



XIV SIMPOSIO INTERNACIONAL
XIV INTERNACIONAL SYMPOSIUM

LA CREACIÓN MUSICAL EN LA BANDA SONORA
MUSICAL CREATION IN THE SOUNDTRACK

7º ENCUENTRO DEL GRUPO MÚSICA
7th MEETING OF THE MUSIC

Y LENGUAJES AUDIOVISUALES,
AND AUDIOVISUAL LANGUAGES GROUP

SOCIEDAD ESPAÑOLA DE MUSICOLOGÍA

16 y 17 de junio de 2022

Universidad de Salamanca
Facultad de Geografía e Historia

LIBRO DE RESÚMENES

LUGAR DE CELEBRACIÓN

Facultad de Geografía e Historia.
C/ Cervantes s/n, 37006 Salamanca:
Salón de actos Ángel Rodríguez Sánchez y
Salón de Grados.

EQUIPO
Dirección

Dres. Matilde Olarte Martínez
(Universidad de Salamanca) y
Juan Carlos Montoya Rubio
(Universidad de Murcia)

Comité científico

Dres. Judith Helvia García Martín, Aarón Pérez Borrajo y Matilde Olarte Martínez (Usal); Juan Carlos Montoya Rubio y Norberto López Núñez (Universidad de Murcia); Joaquín López González (Universidad de Granada); Julio Arce Bueno y Teresa Fraile Prieto (Universidad Complutense de Madrid); Virginia Sánchez Rodríguez (Universidad de Castilla-La Mancha); Jaume Radigales Babí (Universitat Ramon Llull); Josep Lluís i Falcó (Universitat de Barcelona); Lidia López Gómez (Universitat Autònoma de Barcelona); Vicente Galbis López (Universitat de València); Celsa Alonso, Eduardo Viñuela Suárez y Diana Díaz González (Universidad de Oviedo).

Comité organizador

Dres. Matilde Olarte Martínez y Aarón Pérez Borrajo (Universidad de Salamanca), Juan Carlos Montoya Rubio (Universidad de Murcia), Joaquín López González (Universidad de Granada), Teresa Fraile Prieto (Universidad Complutense), Josep Lluís i Falcó (Universitat de Barcelona), Virginia Sánchez Rodríguez (Universidad de Castilla-La Mancha) y Marita Fornaro Bordolli (Universidad de la República del Uruguay).

Web del simposio

<https://mylasedem.wixsite.com/sedem-myla/xiv-simposio>

Edición del *Libro de resúmenes*

Marita Fornaro Bordolli
Sergio Marcelo de los Santos

Tanto en la asistencia presencial como en la on-line, los certificados de asistencia al congreso sólo se entregarán si se ha participado, al menos, al 80% de las sesiones.

PRESENTACIÓN

El Simposio Internacional ***La creación musical en la banda sonora*** es, desde hace más de una década, el foro de referencia para el estudio de la música en los medios audiovisuales en nuestro país. Desde el año 2002 en el que comenzó este encuentro en la Universidad de Salamanca, el estudio de las músicas de audiovisual ha experimentado un evidente crecimiento y se ha convertido en una disciplina en auge, de interés manifiesto para la musicología pero también para los estudios de cinematografía, comunicación audiovisual, sociología o estudios culturales.

Como este año 2022 se celebra el **20 aniversario de su primera edición**, vuelve a celebrarse en la Universidad que le dio origen, **Salamanca**. Su organización está coordinada por el GIR IHMAGINE de dicha Universidad.

Las temáticas de este Congreso internacional giran en torno a la reconstrucción y análisis de la música de cine, tanto dentro como fuera de nuestras fronteras, y el replanteamiento de los métodos de acercamiento a este repertorio. Se abordarán las músicas presentes en nuestro entorno audiovisual, tanto la creación sonora de series de televisión, spots publicitarios y videoclips, como el nuevo y creciente entorno que ofrece Internet o el mundo de los videojuegos. No deja de cobrar importancia, tampoco, el ámbito educativo y el lugar que estas músicas y el lenguaje audiovisual han conquistado en las perspectivas didácticas. Finalmente, no queremos dejar de lado las prácticas de producción y consumo derivadas del entorno digital y la presencia del audiovisual en la industria musical.

Nuestra voluntad es que el XIV Simposio siga siendo la plataforma de intercambio en el debate de todas estas temáticas y una cita obligada a nivel nacional e internacional para el **estudio interdisciplinar** en este campo. Los idiomas de este congreso internacional son el español y el inglés.

Para la asistencia al Simposio y la presentación de *papers*, se contemplan las dos modalidades, presencial y/o on-line, a través de la plataforma Zoom:

<https://usal-es.zoom.us/j/84429441796?pwd=b2xNVjRWMVp6TkYrVEVIZTNiZnNudz09>

OBJETIVOS

- Definir el papel social que cumple la música en los medios audiovisuales, tales como cine, televisión, Internet y publicidad, y demostrar la importancia de los discursos creados por estas músicas.
- Reconstruir y recuperar el patrimonio musical del cine español.
- Difundir resultados de investigaciones sobre música y audiovisual que se producen en el ámbito nacional e internacional.
- Fomentar el diálogo entre investigadores procedentes de distintos campos de estudio para consolidar un enfoque metodológico interdisciplinar.
- Plantear nuevas tendencias de investigación y propuestas metodológicas para abordar el análisis de este repertorio.
- Compartir experiencias educativas basadas en la música del audiovisual y fomentar su aplicación didáctica.

LÍNEAS TEMÁTICAS DE LAS MESAS

- Análisis de la música en el medio cinematográfico.
- Música de cine en España.
- Metodologías de acercamiento a la música de audiovisual.
- La música en televisión y series televisivas.
- El papel de la música en la publicidad y los spots publicitarios.
- Música y videojuegos.
- Música y videoclip
- La música en el entorno de Internet.
- Música y lenguaje audiovisual en la educación
- Medios audiovisuales para la didáctica musical.
- Prácticas de producción y consumo musical derivadas del entorno digital.
- El lenguaje audiovisual en la industria musical.

Jueves 16 de junio / Sesión de mañana

HORA	ACTIVIDAD
09:00	Inauguración con autoridades académicas. (Salón de actos).
09:30 - 11:00	Sesiones paralelas: Análisis de la música en el medio cinematográfico I: modelos de estudio (Salón de Actos). Coordina: Dra. Matilde Olarte Martínez.
	Andrea Lorenzo Lancho: “Análisis musi-visual a las canciones originales de <i>Blancanieves</i> (2012) de Pablo Berger, desde las propuestas analíticas de Ruiz Antón (2017) y Fraile Prieto (2004)”.
	Zuleyma Guillén González: “Análisis de <i>I am a Hotel</i> , un cortometraje musical de Leonard Cohen”.
	Carlos Villar-Taboada: “Sonidos de carne y hueso, máquina o fantasía: música y ciencia ficción en el cine de Denis Villeneuve”.
9:30 - 11:00	Sesiones paralelas Metodologías de acercamiento a la música de audiovisual. (Salón de Grados). Coordina: Dra. Judith Helvia García Martín.
	Marco Bellano: “Rhythmic explorations in Giulio Gianini’s animation”.
	Nick Poulakis, Christina Stamatatou: “Music, Documentaries and Globalization: From World Music to World Cinema”.
	Rastko Buljančević: “Rethinking the Role of Classical Music in the Contemporary Film Industry: Art Music and Dehumanised Musical Bodies in the Psychological Horror Films <i>The Perfection</i> (2018) and <i>Nocturne</i> (2020)”.
11:00 - 11:30	Coffee break

HORA	ACTIVIDAD
11:30 - 13:00	Sesiones paralelas: Música de cine en España. (Salón de Actos). Coordina: Dr. Josep Lluís i Falcó.
	Antonio Martínez Martínez: “Lenguaje sonoro en el cine de arte y ensayo español: El caso de <i>Fuego en Castilla</i> de José Val del Omar”.
	Vicente J. Ruiz Antón: “Juan Carlos Calderón en el cine de Pedro Masó (1975-1981): entre la amabilidad y la complacencia.
	Antonio Notario Ruiz: “De Villarino a <i>Don Quijote</i> y de Mayalde a <i>Zaniki</i> : itinerarios musicales y cinematográficos”.
11:30 - 13:00	Sesiones paralelas: Panel: Watch/read/listen: music and image in the making of the cinematic (Salón de Grados). Coordina: Dra. Teresa Fraile Prieto.
	Bárbara Carvalho: “Representations of sound and music as cinematic listening in <i>Blackmail</i> (Hitchcock, 1929)”.
	Filipa Cruz: “A literary soundtrack: music in the (de)construction of cinematographic illusion in literature”.
	Joana Freitas: “ “Hey... Psst!”: the cinematic device in the audiovisual narrative of <i>Little Nightmares 2</i> ”.
13:00 - 14:00	Ponencia Plenaria: “La puesta al día de los estudios e investigaciones de música y audiovisuales: 20 años de historia desde la I Edición del Simposio La creación musical en la banda sonora” (Salón de Actos) Matilde Olarte, Juan Carlos Montoya, Josep Lluís, Julio Arce, Joaquín López, Eduardo Viñuela, Teresa Fraile

Jueves 16 de junio / Sesión de tarde

HORA	ACTIVIDAD
16:00 - 17:30	Sesiones paralelas: El papel de la música en la publicidad y los spots publicitarios (Salón de Actos). Coordina: Dr. Eduardo Viñuela Suárez
	Pablo Contreras Sequeira, Iciar Nadal García: “Música y publicidad: un enfoque didáctico para el cambio social desde la elección creativa”.
	Alberto Hernández Mateos: “La música en los spots electorales en Castilla y León (2022): un análisis de urgencia”.
	Marita Fornaro Bordolli: “Entre panteras y <i>revivals</i> : la banda sonora de una campaña política, Uruguay 2022”.
16:00 - 17:30	Sesiones paralelas: Perfiles cinematográficos y musicales (Salón de Grados). Coordina: Dra. Virginia Sánchez Rodríguez
	Rebeca Gea Martínez: “Un acercamiento a la figura de Leo Brouwer como compositor de bandas sonoras”.
	Víctor Solanas-Díaz: “Transformaciones de la música preexistente en el cine de Alexander Sokurov”.
	Marina Hervás Muñoz: “La música en el cine de Francisco Guerrero Marín: el tránsito hacia <i>El año de las luces</i> ”.
17:30 - 18:00	<i>Coffee break.</i>
18:00 - 19:30	Sesiones paralelas: Música en los orígenes de la cinematografía (Salón de Actos). Coordina: Dra. Teresa Fraile Prieto
	Julio Arce Bueno: “ <i>La bodega</i> de Benito Perojo (1929) en la transición hacia el cine sonoro”.

HORA	ACTIVIDAD
	Jorge Gil Zulueta: “El maestro Suñé, un caso paradigmático como músico y director en el acompañamiento musical cinematográfico de la segunda década del s. XX en Barcelona”.
	Ángel de la Hera Rodríguez: “Imágenes Re-compuestas”: proyecto de composición de bandas sonoras originales para cortos de cine mudo de principios del siglo XX”.
18:00 - 19:30	Sesiones paralelas: Panel “Integrating New technologies and Digital Sources for the Education Program in European Popular Music” y medios audiovisuales para la didáctica musical. (Salón de Grados). Coordina: Dra. María Navarro Cáceres.
	Yurima Blanco García: “El patrimonio musical cubano a través del cine documental: aporte y aplicación a la didáctica de la música”.
	Joaquín López Palacios, Raquel Bravo Marín, María del Valle De Moya Martínez: “Una experiencia audiovisual para los futuros maestros”.
	María Navarro Cáceres: Co-POEM: “A first approach to Popular Music and New Technologies”.
	José Manuel Cabrero Martín y Beatriz Clavero de Ara: “The introduction of folklore in music classrooms in Primary and Secondary education”.
	Sara González Gutiérrez: “The Co-POEM project: didactic resources and pedagogical projection in musical training in Primary Education. Goals and Methodology”.
	Javier Merchán Sánchez-Jara. “The Co-POEM project: didactic resources and pedagogical projection in musical training in Primary Education. Proposal and Expected Results”.
19:45 - 21:00	Reunión de la Comisión de Trabajo de la SEdeM, “Música y lenguajes audiovisuales” (Salón de Actos).

Viernes 17 de junio / Sesión de mañana

HORA	ACTIVIDAD
09:00 - 11:00	Sesiones paralelas: La música en televisión y series televisivas I (Salón de Actos). Coordina: Dra. Eduardo Viñuela Suárez.
	Marta Álvarez García: “ <i>El Tiempo entre Costuras</i> : Música de entretelas”.
	Cande Sánchez-Olmos: “No es un festival, sino un polémico programa de TV: el Benidorm Fest”.
	Jacobo Rubianes Castelo: “La creación de mundos a través de la música. Estudio de caso: <i>Juego de Tronos</i> ”
	Cristian Roldán Pena: “POSE. Música en torno a la cultura voguing y la cultura LGBT”.
	Judith Helvia García Martín: “Música original y música preexistente en las adaptaciones literarias para televisión. Antón García Abril y José Nieto en <i>Fortunata y Jacinta</i> y <i>Entre naranjos</i> ”.
09:00 - 11:00	Sesiones paralelas: Música y videojuego (Salón de Grados). Coordina: Dr. Josep Lluís i Falcó.
	Abraham González Fernández: “La banda sonora del videojuego desde la performatividad: sonido y música en <i>GRIS</i> (2018)”.
	Francisco José Jiménez Bueno: “Aproximación a la investigación de instrumentos musicales en los videojuegos. Estudio y análisis del Sitār <i>Arpeggio</i> en <i>Kingdom Hearts 2</i> ”.
	Cristina Guzmán Anaya: “‘I was born for this’: Perspectivas sobre el <i>storytelling</i> (ludo)musical a través del videojuego <i>Journey</i> (thatgamecompany, 2012)”.
	Iris Roger Castro: “La ludomusicología: una aproximación al nuevo paradigma musicológico surgido del arte del videojuego. Un caso concreto: el videojuego <i>Journey</i> (2012) de Austin Wintory”.
11:15 - 11:45	Coffee break

HORA	ACTIVIDAD
11:45 - 13:45	Sesiones paralelas: La música en el entorno de internet (Salón de Actos). Coordina: Dr. Aarón Pérez Borrajo.
	Alberto Jiménez Arévalo: “Producción de música electrónica y audiovisuales en la metamodernidad: (re)producción digital, identidades digitales, “retrotecnia” y nostalgia”.
	José Luis Sánchez Gómez: “Funciones y caracteríticas de la música en el caso de Rne y Playz”.
	Ana Sedeño Valdellós: “Transformación de la industria musical tras la pandemia por Covid-19: <i>livestreaming</i> como performance visual y herramienta de construcción de la carrera del artista musical contemporáneo”.
	Eduardo Viñuela Suárez: “La circulación de la música contemporánea en las redes sociales a través de videomemes”.
11:45 - 13:45	Sesiones paralelas: Música, género y lenguaje audiovisual (Salón de Grados). Coordina: Dr. Juan Carlos Montoya Rubio
	Alicia Población Brel: “Usos y abusos de los arquetipos para consolidar estereotipos de género a través de la música incidental”.
	Laura Alonso Sáenz de Miera: “Masculinidad y banda sonora en las películas de Carlos Gardel”.
	Marina González Varga: “Modernidad, tradición y género: Discursos desde el lenguaje audiovisual en videoclips enmarcados en el revival folk”.
	Deborah González Jurado: “La fractura de estereotipos de género por las divas españolas y francesas del siglo XX y XXI”.
	Matilde Olarte Martínez y Juan Carlos Montoya Rubio: “Estereotipos de género y memorias de vida en la publicidad grabada por los músicos de sesión”.

Viernes 17 de junio / Sesión de tarde

HORA	ACTIVIDAD
15:30 - 17:30	Sesiones paralelas: Reconceptualizaciones en torno a la música del audiovisual (Salón de Actos). Coordina: Dr. Sergio Lasuén
	David Monrabal García: “La trilogía Mozart-Da Ponte como antecedente histórico de la banda sonora cinematográfica”.
	Deborah González Jurado: “La banda sonora de <i>Anette</i> de Sparks y el rock sinfónico”.
	Ramón Sanjuán Mínguez: “La consideración artística y sociocultural de los paradigmas receptivos musicales dentro del cine contemporáneo”.
	Blas Payri “Diégesis, generación y posicionamiento de la música en la videodanza y el film musical”.
15:30 - 17:30	Sesiones paralelas: La música en televisión y series televisivas II (Salón de Grados). Coordina: Dr. Juan Carlos Montoya.
	Alba María López Melgarejo y Norberto López Núñez: “Las referencias expresas a compositores y obras musicales en <i>Mozart in the Jungle</i> : la banda sonora más allá de la música diegética y extradiegética”.
	Emilio López Castellanos: “El espacio sonoro en el cine para televisión de Antonio Mercero”.
	Irene Matas de Íscar: “ <i>Bella Ciao</i> , de símbolo antifascista a icono pop. Nuevos significados a través de la serie <i>La casa de papel</i> ”.
	Rafael Guzmán Barrios: “La música en el dibujo animado cubano”.
17:30 - 17:45	Coffee break

HORA	ACTIVIDAD
17:45 - 19:45	Sesiones paralelas: Análisis de la música en el medio cinematográfico II: tópicos y narratividad (Salón de Actos). Coordina: Dr. Julio Arce Bueno.
	Sergio Lasuén: “Más allá de los clichés: mezcla y elusión del código”.
	Ugo Fellone: “Las canciones de reinicio en las ficciones audiovisuales: nociones preliminares para su estudio”.
	Mikel Díaz-Emparanza Almoguera: “El poder del tópico”: actualizaciones contemporáneas en los arquetipos sonoros del wéstern”.
	Aarón Pérez Borrajo: “Tópicos identitarios y expresión audiovisual: <i>trap</i> y referencias músico-populares gallegas en <i>Muinheira de Interior</i> de Boyanka Kostova”.
17:45 - 19:45	Sesiones paralelas: Aspectos expresivos y estructurales de la música audiovisual. (Salón de Grados). Coordina: Dr. Ramón Sanjuán Mínguez.
	José Sánchez-Sanz: “La <i>compilation soundtrack</i> como apoyo expresivo en <i>La Gran Belleza</i> de Paolo Sorrentino”.
	Luis Carlos Moreno Guerrón: “La fuerza expresiva de la música ambiente”.
	Daniela Alejandra Barillas Ortega: “El valor del leitmotiv musical en los personajes de <i>Arrested Development</i> ”
	Mónica Tovar-Vicente: “Cuando las canciones titulan pero no estructuran: usos y significados de las letras y las melodías en el largometraje <i>Fuimos canciones</i> (Juana Macías, 2021)”.
19:45	Presentación de libros: “La obra derivada musical: Régimen legal del derecho de transformación” de Carmen M. García-Trelles y “El método MusScreen. Didáctica de la expresión musical a través del audiovisual” de Juan Carlos Montoya.
20:45	Clausura del Congreso



Jueves 16 de junio

09:00 Inauguración con
autoridades académicas.
(Salón de actos).

