



Foro de Educación

ISSN: 1698-7799

jllhuerta@mac.com

FahrenHouse

España

Gustems Carnicer, Josep; Calderón Garrido, Diego; Calderón Garrido, Caterina
Escena y personaje: análisis interdisciplinar de símbolos sonoros y musicales para la
educación superior

Foro de Educación, vol. 15, núm. 22, enero-junio, 2017, pp. 1-15

FahrenHouse
Cabrerizos, España

Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=447549523004>

- Cómo citar el artículo
- Número completo
- Más información del artículo
- Página de la revista en redalyc.org

redalyc.org

Sistema de Información Científica

Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal

Proyecto académico sin fines de lucro, desarrollado bajo la iniciativa de acceso abierto

Escena y personaje: análisis interdisciplinar de símbolos sonoros y musicales para la educación superior

Scene and character: interdisciplinary analysis of musical and sound symbols for higher education

Josep Gustems Carnicer

e-mail: jgustems@ub.edu

Universidad de Barcelona. España

Diego Calderón Garrido

e-mail: dcalderon@ub.edu

Universidad de Barcelona. España

Caterina Calderón Garrido

e-mail: ccalderon@ub.edu

Universidad de Barcelona. España

Resumen: El objetivo de este trabajo es analizar desde una óptica interdisciplinar y educativa los aspectos descriptivos de los personajes de la literatura en el mundo de la música (ópera, ballet, teatro musical, música programática, audiovisual, etc.) a través de un amplio abanico de recursos y procesos creativos en distintas artes que incluyen o engloban lo sonoro. Para ello se hace una revisión bibliográfica y documental de carácter multidisciplinar a partir de los textos más relevantes y principales autores de los modelos dinámicos y estables de personalidad, del análisis de las características vocales en la escena y en los audiovisuales, del *leitmotiv* como símbolo y representación sonora del personaje, de los conflictos a que se enfrentan, de cómo superarlos y cómo sonorizar dichas transiciones. También se aborda el tema de los mitos llevados al mundo de la escena musical, a los estereotipos de personajes y a los símbolos sonoros que pueden caracterizar todos estos contenidos escénicos y literarios. Cabe destacar el amplio consenso presente en el uso de recursos sonoros para caracterizar distintos tipos de personajes a lo largo de la historia de la música occidental en sus distintos estilos y géneros. Asimismo, se dan indicaciones de su uso y se sugieren propuestas de actividades educativas para educación superior.

Palabras clave: personaje; música; ópera; símbolo.

Abstract: The aim of this paper is to analyze interdisciplinary and educationally the descriptive aspects of the characters in literature in the world of music (opera, ballet, musical theater, program music, audiovisual, etc.) through a wide range of resources and creative processes in various skills that include or encompass the sound. Because of that a literature review and multidisciplinary documentary is done from the most relevant texts and principal authors of the dynamic and stable personality models, from the analysis of vocal features in the scene and in the audiovisuals, from the leitmotiv as a symbol and sound representation of the character, from the the conflicts faced by the characters and how they can overcome them and how we could translated into music those transitions. The subject of myths brought to the

world of music scene, character stereotypes and sound symbols that may characterize these scenic and literary content is also addressed. Notably, there is a broad consensus on the use of sound resources to characterize the different characters throughout the history of Western music in its various styles and genres. Furthermore, indications for their use are given and suggestions for activities to higher education suggest.

Keywords: character; music; opera; symbol.

Recibido / Received: 07/12/2015

Aceptado / Accepted: 14/07/2016

1. Introducción

La educación artística, hoy, requiere más que nunca de una concepción interdisciplinar del arte; una visión que recoja cómo la música, la pintura, la interpretación, la danza, etc. se dan la mano y se retroalimentan, creando y actualizando expresiones que nuestro alumnado en educación superior universitaria recibe desde la cotidianidad o, en cualquier caso, están llamando su atención día a día a través de los diversos medios y la cultura viral que propician las redes sociales. Tales actuaciones interdisciplinares son altamente motivadoras para nuestras clases (Burset, Calderón & Gustems, 2016).

En cualquier caso, no todo es novedad, ya que la historia, la tradición, la cultura, los compositores, el público, los *mass media*, etc. han establecido un código sonoro que nos ha llegado de forma directa e indirecta a través de las asociaciones vistas y escuchadas desde nuestra infancia (Bonin, Trainor, Belyk & Andrews, 2016). Conocerlas y reconocerlas nos ayudará a comprender las intenciones de los directores y compositores a la hora de establecer las relaciones entre la escena, los personajes y la música que los acompaña. De la misma forma, familiarizarse y comprender la tradición nos ayudará a la hora de realizar nuevas propuestas en este sentido.

