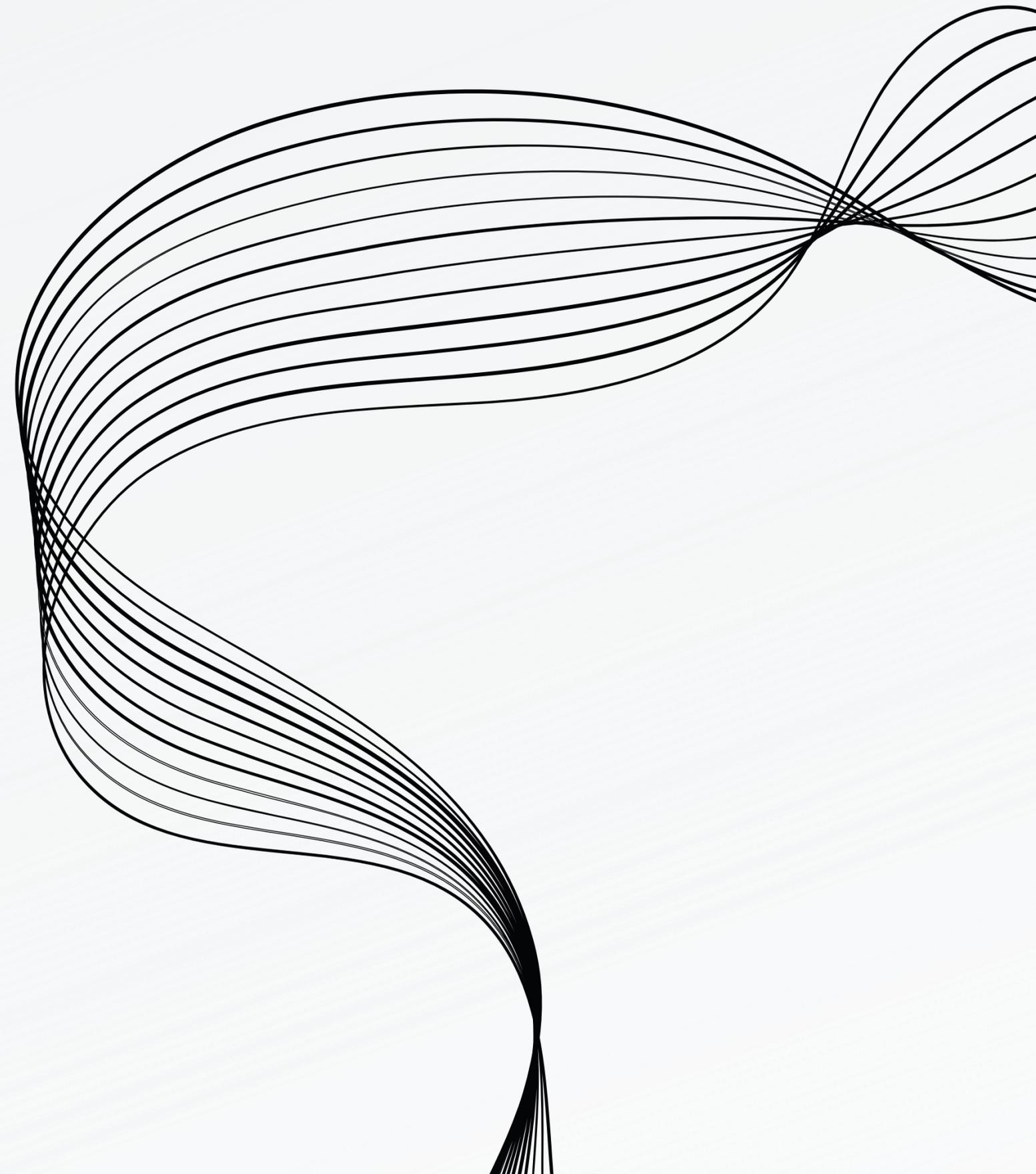


# **ESTRUCTURA MUSICAL**

tipos de temas y sus funciones dentro del film.