Sesión de mañana

• **9:30 - 11:00. Sesiones paralelas:** Análisis de la música en el medio cinematográfico I: modelos de estudio (Salón de Actos). Coordina: Dra. Matilde Olarte Martínez.

Análisis musi-visual a las canciones originales de *Blancanieves* (2012) de Pablo Berger, desde las propuestas analíticas de Ruiz Antón (2017) y Fraile Prieto (2004)

Andrea Lorenzo Lancho
Universidad de Salamanca
id00723420@usal.es

La peculiar versión española de *Blancanieves* (2012) de Pablo Berger destaca, entre otros aspectos audiovisuales, la banda sonora al ser un elemento indispensable para el desarrollo de la narrativa. Por ello, por primera vez se analiza musical-visualmente las canciones originales en sus partes de metraje correspondientes. Aunque para completar su interpretación se ha comprobado la relación con el resto de la banda sonora con un análisis descriptivo. En concreto, el análisis musical-visual lo creamos desde las propuestas analíticas de Ruíz Antón (2017) y Fraile Prieto (2004). En consecuencia, ambos estudios son valorados y estudiados para crear un análisis musical-visual muy completo, al permitir abordar, relacionar e interpretar cada elemento visual, narrativo y musical de las secuencias que le corresponden a las canciones originales. Sumar que se ha completado la comprensión y uso de las canciones originales, con

XIV SIMPOSIO INTERNACIONAL LA CREACIÓN MUSICAL EN LA BANDA SONORA

entrevistas de medios de comunicación hacia los compositores, los músicos y el director de la película, los cuales, son los responsables de la creación y uso de las canciones originales dentro de la película. Así, las diferentes visiones del equipo creativo de la película, complementan la interpretación de las canciones tomadas como estudio, y la importancia de dichas fuentes orales en el análisis de bandas sonoras.

Análisis de *I am a Hotel*, un cortometraje musical de Leonard Cohen

Zuleyma Guillén González
Universidad de La Laguna
zguillen@ull.edu.es

Esta propuesta forma parte de un proyecto de investigación mucho más amplio, basado en la tesis doctoral que estoy llevando a cabo sobre el estudio simbólico (a nivel gráfico, literario y musical) de la obra de Leonard Cohen. Para esta XIV edición del Simposio *La creación musical en la banda sonora*, me gustaría centrar la atención en un trabajo muy poco conocido, tanto para el gran público en general, como para los propios seguidores del cantautor y escritor canadiense: un film-musical titulado *I am a Hotel* (1983), que constituye el único trabajo audiovisual en el que Leonard Cohen participó tanto delante como detrás de las cámaras.

El corto está conformado por cinco partes que corresponden a cinco canciones del autor: “The Guests”, “Memories”, “The Gypsy’s Wife”, “Chelsea Hotel No. 2” y “Suzanne”. Cada una de estas partes presenta una situación y unos personajes diferen-

7º ENCUENTRO DEL GRUPO MÚSICA Y LENGUAJES AUDIOVISUALES, SedeM

tes cuyas historias se entremezclan en un escenario en común: el hotel.

Junto a la música, las peculiares características del montaje y la superposición de imágenes simbólicas, encontraremos algunas escenas con elaboradas coreografías cuya implicación narrativa contribuye a reforzar una atmósfera irreal de la que resulta inevitable extraer múltiples significados. Al mismo tiempo, veremos también cómo el hotel, impregnado por esa atmósfera ilusoria, y la figura omnipresente del propio Leonard Cohen, componen el hilo conductor de una serie de canciones (las ya mencionadas) que pertenecen a álbumes y periodos de creación diferentes.

El análisis de este film me permitirá ahondar en una de las facetas más desconocidas de Cohen como creador audiovisual, pero también me ofrecerá la oportunidad de continuar estudiando la conformación de su lenguaje simbólico, y demostrar de qué manera, la imbricación entre la música, el texto y la imagen, logra desentrañar una parte del mundo interno del artista.

Sonidos de carne y hueso, máquina o fantasía: música y ciencia ficción en el cine de Denis Villeneuve

Carlos Villar-Taboada
Universidad de Valladolid
taboada@fyl.uva.es

Entre los desafíos de la música en las bandas sonoras cinematográficas pueden destacarse los que implican el principio de la síntesis y el concepto de valor añadido, ambos de Chion: lo

visto y lo escuchado se condicionan recíprocamente y, en la ilusión audiovisual, el valor expresivo del sonido llega a adquirir una identificación total con la imagen. Necesariamente, con el paso del tiempo, debido a la insistencia sobre algunas de estas asociaciones en el repertorio fílmico, las convenciones dramáticas han fijado arquetipos. Sin embargo, ¿cómo se realiza la plasmación de mundos de fantasía?, ¿cómo se crea y se hace inteligible un valor añadido asociado a estímulos que llaman a lo desconocido? Y, sobre todo: ¿cómo influyen esos sonidos en la comprensión del discurso audiovisual?

El principal objetivo de este estudio consiste en identificar las estrategias compositivas utilizadas por los compositores de bandas sonoras para reforzar la narrativa en la ciencia ficción cinematográfica, un campo singularmente atractivo para la exploración de interrogantes como los señalados. Se asume como hipótesis que la música del género sigue una retórica de la extrañeza, que navega entre referentes antagónicos: del cruce entre componentes y referentes románticos y tecnológicos brota la ilusión de su fantasía sonora. Y se propone una aproximación analítica que adapta al medio audiovisual recursos teóricos y metodológicos de la *Topic Theory*.

Concretamente, para acceder a una perspectiva homogénea, pero también comparativa, al tiempo que refrendada por el éxito de taquilla y de crítica, se han seleccionado películas recientes, relevantes por motivos diversos y a cargo del mismo director: las tres últimas del multipremiado realizador canadiense Denis Villeneuve (1967): *Arrival* (*La llegada*, 2016), *Blade Runner 2049* (2017) y *Dune: Part One* (2021), cuyas bandas sonoras corrieron a cargo de Jóhann Jóhannsson y Hans Zimmer.

• **9:30 - 11:00. Sesiones paralelas:**
Metodologías de acercamiento a la música de audiovisual. (Salón de Grados).
Coordina: Dra. Judith Helvia García Martín

Rhythmic explorations in Giulio Gianini’s animation

Marco Bellano
Università degli Studi di Padova
marco.bellano@unipd.it

The paper cut-out short films by Giulio Gianini (1927-2009) and Emanuele Luzzati (1921-2007) are among the most musical of all Italian animations. Some films explicitly try to visualize actual performances of pieces from the opera repertoire, like *La gazza ladra* (1964), *L’italiana in Algeri* (1968), *Pulcinella* (1973) or *Il flauto magico* (1978), or even the unfinished *Opera Buffa* (1985). However, the whole of their production is based on a continuous interplay between pantomime, visual rhythm, and music from the soundtrack. Even though Luzzati, a set designer for theatre and an illustrator by training, had a key role in providing the films with colourful and captivating designs, it was Gianini who animated and directed them. The synchronies and exchanges between visual and aural rhythms were thus mainly due to his sensibility; however, his contribution has been largely overshadowed by the fame of Luzzati.

The talk will propose an analysis of Gianini’s style in animation and direction, with a specific focus on his use of rhythm

to create a parallel and an equivalent to the music used in the soundtrack. The discourse will specifically focus on his management, valorisation, and creation of rhythm in respect to characters, shapes, and cinematic features (editing and camera movements).

Music, Documentaries and Globalization: From World Music to World Cinema

Nick Poulakis
Christina Stamatatou
National and Kapodistrian University of Athens
nick.poulakis@music.uoa.gr
xstamatatou@gmail.com

The proposed presentation deals with the relationship between sound and image as expressed in a specific cinematic genre: the music documentary. In particular, this paper tries to explore the way in which musical cultures are audiovisually expressed through the filmic representation of music performances and artists/groups portraits. By applying a critical and comparative approach, the films *Buena Vista Social Club* (1999) and *Café de los Maestros* (2008) become vehicles to investigate the images and sounds of music in everyday life, with an emphasis on the impact of globalization and commercialization during their creation and interpretation procedures. The focus of the analysis is on the commercial exploitation of these films in the context of world capitalism and the way in which it influences the construction of visual representations of non-European musical cultures and identities. Cultural industry shares today

a comparable postmodern situation through the concepts of “world music” and “world cinema”. “World music” is an ambiguous term coined mainly by the record companies in order to promote the new-fangled category of mass-mediated, eclectic fusions of traditional ethnic and modern popular music. This label highlights traditional, local music genres, styles, songs, and melodies that have been discarded from their original context and have been used as artistic commodities inside the sphere of the commercial music market. In this light, the paper discusses issues of Latin American identity –both in general and specifically (Cuban and Argentine)– and local music cultures which spread internationally and gain a place in the global music scene. In addition, this study deals with “world cinema” as an etiquette which has been employed to describe cultural morphemes that are equivalent to the commercialized notion of “world music” and, consequently, points towards issues of authenticity, nostalgia, exoticism, hybridity, folklorization, and the Western domination upon musics as well as films.

Rethinking the Role of Classical Music in the Contemporary Film Industry: Art Music and Dehumanised Musical Bodies in the Psychological Horror Films *The Perfection* (2018) and *Nocturne* (2020)

Rastko Buljančević
Doctoral student of musicology
University of Novi Sad, Academy of Arts
rastko.buljancevic@gmail.com

The rise of neoliberalism has profoundly affected the representation of classical music and professional performers, giving them a remarkably commercial and consumerist character. In the contemporary psychological horror films *The Perfection* and *Nocturne*, fragments of classical works are embedded in the narrative of the scene capturing so-called dehumanised musical bodies. These pathologised performing bodies are subjected to the stereotypical, strikingly negative image of the sophisticated world of art music, which places them in the realm of abject foreignness. In both films, music actively influences the female protagonists on an ideological, socio-cultural and psychological level, whose unconventional performance practices lead them to convey a highly simplified, almost trivial understanding of music.

The aim of this presentation is to define the role of classical music in a disturbing audiovisual environment that provocatively taboos classical musicians and their musical respectability. The blending of musical signifiers is particularly intriguing in the film *The Perfection*. Indeed, the film’s cinematic soundscape combines ambient sounds of terror and prosaic melodies with significant instrumental and vocal-instrumental works such as the cello compositions of Casadesus and Handel or Mozart’s “Requiem”. In the film *Nocturne*, however, Mozart’s music is deceptively presented as “simple”, while Saint-Saëns’ “Second Piano Concerto” is used as a narrative agent for a destructive manifestation of power that leads to an avalanche of conflict between the sisters. This explicit play with the signifiers of classical music deviates drastically from conventional musical protocols and leads to alienation and ultimately dehumanisation of performing musical bodies. The provocative cinematic aesthetic thus exposes the transgressive practices of elite music academies by questioning their moral and institutional legitimacy.

• 11:30 – 13:00. *Sesiones paralelas:*
Música de cine en España. (Salón de Actos).
Coordina: Dr. Josep Lluís i Falcó

Lenguaje sonoro en el cine de arte y ensayo
español: el caso de *Fuego en Castilla* de José
Val Del Omar

Antonio Martínez Martínez
Universidad de Córdoba (España)
z92maara@uco.es

Las bandas sonoras de la cinematografía española han sido ampliamente estudiadas desde distintos puntos de vista, predominando en su mayoría el análisis del componente musical. Sin embargo, no ocurre lo mismo si ponemos el foco en el resto de elementos que la componen como son las voces, los efectos de sonido o ruidos y los sonidos ambiente que suelen pasar desapercibidos o son simplemente obviados. No obstante, se da un caso paradigmático en el marco de la cinematografía española de arte y ensayo que debería ser tenido en cuenta: *Fuego en Castilla* (1961), de José Val del Omar. Aunque andaluz de origen, el cineasta desarrolló la mayor parte de su vida y obra en Madrid. Sigue siendo un extraño, a pesar de recibir diversos premios de carácter internacional de gran relevancia como el máximo galardón técnico del Festival de Cannes en el año 1961, gracias el título que acabamos de citar. Admirado por un cada vez más nutrido grupo de seguidores, ha logrado alzarse como uno de los referentes artísticos más significativos del cine experimental y, tal vez, como el primer compositor español de

XIV SIMPOSIO INTERNACIONAL LA CREACIÓN MUSICAL EN LA BANDA SONORA

piezas sonoras en el ámbito de la música concreta desarrollada por Pierre Schaeffer y Pierre Henry a mediados del siglo XX. La presente propuesta pretende poner el foco en el estudio analítico del universo sonoro del artista como compositor de sonidos fijados, así como su vínculo con la imagen, a través de la metodología de análisis de la banda sonora de Michel Chion descrita en su obra *La Audiovisión* (edición revisada 2018). Para ello se utilizan las cinco herramientas propuestas por el autor: 1) *El método de los escondites*; 2) *Matrimonio forzado*; 3) *Búsquedas de los predominios y descripción de conjunto*; 4) *Localización de los puntos de sincronización importantes* y 5) *Comparación*.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CHION, Michel (1991). *L'Art des Sons Fixés ou La Musique Concrètement*. Fontaine (Francia): Editions Metamkine.

CHION, Michel (2018). *La audiovisión: sonido e imagen en el cine*. Ciudad Autónoma de Buenos Aires: la marca editora.

ORTIZ-ECHAGÜE, Javier, (2010). *José Val del Omar. Escritos de técnica, poética y Mística*. Madrid: Ediciones de La Central.

SAÉNZ DE BURUAGA, Gonzalo (1992). VAL DEL OMAR, María José (eds.) *Val del Omar sin fin*. Granada, Diputación Provincial de Granada.

TRANCHE, Rafael R. (2020). *Más allá de la pantalla. Vórtice Val del Omar*. Granada: Diputación de Granada.

7º ENCUENTRO DEL GRUPO MÚSICA Y LENGUAJES AUDIOVISUALES, SedeM

Juan Carlos Calderón en el cine de Pedro
Masó (1975-1981): entre la amabilidad y la
complacencia

Vicente J. Ruiz Antón
Universidad de Alicante

Juan Carlos Calderón, músico de gran versatilidad, tiene también su recorrido en el ámbito de la música cinematográfica, donde trabaja con diferentes directores con resultados diversos. Este trabajo, actualmente en una fase inicial, pretende establecer las características y las razones compositivas de la música del compositor Juan Carlos Calderón en sus colaboraciones con el realizador Pedro Masó, entre los años 1975 y 1981: *Las adolescentes* (1975), *La miel* (1979), *La familia bien, gracias* (1979), *El divorcio que viene* (1980) y *Puente Aéreo* (1981). El director, que no ha gozado del favor de la crítica, paradójicamente ha contado en algunas de estas películas con la participación de uno de los más aclamados guionistas del cine español, como es Rafael Azcona. Nos aproximaremos a la música de estos filmes a través de dos perspectivas: de una parte, la mirada social de A. Kassabian y de otra, la perspectiva más musical, de P. Tagg.

De Villarino a *Don Quijote* y de Mayalde
a *Zaniki*: itinerarios musicales y
cinematográficos

Antonio Notario Ruiz
Universidad de Salamanca

Mucho se ha escrito sobre música popular, tradicional o de tradición oral. Algo menos sobre su presencia en las creaciones cinematográficas. Y mucho menos todavía sobre el casi completo olvido de los tesoros que esconden esas tradiciones, mitad encerradas, mitad atesoradas en los cancioneros. Una de las pocas excepciones es la de una de las más bellas canciones recogidas por el sacerdote católico Dámaso Ledesma a comienzos del siglo XX: *El burro de Villarino*, en una recopilación que resultó premiada en una convocatoria estatal. Según cuenta el prologuista del Cancionero salmantino de Ledesma, nada menos que Tomás Bretón, la canción hubo de ser interpretada varias veces el día de la presentación madrileña del magnífico trabajo de recopilación. El premio que consiguió el autor con ese cancionero no consistió solo en la dotación económica prevista sino que universalizó a un humilde animal permitiéndole trascender fronteras y alcanzando las pantallas en pocos años. Mucho tiempo después, el director Gabriel Velázquez incorpora al grupo Mayalde en su creación cinematográfica llegando a dedicarle una obra muy especial: *Zaniki*. Tomando como puntos de partida esos casos, repaso algunas películas y algunas utilizaciones del acervo popular en las bandas sonoras de las mismas.