La formación en música escénica no es algo fácil: los estudios de artes escénicas, literatura o música no suelen trazar puentes lo bastante fuertes como para garantizar formaciones interdisciplinares. Son más frecuentes los trabajos en equipos multidisciplinares, pero debemos reivindicar la necesidad de un conocimiento exhaustivo de ambas tradiciones (Gutschalk & Dykstra, 2014).

En este trabajo se analizarán algunos aspectos descriptivos de los personajes de la literatura en el mundo de la música (ópera, ballet, teatro musical, música programática, audiovisual, etc.) a través de un amplio abanico de recursos y procesos creativos en distintas artes que incluyen o engloban lo sonoro, para comprender mejor los procesos compositivos y artísticos y proponer actividades educativas en este sentido.

Para ello se hará una revisión bibliográfica y documental de carácter multidisciplinar a partir de los textos más relevantes y principales autores de los

modelos dinámicos y estables de personalidad, del análisis de las características vocales en la escena y en los audiovisuales, del *leitmotiv* como símbolo y representación sonora del personaje, de los conflictos a que se enfrentan, de cómo superarlos y cómo suelen sonorizarse dichas transiciones en nuestra cultura occidental. También se abordará el tema de los mitos llevados al mundo de la escena musical, a los estereotipos de personajes y a los símbolos sonoros que pueden caracterizar todos estos contenidos escénicos y literarios.

2. Personalidad: modelos fijos y dinámicos

El interés por la idiosincrasia de cada individuo se remonta a la más remota antigüedad, especialmente de manos de los griegos, que ya determinaron la importancia de conocerse en profundidad para entender los procesos vitales y los avatares del destino. El «conócete a ti mismo» (*Gnôti sèauton*) del famoso Oráculo de Delfos no era un acertijo, sino una base filosófica y científica basada en el autoconocimiento para poder afrontar la vida con éxito. No obstante, otras civilizaciones de la antigüedad plantearon que el ser humano tenía un destino predeterminado, un modelo de personalidad «fijo» derivado del instante del nacimiento (horóscopo) asignando características de algunos animales, planetas o dioses a la persona que había nacido bajo su influencia. Un ejemplo de ello sería el horóscopo maya, basado en una doble rueda que otorgaba distintas atribuciones y destino a los nacidos cada día, según un sistema combinatorio prácticamente infinito (Cardona, 2013).

La idea de una personalidad fija dio origen al símil de «carácter», entendido como una señal fija con que se marcaban las reses de ganado para conocer su dueño. La teoría griega de los temperamentos, que llegó hasta el Renacimiento de manos de médicos tan célebres como Hipócrates, Galeno o Paracelsus, intentaba explicar las causas de estas diferencias individuales mediante la clasificación de las personas según cuatro temperamentos o modos de sentir y de ser: sanguíneo, colérico, melancólico y flemático, con sus emociones, elementos naturales y predominancia de determinados fluidos en el interior del cuerpo. Dejando de lado explicaciones tan particulares, muchos de los personajes de los cuentos infantiles, tal y como analiza Bettelheim (1990) plantean cierto patrón de conducta estable y por tanto previsible para el niño, que le permite afrontar el entorno con seguridad.

Frente a este pretendido inmovilismo marcado por los astros o por alguna otra señal, encontramos los modelos dinámicos de «personalidad» (de *persha*, máscara), a nuestro entender más adecuados a la realidad y al mundo de los adultos, y que permiten recursos artístico-descriptivos mucho más ricos y

cambiantes. Los modelos dinámicos no son nuevos, sino que se remontan ya a la tradición *sufí* de Afganistán, donde una de sus teorías ~~que~~ ha llegado hasta hoy y se ha propagado con cierto éxito es el llamado *Eneagrama* (López & Serrat, 2009), un sistema de nueve atributos de personalidad (perfeccionista, servicial, eficaz, creativo, observador, incondicional, optimista, indómito, y pacífico) que cambian progresivamente según una cierta dirección o sentido. Con fecha mucho más reciente, el Psicoanálisis (Freud, 1886-1938) actualizaba también un crecimiento simbólico de base oriental a través de una serie de fases o etapas a superar, unos principios activos y unos tópicos donde sustentar dicha teoría, presente de forma apreciable en la tradición rondallística infantil europea (Bettelheim, 1990; Folch, 2004).

En una línea parecida y orientada mucho más universalmente encontramos la teoría antropológica de los *arquetipos*, desarrollada por Carl Gustav Jung (2002), donde se presentan elementos-personajes que moverán los hilos del mundo: el yo, el sí-mismo, la sombra, el ánima femenina (como sensación, maternidad, acción o sabiduría trascendente), el ánimus masculino (como fuerza física, seducción e iniciativa, oratoria y pensamiento espiritual), etc. Cada uno de estos elementos ha sido desarrollado de forma prototípica por algún escritor a lo largo de la historia, a pesar de que en la realidad, cada persona comparta tendencias de más de uno de ellos.