# TIPOS DE TEMAS

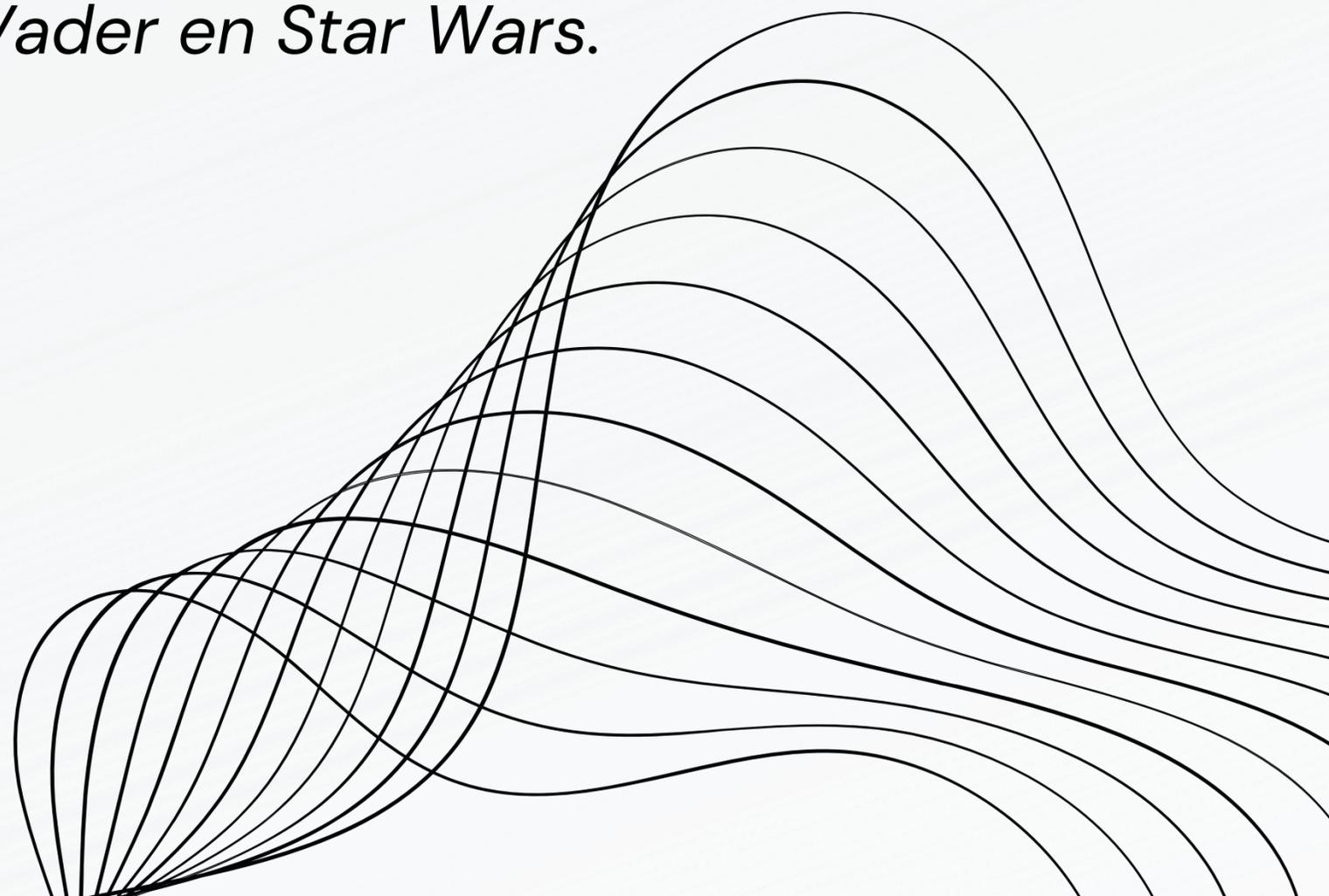
*Tema principal o tema de la película: Este es el tema central, a menudo asociado con el título de la película. Es un tema que puede ser memorable y se escucha varias veces a lo largo de la película, a menudo de manera variada para reforzar el tono o la emoción. Ejemplo: el tema de Star Wars de John Williams.*



# TIPOS DE TEMAS

Tema de situación o emocional: Este tipo de tema está ligado a un