• **11:30 - 13:00. Sesiones paralelas:**
Panel: Watch/read/listen: music and image in the making of the cinematic (Salón de Grados). Coordina: Dra. Teresa Fraile Prieto.

Panel: Watch/read/listen: music and image in the making of the *cinematic*

The saturated use of the term *cinematic* in the description and critique of various artistic forms, added to the lack of consensus on what this quality can mean, poses a problem that takes us back to the domain of convergence and rivalry between arts, from which the no less complex concept of musicality is also drawn out. As an implicitly relational term, the *cinematic* gains special importance in a networked society increasingly supported by audiovisual communication codes with content circulating between media and audiences from different contexts. For several decades now, inter-artistic relations and considerations on the limits of each medium have included the study of the adaptation, copying, remediation and editing phenomena, but the *cinematic*, as a more or less vague quality with variable criteria, is rarely problematised as a construct to which sound, musical and listening also belongs. Thought of as an adjective, as a technique, as an object, and as a space of enquiry, this term allows us to move between artistic media and to link the musical experience with aspects such as image, temporality, montage, gesture and gaze.

We thus propose to discuss the *cinematic* premise(s) and to think in what ways music operates in the making of cinematic images. This pannel brings together three papers that will aim to address the concept of the musical dimension in this idea of

the *cinematic* from the perspective of cinema, literature, and video games.

Representations of sound and music as cinematic listening in *Blackmail* (Hitchcock, 1929)

Bárbara Carvalho
(CESEM-NOVA FCSH)
barbaracarvalho@fcsb.unl.pt

Pertained with arts such as music and literature, the idea of the *cinematic image* refers to imagetic compositions inseparable from creative forms that claim cinematographic aspects - such as montage - and which are based on configurations such as the gestures of *showing* and *telling* (Kellman 1987). The notion of the *cinematic image* does not always include the depth that the cinematographic image entails, where sound and music are determining factors in film’s three-dimensionality and its aura. For Michel Chion, the triad ‘soundtrack - narration - diegetic voice/sound’ enters the conception of the *cinematic* as an element that shapes this aura and that is unable of being assimilated autonomously (Chion 1982). On the other hand, as shared filmic imagination, *cinematic listening* forces us to rethink the act of listening by understanding its visual dimension and the constructions of meaning that cinema has created (Cenciarelli 2021). The *cinematic*, as an adjective and as a technique, is, however, rarely invoked considering this three-dimensional depth in relation to the music and sound of cinema, and specifically to the music and sound of mute (or deaf) films - the cinema of the imagined voice (ibid.). As Gillian Anderson has been suggesting,

the intersections between silent cinema and sound cinema can be thought of not only from the cut that marks the insertion of the voice as a ‘sonic manifestation of language’ (ibid.) or as a threat of a loss of cinema as spectral representation (Eisler/Adorno 1953, Bértolo 2020) but also through gestures of continuity and reciprocity. Starting from the mute and the sound version of Alfred Hitchcock’s *Blackmail* (1929), I aim to explore spaces of reciprocity between silent and sound cinema through the notion of *cinematic listening* and the visual representation of sonic and musical elements.

A literary soundtrack: music in the (de) construction of cinematographic illusion in literature

Filipa Cruz
(CESEM-NOVA FCSH)
filipacruz.8@gmail.com

From the interaction between cinema and literature emerges, among other things, the notion of “cinematic literature”, which usually points to a comparison between the perspective of the literary narrator and that of the moving camera; to a discussion of the applicability of the concept of montage to the novel; and to observations about the possibility of turning the literary narrator invisible, supported by an idea of cinema as the art of “showing not telling” (cf. Kellman 1987; Bellardi 2017). Through his concept of “literary soundtrack,” Graham T. Austin extends these comparisons to the function music plays in each one of these arts, allowing us to consider it an element that can con-

tribute to the notion of cinematic literature. According to Austin, this literary soundtrack generates extra-literary responses in the reader and, therefore, intensifies, colors and comments the narrative (Graham 2013, 77). To these effects we should add a forth, related to the temporal dimension of the literary action, which “music for the inner ear” and its “static quality” (Cook 1990, 86) can change in drastic ways. These alterations depend on whether the reader associates a literary soundtrack to real and audible musical works, or she/he considers a soundtrack that is fully imaginary, but, either way, they create a space for the discussion of Henri Bergson’s concept of “cinematographic illusion”. This notion implies a consideration of cinema as a distortion of reality – defined by Bergson as constant movement (cf. Bergson 1907) – and, again, allows us to debate and question what we mean by “cinematic literature”.

Through the analysis of Haruki Murakami’s *Kafka on the shore* – characterized by multiple references to real musical works – and John Steinbeck’s *The Pearl* – which presents us with an imaginary soundtrack that accompanies the protagonist’s actions –, this presentation aims to explore the ways in which music – real and fictional – can foster or unveil the cinematographic illusion of time and evoke a cinematic listening in literature.

“Hey... Psst!”: the cinematic device in the audiovisual narrative of *Little Nightmares 2*

Joana Freitas
(CESEM - NOVA FCSH)
joanareisfreitas@fcs.unl.pt

The influence of the *cinematic* on video games has been studied from its relationship with cinema and its remediation of codes and techniques since the first debates between narratology and ludology (Bolter and Grusin 1999; King and Krzywinska 2007; Wolf 1997). If some argue that video games are not interactive cinema, discourses on the growing exchanges between art cinema and Hollywood in the multiplicity of video game genres are increasingly numerous. From an adjective to a technique, a marketing tool to a design choice, the term *cinematic* can be deemed as inseparable from this universe in the last decade, raising several questions among which we can highlight new forms of gameplay, the emotional relationship between player and virtuality, innovative audiovisual strategies for editing and, especially, the conception and role of music between the narrative, the camera and the player as interpreter and spectator.

In this context, *Little Nightmares 2* (Tarsier Studios 2021) presents itself as an object that, according to several critics and users, is “as fun to watch as it is to play” (Devore 2021). With less adventure and more horror than its predecessor, its mechanics and respective ergodic process of interpretation are intertwined with the camera and the way it is employed as a tool, as an aesthetic and as environment, and its relationship with the player and his character. This paper aims to examine this symbiosis considering the connection between music and the uncanny: the strangeness and (dis)comfort in *Little Nightmares 2*. Beyond the horror stereotypes in the audiovisual world, the

uncanny is imbued and determines the way music and its transdiegesis lie on both sides of the bridge between the player’s affective agency and the cinematic not only on the passive screen, but also as an active and significant gaze.



13:00 - 14:00. Ponencia Plenaria:
“La puesta al día de los estudios e investigaciones de música y audiovisuales: 20 años de historia desde la I Edición del Símposio La creación musical en la banda sonora” (Salón de Actos)

Sesión de tarde

• 16:00 – 17:30. Sesiones paralelas:
El papel de la música en la publicidad y los spots publicitarios (Salón de Actos).
Coordina: Dr. Eduardo Viñuela Suárez

• 16:00 – 17:30. Sesiones paralelas:
El papel de la música en la publicidad y los spots publicitarios (Salón de Actos).
Coordina: Dr. Eduardo Viñuela Suárez

Música y publicidad: un enfoque didáctico para el cambio social desde la elección creativa.

Pablo Contreras Sequeira
Universidad de Zaragoza
p.contreraspianoman@gmail.com

Iciar Nadal García
Universidad de Zaragoza
iciarnadalgarcia@gmail

La noción de crecimiento musical es un concepto relativamente nuevo. Desde que Jan Larue sistematizó el término (2003), comprobamos como, a los tradicionales elementos contributivos de una pieza musical (sonido, armonía, melodía, ritmo) se añadía un elemento que funcionaba como resultado sonoro y contri-

bución formal. En el vasto campo de la publicidad la música está presente de manera habitual, ya sea como fondo sonoro o resaltando la imagen. Pese a sus 20-40 segundos de duración, un spot publicitario suele generar un clímax (“audio+visual”) propiciado por este crecimiento y la sinergia de varios factores; a nivel musical, el uso de determinados elementos marcará el desarrollo y alcance de este punto de inflexión. La creatividad y, por ende, el arte, es una ¿libre? elección: desde un enfoque sociocrítico, nuestro objetivo es plantear una reflexión rigurosa a los estudiantes de Secundaria en torno a estas decisiones y su contribución al resultado final del audiovisual; de la selección personal de melodías, estilo e instrumentación se derivan unos valores implícitos, una perspectiva vital y de género... Un análisis detallado revelará aspectos esenciales del contenido que se transmite y el trasfondo ideológico que subyace detrás de las imágenes. La tipología elegida, por su tendencia a los estereotipos, son los anuncios de perfumes: se observa la forma de onda analizando el audio mediante software y deconstruyendo la estructura sonora del spot, buscando patrones; a continuación, se genera una dialéctica en base al orden: música, música e imagen y, finalmente, una crítica compartida sobre valores, con especial hincapié en la perspectiva de género. Esta actividad didáctica desarrollará competencias comunicativas, socio-culturales y digitales, donde el maestro mediará a fin de que el alumno “construya” su propio criterio de forma autónoma, fomentando la auto-conciencia y sustentando un futuro modelo de aula participativo, inclusivo y de transformación social. Palabras clave: Análisis — crítica - crecimiento musical — lenguaje sonoro Audiovisual Referencias: - LaRue, J. (2003). Análisis del estilo musical: [pautas sobre la contribución a la música del sonido, la armonía, la melodía, el ritmo y el crecimiento formal]. Barcelona: Idea Books, 2004.



La música en los spots electorales en Castilla y León (2022): un análisis de urgencia

Alberto Hernández Mateos

Universidad de Salamanca

albertohm@usal.es

Los estudios sobre la música en la publicidad audiovisual, analizada como un discurso complejo basado en la interacción de distintos códigos semióticos, han alcanzado un gran desarrollo en las últimas décadas. Sin embargo, son aún pocos los trabajos centrados de manera específica en los spots electorales. A menudo estigmatizados como “mera propaganda”, los anuncios con contenido político producidos y emitidos en el contexto de una campaña electoral no persiguen la venta de productos o servicios. Por el contrario, su objetivo consiste en llamar a la acción: poner el foco sobre una candidatura determinada, movilizar al mayor número de votantes favorables y desalentar el voto sobre otras candidaturas.

En este marco, la apelación a los electores no se apoya únicamente en la transmisión de ideas y hechos (información), sino, principalmente, sobre la excitación de sentimientos simples como la felicidad, la tristeza, el miedo, la ira, o compuestos, como el desprecio y el patriotismo (Christiansen: 2021). Tal apelación a lo irracional se ve favorecida por la escasa duración de estos productos audiovisuales, al tiempo que se alinea con una de las tendencias más claras de la publicidad en las últimas décadas: el recurso a lo emocional. De este modo, la música deviene una herramienta básica de persuasión por su capacidad para crear significados y construir discursos mediante el uso de tópicos y asociaciones bien conocidas por los espectadores-consumidores-electores (Patch: 2021).

XIV SIMPOSIO INTERNACIONAL LA CREACIÓN MUSICAL EN LA BANDA SONORA

A partir de estas premisas, esta comunicación se propone estudiar el papel de la música en diversos spots electorales en un ámbito geográfico, cultural y temporal determinado. Para ello, se tomarán los anuncios de los principales partidos políticos concurrentes a las últimas elecciones autonómicas de Castilla y León, y se analizará la relación de la música con los otros elementos audiovisuales que conforman los spots con el objetivo de explicar qué funciones cumple y qué discursos contribuye a forjar la música.

SELECCIÓN BIBLIOGRÁFICA

Christiansen, Paul. *Orchestrating Public Opinion. How Music Persuades in Television Political Ads for US Presidential Campaigns, 1952–2016*. Ámsterdam: Amsterdam University Press, 2018.

— — —. «From the Subliminal to the Ridiculing: How U.S. Campaign Ads Use Music to Evoke Four Basic and Two Compound Emotions». En *The Oxford Handbook of Music and Advertising*, editado por James Deaville, Siu-Lan Tan y Ron Rodman. Oxford: Oxford University Press, 2021: 624–42.

Patch, Justin. «As Heard On : The Changing Musical Language of Presidential Campaign Ads». En *The Oxford Handbook of Music and Advertising*. Editado por James Deaville, Siu-Lan Tan, y Ron Rodman. Oxford: Oxford University Press, 2021: 603–24.

Scoggin, Lisa. «Music and Sound Design as Propaganda in Hell-Bent for Election». En *The Oxford Handbook of Music and Advertising*. Editado por James Deaville, Siu-Lan Tan, y Ron Rodman. Oxford: Oxford University Press, 2021: 589–603.

Torras i Segura, Daniel Torras i. «Modelos de música y silencio en la persuasión electoral». En *La música en el lenguaje audiovisual: Aproximaciones multidisciplinares a una comunicación mediática*. Editado por Teresa Fraile Prieto y Eduardo Viñuela Suárez. Sevilla: Arcibel, 2012: 489–502.

7º ENCUENTRO DEL GRUPO MÚSICA Y LENGUAJES AUDIOVISUALES, SedeM

Entre panteras y revivals: la banda sonora de una campaña política, Uruguay 2022

Marita Fornaro Bordolli

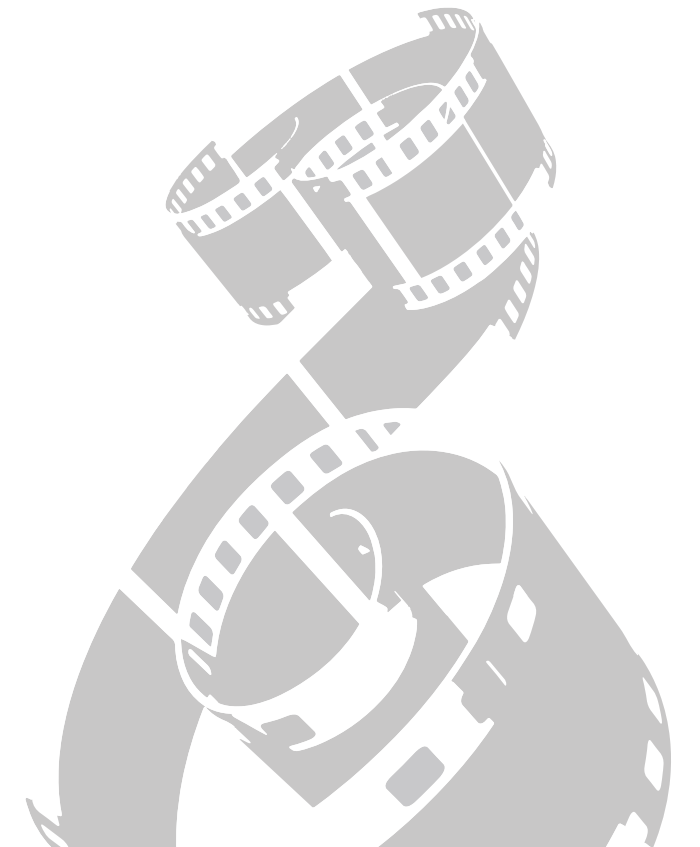
Universidad de la República, Uruguay

maritafornero@gmail.com

En el contexto del gobierno de una coalición de partidos de derecha que asumió en marzo de 2020, luego de 15 años de gobierno de izquierda del Frente Amplio, se aprobó en Uruguay una Ley de Urgente Consideración (LUC) que incluyó más de 400 artículos. Una colecta de firmas habilitó el mecanismo de referéndum para derogar 135 de esos artículos, relacionados en su mayoría con cuestiones sociales. La consulta tendrá lugar el 27 de marzo de 2022. En este contexto se implementaron dos campañas publicitarias con fuerte presencia en las redes sociales. Los colores atribuidos por la Corte Electoral de Uruguay a las hojas de votación, celeste — color asociado a la patria, a la bandera, a la selección de fútbol — para mantener la LUC en su totalidad y rosado para derogarlos, provocó recursos de apelación por parte de los movimientos sociales y del Frente Amplio, que lideran las acciones para la derogación. Ante su fracaso, una inmediata campaña publicitaria tuvo como protagonista al personaje de la Pantera Rosa, el tema que la caracteriza, y microvideos extraídos de las películas cinematográficas. Esta campaña debió cesar ante el anuncio de acciones por parte de los representantes legales de la MGM, propietaria de los derechos para Uruguay. En paralelo comenzó un intenso uso de canciones creadas durante el período de dictadura sufrido por Uruguay entre 1973 y 1985, la mayoría de inspiración en la música tradicional uruguaya, también para abogar por la derogación.

Esta ponencia analizará las estrategias de utilización de videos, música de origen cinematográfico y canciones de raíz tradicio-

nal asociadas a publicaciones en Twitter, Tik Tok e Instagram, que incluyen, en gran parte, imágenes que implican reivindicación de derechos sociales. El análisis de estos productos audiovisuales y la inmediatez de su utilización han requerido estrategias metodológicas novedosas, que también serán discutidas en la presentación.