Hoy día utilizamos los términos «personalidad» y «carácter» con significados parecidos, considerando que son potencias maleables, que permiten ser educadas y desarrolladas convenientemente a lo largo de la vida. Un modelo actual muy expandido es el de la Psicología Positiva y las Fortalezas de Carácter (Peterson & Seligman, 2004) que resume muchas de las tradiciones morales, religiosas y filosóficas de la historia, en forma de 6 virtudes y 24 fortalezas, fundamentos de la estructura básica de comportamiento de una persona y de su capacidad de resiliencia. Los elementos que recoge son los que se presentan en la siguiente tabla, adaptada de Peterson & Seligman (2004):

6 VIRTUDES	24 FORTALEZAS DE CARÁCTER
SABIDURIA	Creatividad, Curiosidad, Perspectiva, Juicio, Amor por aprender
CORAJE	Perseverancia, Valentía, Honestidad, Vitalidad
HUMANIDAD	Inteligencia social, Bondad, Amor
JUSTICIA	Liderazgo, Igualdad, Trabajo en equipo
TEMPLANZA	Perdón, Autorregulación, Prudencia, Humildad
TRASCENDENCIA	Espiritualidad, Apreciación de la belleza, Esperanza, Gratitud, Humor

Así pues, describiremos una persona o un personaje mediante un cierto continuo de acciones y reacciones ante situaciones cotidianas o insólitas, que pueden llegar a jerarquizarse según el grado de habitud. La teoría de los 5 Grandes (*Big Five*) o la del IATP (Tous, Pont & Muiños, 2005) plantearían algunos extremos de esta teoría: introvertido/esquizoide, inhibido/evitativo, cooperativo/dependiente, sociable/histriónico, confiado/narcisista, convincente/antisocial, respetuoso/compulsivo, sensible/negativista, impulsivo/limite, etc. Cada uno de los caracteres personales señalados se ha caracterizado tradicionalmente por una serie de recursos sonoros, los cuales presentamos a continuación.

3. Dar voz a un personaje

Para expresar algunas de estas características de una persona o personaje de ficción, la voz sería el primer y principal elemento a tomar en consideración. La música escénica cantada utiliza este recurso como forma de dar sentido y presencia al personaje. También la poesía musicalizada permite la expresión y caracterización de los personajes (Torrents & Bordons, 2016). Para la evaluación expresiva de las características vocales detalladas de un personaje, remitimos al lector al modelo Psicovox (Gustems & Calderón, 2012), del que se presentan a continuación sus principales fases:

1. *Fase descriptiva*: Análisis de las características acústicas básicas de una voz:

- *Altura*: tesitura, uso del falsete, flexibilidad tonal, inflexiones, entonación, musicalidad, sentido melódico, voces extremas, *vibrato*, etc.
- *Timbre*: nasalización, ataque duro o rasposo, tensión, voz gutural (no impostada, con aire), voz impostada, voz engolada, voz opaca, voz de actor conocido, voz desconocida, etc.
- *Duración*: *tempo*, cambios de *tempo*, ritmo regular, pausas, acentos y prolongaciones, eco, *fiato* largo, etc.
- *Intensidad*: energía, potencia, grito, afonía, cambios de intensidad, *vibrato*, *tremolo*, número de voces, etc.

2. *Fase intencional*: Propuesta de sentidos e intenciones a partir de los elementos anteriormente descritos. Análisis de las capacidades comunicativas, expresivas y rasgos de personalidad asociados, según los siguientes elementos:

- *Altura*: habitual o no en una cultura o grupo étnico, atribuciones de edad, fragilidad, sexualidad, sensualidad, personaje, status, actividad, energía, relajación, seguridad, autoridad, emocionabilidad, ambigüedad sexual, inexpresividad, impotencia, fingimiento, empatía, mono-

tonía, oficio, dinamismo, inocencia, protagonismo, virilidad, rivalidad, solemnidad, rigidez, estado de ánimo o emociones, dialecto, origen, nivel cultural, intenciones comunicativas (aseveración, negación, interrogación, exclamación), énfasis, voces extrahumanas (frialidad, técnica, extraterrestres, Dios, ángeles, monstruos, espíritus...), sorpresa, ansiedad, aburrimiento, modestia, cansancio, miedo, etc.