estado emocional específico o una situación en la película, como un momento de tensión, amor, tristeza o victoria. A menudo es usado para subrayar el tono emocional de una escena.

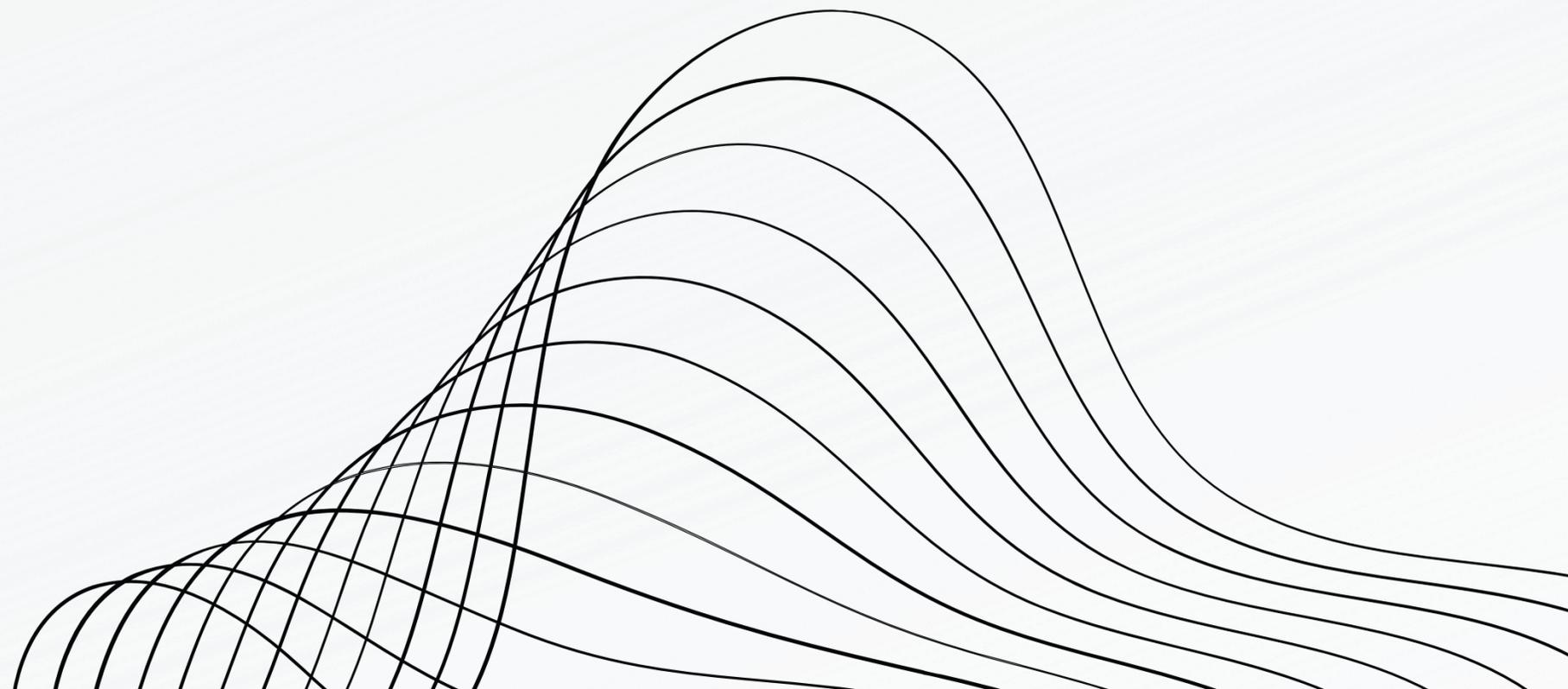
Tema de personajes (leitmotiv): Cada personaje importante puede tener su propio tema musical, llamado leitmotiv, que ayuda a identificar su presencia y desarrollo a lo largo de la historia. Ejemplo: el tema de Darth Vader en Star Wars.



