

**“LA INFLUENCIA DE LA MÚSICA Y SUS APORTES AL PROCESO
CREATIVO EN LOS DISEÑADORES GRÁFICOS DE LA FULL”**

Autora

TANIA CAROLINA BLANCO YEPEZ

Código del estudiante

DG 201620046100

Asesor

JUAN DAVID CARRIÓN GONZÁLEZ

FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES

FACULTAD CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

PROGRAMA DISEÑO GRÁFICO

Agosto- 2023

Bogotá D.C.

Dedicado a mi tutor Juan Carrión por ayudarme a desarrollar este proyecto, a todos los del programa de Diseño, quienes saben la importancia de la influencia en la música en nuestra profesión. También a mi profesor de música por enseñarme, cautivarme esta pasión y ser mi mayor inspiración, gracias a mi familia por apoyarme y ser pacientes conmigo al ser la única artista, a mis amigos por ayudarme en este proyecto ¡Gracias!

TABLA DE CONTENIDO

Tabla de figuras.....	6
Tema.....	8
Resumen.....	8
Abstract.....	9
Introducción.....	10
1. Planteamiento del problema.....	11
2. Pregunta de investigación.....	15
3. Justificación.....	15
4. Objetivos de investigación.....	18
4.1 Objetivo General.....	18
4.2 Objetivos específicos.....	18
5. Estado del arte.....	19
5.1 Origen de la música y el diseño.....	19
5.1.1 El uso de colores y formas.....	19
5.1.2 Primeros instrumentos musicales.....	20
5.1.3 El pentagrama de Arezzo.....	23
5.2 Relación entre la música y el arte.....	24
5.2.1 La Bauhaus.....	25
5.2.2 La música en las artes.....	28
5.2.3 La música en la arquitectura.....	30
5.2.4 Mies Van der Rohe.....	32

5.2.5	La influencia de la música en la moda.....	34
5.3	La musicoterapia y el efecto Mozart.....	35
5.3.1	¿Por qué Mozart?.....	37
5.3.2	Procesamiento cerebral de la música.....	38
5.3.3	El efecto Mozart en la epilepsia.....	40
5.3.4	El método Tomatis.....	41
5.3.5	En la musicoterapia.....	42
5.4	La influencia de la música en las personas.....	44
5.5	La música en el diseño.....	46
5.5.1	Música en la publicidad.....	46
6.	Marco Teórico.....	50
6.1	Concepto Musical.....	50
6.2	La música en diseño multimedia.....	55
6.3	Medios audiovisuales.....	55
6.4	Edición de video.....	56
6.5	Postproducción Audiovisual.....	56
6.6	Música en el cine o en televisión.....	56
6.7	Música en los videojuegos.....	65
6.8	Diseño Discográfico.....	78
6.9	La música y el diseño.....	83
7.	Metodología.....	86
7.1	Tipo de investigación.....	86
7.2	Herramientas de investigación.....	87

7.3 Descripción de las herramientas.....	87
7.3.1 Encuesta.....	87
7.3.2 Encuesta para diseñadores gráficos.....	88
7.3.3 Encuesta para carreras relacionadas al diseño.....	95
7.3.4 Análisis de resultados.....	100
7.3.5 Entrevistas.....	101
7.3.6 Entrevista a Mario Hernández.....	102
7.3.7 Entrevista a Félix Franco.....	107
7.3.8 Entrevista a Yolanda Núñez.....	113
7.3.9 Entrevista a Eduardo Torres.....	118
7.3.10 Análisis de resultados.....	127
7.4 Conclusiones.....	130
8. Propuesta de diseño.....	131
9. Referencias.....	131