- *Timbre*: impostación excesiva, dignidad, caricatura, humor, ridículo, protección, otras razas, queja, pena, llanto, inhibición, represión, cortesía, esfuerzo, proximidad, naturalidad, improvisación, disponibilidad, enfermedad, ruidos, fricción, tensión, agresividad, excitación, angustia, naturalidad, vulnerabilidad, compasión, informalidad, susurro, intimidad, sensualidad, erotismo, belleza, armonía, sonoridad, alegría, salud, seguridad, formalidad, tradición, clasicismo, egocentrismo, discreción, inseguridad, identificación, memoria histórica de otros productos audiovisuales a que remite, valor añadido por ser una voz conocida, inocencia, realismo, etc.
- *Duración*: identificación de edad, salud, género, clase social, inseguridad, llamar la atención, sorpresa, monotonía, burla, insistencia, reiteración, dignidad, ignorancia, énfasis, solemnidad, soledad, grandiosidad, poder, etc.
- *Intensidad*: presencia, edad, actitud, salud, clase social, status, estado de ánimo, proximidad o distancia, susurro, secretismo, confianza, exclamación-grito, impotencia/dolor, dominio, distancia íntima/personal/pública, cansancio, enfermedad, mala salud, marginación, cambios de actitud, llamar la atención, sorpresa, locura, miedo, dudas, énfasis, multiplicidad (voces diferentes-diversidad, o bien uno mismo hace las otras voces-narcisismo), esfuerzo, adaptación, soledad/ comunidad, etc.

3. *Fase de reducción fenomenológica*: Destacar las coincidencias intencionales en forma de aglutinantes o «nudos» semióticos (*memes*), a partir de la descripción y el relato intencional (fases 1 y 2)

4. *Fase evaluadora*: Puesta en común de las conclusiones sonoras junto con las visuales y narrativas. Coincidencias y contrastes, ampliaciones y complementos de significado. Diseño de los personajes y personalidades a partir de los elementos sonoros analizados. Redacción de informes.

4. El *leitmotiv* como representación simbólica de un personaje

El término *Leitmotiv* (en alemán, motivo conductor), es un concepto ampliamente extendido a partir de las óperas de Richard Wagner, aunque el

primero en utilizarlo fuera Ambros, en 1865. El *leitmotiv* guarda relación con el modo de recepción y escucha, más que con el método compositivo o las intenciones expresivas, y fue esgrimido por los comentaristas de Wagner para defenderle de la incompreensión inicial de algunas de sus obras.

El *leitmotiv* simboliza a una persona, un lugar, idea, objeto, emoción, espíritu, etc. mediante una breve secuencia rítmica, melódica o armónica que puede ser modificada a lo largo de la obra y que aparece y reaparece según convenga referenciar el objeto o persona simbolizados, estableciendo una atmósfera expresiva conveniente a cada caso. A pesar del uso generalizado de todos los elementos musicales, en general, son las características rítmicas los que mejor caracterizan a un personaje (Seashore, 1938).

Como acabamos de describir, Wagner fue el autor que más usó el *leitmotiv*, aunque posteriormente, Richard Strauss (*Salome*, *Elektra*, *Don Quijote*), Alban Berg (*Wozzeck*), Benjamin Britten e incluso Karlheinz Stockhausen también lo utilizaron (*Licht*). Años más tarde, el serialismo, heredó de alguna forma la técnica, llegando hasta nuestros días en las pantallas de cine (Diez, 2009), como muestran los conocidos casos de *Tiburón* (Spielberg, 1975) o *James Bond* (Young, 1962) y las músicas que les preceden, o la cantinela que continuamente silba la protagonista femenina en *Knife in the water* (Polanski, 1962). Pero en este ambiente cineasta al que estamos haciendo referencia, su uso se ha elaborado más que la mera representación directa de un personaje, llegando incluso a usarse para reflejar elementos tangenciales, tal como hace Visconti, en su *Muerte en Venecia*, utilizando el Adagietto de la 5ª sinfonía de Mahler para simbolizar el mundo artístico de Aschenbach, el protagonista.

Volviendo atrás, los editores de Wagner destacaron en los prólogos de las ediciones musicales de sus óperas, los principales motivos presentes en la composición. A modo de ejemplo, presentamos los términos de los *leitmotiv* de los Maestros Cantores (*Meistersinger*, 1868) para entender las tipologías y atmósferas que trataba de expresar: *Anmut* (gracia), *Arbeits* (artesano), *Güte* (bondad), *Kränzlein* (guinalda), *Künstler* (artista), *Kunst*: (arte), *Laute* (laud), *Leidenschafts* (pasión), *Lenz* (primavera), *Liebes* (amor), *Lustig* (broma), *Ruhm* (fama), *Prügel* (vencer), *Schuster* (zapatero), *Sommernacht* (noche de verano), *Sorge* (preocupación), *Ständchen* (serenata), *Taufchor* (coro bautismal), *Taufspruch* (bautizo), *Traum* (sueño), *Unheil* (desastre), *Volksurteils* (juicio de las personas), y *Wut* (rabia). Como podemos apreciar, además de personajes encontramos también emociones, objetos, escenas, acciones, etc. elementos susceptibles de ser descritos mediante simples elementos rítmicos o melódicos que Wagner supo integrar en un tejido sonoro complejo.