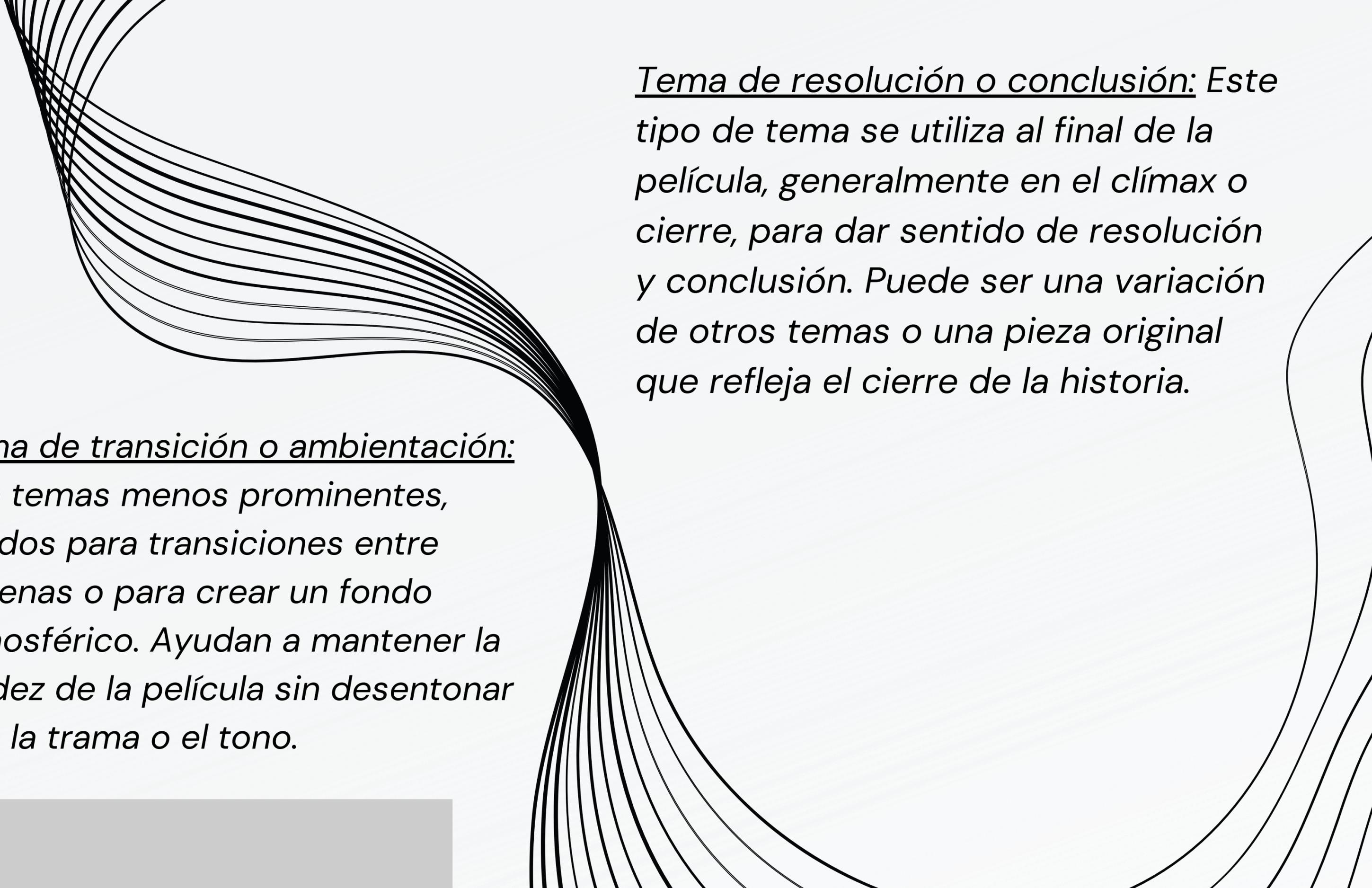
# TIPOS DE TEMAS

- Tema de conflicto o antagonista:  
*Similar al tema de personajes, pero centrado en el antagonista o el conflicto central de la película. Puede ser un tema oscuro o disonante, que representa el mal o la amenaza.*  
*Ejemplo: el tema de Jaws de John Williams.*

Tema de amor o romance: *Usado en escenas románticas o cuando los personajes experimentan sentimientos de amor. Estos temas suelen ser suaves, melódicos y pueden emplear instrumentos como el piano o cuerdas para evocar una sensación de ternura o pasión.*



## TIPOS DE TEMAS

A decorative graphic consisting of numerous overlapping, curved black lines that flow from the top left towards the bottom right, creating a sense of movement and depth. The lines vary in thickness and curvature, some being more pronounced than others.

Tema de transición o ambientación:  
Son temas menos prominentes, usados para transiciones entre escenas o para crear un fondo atmosférico. Ayudan a mantener la fluidez de la película sin desentonar con la trama o el tono.

Tema de resolución o conclusión: Este tipo de tema se utiliza al final de la película, generalmente en el clímax o cierre, para dar sentido de resolución y conclusión. Puede ser una variación de otros temas o una pieza original que refleja el cierre de la historia.

# LOS NIVELES DE LA MÚSICA



NIVEL  
SONORO

NIVEL  
DRAMATICO

NIVEL  
ARGUMENTAL

NIVEL  
ESPACIAL

# LOS NIVELES DE LA MÚSICA EN EL CINE

## Nivel Sonoro

- **Definición:**
- Se refiere al volumen, la intensidad y las características acústicas de la música en relación con los otros sonidos del filme (diálogos, efectos, ambiente).
- **Función:**
  - Destacar o atenuar la música según la importancia emocional de la escena.
  - Integrarse con el diseño sonoro para crear una atmósfera coherente.
- **Ejemplo:**
  - En Dunkerque (2017), la música de Hans Zimmer juega con intensidades crecientes para generar tensión, integrándose con los efectos de explosiones y diálogos mínimos.

## Nivel Dramático

- **Definición:**
- Este nivel se enfoca en la relación entre la música y la emoción o el drama en la historia. Puede alinearse con las emociones de los personajes (empática) o ir en contra de ellas (anempática).
- **Función:**
  - Resaltar la emoción de una escena.
  - Crear tensión o contraste según el contexto dramático.
- **Ejemplo:**
  - **Empática:** En Titanic (1997), el tema My Heart Will Go On intensifica la emoción de la relación entre Jack y Rose.
  - **Anempática:** En La Naranja Mecánica (1971), la música clásica acompaña actos de violencia, creando un contraste inquietante.

## Nivel Argumental

- **Definición:**
- Este nivel conecta directamente la música con la narrativa o el argumento de la película. La música refuerza la acción y el significado de las escenas.
- **Función:**
  - Subrayar momentos clave de la historia.
  - Reflejar cambios emocionales o narrativos.
- **Ejemplo:**
  - En El Padrino (1972), el tema principal de Nino Rota acompaña escenas que reflejan la dualidad entre la familia y el crimen, reforzando la narrativa.