TABLA DE FIGURAS

Figura 1: Flauta hecha en marfil de Mamut.....	20
Figura 2: Tamborilero Mochica equipado con una Tinya.....	21
Figura 3: Tambor Ceremonial Nazca.....	22
Figura 4: Mapa Mental sobre el estado del arte.....	23
Figura 5: Frantisek Kupka, Fuga en Dos Colores (1912).....	24
Figura 6: Wassily Kandinsky, Composición VII (1913).....	28
Figura 7: Piet Mondrian, Broadway Boogie-Woogie (1943).....	28
Figura 8: Xenakis, UPIC de CEMAMU.....	32
Figura 9: Mapa mental sobre la influencia de la música en el diseño.....	47
Figura 10: Mapa mental del marco teórico.....	50
Figura 11: Flujo de trabajo en la composición musical de videojuegos.....	65
Figura 12: Fragmento de la partitura en videojuegos.....	72
Figura 13: The Velvet Underground & Nico.....	81
Figura 14: Estadística en la primera pregunta de la encuesta.....	88
Figura 15: Estadística en la tercera pregunta de la encuesta.....	89
Figura 16: Estadística en forma de tora de la encuesta.....	90
Figura 17: Estadística en la novena pregunta de la encuesta.....	92
Figura 18: Estadística en la décima pregunta de la encuesta.....	92
Figura 19: Torta en la treceava pregunta de la encuesta.....	94

Figura 20: Estadística en la catorceava pregunta de la encuesta.....	94
Figura 21: Estadística en la primera pregunta de la encuesta.....	95
Figura 22: Estadística en la segunda pregunta de la encuesta.....	95
Figura 23: Estadística en la tercera pregunta de la encuesta.....	96
Figura 24: Estadística en la cuarta pregunta de la encuesta.....	96
Figura 25: Torta en la sexta pregunta de la encuesta.....	97
Figura 26: Estadística en la octava pregunta de la encuesta.....	98
Figura 27: Torta en la décima pregunta de la encuesta.....	99
Figura 28: Mario Hernandez.....	102
Figura 29: Félix Eduardo Franco.....	107
Figura 30: Eduardo Torres.....	118

Tema

Relación entre la música y el diseño, siendo una influencia en el proceso creativo de los diseñadores gráficos, en la comunidad libertadora.

RESUMEN

Este trabajo nació tanto el interés por la música como por el arte, ambas van relacionadas entre sí como una gran fuente de inspiración. (Tengo una gran habilidad en ambas artes, que considero importantes para mi vida). Además, la música es importante para el diseño gráfico, siendo un tema bastante amplio. Se orienta en la influencia de los diseñadores gráficos al realizar una pieza gráfica en el área de la multimedia de la Fundación Universitaria Los Libertadores (FULL), pues el diseño gráfico tiene diferentes campos como también la música.

Se ha comprobado que la música genera percepciones en las personas, influye de manera psicológica, en lo físico, en su actitud y además es útil para la medicina. Pero no hay certeza de que tenga influencia en el diseño, en sus procesos creativos o en el desarrollo de una pieza gráfica, que podría ser beneficiosa o tal vez no tanto... siendo el objetivo principal del proyecto. Por lo tanto, es un tema desconocido, pero gracias a los estudios encontrados, es un gran aporte a esta investigación que sería un gran avance. Este trabajo es un análisis a dicha problemática, solucionando así un problema y llegando a los resultados. Es una investigación cuya metodología mixta, es reforzado más que todo de manera cuantitativa, basándose en hechos y cifras llegando a la conclusión de que la música influye a los diseñadores en su trabajo, siendo posteriormente demostrado por gráficas en una plataforma interactiva, respondiendo así los resultados de una investigación.

ABSTRACT

This work was born both the interest in music and art, both are related to each other as a great source of inspiration (I have a great ability in both parts that I consider important for my life), it is significant for graphic design. The music being a broad topic focuses on the influence of graphic designers to make a graphic piece in the multimedia area of the Fundación Universitaria Los Libertadores (FULL), as graphic design has different fields as well as music.

It has been proven that music generates perceptions in people, influences them psychologically, physically, in their attitude and it is also useful for medicine. But there is no certainty that it has influence in design, in their creative processes or in the development of a graphic piece, which could be beneficial or maybe not so much... being the main objective of the project. Therefore, it is an unknown topic, but thanks to the studies found, it is a great contribution to this research that would be a breakthrough. This work is an analysis to such problematic, thus solving a problem and arriving at the results. It is research whose mixed methodology, it is reinforced more than everything in a quantitative way, based on facts and figures reaching the conclusion that music influences designers in their work, being later demonstrated by illustrations, thus responding the results of an investigation.

Palabras Claves: Música, arte, inspiración, influyente, percepciones, diseño multimedia.

INTRODUCCIÓN

En el presente trabajo se realizó una metodología mixta con el fin de indagar la influencia de la música al realizar productos del diseño gráfico. La música que hace parte del sonido es una gran fuente de inspiración y es esencial para el Diseño, como los diseñadores son creativos, todo lo que está en su alrededor puede ser útil para sus piezas gráficas, como un libro abierto que absorbe toda la creatividad.