Un caso específico de *leitmotiv*, cronológicamente algo anterior, es la llamada *Idée fixe*, idea fija u obsesión, relacionada con personajes con trazos patológicos que les llevan a cometer crímenes irracionales. En literatura, esta idea obsesiva fue desarrollada en *Gobseck* (Balzac, 1830). En música, es un término inventado por Berlioz en 1830 para describir el tema principal de su *Symphonie fantastique*, donde relaciona un artista y su amante. Dicho tema melódico-rítmico es modificado por el autor en cada uno de los números que componen la obra (Bernstein, 2009). Berlioz también utilizó este recurso en *Lélio* y en *Harold en Italie*.

5. Personaje, conflicto y mito

Los personajes no son estáticos sino dinámicos, crecen, evolucionan. Para ello es necesario que entren en conflicto consigo mismo y con su entorno. Los personajes secundarios serán esenciales en ese crecimiento, ya sirvan de guía o soporte, ya permitan una aproximación al problema o una evitación del mismo. El personaje, para crecer, deberá esforzarse, deberá confiar en los demás, deberá actuar y dar muestras de su trabajo y deberá sublimar sus frustraciones. La mayoría de cuentos y relatos colocan al personaje ante determinados retos que deberá superar para alcanzar el éxito y llegar a su madurez. Propp (1971) propone 31 fases en el viaje de un héroe, que décadas más tarde Durán (2009) resumiría en 12:

- Mundo ordinario.
- Llamada de la aventura.
- Rechazo de la aventura.
- Encuentro con el mentor.
- Atraviesa el primer linde, primera prueba.
- Pruebas, aliados, enemigos.
- Aproximación a la caverna más profunda.
- Odisea, exilio, más pruebas.
- Recompensa.
- Camino de vuelta.
- Peligro, superación, última prueba.
- Retorno a casa con el elixir.

La superación de todas estas fases imprimirá distinto ritmo y estilo a la música escénica que las acompañará, según las emociones que se persigan, las armonías o desarmonías con el personaje (ya sea voz o instrumento), las sorpresas,

etc. Las estrategias de afrontamiento aplicadas por los personajes en las escenas deberán estar fundamentadas en una orientación aproximativa o bien evitativa, con contenidos de tipo emocional, de descarga o de búsqueda de guía o soporte, entre otras (Moos, 2010).

Un caso paradigmático de personajes y de historias son los denominados *Mitos* (de *Mythos-Mu*), narraciones condensadas que fijan actividades humanas ejemplarizantes mediante modelos, valores y arquetipos, actuando como relatos simbólicos fundacionales esenciales para una comunidad, con frecuencia asociado con la muerte, la violencia o el sexo. En los mitos, los héroes cometen determinados sacrificios que dan valor a la persona y a sus actos. Su relato emociona, se vincula con el pasado protohistórico de una comunidad, y es una alegoría de otros contenidos no manifiestos (Martin, 1998; Vernant, 2000). Entre los mitos musicales más conocidos podemos citar algunos ejemplos: el niño prodigio (Mozart), el poder del canto (Orfeo, Ulises y las sirenas), el poder del sonido (flautista de Hamelin), el pacto con el diablo (Paganini), la composición a la luz de la luna (románticos...), etc.

6. Personajes, tipos y estereotipos

En cualquier obra dramática podemos distinguir tipos o categorías de personajes. Durán (2009) plantea siete distintos tipos de personajes comunes a la mayoría de obras complejas, estereotipos, para los cuales los compositores y escenógrafos deberán atender a su caracterización musical y visual. Los personajes principales y secundarios tendrán un trato muy distinto, tanto en estilo, como en presencia, intensidades, ritmos, relevancia, etc. Para describirlos, el compositor deberá atender a los recursos personales de cada uno, su presencia, relevancia en las escenas, solos o *tuttis*, armonías y tonalidades, aspectos rítmicos y melódicos descriptivos, etc.

Los siete distintos personajes serían (Durán, 2009):

- Protagonista, héroe o en su caso, Antihéroe.
- Herald, escudero, auxiliar, ayudante.
- Mentor, donante, protector.
- Guardián del linde, del tesoro, mandatario opositor.
- Traidor, falso héroe, figura cambiante, ambivalente, ambiguo.
- Enemigo externo o interno, agresor.
- Personaje feliz: payaso, princesa o padre.

Definir musicalmente los protagonistas principales de una obra dependerá en cierta manera de las modas y usos de cada momento. Así pues, en el Clasicismo la mayoría de protagonistas de las óperas eran tenores o sopranos, mientras que el

resto de voces tomaban papeles secundarios (Alier, 2007). De esta forma podemos escuchar como en *l'Anima del filosofo* (Haydn, 1791), versión del compositor sobre el mito de Orfeo y Eurídice, ambos protagonistas son escritos para un tenor y una soprano; o la celeberrima *Flauta Mágica* (Mozart, 1791), donde el papel principal masculino (Tamino) y femenino (Pamina) son, igualmente, interpretados por un tenor y una soprano.

