



HISTORIAS PARA ARMAR

LA BANDA SONORA DE TU HISTORIA

¿Cómo podríamos sumar tensión, drama, emoción y acción a una historia... sin tener que escribir un solo párrafo? La respuesta es: ¡con una épica banda sonora! En esta actividad aprenderán los mejores trucos para crear una banda sonora que acompañe las aventuras de sus personajes y genere inolvidables emociones.





MATERIALES

- Computadora, celular o *tablet*.
- Conexión a Internet.

LAS EMOCIONES Y LA MÚSICA

En los videojuegos y las películas, la música se utiliza para enfatizar distintas emociones. Según qué emociones se busque despertar, convendrá elegir un determinado género o forma musical.

Por ejemplo...

- ◆ En muchas escenas de acción, la música es rápida y con ritmo enérgico, como en esta escena de [Tron: el legado](#) (2010), que acompaña una persecución automovilística.
- ◆ Para generar mayor contraste, a veces se utiliza el recurso de “lo opuesto”, por ejemplo, usar una canciónailable durante una escena que muestra un mundo algo oscuro, como en [Los guardianes de la galaxia vol 2](#) (2017).

FORMAS DE INCLUIR LA MÚSICA

Música diegética	Música de fondo (o ambiental)	El <i>leitmotiv</i>
<p>Es aquella que forma parte del mundo ficcional que está siendo narrado, es decir, la música que los personajes también “escuchan”. Por ejemplo, la que oímos cuando vemos que un personaje enciende una radio y empieza a bailar.</p> <p>Ejemplo: -Toy Story: Fiesta Saurus Rex (2012)</p>	<p>Es la que más se suele escuchar en las películas, ¡pero la que menos se recuerda! Es aquella música que crea climas sin interrumpir el desarrollo de las escenas. Los personajes “no la escuchan”; está allí para agregar emoción, tensión, humor, etc.</p> <p>Para la música de fondo, muchas veces se opta por un estilo ambiental o atmosférico, que no prioriza un ritmo y en general no tiene letra.</p> <p>Ejemplo: -La música del artista Brian Eno.</p>	<p>El <i>leitmotiv</i> es una pieza musical que se repite varias veces a lo largo de una misma historia. Puede usarse para generar una sensación, o para identificar a un personaje u objeto.</p> <p>Ejemplos: - El personaje <i>Darth Vader</i>, de la saga <i>Star Wars</i>, está asociado al tema La marcha Imperial (1980) de John Williams. Esto permite hacer referencia a él sin necesidad de que esté en pantalla. -En la historia "Charo y el lago", un <i>leitmotiv</i> para anunciar la presencia del dueño de la fábrica podría ser un fragmento de esta canción (del canal de videos ComeBack Mix).</p>

JUGAR PARA INSPIRARSE

Este pequeño juego les permitirá observar cómo influyen las distintas bandas sonoras en la construcción del sentido de una escena. Para jugarlo tendrán que abrir dos pestañas de YouTube. En la primera verán esta [escena de un auto](#) en la ruta, sin sonido. En la segunda irán escuchando una selección variada de canciones (aquí abajo encontrarán algunos ejemplos posibles). Vean el video de la primera pestaña una vez con cada canción.

Pestaña uno, video: ● [Montaje de un auto en una ruta](#) (canal Adler Grey Videography)

Pestaña dos, sonido: ● [Gustavo Santaolalla - Coyita](#)
● [Era - Ameno](#)
● [John Williams - Anthem of Evil \(Star Wars\)](#)

Estas músicas, ¿causan las mismas sensaciones? ¿Cómo afectan a las imágenes que vemos? ¿Qué clase de historia pudieron imaginar gracias a cada banda sonora? ¿Qué géneros musicales generan sensación de acción y cuáles de serenidad?

MANOS A LA OBRA

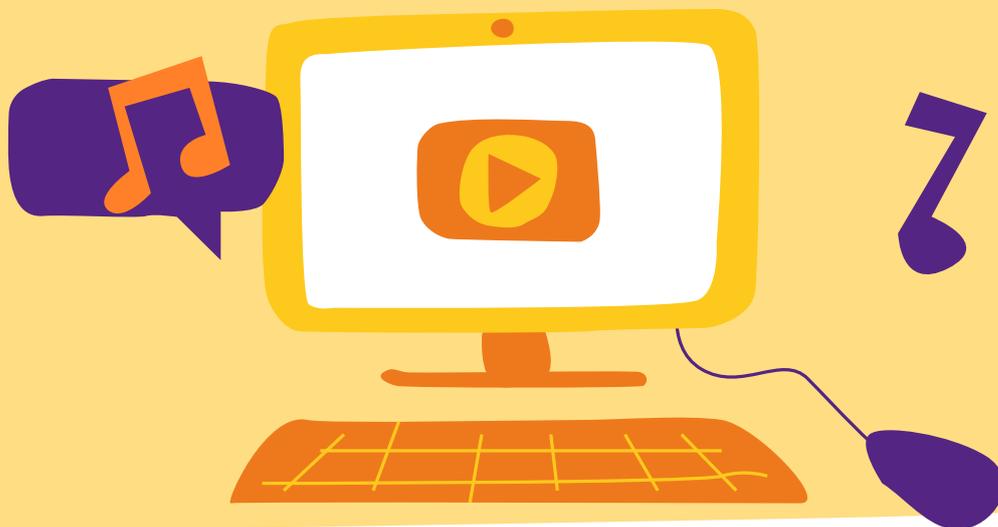
Para crear una banda sonora para su propia historia, sigan los siguientes pasos.

1

Relean su relato escrito en el [Creador de historias](#) (o elijan una historia que les guste) y hagan una lista de los momentos en que incluirían música diegética, ambiental o *leitmotiv*. ¿Hay algún momento de tensión? ¿Sucede algo inesperado para los personajes? ¿Cuáles son los estados de ánimo por los que pasan? ¿Qué sentimiento busca transmitir el final? Elijan momentos clave.

2

Seleccionen la música que van a usar. Si no tienen ninguna canción en mente, pueden buscar algunas en Internet.



www.historiasparaarmar.org

3

Creen una lista de reproducción. Pueden colocarle el nombre de su historia y llenarla de canciones. Un desafío divertido puede ser utilizar:

- Una canción de música ambiental para cada etapa de la historia (introducción, nudo y desenlace).
- Un tema de apertura, no ambiental y con letra, que cuente cómo se siente el personaje en ese momento.
- Un tema ambiental para expresar la tensión del clímax.
- Un tema no ambiental para el final.
- Una canción o melodía *leitmotiv* que identifique al personaje principal o al antagonista.

4

¡Ordenen su lista, y a compartir! Compartan la banda sonora con sus amigos y amigas, junto con una versión impresa o digital de su historia escrita.

UN PASO MÁS ALLÁ...

¿Se puede escribir una historia a partir de una canción? Prueben crear primero una banda sonora y luego escribir una historia inspirada en ella.

¿Quieren utilizar su banda sonora original para un corto audiovisual? En [esta guía](#) aprenderán cómo crear un corto en una sola toma.