• **16:00 – 17:30. Sesiones paralelas:**
Perfiles cinematográficos y musicales
(Salón de Grados). Coordina: Dra. Virginia
Sánchez Rodríguez

Un acercamiento a la figura de Leo Brouwer
como compositor de bandas sonoras

Rebeca Gea Martínez
Universidad de Salamanca
rebegeam@usal.es

El guitarrista, compositor y director de orquesta cubano Leo Brouwer, es una de las figuras más destacadas en el panorama de la guitarra del siglo XX. Sus composiciones para el instrumento han pasado a ocupar un lugar en el repertorio, el cual situaríamos dentro de las corrientes que fueron acercando nuevas formas de concebir la música y nuevos procedimientos compositivos de carácter vanguardista a la guitarra. Sin embargo, no solo centró su producción compositiva en la guitarra, también compuso para otros instrumentos, agrupaciones y para el cine. Esta última faceta como compositor de bandas sonoras ha quedado un poco de lado, ya que normalmente no se le conoce por sus composiciones en el cine, sino que se le asocia a la guitarra. Cabe mencionar que su extensa labor cinematográfica es incluso desconocida para muchos guitarristas que interpretan su música. Esta investigación pretende resaltar esta faceta del compositor cubano, quien ha llegado a componer una gran cantidad de música para películas, tanto de cine cubano como producciones de otros países. En este caso nos vamos a centrar

en tres películas producidas en distintos países y en las que su participación en la creación de la banda sonora fue diferente. Estas son la película cubana “Un día de Noviembre”, la mexicana “Como agua para chocolate” y la estadounidense “Un paseo por las Nubes”. A partir del trabajo realizado en estas tres producciones, vamos a comparar estas bandas sonoras para analizar el estilo compositivo que emplea. El propósito es establecer cómo adapta esta música al argumento de la película y si en ellas se reconoce la personalidad y el estilo vanguardista que caracteriza a su compositor, o por el contrario ha dejado de lado esos matices centrándose en componer una música que aunque no se identifique con él, acompañe al argumento adecuadamente.

Transformaciones de la música preexistente
en el cine de Alexander Sokurov

Víctor Solanas-Díaz
Universidad de Zaragoza

La comunicación que se presenta al *XVI Simposio Internacional La creación musical en la banda sonora* continúa con mi labor de estudio de la música en la obra cinematográfica del realizador ruso Alexandre Sokurov y analiza las modificaciones realizadas por Andrei Sigle en *Taurus* y *Padre e hijo* y de Valentin Persov en *Madre e hijo*. En estos largometrajes los planos sonoros conviven frecuentemente con los diálogos y el sonido ambiente y, además, se ha modificado la música preexistente para crear un conjunto estratificado muy sugerente y eficaz. Se trata de la creación de un efecto de sonido aplicado en escenas puntuales que permite reforzar el aspecto emocional del filme.

La música en estos casos puede entenderse como elemento de continuidad del propio filme pero también como elemento individual que de algún modo se convierte en el reflejo del estado emocional de los personajes o incluso de las situaciones. Como sucediera en *Las páginas susurrantes* con los *Kindertotenlieder*, Sokurov vuelve, una vez más, a tomar la música preexistente como referencia pero, en estos tres ejemplos, la banda sonora es transformada y modificada por parte de los compositores para dar al filme un aspecto evocador sin perder el significado añadido que el empleo de música preexistente siempre supone.

La música en el cine de Francisco Guerrero
Marín: el tránsito hacia *El año de las luces*

Marina Hervás Muñoz
Universidad de Granada
mhervasm@ugr.es

Son cuatro las películas que cuentan con la música de Guerrero: *Las bicicletas son para el verano* (1983), *Bearn o la sala de muñecas* (1983) y *El río de oro* (1985), todas de Jaime Chavarrí, y *El año de las luces* (Fernando Trueba, 1986). Mientras que en las dos primeras Guerrero adapta su lenguaje o bien al peso emocional de la narración o bien a la búsqueda de cierta estilización de la época (en este caso, al siglo XVIII, lo que acerca a su lenguaje a recursos clásicos y románticos), en *El río de oro* y *El año de las luces* se muestran elementos que convergen con las sonoridades que estaba explorando en la década de los ochenta en piezas como *Ariadna* (1984) o *Têyas* (1985). En esta comu-

nicación, nos proponemos rastrear las herramientas utilizadas por Guerrero en su composición filmica. En concreto, resulta relevante establecer conexiones con respecto a otros compositores afines a su lenguaje y sus propias incursiones en el cine (especialmente las de su admirado De Pablo desde dos décadas antes) así como someter a crisis la -hasta ahora- única lectura que tenemos al respecto (lo cual coincide con la sorpresa poca atención a la obra del compositor en general), escrita por Enrique Igoa en 2008 para Papeles del Festival de música española de Cádiz, donde señala que el objetivo de su (breve) análisis es mostrar que Guerrero “fue también capaz de hacer música funcional, en la que no pretendió en absoluto introducir innovaciones sino emplear su ya demostrado buen oficio musical”. Precisamente, el despliegue de su labor cinematográfica hacia un lenguaje próximo al de sus composiciones para otros ámbitos -con la coincidencia de que las dos últimas coinciden con su parón creador entre 1985 y 1988- nos pone en la pista de la búsqueda, aunque tímida, de trascender lo meramente funcional.

• **18:00 – 19:30. Sesiones paralelas:**
Música en los orígenes de la
cinematografía (Salón de Actos).
Coordina: Dr. Vicente Galbis López

**La bodega de Benito Perojo (1929) en la
transición hacia el cine sonoro**

Julio Arce
Universidad Complutense de Madrid

Entre 1929 y los primeros años de la década siguiente se produ-
jo en España un periodo de transición en la producción cinema-
tográfica que desembocó en una nueva manera de entender el
sonido de las películas. El cambio no fue desde un “cine silente”
a un “cine sonoro”; tampoco es apropiado destacar la aparición
de un “cine hablado”. Pasó a ser un cine sincronizado mecá-
nicamente, hablado, cantado y sonorizado por procedimientos
ópticos y eléctricos.

Aunque tradicionalmente se considera a *El misterio de la Puer-
ta del Sol* (Francisco Elías, 1929), como la primera película so-
nora del cine español, suelen pasarse por alto producciones
contemporáneas que, de una manera u otra, utilizaron sonido
mecánico sincronizado. Producciones como *Fútbol, amor y to-
ros* (Florian Rey, 1929), *La canción del Día* (Samuelson, 1930) o *La
bodega* (Benito Perojo, 1929) constituyeron los primeros ensa-
yos de una nueva forma de hacer cine en donde el sonido tenía
que configurar su propia estética y funcionalidad.

El propósito de esta comunicación es analizar el sonido sincro-
nizado de la película *La bodega* de Benito Perojo, a partir de
la novela social de ambiente andaluz de Vicente Blasco Ibáñez.
Sobre esta cinta, preservada en la Cinemateca Francesa de Bois
d’Arcy, se han publicado distintos comentarios, muchos de ellos
a partir de los primeros análisis realizados por Roman Gubern.
En todos ellos observamos una deficiente descripción de los
elementos sonoros y, por consiguiente, un análisis poco afinado
de sus funciones y significado. Esta comunicación tratará, por
tanto, de situar y valorar esta película en el contexto de la tran-
sición desde el cine mudo hacia un cine sonorizado y sincroni-
zado.

**El maestro Suñé, un caso paradigmático como
músico y director en el acompañamiento
musical cinematográfico de la segunda década
del s. XX en Barcelona.**

Jorge Gil Zulueta
Universidad Complutense de Madrid
jogil01@ucm.es

A través de un análisis hemerográfico, esta comunicación pre-
senta una inicial reconstrucción de la trayectoria de uno de esos
músicos “anónimos” que se dedicaban al acompañamiento
musical de las películas en la segunda década de los años vein-
te del pasado siglo, los mismos que aproximadamente cumplía
el cine. José Suñé Tomás aparece referenciado en los medios
de prensa y sobre todo revistas de la época dedicadas al cine
como el maestro Suñé junto a la orquestina a la que daba su

propio apellido. Pero en este caso no es un nombre más entre
los dispersos en las agendas culturales, sino que sobresale en
determinados reportajes la distinción de su trabajo musical en
torno a un cine que aún no conocía lo que hoy universaliza-
mos como banda sonora musical. Es un caso que se diferencia
de la corriente crítica que en años anteriores se instaló entre
la prensa y el público hacia la labor los pianistas de cine e in-
cluso sobre la adecuación o no de la música respecto al cine.
Partiendo de escasos datos biográficos que hasta el momento
se tienen pero esbozando el perfil formativo del maestro, esta
comunicación muestra uno de los casos paradigmáticos que
surgen de la investigación de la futura tesis Música y músicos
en los inicios del cine en España. Del acompañamiento musical
de piano a las primeras composiciones musicales cinematográ-
ficas, y que entra ya en su fase final. Expondremos la actividad
que realizó la orquestina Suñé en los cines Kursaal y Capitol en
un periodo de tiempo comprendido entre 1923 y 1928, llegando
a determinar los estrenos de las producciones cinematográficas
más importantes que acompañaron así como las pocas partitu-
ras localizadas, su labor compositiva y su posterior trayectoria
cuando la música en directo tuvo que enmudecer con la llegada
del cine sonoro.

**“Imágenes Re-compuestas” : proyecto de
composición de bandas sonoras originales
para cortos de cine mudo de principios del
siglo XX**

Ángel de la Hera Rodríguez
Real Conservatorio Superior de Música de Madrid
angeldelah11@gmail.com

Desde hace varias décadas se ha producido un aumento en la
creación de nuevas bandas sonoras originales para la reinter-
pretación contemporánea de clásicos del cine mudo. Autores
como Philip Glass, Olga Neuwirth, Ignacio Fernández Galindo o
José María Sánchez-Verdú son algunos de los ejemplos de esta
tendencia que busca una nueva conexión entre los primeros
grandes filmes del séptimo arte con las novedades musicales
de los últimos años.

Siguiendo esta línea de iniciativas, en el año 2017 un pequeño
grupo de compositores andaluces inició un proyecto pionero
para dotar a las obras de Segundo de Chomón de nueva mú-
sica de creación propia en Jerez de la Frontera. El proyecto vio
luz con bastante éxito durante 2018 y 2019 y, pasada la cesura
de la pandemia, se retoma el proyecto con una segunda edi-
ción en la que se introduce una serie de mejoras y cambios. El
proyecto cuenta ahora con una actividad de conferencias sobre
estos clásicos del cine mudo y con una serie de conciertos que
se efectuarán en el año 2022 por distintas ciudades andalu-
zas, buscando la difusión de dichos cortometrajes de distintos
contextos de principios del siglo XX. Se incluyen visiones tan
distintas como las de: Segundo de Chomón (tradición españo-
la), Georges Méliès (francesa), Walter R. Booth (británica) y Lois
Weber y Lucius Henderson (estadounidense).

En esta ponencia nos proponemos analizar el proceso de desa-
rrollo, creación e interpretación de estas obras, utilizando para
ello entrevistas con los compositores e intérpretes y procedien-
do mediante el análisis pormenorizado de algunas de las par-
tituras, mostrando las diferentes vías con las que compositores
contemporáneos han procedido a relacionarse con los fenóme-
nos y cambios cinematográficos del pasado; conectando estas
novedades con un público el cual, por esencia, participa de una
serie de convenciones cinematográficas y dramáticas muy dis-
tintas.

• **18:00 – 19:30. Sesiones paralelas:**
Panel “Integrating New technologies and Digital Sources for the Education Program in European Popular Music” y medios audiovisuales para la didáctica musical. (Salón de Grados). Coordina: Dra. María Navarro Cáceres.

El patrimonio musical cubano a través del cine documental: aporte y aplicación a la didáctica de la música

Yurima Blanco García
Universidad de Valladolid
yurima.blanco.garcia@uva.es

El cine documental es un excelente reservorio de la memoria cultural, como se observa en las producciones audiovisuales vinculadas a la música cubana. Con la fundación del Instituto Cubano de Artes e Industrias Cinematográficos (ICAIC) en 1959 como primera ley cultural de la Revolución se evidenciaba no sólo el apoyo a la creación audiovisual sino la función educativa, cultural e ideológica que debía asumir en sus discursos. De ese modo, los documentales dedicados a la música cubana jugaron un papel importante en la construcción de una identidad cultural mestiza y alineada con el pensamiento decolonial en esa etapa de rupturas y transformaciones. Ejemplo de ello es Nosotros, la música (Rogelio París, 1964), un documento histórico excepcional para comprender las dinámicas sociales y

culturales en torno a los creadores, consumidores y gestores del campo musical. A este documental se suman a lo largo del siglo XX una amplia variedad de materiales audiovisuales que documentan la historia de la música en su evolución y diversidad. La presente comunicación tiene como objetivos a) valorar la importancia de la producción documental en la plasmación y difusión del patrimonio musical cubano y b) articular esta colección audiovisual en la formación musical como recurso didáctico de gran valor educativo en la enseñanza de la música. Se concluye que el cine documental ha reflejado la música cubana como temática de interés, con predominio de la música popular bailable; que esta producción es continua en el tiempo, aunque tiene su mayor esplendor en las décadas de 1960 y 1970 coincidiendo con la etapa emergente de la Revolución; que es un recurso didáctico fundamental para el conocimiento del patrimonio musical de Cuba, aunque debe ser aplicado con una visión crítica y reflexiva con respecto a los contextos y procesos socioculturales que refleja.

Una experiencia audiovisual para los futuros maestros

Joaquín López Palacios
Raquel Bravo Marín
María del Valle De Moya Martínez
Universidad de Castilla-La Mancha

La inclusión de recursos audiovisuales ha creado nuevos ambientes de aprendizaje con cambios pedagógicos significativos.

Estos recursos son un importante complemento a las explicaciones docentes y resultan motivadores, atractivos y dinámicos para los estudiantes. Por ello, cada vez se hace más necesaria la formación docente en las TIC. En esta línea, el programa de la asignatura Expresión Artística de 4º curso del Grado de Maestro en Infantil en la Facultad de Educación de Albacete (UCLM), año académico 2021-22, se ha enfocado a la creación de un video-cuento grupal por parte de los alumnos, buscando desarrollar su creatividad, la expresión artística (plástica y musical) y el conocimiento de diferentes herramientas digitales para preparar a los futuros docentes del siglo XXI.

Las aplicaciones más utilizadas para la realización del montaje han sido Movie Maker, Imovie, Crello, TikTok, Sony Vegas, Adobe Premiere, Penup (Samsung) y Spark Vídeo, entre otros. También se usaron Power Point o Adobe Acrobat para las presentaciones y recursos específicos como Stop Motion.

El aprendizaje de las diferentes técnicas y disciplinas artísticas adaptadas a su futura aplicación en las aulas de infantil, como por ejemplo, el collage, la tampografía, técnicas de frottage o incluso el conocimiento de la psicología del color y su relación con el aprendizaje del lenguaje visual en el ámbito cotidiano, complementa un enriquecimiento del alumno que, llevado al entorno digital, lo hace más atractivo, favoreciendo así un aprendizaje más acorde con la digitalización de las nuevas generaciones. En el ámbito de la música, se ha pretendido trabajar la oralidad, los paisajes sonoros, leit motives, onomatopeyas, e inclusión de melodías de diferentes periodos y estilos musicales.

Este uso didáctico de las TIC ofrece a los alumnos de Magisterio una nueva vía de adaptación tecnológica de las disciplinas artísticas mencionadas, desarrolladas tradicionalmente, en un entorno analógico.

Co-POEM: A first approach to Popular Music and New Technologies

María Navarro Cáceres

En la educación musical de los niños, la música clásica ha sido ampliamente analizada y escuchada. Sin embargo, la mayor parte del repertorio de diferentes canciones populares de la mayor parte de las regiones europeas es casi desconocida por esta audiencia, a pesar del impacto que tiene en la cultura de diferentes personas. El presente trabajo tiene como objetivo acercar la música popular y la educación escolar a través de la colaboración entre los niños y las nuevas tecnologías para generar música utilizando una parte del repertorio de diferentes canciones populares europeas.

En primer lugar, se ha llevado a cabo una búsqueda, clasificación y análisis de diferentes fuentes sobre música europea de tradición oral. Los materiales recolectados han permitido, por un lado, la colección ordenada y etiquetada del material obtenido y, por otro lado, la aplicación de técnicas computacionales para la extracción y análisis de conocimiento. Basándose en los conocimientos extraídos, se ha creado una plataforma para generar música popular en colaboración con los niños en la educación primaria, que se considera nuestra audiencia principal.

The introduction of folklore in music classrooms in Primary and Secondary education

José Manuel Cabrero Martín
Beatriz Clavero de Ara

Actualmente, la música tradicional ha dejado de estar presente en el día a día de las sociedades occidentales. Desde el currículum del área de música de las etapas formativas de Primaria y Secundaria, se viene potenciando la integración del folclore popular en las actividades desarrolladas en el aula, pero debido al desarraigo cultural tradicional y ante la posibilidad del que desaparezcan de forma definitiva, se considera fundamental potenciar proyectos de innovación que tengan en cuenta la música tradicional o folclórica.

Para conseguir este objetivo, las actividades entre el alumnado deben ser atractivas, los contenidos, manipulativos, digitales e integradores con el resto de áreas del currículum.

The Co-POEM project: didactic resources and pedagogical projection in musical training in Primary Education. Goals and Methodology

Sara González Gutiérrez

El proyecto “CO-POEM: Platform for the Collaborative Generation of European Popular Music” (Ref: 2019-1-ES01-KA201-064933) es un proyecto Erasmus+ financiado por la Comisión Europea cuyo objetivo principal es fomentar el uso de la música popular de tradición oral en las aulas de Educación Infantil y Primaria. Desde esta perspectiva, se ha logrado desarrollar una base de datos especializada con más de 1.000 canciones de música folklórica de España, Italia y Portugal y una plataforma con juegos educativos para niños. En este sentido, nuestra finalidad es dar a conocer posibilidades metodológicas, materiales y recursos TIC para poder trabajar el repertorio tradicional en las aulas. El estudio realizado para conseguir lanzar estos recursos ha sido abordado en diferentes fases, por ejemplo, en primer lugar, se ha analizado la música de diferentes cancioneros como forma de caracterizar el repertorio de la música popular de tradición oral, destacando sus características más esenciales y su proyección al ámbito educativo. De igual manera, se ha planteado la conceptualización de la plantilla de codificación musical a través de la adaptación del estándar Music Encoding Initiative (MEI) a las necesidades específicas de las canciones tradicionales. Por otro lado, se exponen las posibilidades de la plataforma Co-POEM desde la perspectiva del acceso al repertorio como una base de datos especializada. En último lugar, se desarrollan las potencialidades educativas de la plataforma poniéndolas en perspectiva junto a los objetivos y contenidos curriculares de la educación musical en Primaria y a la gamificación como estrategia pedagógica para el desarrollo de procesos de enseñanza/aprendizaje en el ámbito de la Expresión Musical.