En otras épocas y estilos esta costumbre se ha visto alterada, aunque no de manera taxativa, tal como escuchamos en *Il trovatore* (Verdi, 1836) donde el «Conde de Luna» está escrito para barítono; o *Carmen* (Bizet, 1875) donde la gitana protagonista es una mezzosoprano; o incluso en el caso de los musicales y la inclusión de voces blancas como en *Matilda* (Minchin, 2010) centrado, tal como la novela que inspiró dicho musical, en una niña de cinco años. Por otro lado, también hay que tener en cuenta los contrastes musicales y entre personajes, ya sean en tímbrica, dinámica, tempo, modo, interválica, articulación, etc.

La autenticidad de cada personaje guarda relación con la persona que interpreta esa música, en general un cantante, que según Gilbert y Pearson (1999) tendría como papel fundamental el de representar la cultura de la que procedía. La autenticidad estaría avalada por la honestidad en la experiencia, por el mensaje sincero, validado por toda la comunidad, de forma que la autenticidad en el estilo musical de los personajes se vería limitada por esta función identitaria fundamentada en un repertorio y unas raíces compartidas (Moore, 2002). Un caso peculiar sería el del personaje del burlador (*trickster*), ya sea un payaso, un pícaro, un antihéroe que aparece en los textos y que suele estar caracterizado esencialmente por un ritmo característico (Valvassori, 2006).

Respecto a la atribución de personajes a timbres instrumentales, popularizada desde el Barroco a través de la música descriptiva y con celebres ejemplos en la historia de la música tales como *Una noche en el Monte Pelado* (Musorgski, 1867), o *El aprendiz de brujo* (Dukas, 1897), debemos destacar el trabajo de Prokofiev y su cuento musical *Pedro y el Lobo* (1936), donde los personajes del cuento, narrado por un locutor, son representados musicalmente por distintos instrumentos de la orquesta: pájaro (flauta), pato (oboe), gato (clarinete), abuelo (fagot), lobo (3 trompas), Pedro (orquesta de cuerda), y disparos de los cazadores (caja, timbales y bombo).

Las caracterizaciones tímbricas de los personajes, tanto en ópera como en audiovisuales, guardan relación con las adjetivaciones realizadas a lo largo de la historia de la música sobre los distintos instrumentos. Así pues, debemos tener en cuenta cierto consenso en torno a la significación simbólica del timbre de algunos instrumentos:

- *Trompeta*: Decisión y valor (Avison, 1752), nobleza (Dart, 2002), brillantez (Bernstein, 2009).
- *Oboe*: Majestad y dulzura (Dart, 2002), *cantabile* (Avison, 1752).
- *Trompa*: Alegría (Avison, 1752).
- *Flauta*: Dulzura, palidez, etérea (Bernstein, 2009), melancolía (Avison, 1752).
- *Contrabajo*: Lúgubre (Bernstein, 2009).
- *Fagot*: Payaso y lúgubre (Bernstein, 2009).
- *Órgano*: Grandiosidad y solemnidad (Avison, 1752).
- *Clave*: Movimientos vivos o adornados que excitan el oído (Avison, 1752).
- *Gong*: Acontecimientos solemnes.
- *Tambor*: Remite al latido del corazón, el primer sonido musical.
- *Campana*: Remite a comunidad y a liturgia (Windsor, 1995).

Nuevos timbres instrumentales permitirán evocar nuevos personajes. Así pues, deberíamos pensar qué nuevos personajes o características personales podrían asignarse a timbres incluidos a lo largo del s. XX en el conjunto instrumental occidental, como la *cabassa*, el *woodblock*, las claves, los crócalos, el gong, el cencerro, el güiro, las maracas, el xilófono, la marimba, la pandereta, los *temple-blocks*, el triángulo, el arpa, el laúd, la mandolina, el piano, el saxo, la armónica, etc. En este sentido vemos cómo los diferentes audiovisuales no dudan en usar instrumentos relacionados con géneros musicales populares que evocan una actitud, como el caso de la guitarra eléctrica y su asociación con el *rock and roll* para identificar a personajes divergentes con estilos de vida más triviales; o incluso escalas y afinaciones propias de otras culturas para reflejar la diversidad social o cultural.

Por otro lado, las nuevas tecnologías nos permiten la creación de nuevos timbres, inexistentes, inimaginables hace apenas unas décadas y adecuados a la voz de máquinas y personajes de ciencia ficción y en films futuristas. Buen ejemplo de ello es el análisis de los recursos didácticos y artísticos que nos ofrecen los bancos de sonidos GM (General MIDI) de algunos sintetizadores y su posible aplicación en la creación de escenas sonoras en el aula (Debón, 2009). También podemos modificar y recrear timbres humanos a partir de la fusión de timbres ya existentes: como ejemplo, la voz en la pantalla de *Farinelli, il castrato*, tomada a partir de la voz de un contratenor (Derel Lee Ragin) y de una soprano (Ewa Mallas-Godlewski), que puede escucharse a través de Lazarevski (2013), así como dar vida en los escenarios a un personaje del manga (Hatsune Miku) a partir de la voz de Saki Fujita y mediante la técnica *Vocaloid*, hacerle cantar y bailar en

directo en forma de holograma cualquier pieza que se decida. Podemos ver una de sus actuaciones con músicos en directo en el canal de volunteersimplicity (2010).