## Nivel Espacial

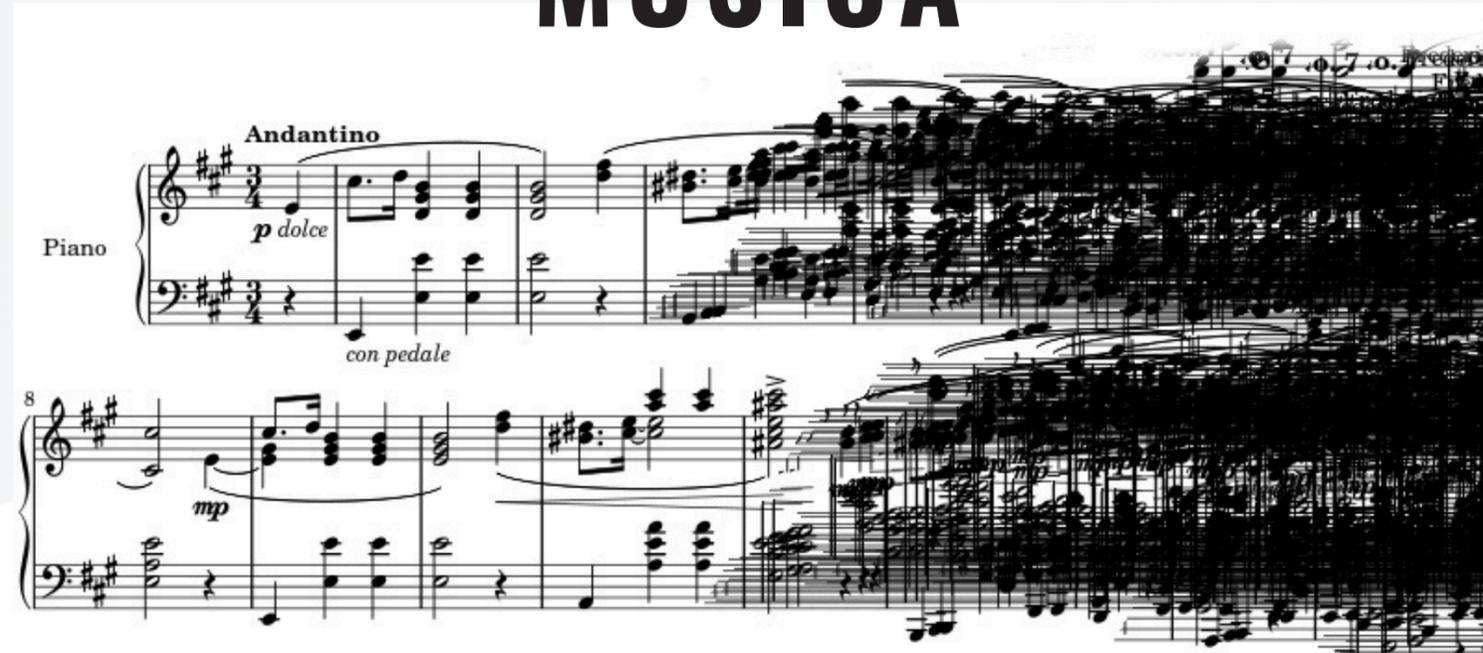
- **Definición:**
- Se relaciona con el espacio sonoro donde la música ocurre:
  - **Diegética:** Parte del mundo de los personajes (pueden escucharla).
  - **Extradiegética:** Exclusiva para el espectador (los personajes no la perciben).
- **Función:**
  - Crear realismo cuando es diegética.
  - Guiar las emociones del espectador cuando es extradiegética.
- **Ejemplo:**
  - En La La Land (2016), la música de las canciones es mayormente diegética, ya que los personajes cantan como parte del relato.
  - En Interstellar (2014), la banda sonora de Hans Zimmer es extradiegética y amplifica las emociones de las escenas espaciales.

# PROCESO MÚSICA ORIGINAL



- Proceso:
- Reunión inicial: El compositor y el director discuten la visión musical de la película.
- Spotting Session: Se identifican las escenas donde será necesaria la música (momentos clave).
- Composición: Se crean temas y motivos para personajes, lugares o emociones.
- Grabación: Se utiliza una orquesta, banda o instrumentos virtuales.
- Edición y mezcla: La música se sincroniza con las imágenes.
- Ejemplo:

# DESPUÉS DE COMPONER LA MÚSICA



## GRABACIÓN

Objetivo: Capturar sonidos individuales con claridad y calidad.

Proceso:

- Configura micrófonos e instrumentos en un espacio acústico adecuado.
- Graba cada pista (voz, instrumentos) por separado en un DAW.
- Ajusta niveles para evitar distorsión y realiza varias tomas si es necesario.



## MEZCLA

Objetivo: Combinar las pistas grabadas en una mezcla balanceada.

Proceso:

- Ajusta volúmenes y ecualización para evitar conflictos entre sonidos.
- Usa compresión para controlar dinámicas y efectos como reverb o delay para crear profundidad.
- Distribuye los sonidos en el espacio estéreo y revisa la mezcla en diferentes sistemas de audio.



## MASTERIZACIÓN

Objetivo: Optimizar la mezcla final para que suene bien en cualquier formato o medio.

Proceso:

- Aplica EQ y compresión general para corregir y pulir el sonido.
- Usa un limitador para aumentar el volumen sin distorsión.
- Exporta el archivo en los formatos necesarios (WAV, MP3).

# HERRAMIENTAS DE EDICIÓN

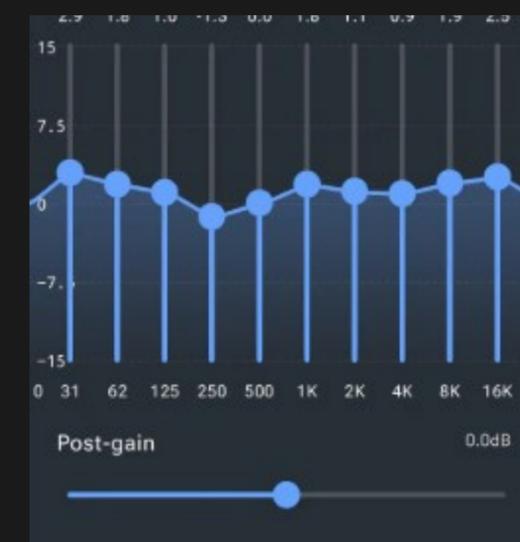
ECUALIZACIÓN  
PANEOS  
VOLUMEN  
EFECTOS



DAW" Digital Audio Workstation



mixer



EQ

# HERRAMIENTAS DE EDICIÓN PRINCIPALES EN PRODUCCIÓN DE AUDIO

## Volumen

- Función: Controla la intensidad de cada pista para equilibrar los niveles en la mezcla.
- Herramienta:
- Faders de volumen en el DAW (Digital Audio Workstation).
- Automatización para cambiar dinámicamente el volumen en diferentes partes de una pista.
- Ejemplo: Reducir el volumen de un instrumento que compite con la voz principal.