Musicología y didáctica digital de la expresión musical: una transformación silenciosa en el entorno de la investigación.

Javier Merchán Sánchez-Jara

En las últimas décadas, la relación paradigmática que Música y Tecnología venían desarrollando desde prácticamente los albores del siglo XX, ha sufrido una transformación de gran calado y repercusión en virtud de la consolidación de una disciplina como la Musicología Digital, desarrollada al auspicio de los avances y propuestas surgidas en el entorno de las Humanidades Digitales.

El poder inalienable de expansión e influencia de los métodos y prácticas que emanan de la innovación tecnológica, ha provocado la incursión de estas nuevas disciplinas en todos y cada uno de los espacios de influencia a los que pueden apelar.

La comunicación que proponemos aborda, desde una perspectiva crítica y prospectiva, los cambios operados en los últimos años en estos entornos emergentes, y las causas y consecuencias de la irrupción de las nuevas didácticas digitales aplicadas a la música como un nueva línea de investigación que se integra, de manera bidireccional, en el elenco de campos de experimentación y estudio de la musicología digital, y por extensión, de las Humanidades Digitales.

· 19:45 - 21:00. Reunión de la Comisión de Trabajo de la SEdeM, “Música y lenguajes audiovisuales” (Salón de Actos).





Viernes 17 de junio

Sesión de mañana

• 09:00 – 11:30. *Sesiones paralelas:*
La música en televisión y series televisivas I (Salón de Actos). Coordina: Dra. Diana Díaz González

El Tiempo entre Costuras:
Música de entretelas

Marta Álvarez García

Conservatorio Superior de Música de Canarias
mtafranz@gmail.com

Las series son actualmente uno de los audiovisuales más consumidos. El aumento de los estándares de calidad en las últimas décadas ha sido impulsado por la búsqueda de productos más cuidados, con el objetivo de fidelizar a una audiencia cada vez más exigente. En este sentido, el valor artístico, estético y musical de *El Tiempo entre Costuras* sentó las bases para la ficción televisiva española. Sus numerosos premios, otorgados por el público y la crítica especializada, acreditan el interés de esta producción como objeto de estudio. La serie está inspirada en la novela homónima de María Dueñas y cuenta con la música original de César Benito, que intensifica la carga dramática de la historia y la interpretación de los actores. El hilo conductor es el *Tema de Sira*, que evoca por un lado la incertidumbre, tristeza, melancolía y desamparo de la protagonista ante las circunstancias difíciles, y por otro, el tesón, el esfuerzo, la esperanza y las ganas de superarse día a día para lograr un futuro mejor. También simboliza el sonido cíclico y regular de la máquina de coser,

XIV SIMPOSIO INTERNACIONAL LA CREACIÓN MUSICAL EN LA BANDA SONORA

elemento fundamental de la trama que se identifica a su vez con la protagonista y su proceso emocional. Esta música comparte características con la denominada “minimalista” o “new age” que tantos adeptos ha ganado en las últimas décadas: el piano como instrumento principal, juegos entre armonías tonales y modales, melodías simples y recurrentes, motivos rítmicos constantes, dinámicas lineales, etc. Todos estos factores potencian el sentimentalismo de la música y facilitan la comunicación directa con el espectador, que se siente cercano a este lenguaje sencillo de entender. Probablemente, este sea uno de los motivos por los cuales *El Tiempo entre Costuras* fue una serie con tan buena acogida entre todos los públicos.

No es un festival, sino un polémico programa de TV: el Benidorm Fest

Cande Sánchez-Olmos

Universidad de Alicante
cande.sanchez@ua.es

El Benidorm Fest surgió en 2021 a partir de un acuerdo entre RTVE, la Generalitat Valenciana y el Ayuntamiento de Benidorm con la finalidad de seleccionar a quien representará a España en Eurovisión. El evento musical ha sido el programa de televisión no deportivo con mayor audiencia de la televisión de los últimos tres años. No exento de polémica por los resultados, la repercusión del festival se ha multiplicado exponencialmente debido a que las canciones y las opiniones sobre ellas han circulado por múltiples plataformas mediáticas y redes sociales. Con las características de la cultura transmedia, pero apelando a la nostalgia del Festival de Benidorm de la Canción, cuya última

7º ENCUENTRO DEL GRUPO MÚSICA Y LENGUAJES AUDIOVISUALES, SedeM

edición fue en 2003, el Benidorm Fest ha retado los discursos apocalípticos sobre el futuro de la televisión pública y ha situado la música en el centro del debate político, social y cultural.

En este sentido, el objetivo principal de esta comunicación es analizar la repercusión mediática y la polémica generada en febrero de 2022 en torno al Benidorm Fest tomando como punto de partida las canciones finalistas que competían para representar España en Eurovisión. Para ello, se propone, en primer lugar, describir la nueva estrategia transmedia de RTVE en Eurovisión, que consintió en la creación de una comisión especializada para la representación de la diversidad musical en España. Seguidamente se describe y contextualiza la relevancia de las catorce canciones seleccionadas, así como la de sus artistas. Finalmente se analizan las dinámicas y la polémica del festival tanto desde su visionado en la televisión como desde la misma platea de la final del Benidorm Fest. De este modo, se pretende analizar la repercusión del programa musical tanto en medios como en redes sociales, así como profundizar en el presente y futuro de la televisión pública y su relación con la música.

La creación de mundos a través de la música
Estudio de caso: Juego de Tronos

Jacobo Rubianes Castelo

Conservatorio Superior de Música de Vigo
jacoborubianescastelo@gmail.com

La ponencia se basa en el trabajo realizado por el autor, donde aborda los elementos musicales mediante los cuales el compositor Ramin Djawadi realiza el ejercicio narrativo de aportar información relevante para el discurso cinematográfico, crean-

do un universo sonoro inmanente a la experiencia visual. Tomando como punto de partida cuatro análisis definitorios y representativos de estos elementos, se contextualizan y se estudian mediante el caso de la serie televisiva de *Game of Thrones*.

POSE. Música en torno a la cultura voguing y la cultura LGBT

Cristian Roldán Pena

Universidad de Oviedo
cristianroldanpena@hotmail.com

Desde inicios de los años 90 con el famoso videoclip *Vogue* de Madonna o el documental *Paris is Burning* de Jeannie Livingston, la cultura vogue se convirtió en un fenómeno de masas. Actualmente en el siglo XXI y gracias a plataformas de visualización de contenido como Netflix y HBO esa popularidad sigue latente; un ejemplo de ello se aprecia en la serie *POSE* (2018), la cual pone en escena la realidad de los años 80 y 90 de la comunidad LGBT, entonces excluida socialmente, pero creando de por sí una cultura propia de gran complejidad y riqueza donde podemos ver las denominadas *Casas* – Xtravaganza, Labeija y Ninja entre otras – y los famosos *Balls*, desfiles donde el baile, la performance y la música se unen, dentro de un discurso de identidad y libertad sexual.

A través de un análisis audiovisual de la principal fuente, siendo esta la propia serie *POSE*, esta investigación pretende profundizar en la simbiosis que se da entre la música y la propia escena del ballroom en la comunidad LGBT, como esta cultura toma la música propia de su contexto histórico — House, Disco, Break Dance, R&B —, adaptándola y reformulándola para sus *Balls*,

convirtiéndose en una seña de identidad que ha llegado hasta la actualidad.

Música original y música preexistente en las adaptaciones literarias para televisión. Antón García Abril y José Nieto en *Fortunata y Jacinta* y *Entre naranjos*.

Judith Helvia García Martín
Universidad de Salamanca
helvia@usal.es

Durante los años 80 y 90 se realizaron numerosas adaptaciones televisivas de clásicos literarios, generalmente de la novela decimonónica, con autores protagonistas como Pérez Galdós o Blasco Ibáñez. En esta ponencia nos planteamos el estudio de caso de dos de estas adaptaciones: *Fortunata y Jacinta*, con música de Antón García Abril; y *Entre naranjos*, con música preexistente seleccionada y dirigida por José Nieto. En ambos casos, las funciones principales que ejercen estas bandas sonoras son: la estructural, reforzando los episodios de la narración literaria; y la narrativa, con función de metatexto y de descripción de personajes. A través de estos dos ejemplos identificaremos el *modus operandi* del compositor en ambos contextos, veremos que no es diferente componer para el cine que para una miniserie televisiva de estas características y también que la relación del compositor con el director, así como la participación de este en la banda sonora, condicionan los resultados.



• **09:00 – 11:00. Sesiones paralelas:**
Música y videojuego (Salón de Grados).
Coordina: Dra. Lidia López Gómez)

La banda sonora del videojuego desde la performatividad: sonido y música en GRIS (2018)

Abraham González Fernández
Universidad de Granada
agfcomposer@gmail.com

En las últimas décadas, el videojuego se ha erigido como uno de los medios audiovisuales de referencia. El auge internacional ha traído consigo cierta aceptación por parte de los distintos agentes sociales. Más allá de la manida apología como industria económica competitiva (DEV, 2020), el videojuego se entiende como un medio audiovisual donde el sonido y la música comparten la naturaleza interactiva que emana del propio soporte. Entendido como un ecosistema adaptativo, la experiencia del videojuego se plantea como un complejo aparato que, haciendo uso de la emergencia jugable, permite una vivencia personal e individualizada dentro del entorno jugable (Fritsch, 2021). GRIS (2018), uno de los videojuegos españoles más aclamados de los últimos años, propone una estética contemplativa lograda, en buena medida, a través del diálogo entre la faceta visual, el desarrollo narrativo y el apartado sonoro. Nomada Studio firma esta autodenominada experiencia narrativa en la que participamos en la introspección de su protagonista para superar

un doloroso proceso vital. La banda sonora musical, compuesta por el grupo Berlinist, se integra en el diseño sonoro de Rubén Rincón para construir un entramado sonoro en constante interacción con el jugador. El objetivo principal de la investigación supone la aplicación de un estudio analítico que revele los procesos y estrategias compositivas de la banda sonora del videojuego. Partiendo de las aproximaciones analíticas a la performatividad en la música del videojuego (Fritsch, 2021), el estudio del proceso de inmersión (Van Elferen, 2016) y el juego analítico (Summers, 2016), se ha delimitado el alcance de la banda sonora del videojuego, prestando especial atención a las relaciones performativas e interactivas entre jugador y juego. Como paradigma de la interacción sonora, el análisis de GRIS permite vislumbrar las principales relaciones entre el sonido y la acción del jugador.



Aproximación a la investigación de instrumentos musicales en los videojuegos.

Estudio y análisis del Sitār Arpeggio en Kingdom Hearts 2

Francisco José Jiménez Bueno
Universidad Autónoma de Barcelona
fran-cic@hotmail.com

Desde los años 80, en los videojuegos se han podido apreciar instrumentos musicales, que varían en tipología, significado, utilidad, habilidades y realismo. Estos instrumentos musicales tienen una presencia algo reducida en la investigación ludomusicológica, a pesar de sus considerables apariciones en los

videojuegos y la popularidad de algunos, como la ocarina de *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* (Nintendo, 1998), el cuerno de caza usado en *Monster Hunter* (Capcom, 2004) o las campanas de resonancia empleadas en *Bloodborne* (Fromsoftware, 2015). Actualmente, los estudios en esta área de investigación son incipientes, teniendo solo algunas menciones a modo de inventario (Fuller & Kelly, 2018), representaciones creadas como guitarras eléctricas vistas en *Doom Eternal* (CraftStation, 2020), u objetos de atrezzo con la forma del instrumento (Weaselhammer Props, 2014). Esta carencia de estudios previos, supone una oportunidad para estudiar instrumentos musicales en los videojuegos.

Esta comunicación propone estudiar y realizar un análisis estructural del Sitār *Arpeggio* que aparece en *Kingdom Hearts 2* (Square Enix, 2005). En este estudio se plantearán diferentes incógnitas, el por qué de un Sitār y el contexto del mismo en el videojuego. Además, se analizarán las peculiaridades tanto estructurales como ornamentales que tiene con relación a su homónimo real. Para ello, se imitará la metodología iconográfica, analizando las imágenes del instrumento tanto en el videojuego en sí como en modelos 3D realizados por ilustradores (FabStarbolt, 2018), para analizar qué problemáticas podría plantear el instrumento si se lleva a la realidad, tanto en a lo que se refiere a su sonido como en su interpretación y qué ajustes serían necesarios para su funcionalidad óptima.

BIBLIOGRAFÍA

CraftStation. (2020). «Haciendo Guitarra De DOOM ETERNAL» [Captura de pantalla] en YouTube. Enlace: https://www.youtube.com/watch?v=iybG7N_vFDk&t=450s [Consultado el 03/03/2022]

FarbStarbolt (2018) «Organisation XIII Series - No. 9 - Arpeggio» [en línea] en *Sketchfab*. Enlace: <https://sketchfab.com/3d-models/organisation-xiii-series-no-9-arpeggio-90b16af63e-9646b5b91d2eccd3adfe04> [Consultado el 03/03/2022]

FULLER, Jonathan & KELLY Kristina (2018) « Musical Instruments in Video Games» [en línea] en *Jonathan & Kristina*. Enlace: <http://jonathanandkristina.com/2018/02/28/musical-instruments-in-video-games/> [Consultado el 03/03/2022]

Grove Music Online (2001) «Sitār (Bengali setār; Marathi satār)» [en línea] Enlace: <https://doi.org/10.1093/gmo/9781561592630.article.25900> [Consultado el 21/12/2021]

Kingdome Hearts Wiki (s.f.) «Demyx» [en línea] en *Fandom*. Enlace: <https://kingdomhearts.fandom.com/wiki/Demyx> [Consultado el 21/12/2021]

Weaselhammer Props (2014) «BOOKER CATCH! Bioshock Infinite Whistler (Songbird flute)» [en línea] en *Blogspot*. Enlace: <http://weaselhammer.blogspot.com/2014/05/booker-catch-bioshock-infinite-whistler.html> [Consultado el 21/12/2021]

‘I was born for this’: Perspectivas sobre el storytelling (ludo)musical a través del videojuego Journey (thatgamecompany, 2012)

Cristina Guzmán Anaya
Universidad de Granada
cristinaguzman@correo.ugr.es

Desde su surgimiento a mediados del pasado siglo XX, los videojuegos han experimentado un progreso tecnológico sin precedentes, que los ha llevado a definirse como uno de los canales predilectos para el desarrollo y la práctica de nuevas experiencias narrativas y musicales. En su heterogénea y multi-forme esencia, los videojuegos han heredado usos y convencio-

nes musicales propias del cine y la televisión, y cultivado su propio lenguaje musical hasta hacer de este intangible arte sonoro una parte esencial de su constructo. La naturaleza interactiva del medio, sin embargo, hace que el proceso de síncrexis por el que la música refuerza o extiende los significados transmitidos por la dimensión visual dependa, en gran medida, de la capacidad otorgada a quien juega para moldear la narrativa lúdica. La cesión de cierta agencia creativa al jugador hace que los significados adscritos a la banda sonora musical de un videojuego no sean en la mayoría de los casos inmanentes e inequívocos, dado que su configuración depende de las acciones del usuario, siempre informadas por su propio bagaje cultural y experiencias previas. Este grado de impredecibilidad inherente al medio suscita interesantes cuestiones sobre cómo la música sustenta la narración en los videojuegos, llegando incluso a asumir todo el peso del *storytelling* en situaciones lúdicas de mutismo verbal. Según lo expuesto, la presente propuesta plantea una aproximación desde la semiótica musical a las singularidades que caracterizan y condicionan las funciones semánticas y narrativas de la música en los videojuegos a través del título *Journey* (thatgamecompany, 2012). A este fin se analizarán tres situaciones lúdicas correspondientes al planteamiento, nudo y desenlace del caso de estudio seleccionado, mediante el modelo de red sincrética planteado por Mouraviev (2017), con el propósito ulterior de ahondar en las convergencias entre música, imagen y emotividad que articulan la catarsis espiritual representada en este juego.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

GASSELSEDER, Hans-Peter, «Those Who Played Were Listening to The Music? Immersion and Dynamic Music in the Ludonarrative» [en línea]. *4 th International Workshop on Cognitive Information Processing* (CIP) (2014), pp. 1-8. [Consultado el 18/01/2022].

HART, Iain, «Semiotics in Game Music», en Melanie Fritsch y Tim Summers (eds.), *The Cambridge Companion to Video Game Music*, Cambridge, Cambridge University Press, 2021, pp. 220-237. MOURAVIEV, Ivan, «The Synchronic Network: Linking Music, Narrative, and Emotion in the Video Game Journey» [en línea]. *Canadian Undergraduate Journal of Musicology*, Vol. 10, N.º 1 (2017), pp. 64-80. [Consultado el 03/03/2021].