7. Símbolos sonoros y musicales en el aula universitaria

Sin duda, todo lo descrito hasta ahora nos ofrece un ventanal de propuestas educativas que encajarían perfectamente en el ámbito de la educación superior. Por nuestra parte somos partidarios de la tríada formada por conocer-reconocer-crear (a partir de los «tres tiempos» de María Montessori). De esta forma, en una primera fase, los estudiantes han de conocer las asociaciones entre las diferentes simbologías musicales y sus representaciones en escena. Para ello una escucha atenta y comentada, así como un análisis formal de los diferentes ejemplos expuestos a lo largo de este capítulo nos servirán de base para tener un buen fundamento experimental y un amplio vocabulario en este ámbito.

En segundo lugar, reconocer diferentes asociaciones establecidas por los compositores o directores en los diversos audiovisuales. Así pues, analizar propuestas tales como *la Valkiria* (Wagner, 1870), *Fantasia* (Disney, 1940), *Psicosis* (Hitchcock, 1960), *Star Wars* (Lucas, 1977), *Kill Bill* (Tarantino, 2003), etc. En cada uno de ellos, o productos similares, el alumnado podrá reconocer las relaciones directas existentes entre los personajes y su representación musical, y reconocer los consensos expuestos sobre la instrumentación y el carácter de cada escena. De esta forma asentará las analogías descritas.

Por último, e indispensable en el ámbito educativo superior, la creación de nuevas relaciones entre el personaje y el sonido. Estas relaciones deberían ser contempladas en los currículos oficiales de los estudios de dirección de escena o de composición musical, aunque su efectividad en la realidad, dista mucho que desear (Hormigón, 1996). En una etapa en la que se persigue la capacidad crítica, consideramos necesario buscar y rebuscar, crear, discutir, razonar y argumentar analogías que vayan más allá de las establecidas. Así pues, proponemos esa búsqueda de personajes y actitudes para las nuevas sonoridades y timbres descritos anteriormente, de forma que cada alumno pueda crear su nuevo banco sonoro. De la misma manera, proponemos revisar los ya establecidos, girarlos y, si cabe, ridiculizarlos, cambiando los ambientes sonoros que acompañan a una escena (véase el caso del recut *Scary Mary* en Moviemker). Esto último, nos ayudará a desarrollar, además, las competencias en nuevas tecnologías.

Finalmente, para los que quieran ir más allá y entrar de lleno en la sociedad plural y globalizada que nos acoge, proponemos realizar un recorrido parecido al descrito conocer las asociaciones en otras culturas. Así por ejemplo conocer el

funcionamiento de la ópera china o el poder e influencia de las frecuencias más graves en la música del Tíbet.

8. A modo de conclusión

Tal como hemos observado a lo largo de estas páginas, existe una relación directa entre los personajes, la escena que los representa, el ambiente en que son representados, la música que suena cuando aparecen en pantalla, el sonsonete que cada uno de ellos muestra, etc. Todos estos elementos no son casuales sino causales. Dicha relación ha sido usada por los compositores y directores desde antaño, conocedores del fuerte impacto que esto tiene en el público. Todo ello forma la idiosincrasia de nuestra cultura, nuestra forma de entender el arte y, lo que puede ser más relevante, nuestra forma de transmitir las costumbres. Como hemos comentado, conocer cada uno de los elementos que forman ese vínculo a que estamos haciendo referencia, nos ayudará a, por un lado, entender mejor el mensaje que el compositor nos intenta enviar y, por otro, alimentar nuestro propio proceso creativo y buscar establecer los mismos vínculos emocionales entre nuestras obras y los posibles receptores. Solo tenemos que pensar en cómo la publicidad influye en nuestra vida diaria y en cómo asociamos la música a las marcas para entender dicho efecto. En cualquiera de los casos, estamos ante un mundo de posibilidades por descubrir y crear, un reto para quienes se sienten llamados a trabajar interdisciplinariamente en la educación superior.