## Paneo (Panorama Estéreo)

Función: Distribuye el sonido entre el canal izquierdo y derecho para crear un campo estéreo.

- Herramienta:
  - Controles de paneo en el DAW, usualmente ubicados junto al fader de volumen.
- Ejemplo: Colocar la guitarra rítmica ligeramente a la izquierda y la guitarra principal a la derecha para mayor claridad.

## Ecuación (EQ)

Función: Ajusta las frecuencias de una pista para mejorar su claridad y evitar conflictos entre sonidos.

- Herramienta:
  - Ecuadores paramétricos o gráficos en el DAW.
  - Plugins como FabFilter Pro-Q o stock EQ del DAW.
- Usos comunes:
  - Reducir frecuencias graves en una voz para que no interfiera con el bajo.
  - Aumentar frecuencias agudas para destacar detalles de un instrumento.

## 4. Efectos

Función: Añaden textura, profundidad y carácter a las pistas.

- Tipos comunes:
  - Reverb: Simula espacios (habitaciones, iglesias). Da sensación de profundidad.
  - Delay: Crea ecos y repeticiones.
  - Compresión: Controla dinámicas, evitando picos de volumen excesivos.
  - Chorus: Engrosa un sonido duplicándolo con ligeras variaciones.
  - Distorsión: Añade saturación o "grano" al sonido, útil para guitarras o efectos creativos.
- Herramienta:
  - Plugins nativos o de terceros (Waves, iZotope, Valhalla).
- Ejemplo:
  - Añadir reverb a una voz para que suene espaciosa.
  - Usar delay en una guitarra para crear un efecto rítmico.

# ALGUNOS COMPOSITORES

## 1 John Williams

Características:

- Reconocido por sus melodías épicas y orquestales.
- Ha compuesto algunas de las bandas sonoras más icónicas de la historia del cine.

Obras destacadas:

- Star Wars (tema principal, "The Imperial March").
- Jurassic Park.
- Indiana Jones.
- Harry Potter y la piedra filosofal.

## Hans Zimmer

Características:

- Conocido por su estilo moderno que combina orquestas tradicionales con sintetizadores y elementos electrónicos.
- A menudo trabaja con directores como Christopher Nolan y Ridley Scott.
- Obras destacadas:
  - El rey león (ganó un Óscar).
  - Inception.
  - Interstellar.
  - Piratas del Caribe.
  -

## Ennio Morricone

Características:

- Maestro de las bandas sonoras de spaghetti western.
- Conocido por su capacidad para transmitir emociones complejas con arreglos simples y memorables.

Obras destacadas:

- El bueno, el malo y el feo (el icónico silbido).
- Érase una vez en América.
- Cinema Paradiso.
- Los odiosos ocho (ganó un Óscar).

## 4. Bernard Herrmann

Características:

- Trabajó estrechamente con Alfred Hitchcock, aportando un estilo oscuro y psicológico.
- Su uso de técnicas de orquestación inusuales marcó un antes y un después en el cine.

Obras destacadas:

- Psicosis (las cuerdas del "asesinato en la ducha").
- Vértigo.
- Taxi Driver.
- Citizen Kane.

## Alberto Iglesias

Características:

- Uno de los compositores más destacados de España.
- Colabora frecuentemente con Pedro Almodóvar y otros directores internacionales.
- Su música combina orquestación clásica con texturas modernas y emocionales.

Obras destacadas:

- Hable con ella (Almodóvar).
- Todo sobre mi madre (Almodóvar).
- El jardinero fiel (nominada al Óscar).
- Los abrazos rotos.

# Capas Sonoras en el Cine (Banda Sonora)

## Diálogos:

La voz de los personajes o narradores, usada para transmitir información y emociones clave en la narrativa.

## Música:

Melodías o composiciones que acompañan la historia, generando emociones, atmósferas y reforzando el desarrollo narrativo.

## Efectos Sonoros (Foley):

Sonidos específicos que replican acciones físicas en pantalla, añadiendo realismo e inmersión.