VAN ELFEREN, Isabella, «Analysing Game Musical Immersion: The ALI Model», en: Michiel Kamp, Tim Summers y Mark Sweeney (eds.), *Ludomusicology: Approaches to video game music*, Sheffield, Equinox Publishing, 2016, pp. 36-37

La ludomusicología: una aproximación al nuevo paradigma musicológico surgido del arte del videojuego.

Un caso concreto: el videojuego Journey (2012) de Austin Wintory.

Iris Roger Castro Filiación
Conservatorio Superior de Música de Canarias
iris.rc@hotmail.com

En la época actual, los videojuegos son considerados un fenómeno cultural significativo para la sociedad y un campo cada vez más en expansión, tanto técnica como económicamente. A lo largo de su historia, la música de los videojuegos ha evolucionado desde el uso de sonidos sencillos y primitivos condiona-

dos por las limitaciones técnicas de las primeras consolas, a la creación de grandes bandas sonoras que por su calidad artística han trascendido más allá del propio videojuego pasando a ser obras autónomas que llenan salas de conciertos. Con la motivación de estudiar y conocer más a fondo la música de los videojuegos, su impacto social y descubrir la importancia de la música dentro de la experiencia del jugador, surge recientemente en el mundo anglosajón una nueva disciplina, la ludomusicología. Compartiendo estas mismas inquietudes en torno al estudio de la música de videojuegos, resulta necesario acercar este nuevo paradigma a nuestro país, y aportar así estudios e investigaciones que enriquezcan y añadan novedades al panorama musicológico español. Bajo esta disciplina de la musicología se realizará un breve recorrido centrado en el videojuego Journey (2012), mediante el análisis de sus principales características musicales y extramusicales. Se establecerán las relaciones entre la música utilizada en el videojuego y la narrativa existente en el mismo, poniendo especial énfasis en la interactividad y la inmersión del jugador, ayudándonos a comprobar la importancia de la música en la experiencia de juego. Paralelamente hablaremos de su compositor, Austin Wintory, y conoceremos cómo se llevó a cabo la construcción de la banda sonora.

• **11:45 – 13:45: Sesiones paralelas:**
La música en el entorno de internet
(Salón de Actos). Coordina: Dr. Aarón Pérez Borrajo

Producción de música electrónica y audiovisuales en el metamodernidad: (re)producción digital, identidades digitales, “retrotecnia” y nostalgia

Alberto Jiménez Arévalo
Universidad Complutense de Madrid
alberto.jimenez.arevalo@gmail.com

La utilización de la música electrónica en los audiovisuales ha recorrido un largo camino hasta la actualidad. En este sentido, aunque la música electrónica sigue asociándose en la imagen con los clichés de los géneros de la ciencia ficción, el terror o la tecnología, ha pasado a formar parte de productos audiovisuales de otros géneros, y sus múltiples hibridaciones, además de construir nuevas capas de significación y diferentes formas de identificación con el público en el apogeo de la era digital o metamodernidad (Ananda y Storm, 2021). Las nuevas herramientas para la producción musical -DAWs (Digital Audio Workstation) y VST Plugins (Virtual Studio Technology) (Torres Simón, 2011; D’Errico, 2016)- han posibilitado la creación de nuevas sonoridades y paisajes audiovisuales (Schaefer, 1977). De manera paralela, este software ha mediado en la construcción de un imaginario colectivo que pone sus ojos en los productos audio-

visuales de los años ochenta del siglo pasado, y en especial en los videojuegos (Whalen, 2004; Munday, 2007), como periodo canónico de la cultura popular. La creación de nuevos instrumentos virtuales, inspirados en las sonoridades de aquella década, y la reutilización mediante “sampleo” de cajas de ritmos, bass lines y sintetizadores de los ochenta, como “retrotecnia”, han experimentado un continuo crecimiento en las más recientes producciones audiovisuales. La mirada nostálgica (Jameson, 1984) a los productos canónicos de aquella época se ha ampliado progresivamente a la década de los noventa y a momentos más recientes. En esta ponencia nos centraremos en diferentes productos audiovisuales (películas y series de plataformas en streaming) de la última década. Analizaremos varias de sus secuencias con el objetivo de conocer la manera en que las herramientas digitales de producción musical, y en concreto ciertos instrumentos virtuales vinculados a la cultura de baile y la música rave (Reynolds, 1998), median en la construcción de significados, la creación de identidades digitales y la gestión de las emociones del público

Funciones y características de la música en el caso de RNE y PLAYZ

José Luis Sánchez Gómez

La música tiene un efecto innegable en el ser humano, siempre ha desempeñado un papel importante en el aprendizaje y la cultura, pudiendo llegar a influir en costumbres y emociones, siendo uno de los mensajes más importantes del lenguaje radiofónico. El objetivo de esta investigación es realizar un acer-

camiento a la importancia de la música dentro de la ficción sonora en RNE y PLAYZ en auge en los últimos años, crecimiento dado en gran medida por el desarrollo tecnológico y las nuevas tecnologías.

Este trabajo se enmarca en un enfoque metodológico mixto, cualitativa en cuanto a la observación e interpretación de datos y cuantitativa en cuanto a recolección de datos, análisis, estadísticas y comparativas. Se han seleccionado dos plataformas con mayor relevancia que destacan en la producción de ficción sonora, como son RNE y PLAYZ. Tras la elaboración de un cuadro analítico se evalúa la parte musical según su función interna, función externa, planos sonoros, recursos musicales, psicoacústicos y emocionales.

Nuestro campo de estudio se centra en dos casos en particular con algunas características que las hacen especial, como los de PLAYZ, ficciones sonoras que en algunos casos son precuelas o continuación de series para televisión como *Bienvenidos a la pasarela*. Por otra parte tenemos *A sangre fría*, *Truman Capote* de RNE, es una propuesta de realización en directo donde el sonido es lanzado *in situ* sin margen de error, lo que hace de la experiencia única e irrepetible. El resultado esperado del estudio acentúa el valor añadido que representa la música en la ficción sonora carente de apoyo visual, así como reseñar las elipsis temporales y de carácter introductorio.

Las conclusiones obtenidas confirman la música como valor añadido. Se observa una decadencia de música diegética dado por la ausencia de imagen así como la importancia del uso del silencio.

Transformación de la industria musical tras la pandemia por Covid-19: livestreaming como performance visual y herramienta de construcción de la carrera del artista musical contemporáneo.

Ana Sedeño Valdellós
Universidad de Málaga
valdelos@uma.es

El *streaming* es la tecnología que permite crear y compartir videos y visionarlos en tiempo real empleando internet con un resultado similar a como se haría a través de televisión en vivo o directo. En la actualidad y tras la pandemia por Covid-19, que ha sido todo un acelerador para las nuevas formas del directo, es una de las posibilidades más importantes de gestión del trabajo musical para muchos artistas, que ha generado dinámicas de renovación de desequilibrios entre la producción a través de sellos discográficos y de manera independiente, así como entre la música *mainstream* o global y las músicas locales o de ámbito nacional. Este fenómeno es una consecuencia en parte del desarrollo de las estrategias transmedia sobre la industria musical, y de la convergencia de todos los textos y formas culturales.

Por un lado, está modificando las posibilidades de que disponen los artistas para gestionar su propia carrera (en la producción musical, en la manera en que potencia las colaboraciones, en la llegada a nuevos públicos); por otro, está transformando la concepción misma del músico, con nuevas posibilidades para la visualidad, la construcción de celebridad

En el trabajo queremos analizar, en primer lugar, el sector de la música en vivo y encajar esta virtualidad del directo desde el punto de vista de los oyentes, los fans de la música, aportando datos de algunos de los informes del sector y reflexionando sobre el futuro de ambas modalidades de la música popular en directo. En segundo lugar, queremos enfocar la posición que el *livestreaming* musical en video tiene en la performance visual del músico y la relación con otros formatos como el videoclip musical, buscando qué relación tienen con las redes sociales (Instagram, YouTube, Facebook) y cómo han aumentado su independencia en la industria, entre otros aspectos.

La circulación de la música contemporánea en las redes sociales a través de videomemes

Eduardo Viñuela Suárez
Universidad de Oviedo
vinuelaeduardo@uniovi.es

Los prosumidores habitualmente utilizan el sonido y la música como herramientas paródicas para transformar el sentido del contenido original. Estas prácticas dieron lugar al fenómeno audiovisual de los videomemes (mash-ups, shreds, literal versión) que en la última década se ha popularizado en la comunicación cotidiana a través de las redes sociales. En estas prácticas, la selección de una pieza, género o repertorio en particular tiene implicaciones sociales y políticas. Por un lado, contribuyen a situar al sujeto que las crea y las comparte en las redes; por otro, participan en la negociación de significados y cánones. Así, tan-

to prosumidores como consumidores utilizan los videomenes musicales como artefactos culturales en la comunicación, configurando procesos de reconocimiento mutuo e interactuando de diferentes formas en las comunidades online.

El objetivo de esta comunicación es analizar la circulación de los videomemes de música contemporánea en las redes sociales. En primer lugar, contextualizaremos la relevancia de estas producciones amateur en la era digital. A continuación, discutiremos el poder de la parodia para reforzar y subvertir los discursos de este repertorio. Finalmente, exploraremos brevemente una serie de categorías de videomemes de música contemporánea analizando casos de estudio paradigmáticos para ilustrar los procesos más comunes en la creación y circulación de estas producciones.

• 11:45 – 13:45: *Sesiones paralelas:*
Música, género y lenguaje audiovisual
(Salón de Grados). Coordina: Dr. Juan Carlos Montoya Rubio

Usos y abusos de los arquetipos para consolidar estereotipos de género a través de la música incidental

Alicia Población Brel

El psiquiatra suizo Carl Jung acuñó el término de “inconsciente colectivo” para hablar de las estructuras compartidas, conformadas por recuerdos e ideas, que tienen en común los miembros de una misma especie a través de la mente inconsciente. Según Jung el ser humano no nace como tabula rasa, sino que es influenciado por el entorno. No podemos comunicarnos a través del inconsciente colectivo, pero sí reconocemos las mismas ideas de manera innata y nos identificamos con las mismas. Estas estructuras colectivas se crean a partir de instintos y arquetipos. El arquetipo tiene un significado universal, eterno, pero halla su expresión en el mundo exterior a través de sus representaciones. Estas manifestaciones, constituyentes de los mitos, los rituales, las imágenes de la naturaleza, etc, llevan significados asignados por la cultura y varían y evolucionan con la sociedad y su imaginario.

A lo largo de la Historia, la opresión por sexo se ha afianzado a través de un fortísimo sistema de creencias que conforma nuestro imaginario cultural, por lo que esas manifestaciones arquetípicas también han enmascarando la consolidación de los estereotipos de género.

En la actualidad, el cine y los medios audiovisuales contienen esas representaciones arquetípicas y poseen un enorme poder de penetración en la sociedad: crean, reafirman y modifican usos, costumbres, modas, conductas e ideas. Por ende, la música que acompaña a las imágenes que nos rodean casi constantemente, llega hasta nosotros estimulando de manera muy sutil y, prácticamente inconsciente, nuestro imaginario. El sonido carece de significado, sin embargo, dispone de códigos que derivan de esas asociaciones culturales que asignan unos significados concretos a la música que escuchamos.

De esta manera podemos preguntarnos si la música modifica o consolida los estereotipos de género a través de las representaciones arquetípicas insertas en el cine, y cómo hemos llegado a asociar los sonidos que escuchamos a un género masculino o femenino.

Masculinidad y banda sonora en las películas de Carlos Gardel

Laura Alonso Sáenz de Miera
Universidad de Salamanca

El cine y todos los elementos que forman parte de él se han empleado, en múltiples ocasiones, con fines sociales y/o políticos, entre otros. En muchos casos con gran éxito. Nos ocupamos en este breve trabajo del análisis de algunas de las películas que protagonizó el más importante cantor de tango de todos los tiempos: Carlos Gardel.

Las películas grabadas por este rioplatense ilustre contribuyeron en gran medida a la configuración de un personaje cuyos mayores atributos eran, aparentemente, dos: su voz y su mas-

culinidad. En cuanto a la segunda de estas cualidades podemos afirmar que el *séptimo arte* fue un claro instrumento de masculinización, tanto desde el punto de vista de los argumentos, los diálogos y los personajes interpretados como de la música escogida para constituir la banda sonora. En estos largometrajes comprobamos que la intención de esas películas era crear un tipo de hombre varonil y mujeriego. Veremos cómo esto es un lugar común en este género musical rioplatense. Pero, ¿era Carlos Gardel como los protagonistas de sus películas? ¿Consignó el cine hacer de él un verdadero galán? ¿En qué medida contribuyó la banda sonora a lograr ese objetivo?

El caso de Carlos Gardel es sólo un punto de partida para analizar, de un modo más amplio, el papel del tango en la banda sonora de diferentes momentos de la historia del cine. Existen ejemplos claros del empleo del tango como elemento “masculinizador”, entendiendo este concepto como representativo de un tipo masculino que, en nuestra opinión, le dio forma a una de las danzas más universalmente conocidas. Deberemos aludir a etapas históricas previas y personajes que vivieron décadas antes del éxito de Carlos Gardel para entender por qué algunos vieron necesario este proceso de masculinización.

Modernidad, tradición y género: Discursos desde el lenguaje audiovisual en videoclips enmarcados en el revival folk

Marina Gonzalez Varga
Universidad de Salamanca

A partir de la propuesta de investigación del análisis de género aplicado a diversas adaptaciones contemporáneas de música popular surgen diversas vías para el estudio del fenómeno

social del revival folk. Los diferentes materiales asociados a los procesos creativos de grupos musicales como canciones, prensa, videoclips y documentos promocionales se convierten por tanto en las principales fuentes documentales que complementan al trabajo de campo.

Tomando como estudio de caso los videoclips de algunas artistas como Tanxugueiras, Anabel Alonso, Rodrigo Cuevas, El diluvio o Roba Estesa se articulan discursos que refuerzan el metalenguaje transmitido desde la música en torno a la modernidad y la tradición. Este mensaje es combinado con el planteamiento de nuevas propuestas y modelos en torno al género. Para este propósito el soporte audiovisual supone una vía para hacer referencia a diferentes imaginarios que implican posicionamientos respecto a la tradición, el género y el feminismo.

El análisis temático, semiótico y estético del videoclip plantea un discurso sobre la redefinición de la cultura popular entendida como un elemento dinámico y la deconstrucción de estereotipos de género. Las adaptaciones musicales y estéticas planteadas en el revival folk suponen un medio de acercamiento a un público intergeneracional.

La fractura de estereotipos de género por las divas españolas y francesas del siglo XX y XXI

Deborah González Jurado
Universidad de Málaga,
Université Bordeaux Montaigne.

Un imaginario simbólico de transgresión y liberación femeninas se ha ido trasladando desde los cabarets y los tablaos a principios del siglo XX, hacia la radiofonía a mediados de la centu-

ria, con ediciones en directo primero, y siguiendo y apoyando al mercado del disco después. Más tarde, sobre todo desde la década de 1960 y hasta finales del siglo XX, será la televisión, con la creación del videoclip materializando la fuerza de la imagen y la música al unísono, el vehículo principal de este movimiento de transgresión. Ya a partir del siglo XXI, asistimos a la fuga del contenido musical profesional de la televisión, que se centrará desde ahora en los formatos de concursos de amateurs, permitiendo así el posicionamiento indiscutible de Youtube (más otras plataformas como Vimeo o Spotify), como archivo histórico vivo y evolutivo de dichas transgresiones y nuevas construcciones socio-culturales en las mentalidades colectivas occidentales.

Divas selectas de la extravagancia y el humor se han ido revelando, desde los inicios del pasado siglo, como eficaces receptores mediáticos de inquietudes, generadoras intuitivas de soluciones en la compleja post-modernidad, en adaptación constante a los distintos soportes generados en este período. Cantando en francés y en español, desde la precursora Mistinguett y pasando por la Lupe, Celia Cruz, Lola Flores, Juliette Gréco, Anne Cordy, Sara Montiel, María Jiménez, Brigitte Fontaine, Anne Sylvestre, Catherine Ringer, Bibiana Fernández, Ana Torroja, Martirio, Mylène Farmer y Alaska, hasta llegar a las más jóvenes Yelle, Hoshi y Rosalía, encontramos las co-creadoras de un imaginario simbólico de transgresión y liberación femeninas.

Estereotipos de género y memorias de vida en la publicidad grabada por los músicos de sesión

Matilde Olarte Martínez
mom@usal.es
Juan Carlos Montoya Rubio
juancarlos.montoya@um.es
Universidad de Salamanca

Fueron numerosos los spots publicitarios grabados en estudios para radio y televisión durante las décadas de los 50 a los 70. Generalmente no han llegado hasta nosotros ni los nombres de los compositores y arreglistas de dichos singles ni sus partituras, aunque gracias a las memorias de vida que se están llevando a cabo recientemente podemos ir reconstruyendo este patrimonio de música aplicada que se cantaron como canciones de trabajo y canciones infantiles por varias generaciones durante los años de la dictadura franquista.

Gracias a la recopilación de dichas memorias de vida que están llevando a cabo investigadores de GIR IHMAGINE de la Universidad de Salamanca, se puede constatar que, en los músicos de sesión de dichas grabaciones, estaban latente los estereotipos de género: mientras que los instrumentistas eran siempre hombres, el peso de las cantantes femeninas hacía que su trabajo, interpretando varias voces e improvisando sus líneas melódicas, constituyeran parte muy importante del producto final del anuncio. La reconstrucción de los nombres de estas mujeres, gracias a las entrevistas semiestructuradas, y la labor que realizaron, nos permiten homenajear a estas mujeres anónimas, con quienes hemos cantado jugando o trabajando sin saber quiénes eran.