9. Bibliografía

- Alier, R. (2007). *Guía Universal de la Ópera*. Teià: Ma non troppo.
- Ambros, A. W. (1865). *Culturhistorische Blider aus dem Musiklebender Gegenwart*. Leipzig: Matthes.
- Avison, C. (1752). *An essay on musical expression*. Londres: Davis.
- Bernstein, L. (2009). *El maestro invita a un concierto*. Madrid: Siruela.
- Bettelheim, B. (1990). *Psicoanálisis de los cuentos de hadas*. Barcelona: Crítica.
- Bonin, T. L., Trainor, L. J., Belyk, M., & Andrews, P. W. (2016). The sources dilemma hypothesis: Perceptual uncertainty contributes to musical emotion. *Cognition*, 154, 174-181.
- Burset, S., Calderón, D., & Gustems, J. (2016). *Proyectos artísticos interdisciplinarios. La creación al Servicio del bienestar*. Barcelona: Edicions i Publicacions de la UB.

- Canal de *volunteersimplicity* (2010, Noviembre 11). Cantantes Virtuales Llenan Estadios en Japón. [Archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=diLq7nHNpOk&feature=fvvr>
- Cardona, A. R. (2013). *Breve historia de la astronomía*. Madrid: Nowtilus.
- Dart, Th. (2002). *La interpretación de la música*. Madrid: Machado.
- Debón, J. (2009). Escenas musicales en el aula de música. *Eufonía, Didáctica de la Música*, 47, 84-91.
- Diez, E. (2009). La escritura cinematográfica y el «leitmotiv». *RILCE*, 25(2), 236-255.
- Duran, J. (2009). *Narrativa audiovisual i cinema d'animació per ordinador*. (Tesis inédita de doctorado). Universidad de Barcelona, Barcelona. Recuperado el 10 de agosto de 2014 de http://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/1270/03.JDC_3de5.pdf?sequence=3.
- Folch, L. (2004). *El món dels infants en els contes*. Barcelona: Edicions UB.
- Freud, S. (1886-1936). *Obras Completas*. Buenos Aires: Amorrortu ediciones.
- Gilbert, J., & Pearson, E. (1999). *Discographies: dance music, culture, and the politics of sound*. Oxon: Routledge.
- Gustems, J., & Calderón, C. (2012). Elementos expresivos y comunicativos de la voz en los audiovisuales. In Gustems, J. (Eds.), *Música y Sonido en los audiovisuales* (pp. 93-101). Barcelona: Publicacions i Educacions de la Universitat de Barcelona.
- Gutschalk, A., & Dykstra, A. R. (2014). Functional imaging of auditory scene analysis. *Hearing Research*, 307, 98-110.
- Hormigón, J.A. (2003). La música y la puesta en escena. *Revista de la Asociación de Directores de Escena de España*, 50, 166-167.
- Jung, C.G. (2002). *Los arquetipos y lo inconsciente colectivo*. Madrid: Trotta.
- Lazarevski, V. (2013, Mayo 19). Farinelli Il Castrato (1994) - Lascia Ch'io Pianga – Soundtrack [Archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=AifjiYzoQW0>
- López, R., & Serrat, A. (2009). *Eneagrama para docentes*. Barcelona: Graó.
- Martin, R. (1998). *Diccionario de la mitología clásica*. Madrid: Espasa.
- Moore, A. (2002). Authenticity and Authentication. *Popular Music*, 21(2), 209-223. doi: <http://dx.doi.org/10.1017/S0261143002002131>
- Moos, R.H. (2010). *Inventario de Respuestas de afrontamiento para adultos*. Madrid: Tea Ediciones, S.A.

- Moviemker (2006, Octubre 8). THE ORIGINAL Scary 'Mary Poppins' Recut Trailer [Archivo de video]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=2T5_0AGdFic.
- Peterson, Ch., & Seligman, M.E.P. (2004). *Virtues and Character Strengths*. Nueva York: APA / Oxford University Press.
- Propp, V. (1971). *Morfología del cuento*. Madrid: Fundamento.
- Scott, C. (2004). *Mitología*. Barcelona: Blume.
- Seashore, C. E. (1938). *Psychology of Music*. Nueva York: Mc Graw-Hill/ Dover.
- Torrents, J., & Bordons, G. (2016). Música y poesía. Hacia un corpus que explore nuevas relaciones. *Textos, Didáctica de la lengua y la Literatura*, 73, 51-56.
- Tous, J. M, Pont, N., & Muiños, R. (2005). IA-TP. *Inventario de adjetivos para la evaluación de los transtornos de personalidad*. Madrid: TEA.
- Valvasori, M. (2006). El personaje *trickster* o burlador, en el cuento tradicional y en el cine de dibujos animados. *Culturas Populares, Revista electrónica*, 1, 1-27. Recuperado el 3 de junio del 2016 de <http://www.culturaspopulares.org/textos%20I-1/articulos/Valvassori.pdf>
- Vernant, J.P. (2000). *El universo, los dioses, los hombres*. Barcelona: Anagrama.
- Windsor, W. L. (1995). *A Perceptual Approach to the Description and Analysis of Acousmatic Music*. (Unpublished Doctoral Dissertation). City University.