## Sonido Ambiente:

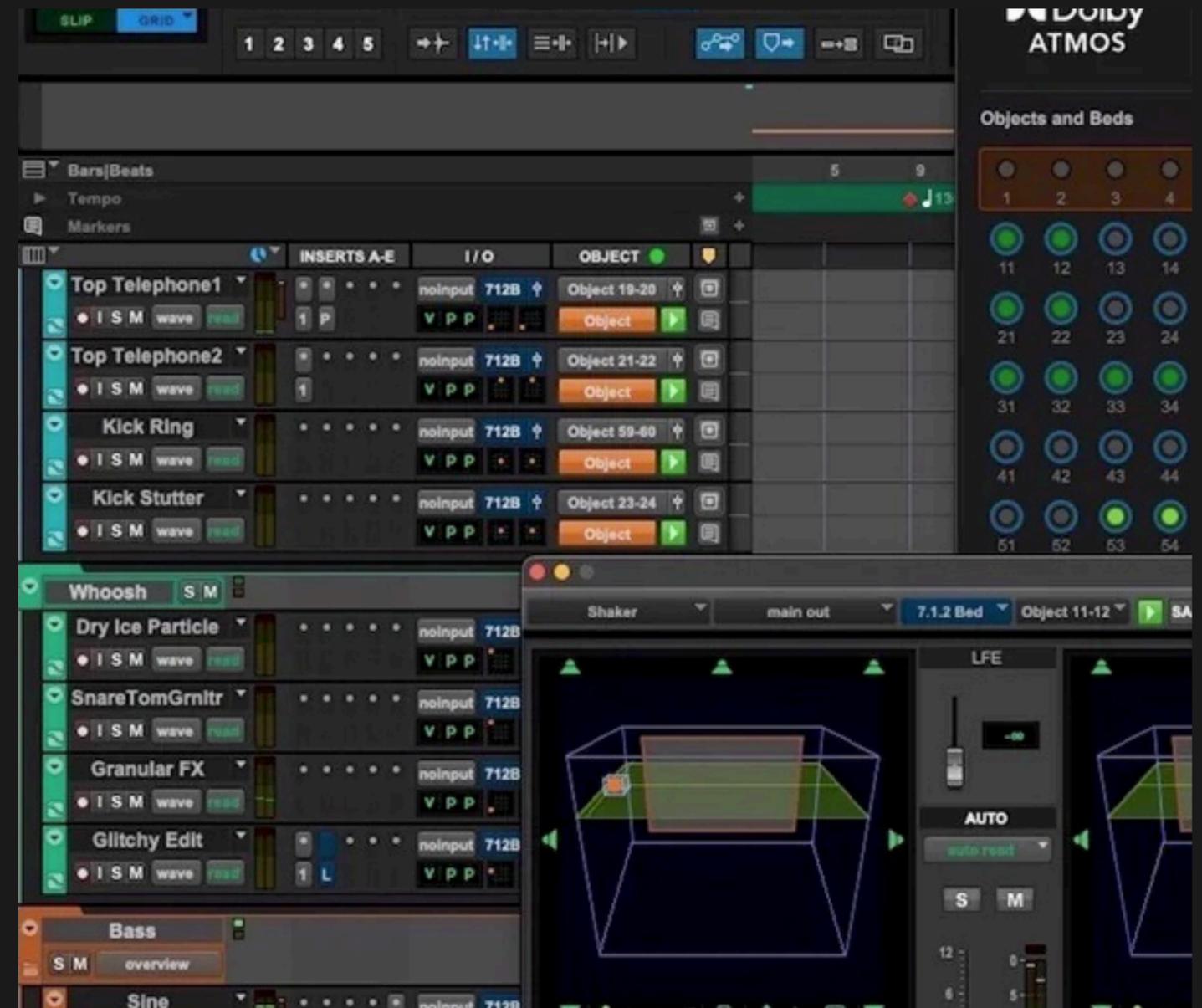
Sonidos de fondo que establecen el entorno de la acción y aportan profundidad al escenario narrativo.

## Silencio:

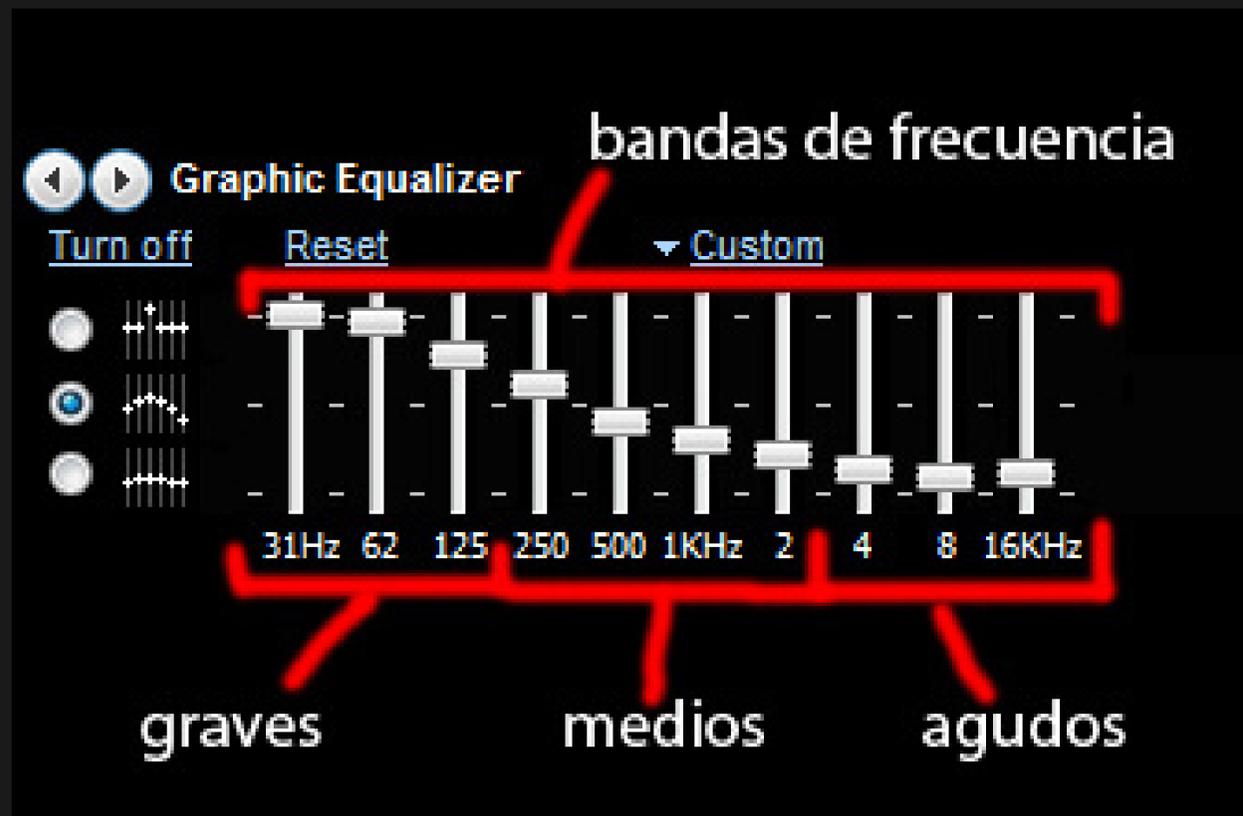
La ausencia intencional de sonido para crear tensión, expectativa o resaltar momentos dramáticos.