Sesión de Tarde

• **15:30 – 17:30: Sesiones paralelas:**
Reconceptualizaciones en torno a la música del audiovisual (Salón de Actos).
Coordina: Dra. Celsa Alonso González

La trilogía Mozart-Da Ponte como antecedente histórico de la banda sonora cinematográfica

David Monrabal García
Conservatorio Superior “Salvador Seguí” de Castellón
monrabal_dav@gva.es

En las postrimerías del siglo XVIII, Wolfgang Amadeus Mozart y el libretista Lorenzo Da Ponte creaban *Le nozze di Figaro*, *Don Giovanni* y *Così fan tutte*. La tradicionalmente denominada trilogía Mozart-Da Ponte suponía un tratamiento dramático absolutamente inusual para el arte de la ópera de la época. Un verdadero monolito artístico dentro de la producción escénica del propio Mozart. Una referencia que llamaría la atención de compositores como, por ejemplo, Richard Wagner; de influencia incontestable en la posterior utilización de la música en el cine.

Desde la óptica de los paradigmas cinematográficos, analizamos los fundamentos narrativos que llevaron a la trilogía Mozart-Da Ponte a la excelencia, comprobando que son virtualmente los mismos que servirían para consolidar el desarrollo del séptimo arte más de un siglo después, corroborando las intenciones —documentadas— del propio compositor. Así, por ejemplo, la

XIV SIMPOSIO INTERNACIONAL LA CREACIÓN MUSICAL EN LA BANDA SONORA

clave de su resultado musical no se situaría exclusivamente en la calidad de las partituras, sino en el equilibrio dramático que debía establecerse entre el texto y la música.

Mozart y Da Ponte no promulgaron la necesidad de reformar la ópera, pero sí pretendieron ofrecer un nuevo tipo de espectáculo, anticipando un modelo de integración dramática, donde la configuración temporal de su estructura narrativa propiciaba la adaptación más adecuada de la forma musical: su “banda sonora”. En este sentido, la trilogía Mozart-Da Ponte es un precedente histórico incomparable en cuanto al funcionamiento óptimo de la música, ya sea en relación a formatos dramáticos de tipo escénico o audiovisual.

“Intra-épica”, metafísica y cambio de era en la ópera Annette

Deborah González Jurado
Universidad de Málaga
degoju@uma.es
Université Bordeaux-Montaigne
deborah.gonzalez-jurado@u-bordeaux-montaigne.fr

Un espíritu épico, casi podríamos decir al modo wagneriano, mantiene la tensión a lo largo de toda la ópera. Sin embargo, en *Annette*, la épica es interna, tratando la historia del camino espiritual de cada personaje y del sentido profundo de la vida, que es donde subyace la importancia primordial de la historia, el “abismo” del que habla el padre de Annette y que define el drama principal. Es por ello que introduzco el término “intra-épica”, y será preciso revisar las teorías antropológicas y teosóficas

7º ENCUENTRO DEL GRUPO MÚSICA Y LENGUAJES AUDIOVISUALES, SedeM

surgidas en el siglo XIX y que podríamos llamar la herencia más cercana a nuestro tiempo que nos ha llegado del universo mágico extirpado de la civilización contemporánea basada en el empirismo en ciencias naturales y su homónimo en ciencias humanas, el positivismo.

No es de extrañar que esta obra surja de entre los Estados Unidos y Francia, dos pilares fundamentales de la civilización contemporánea —imperialista, capitalista, industrial, técnica, desarrollista y cientifista—, en decadencia, crisis y transformación. El pulso entre las diferentes piezas de la composición evidencia que la realidad que habíamos percibido hasta nuestro tiempo se ha desintegrado y transformado en otra cosa, tal como ocurre, por ejemplo, con “le Chant funèbre pour les funérailles de Napoléon à Sainte-Hélène”, testimonio de la mentalidad y las nuevas garantías legales que justificaban el imperio napoleónico.

El fin del ciclo histórico y temporal que expresa *Annette* están reflejados tanto en la construcción musical como en la filmación, donde descubrimos innumerables simbologías metafísicas que aluden al cambio de era astrológica de Piscis a Acuario. Por ejemplo, los homicidios se producen en el agua, elemento de Piscis, pero por el contrario, Annette se manifiesta desde el aire, elemento de Acuario. Otras simbologías visuales presentes en el film, como la manzana, los simios o el lobo aullando, arraigan de modo contundente en el misterio, lo sobrenatural, lo subconsciente o lo inexplicable.

En mi comunicación estudiaré las dos versiones de la ópera de Sparks ofrecidas al mercado, Unlimited y Cannes Edition, así como el film de Leos Carax, desde el punto de vista de la composición musical, fílmica, temporal y técnica. Asimismo revisaré las ideas principales contenidas en las dos corrientes de la crítica, anglófona y francófona, surgida en torno a *Annette*, pues parece que las percepciones han sido distintas a uno y otro lado del Atlántico.

La consideración artística y sociocultural de los paradigmas receptivos musicales dentro del cine contemporáneo

Ramón Sanjuán Mínguez
Conservatorio Profesional de música de Elche (Alicante)
sanjuanminguez@gmail.com

La filmación de números musicales en el cine de ficción se ha desarrollado de forma paralela a las innovaciones y mejoras técnicas, tanto en el tratamiento sonoro como en la captación de imágenes desde posiciones inasumibles para las antiguas cámaras de 35 mm. De la misma forma, el desarrollo de diferentes estéticas audiovisuales, propias de la televisión, el videoclip o las redes sociales, han influenciado e impulsado unas filmaciones musicales cinematográficas más dinámicas, así como una edición audiovisual más experimental.

Al margen de la consideración técnica de estos registros audiovisuales las filmaciones musicales presentes en el cine contemporáneo nos ofrecen también la posibilidad de investigar sobre la forma en la que los espectadores, dentro del propio film, contemplan los números musicales. Estos espectadores no solo forman parte de la narración fílmica y contribuyen a los procesos expresivos de subjetivización e identificación, propios del lenguaje cinematográfico, sino que también nos ofrecen referencias socioculturales sobre los procesos de escucha y la consideración artística de lo escuchado.

En la presente comunicación se pretende incidir sobre la creación de diferentes paradigmas receptivos en el cine contemporáneo y su relación con los diversos repertorios musicales interpretados. En este sentido, se mostrarán algunos ejemplos sobre las actitudes que presentan los espectadores fílmicos

ante la interpretación musical, valorando la consideración artística y sociocultural de ese repertorio desde la perspectiva cinematográfica.

~~~~~

### Diégesis, generación y posicionamiento de la música en la videodanza y el film musical

**Blas Payri,**  
UPV Universitat Politècnica de València  
blapay@upv.es

La videodanza, cinedanza o screendance como género audiovisual autónomo que fusiona el lenguaje audiovisual con el movimiento corporal y la coreografía, requiere una extensión del concepto de diégesis de la música y de su relación con la imagen.

Si definimos la música diegética como la que es oída por los personajes en la escena, y la extradiegética como la que no pertenece a la trama, debemos añadir la música de acompañamiento que engloba tanto el film musical como muchas situaciones en el film de danza: es una música que no tiene una justificación en pantalla, pero que parece ser oída por los personajes. La auricularización o mezcla de la música de acompañamiento como de la extradiegética, suele ser absoluta, con una música que ocupa toda la mezcla sonora y que no parece estar situada en un espacio concreto.

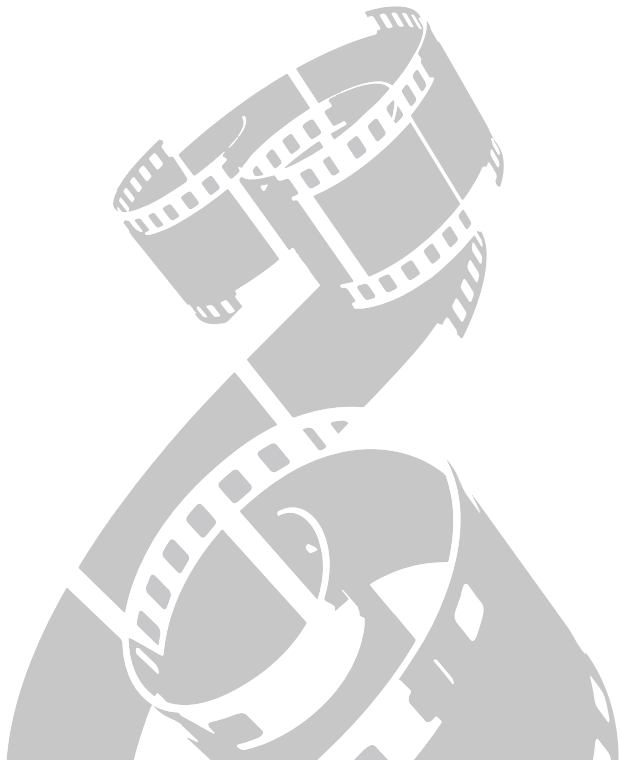
También debemos revisar la oposición entre música de foso y música de pantalla, ya que en el caso de la música para danza y videodanza, la música suele tener una relación de acompañamiento: aunque los músicos estén en escena/pantalla, no

siempre forman parte de la “diégesis de la danza” sino que permanecen en su función de acompañamiento.

Finalmente debemos establecer la relación generadora, en la que la música “genera” el movimiento de la danza o del montaje, por oposición a la música de fondo que no guarda una relación temporal obvia con el movimiento de la imagen. El carácter rítmico de la música determina la percepción generadora de la música.

Los conceptos se ilustran con ejemplos de videodanza y de film convencional.

~~~~~



• **15:30 – 17:30: Sesiones paralelas:**
La música en televisión y series televisivas II (Salón de Grados).
Coordina: Dr. Juan Carlos Montoya

Las referencias expresas a compositores y obras musicales en Mozart in the Jungle: la banda sonora más allá de la música diegética y extradiegética

Alba María López Melgarejo
Norbeto López Núñez
Universidad de Murcia
albamaria.lopez@um.es

Mozart in the Jungle es una serie distribuida por Amazon Prime que consta de cuarenta episodios distribuidos en cuatro temporadas. Esta producción se estrena el 6 de febrero de 2014 en Estados Unidos y ve su final en 2018. Es una serie aclamada por la crítica que cuenta con dos Globos de Oro (2015 y 2016) aunque ninguno por su banda sonora la cual es una constante al ser una serie que tiene como eje conductor el funcionamiento de la Orquesta Filarmónica de Nueva York y el trabajo de dirección desempeñado por Rodrigo de Souza (Gael Garcia Bernal), inspirado en el director venezolano Gustavo Dudamel.

El objetivo de esta investigación ha sido contabilizar y clasificar el número de referencias expresas realizadas tanto a compositores y obras musicales en cada uno de los episodios.

Tchaikovski, Igor Stravinski, Beethoven o Mozart, son algunos de los compositores que se aluden a lo largo del discurso de los personajes, especialmente por parte de Rodrigo. Entre algunas de las obras que se mencionan de manera expresa figuran La octava de Mahler o la Marcha Húngara de Berlioz

Esta serie acerca al espectador la música clásica contribuyendo a que está deje de ser un género ajeno a un gran colectivo de la población.

Aunque no podemos afirmar que estamos ante una banda sonora en el sentido estricto ya sea diegética o extradiegética, las referencias a los compositores y obras durante cada uno de los episodios ofrece al espectador la posibilidad de ampliar la escucha musical al margen de lo que la serie ofrece ya por sí misma a partir de las referencias continuas y reiteradas en los discursos.

~~~~~

### El espacio sonoro en el cine para televisión de Antonio Mercero

**Emilio López Castellanos**  
castellanos@usal.es

Antonio Mercero siempre concedió enorme importancia al espacio sonoro en todos sus trabajos audiovisuales. Reconocido por su decisiva participación en la caracterización y la evolución del medio televisivo español, el realizador vasco realizó entre 1969 y 1977 seis películas para Televisión Española, entre ellas la conocida *La Cabina*, donde, entre otros aspectos, se ponía de manifiesto un especial cuidado en la ambientación sonora a partir de la conciliación de elementos diegéticos y extradiegéticos y la participación de estos en la auricularización que daba soporte semiológico a la narrativa fílmica.

*Simposium para la paz* (1969), *La Cabina* (1972), *Los Pajaritos* (1973), *Don Juan* (1974), *La Gioconda está triste* (1976) y *La noche del licenciado* (1977), rodadas en formato cinematográfico, independientes unas de otras y concebidas para su exhibición televisiva, constituyen una referencia relevante en la filmografía de Mercero, director que siempre evidenció una especial preocupación por el hecho sonoro como soporte de su empeño creativo. De esta manera, en cualquiera de sus películas o series, la banda sonora asumió un sobresaliente peso, así como cualquier otro detalle diegético que fortaleciera su punto de vista.

El objetivo de esta comunicación consiste en describir los rasgos diegéticos y extradiegéticos que concurren en el cine para televisión de Antonio Mercero.

**Bella Ciao, de símbolo antifascista a icono pop. Nuevos significados a través de la serie *La casa de papel*.**

**Irene Matas de Íscar**

Universidad Complutense de Madrid  
irematas@uclm.es

*Bella ciao* es una canción tradicional italiana que se convirtió en símbolo de la resistencia antifascista durante la Segunda Guerra Mundial en la lucha contra los nazis. Ha sido versionada por numerosos grupos musicales e incluida como música preexistente en películas y series televisivas. En este sentido, principalmente centradas en dicho momento histórico o para ilustrar movimientos antifascistas. Cuando una música preexistente se incluye en un contenido audiovisual, sus significados previos se

multiplican y se ven modificados por la imagen a la que se suma. La inclusión de *Bella Ciao* en la exitosa serie *La Casa de Papel* ha incrementado esta hipótesis haciendo que se popularice a nivel internacional. La presente propuesta de comunicación se centra en realizar un estudio sobre cómo se han modificado estos significados previos de *Bella Ciao* tras su inclusión en *La Casa de Papel*. Para ello, se hará una primera contextualización histórica del nacimiento y desarrollo de dicha canción. Posteriormente, se elaborará el análisis en conjunto con la serie *La Casa de Papel* atendiendo a qué contenido acompaña, en qué momentos aparece y qué nuevos significados se han añadido a *Bella Ciao*. En definitiva, esta investigación abordará el especial interés de este estudio de caso por conllevar una adscripción ideológica en su nacimiento que se ha visto modificada tras su inclusión en una serie de televisión.

**La música en el dibujo animado cubano**

**Rafael Guzmán Barrios**

Universidad de las Artes de Ecuador / UNIR  
rafael.guzman@unir.net  
rafael.guzman@uartes.edu.ec

La relación entre animación y música es uno de los campos más inexplorados en las investigaciones musicológicas y cinematográficas de manera general. El vínculo entre el cine animado cubano y la música que lo ha acompañado a lo largo de los últimos 60 años, carece de trabajos investigativos que puedan valorar esta alianza en su justa medida.

Destacados compositores y artistas cubanos han contribuido a enriquecer las historias de los dibujos animados (muñequitos) en Cuba. Podríamos mencionar desde Juan Blanco, José Loyola, Juan Márquez, Rembert Egues, Daniel Longres y el autor de la presente propuesta, entre otros, hasta Bola de Nieve y la gran diva cubana Omara Portuondo, y todos ellos han sabido incorporar de manera orgánica y natural nuestras raíces musicales y sonoras a las historias destinadas no solo a niños y adolescentes, sino a toda la familia en Cuba.

En el presente proyecto se demostrará, mediante ejemplos audiovisuales, la presencia y protagonismo de diversos ritmos cubanos en la música destinada a los animados, producidos por el ICAIC (Instituto Cubano del Arte e Industria Cinematográficos). El son, el bolero, el danzón, el chachachá, la timba y variantes campesinas como la tonada y la controversia con notables influencias españolas, frecuentan las bandas sonoras de la animación en la isla; y para constatar la presencia diversa y protagónica de los ritmos cubanos en los animados producidos por el ICAIC, se compartirán durante la exposición los siguientes fragmentos de audiovisuales:

Mario Rivas (*Una Historia feliz*, Son montuno)

Bárbaro Joel Ortíz (*20 años*)

Alien Ma (*Los profesionales*, Chachacha)

Juan Padrón (*Vampiros en la Habana*, Son-guaracha)

Jorge Oliver (*El capitán Plin*, timba)

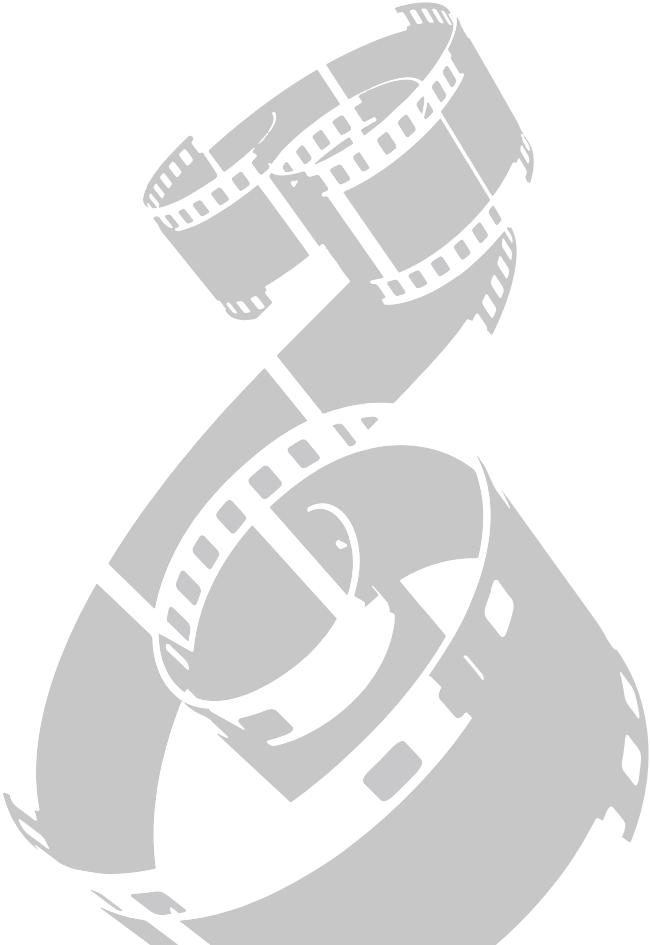
Tulio Raggi (*El negrito Cimarrón*, Afro-flamenco; *El primer paso de papá*, Son)

Tony Nodarse (*Chivo que rompe tambó*)

Isis Chaviano (El Maestrico, campesina)

Hernán Henríquez (*La historia del fuego*, contradanza)

Omara Portuondo



• **17:45 – 19:45: Sesiones paralelas:**  
Análisis de la música en el medio  
cinematográfico II: tópicos y narratividad  
(Salón de Actos). Coordina: Dr. Julio Arce  
Bueno

Más allá de los clichés:  
mezcla y elusión del código

Sergio Lasuén  
Conservatorio Superior de Música de Málaga  
sergio@lasuen.es

En los últimos años, los clichés se han presentado en algunos contextos como una forma sencilla y rápida de solucionar musicalmente una determinada secuencia, hasta tal punto que puede dar la sensación de que es posible reducir la música cinematográfica al seguimiento de una especie de ‘recetas de cocina’ que el compositor debe aplicar como si estuviera entre fogones. La proliferación de librerías virtuales que repiten estos clichés con un pequeño margen de maniobra han amplificado esta idea, sobre todo en proyectos audiovisuales de bajo presupuesto, de tal forma que en algunos certámenes de cortometrajes es posible determinar de qué librería procede cada uno de los elementos que aparecen en muchas secuencias de los mismos.

Más allá del peligro que supone pensar que es posible componer música cinematográfica simplemente aplicando clichés a las distintas situaciones, en esta comunicación se mostrará cómo a veces lo que parecería a priori un cliché muy determinante puede ser utilizado por el compositor eludiendo totalmente su

supuesto código. Asimismo, y partiendo también de estudios de caso, se visionarán secuencias en las que la mezcla de clichés puede generar de forma implícita un código que trasciende el significado de los mismos considerados de forma aislada.

El principal objetivo de esta comunicación será, por tanto, demostrar que ni siquiera aplicando clichés el resultado de la supuesta ‘receta’ va a ser siempre el esperado, animando a los jóvenes compositores a intentar buscar un poco más allá de lo aparentemente obvio.