## Sonido Electrónico y Diseño Sonoro:

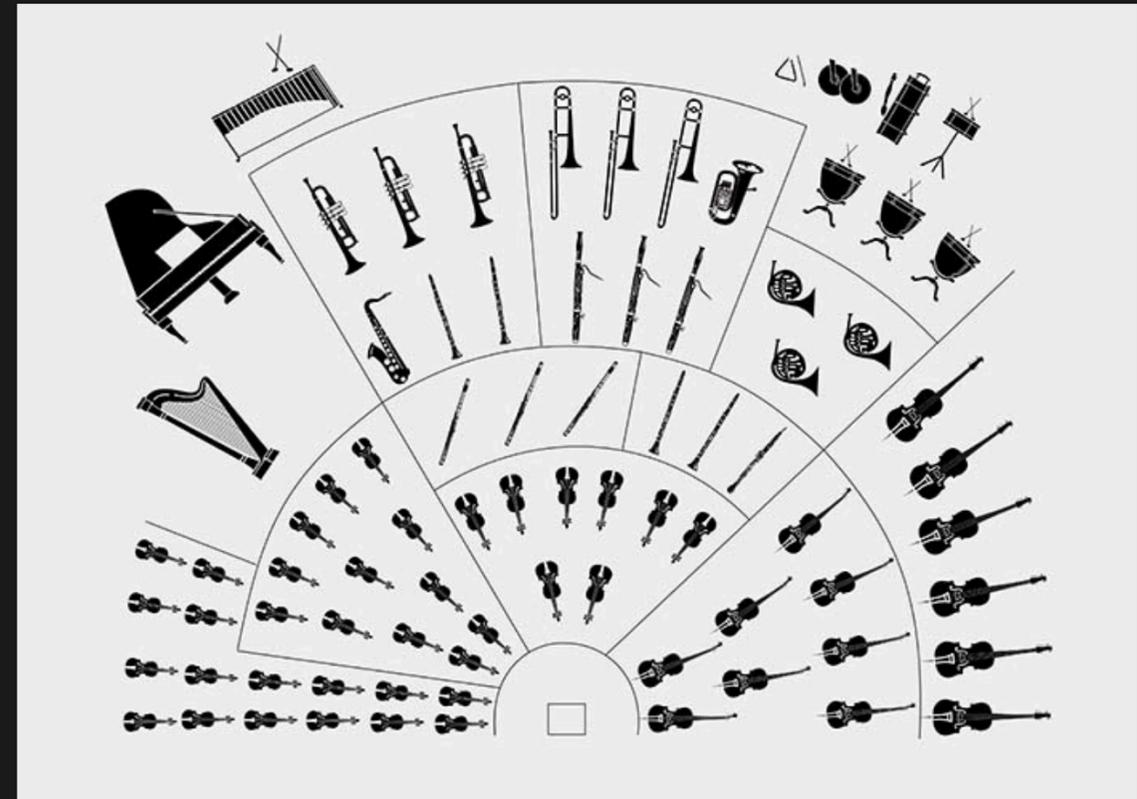
Efectos manipulados digitalmente o creados para representar mundos irreales, futuristas o estilizados.



## ECUALIZACIÓN



## PANEO



# EJERCICIO:

Actividad:

- Mostrar una escena de cine con música y luego sin música. Discutir cómo cambia la percepción y las emociones sin la música.

Materiales: Clips de películas conocidos (pueden incluir escenas de Disney, Pixar o clásicos del cine).

Objetivos:

- Comprender el papel de la música en el cine.
- Identificar emociones y efectos que la música puede provocar en escenas cinematográficas.

Temas:

- ¿Qué es la música en el cine? Funciones básicas (ambientación, emociones, construcción de personajes).
- Escuchar fragmentos de diferentes estilos de música en el cine y cómo estos afectan el ambiente de la escena.