~~~~~

Las canciones de reinicio en las ficciones audiovisuales: nociones preliminares para su estudio

Ugo Fellone
Universidad Internacional de Valencia
ugofellone@gmail.com

En uno de sus artículos más famosos, el filósofo alemán Theodor Adorno decía que cuando una persona escuchaba repetidamente el gramófono esta no hacía sino escucharse a sí misma. Más allá del tono marcadamente apocalíptico de sus reflexiones, estas encierran una parte de verdad. Y es que la inmutabilidad de la grabación sonora nos confronta ante una experiencia repetitiva en la que, como mínimo, estamos dialogando con las escuchas previas que hayamos podido realizar de esa misma grabación. Esta realidad ha sido llevada un paso más allá en la ficción audiovisual sobre bucles temporales. Así, en algunos de sus títulos más destacados, como *Groundhog Day* o *Russian Doll*, el reinicio del bucle tiende a ser señalado, entre otras cosas, por medio de la repetición de una misma canción.

En esta comunicación nos proponemos explorar las implicaciones que tienen estas canciones en términos narrativos, musicales y filosóficos. Para ello beberemos de las teorías sobre la grabación sonora de Sterne, las ideas sobre la repetición de Middleton o las nociones sobre el tiempo musical de Born. Estas nos permitirán explorar las implicaciones de esta práctica, así como las similitudes y diferencias que presentan con los memes repetitivos de internet o la música de videojuegos. Con ello, esta comunicación pretende explorar la manera en la que la repetición fonográfica media en el modo en el que nos entendemos a nosotros mismos y nuestro entorno al producirse un choque entre diferentes planos temporales.

~~~~~

**“El poder del tópico”: actualizaciones contemporáneas en los arquetipos sonoros del wéstern**

Mikel Díaz-Emparanza Almoguera  
Universidad de Valladolid  
m.diaz-emparanza@uva.es

El lenguaje cinematográfico es un claro exponente del poder expresivo de la música y la imagen en función de la utilización de sus diversos estímulos. Esta relación simbiótica, registra diversos intereses sobre situaciones, protagonistas y marcos estéticos y temporales específicos, a la vez que denota ciertos sesgos narrativos que robustecen su verosimilitud.

Desde esta perspectiva, el uso recurrente de ciertos elementos musicales provoca, de alguna manera, la aparición de categorías de clasificación o tipos de géneros fílmicos, con ciertos

convencionalismos formales o temáticos comunes que producen un estado de alfabetización musical (Elferen, 2016) en el espectador y resultan tanto más definidos cuanto mayores son las connotaciones que, por su uso, imponen algunas fórmulas arquetípicas.

Partiendo de la acotación inicial de un género específico, el Western, como ámbito de exploración para realizar un estudio de caso, se procede a examinar selectivamente el tratamiento diferenciador de algunos de los tópicos más reiterativos en el diseño de las bandas sonoras de películas del género, enmarcados a través de 3 largometrajes estrenados durante el año 2021: *El poder del perro* (Jane Campion), *Cry Macho* (Clint Eastwood) y *Más dura será la caída* (Jeymes Samuel). Se estudiará la resignificación de los tópicos a través de la evolución del propio género, observando las adaptaciones que los condicionantes culturales disponen tras su paso. Para ello, la metodología específica para el análisis musivisual consistirá en aplicar el filtro de la Topic Theory, que tiene en Ratner su primer iniciador y en Agawu, Monelle o Hatten sus continuadores, pero no se obviará la adaptación al mundo de la cinematografía por medio de los estudios de género audiovisual recientemente adaptados (Buhler, 2014; Neumeyer, 2015).

Los resultados de este análisis se resumen en la identificación, en sus distintas versiones, de varios tópicos musicales recurrentes que se van transformando con el transcurso del tiempo.

~~~~~

Tópicos identitarios y expresión audiovisual: trap y referencias músico-populares gallegas en Muinheira de Interior de Boyanka Kostova

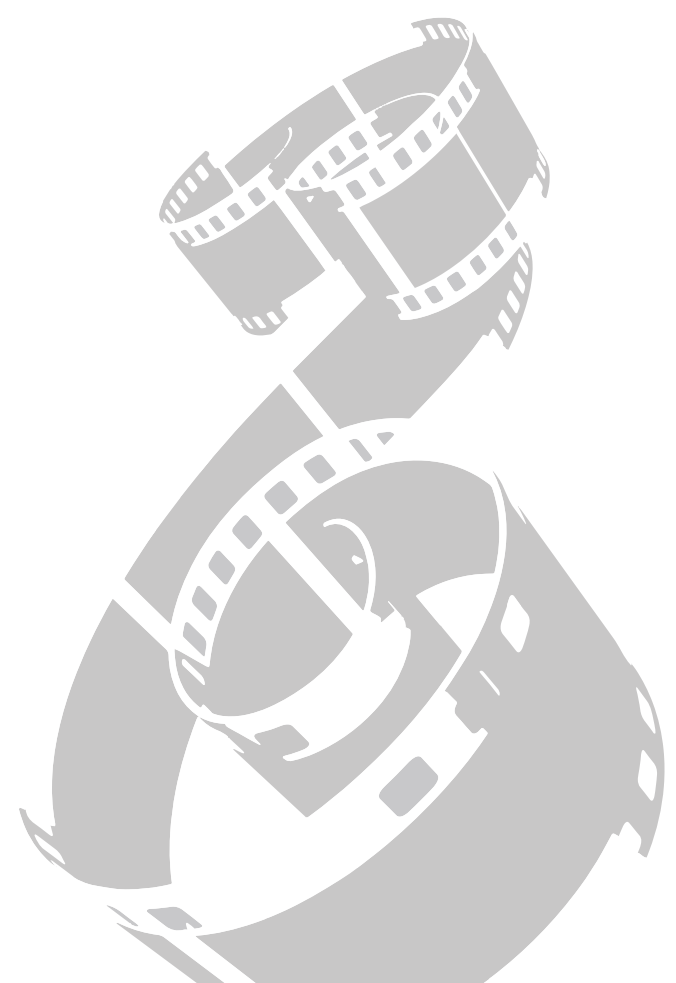
Aarón Pérez Borrajo

Universidad de Salamanca
aaronborrajo@usal.es

El objetivo principal de esta comunicación se enmarca en los profundos debates sobre la construcción y formulación de tópicos identitarios y su traslación al plano audiovisual. Tomando *Muinheira de Interior* (2020) de Boyanka Kostava como estudio de caso, abordaremos una iniciativa rupturista en la escena de la música popular gallega. Este proyecto plantea un producto dirigido hacia un público joven, utilizando un lenguaje vinculado a tendencias musicales actuales, pero articulado a partir de estereotipos asociados al ámbito cultural gallego. Sin embargo, para que todo esto funcione, estas referencias deben de ser fácilmente reconocibles, proponiendo así un juego asociativo que innova al mismo tiempo que circunscribe. Esta dualidad y convivencia entre tradición y modernidad se establece tanto en lo musical como en lo visual.

Dicha dinámica referencial se percibe en aspectos como el nombre del disco, *Os dous de sempre*, novela de título homónimo publicada por Alfonso Castelao en 1934, la inclusión de grupos de música tradicional gallega, la constitución de un *beat* configurado a partir de instrumentos pertenecientes a agrupaciones de percusión tradicionales, el uso del traje popular gallego, el tipo de caligrafía elegido para las leyendas del videoclip, etc. Transitando entre binomios como pasado y presente, pretérito y contemporáneo, esta comunicación pretende abordar la identificación de tales tópicos identitarios y analizar sus

motivaciones y funcionalidades subyacentes. En definitiva, reflexionaremos sobre cómo el plano musical y visual construyen colaborativamente un discurso narrativo específico y reconocible por parte del público al que se dirige “*Muinheira de Interior*”.



• **17:45 - 19:45. Sesiones paralelas:**
Aspectos expresivos y estructurales de la música audiovisual. (Salón de Grados).
Coordina: Dr. Joaquín López González

La compilation soundtrack como apoyo expresivo en La Gran Belleza de Paolo Sorrentino

José Sánchez-Sanz

Universidad Europea de Madrid
joseantonio.sanchez@universidadeuropea.es

La *compilation soundtrack*, es decir, la música de una película compuesta por medio de temas preexistentes sincronizados, es una forma de entender la música para cine que comenzó a utilizarse en la producción cinematográfica durante la segunda mitad del siglo pasado. Diferentes directores han utilizado desde entonces esta forma de acompañamiento musical con intenciones muy diversas. Si existe un rasgo de estilo característico en el trabajo del director Paolo Sorrentino es el del uso de esta forma de aplicación de la música al relato audiovisual. Los temas que componen las *compilation soundtracks* que este director teje en sus películas configuran una forma especial de apoyo narrativo por parte de la música a la acción que se presenta en la pantalla. Una combinación de temas que van desde la música más popular y comercial a temas que se encuadran dentro de la denominada música clásica contemporánea y que definen un acompañamiento que llega a ser característica esencial en todos los relatos audiovisuales de los que es res-

ponsable el cineasta italiano. Su gran cultura de escucha queda patente en la eficiencia que muestra en la recopilación de los temas utilizados. En la película *La Gran Belleza*, Sorrentino configura una selección musical en la que combina músicas de una gran delicadeza y refinamiento con el sonido más estridente y discotequero. Por medio de esta compilación de músicas se refleja la búsqueda de la autenticidad del personaje protagonista, Jepp Gambardella, mientras se encuentra perdido en un mundo dominado por la apariencia y el hedonismo. El collage de temas musicales que Sorrentino utiliza en esta película puede resultar disperso y falto de sentido, pero define un propósito claro de aportar contemporaneidad al relato, y una intención expresiva que genera, en muchos de los casos desde la apelación al espectador, un sentido narrativo transparente y directo

La fuerza expresiva de la música ambiente

Luis Carlos Moreno Guerrón

Universidad de Salamanca / Universidad de Nariño (Col)
luiscarlos9101@gmail.com

La presente propuesta toma como referencia la película “El abrazo de la serpiente” (2015) del director colombiano Ciro Guerra, coproducida entre Colombia, Venezuela y Argentina, reconocida con 42 nominaciones y numerosos premios entre los que destaca la nominación a mejor película de habla no inglesa en la edición 88 de los Premios Óscar y el Premio Art Cinema de la Quincena de Realizadores del Festival de Cine de Cannes. Aunque la película se desarrolla principalmente en español, están presentes diversos idiomas como el alemán, inglés, latín y lenguas indígenas como el cubeo, huitoto y ticuna. Inspirada en los diarios de Theodor Koch Grünberg (etnólogo alemán) y Ri-

chard Evans Schultes (botánico estadounidense) en una época donde las fronteras amazónicas entre países no estaban definidas y eran azotadas por la fiebre del caucho. La película representa el encuentro de culturas mediante hombres en búsqueda de la planta sagrada “Yakruna” narrada desde dos historias ubicadas en 1909 y 1940. Analizar su música según el contexto y la situación es un ejercicio valioso para la interpretación histórica en coherencia con la imagen (blanco y negro), con prioridad en el ambiente reforzando la imaginación, la magia y mística propuesta desde un discurso debidamente informado. La banda sonora se aleja del canon tradicional de composición e interpretación de partituras, resaltando su respeto y preferencia por los sonidos naturales. En esta comunicación se identifica y propone un análisis de los recursos sonoros presentes en la película. Su entorno esencialmente desarrollado en la selva o la naturaleza sugiere una interpretación detallada desde las características del sonido presentes en el ambiente: ruido blanco, ruido rosa, frecuencias, armonías consonantes y disonantes. “El abrazo de la serpiente” es una película que en su contexto histórico, cultural, documental, geográfico y sobre todo musical merece especial atención y disfrute.

El valor del *leit motiv* musical en los personajes de *Arrested Development*

Daniela Alejandra Barillas Ortega
Universidad Católica Andrés Bello (Venezuela)
danielabarillasortega@gmail.com

Como todo contenido audiovisual, las comedias en específico, requieren de un timing exacto para hacer que los chistes de los

personajes tengan el efecto deseado en la audiencia. La música en la televisión y el cine, a su vez, también requiere de esta misma habilidad y precisión. La comedia *Arrested Development*, a través del uso del *Leit Motiv* musical en tono de comedia, logra que la audiencia reconozca y digiera chistes de manera efectiva a través de melodías específicas. Utilizando distintos elementos discutidos por el autor Michel Chion en libros como *La Audivision* y *Música y Cine*, este trabajo buscará analizar los leit motivs sonoros de cada personaje y analizar en sus debidos contextos dentro de la comedia. A su vez, el trabajo buscará comparar los efectos de la comedia en la eficacia de los chistes de cada personaje, además de un debido análisis de la calidad y tipo de música que se emplea en el contenido audiovisual.

Cuando las canciones titulan pero no estructuran: usos y significados de las letras y las melodías en el largometraje *Fuimos canciones* (Juana Macías, 2021)

Mónica Tovar-Vicente
Universidad Rey Juan Carlos
monica.tovar@urjc.es

La película *Fuimos canciones* (Juana Macías, 2021) ha supuesto la segunda adaptación a la pantalla de la obra literaria de Elísabet Benavent por parte de la plataforma Netflix tras la serie *Valeria* (dos temporadas, 2020-2021). La novela, que forma parte de la bilogía *Canciones y recuerdos*, cuenta con una estructura musicalizada en la que cada uno de sus capítulos está titulado

por una canción. *Old days*, *La piedra invisible*, *Sexual healing* o temas popularizados por intérpretes contemporáneos como los grupos Maroon 5 y OneRepublic contextualizan cada uno de los apartados narrativos en los que la historia sigue evolucionando. Sin embargo, no sucede lo mismo en la versión cinematográfica en la que sí se conserva la temática amorosa que vertebraba al relato. La banda sonora literaria se modifica así a favor del empleo de recursos y fórmulas audiovisuales que actúan sobre una de las variables narrativas esenciales (el tiempo) que es la que teje el desarrollo discursivo. De igual forma, el empleo de los componentes sonoros y, especialmente, de las canciones nuevamente seleccionadas favorece tanto su continuidad como la comprensión de los personajes y de los acontecimientos que protagonizan asumiendo una condición significativa que supera el rol del mero acompañamiento constructor de lo diegético. Así, y con esta propuesta, se persigue profundizar en esta producción atendiendo a dos preceptos generales: 1. El uso de las partituras con letra (entendidas como sinónimo del concepto “canción”) desde su funcionalidad estructural y enunciativa 2. La relación que plantean con los otros componentes narrativos. En consecuencia, se plantea una aproximación dual en tanto se entenderá a las composiciones como discursos con significado propio e independiente derivado de las características del lenguaje musical, al mismo tiempo que como un constituyente más de la banda de sonido que participa de la expresión de esta sustancia clave para la gramática audiovisual.

19:45: **Presentación de libros:**
La obra derivada musical: Régimen legal del derecho de transformación de Carmen M. García-Trelles y *El método MusScreen. Didáctica de la expresión musical a través del audiovisual* de Juan Carlos Montoya.

20:45 - Clausura del Congreso