Siendo una investigación a partir de la teoría y de los estudios encontrados, convirtiéndose en un análisis explicativo para dar respuesta a la pregunta de investigación. Aunque se han encontrado artículos, proyectos y libros hablando de la música en las diferentes artes que son de la misma “familia” como la arquitectura, diseño gráfico, publicidad, diseño de modas, artes plásticas y producción audiovisual. Esto deduce que muchos músicos se vuelven diseñadores, y los diseñadores son músicos a la vez.

En el trabajo de campo se realizó varias encuestas, y entrevistas, al programa de Diseño Gráfico en la Fundación Universitaria Los Libertadores, (profesores, estudiantes y egresados) como también de carreras aledañas al diseño, comparando un punto de vista distinto entre los entrevistados y los encuestados. Además de hablar con expertos del tema (musicólogos, psicólogos y expertos) para saber que tanto influye la música en los diseñadores gráficos.

Planteamiento del problema

A lo largo del tiempo se han realizado estudios para determinar como la música influye en el aprendizaje, Mitchel (2006) expone que “filósofos clásicos consideran la música como parte importante del aprendizaje”. Platón sostenía que la música desciende en todas las zonas del alma, uniendo la armonía y el ritmo. Aristóteles asegura que la música alcanza una determinada cualidad en la personalidad de los seres humanos. En la Edad Media, la música fue considerada como uno de los cuatro pilares básicos del aprendizaje, junto a la geometría, aritmética y astronomía.

Georgi Lozanov (1978, citado en Martínez y Lozano, 2007) nos señala que la música tiene una influencia en los seres humanos, para relajarnos y concentrarnos, que incrementa nuestro proceso de aprender y retener información, al ser utilizada de manera correcta en nuestro entorno laboral o académico. Esta puede tener una respuesta clave para obtener buenos resultados en el aprendizaje y lo que nos genera la música.

Así mismo, un estudio realizado por Annely Séller (1990, citado en Gutierrez Corredor, 2010) da como parte de los resultados, entre las grandes ventajas más significativas de la música, está en el desarrollo en el aspecto intelectual, socioafectivo, psicomotor del crecimiento personal y formación de los hábitos. En 1993, se realizó un estudio sobre el efecto de las composiciones que tiene Mozart en el desarrollo de los niños; es un estudio que sigue vigente, pero obtienen diferentes resultados. Uno de ellos es que puede ayudar a desarrollar la inteligencia de los niños, mejorando las habilidades de lectura, escritura, lenguaje oral y retentiva.

Marta Rosales Pineda, sostiene que la música está ligada con la naturaleza humana, ya que crea relaciones interdisciplinarias, desarrollando la sensibilidad y la cultura de las personas.

De acuerdo con los diversos estudios, se puede relacionar una investigación de la influencia en la música en los diseñadores gráficos de la Fundación Universitaria Los Libertadores. Pero sin dejar de lado a otros diseñadores, que utiliza la música que es de su agrado, que lo hace sentir bien, y que le genera un ritmo adecuado de trabajo. Es muy subjetivo en que reacciones causa la música en cada persona, lo que, si es cierto es que la música crea en el subconsciente, un estímulo que genera nuestro cerebro y nuestro cuerpo, reacciones tanto positivas como negativas en nuestro cuerpo como en nuestra mente. Tocando nuestras emociones; haciendo que los límites creen un ritmo que nos ayuda a concentrarnos, a ordenarnos y disciplinarnos. Normalmente decimos que, la música, nos transporta a otro mundo, pero en realidad lo que logra, es crear un ambiente positivo para estudiar o trabajar; el cual cambia cuando la música no es adecuada para la persona, sirviendo de distracción.

Por otra parte, tenemos la posibilidad de solucionar un problema. Los humanos son creativos, pero no todos desarrollan la creatividad de la misma forma. Los diseñadores utilizan las herramientas que mejor les favorezca en su trabajo, los procesos siempre cumplen unas etapas para obtener buenos resultados; las etapas son: investigación, generación, incubación, iluminación, evaluación y elaboración.

Se dice que la creatividad surge cuando la persona presenta una necesidad básica; en ese momento se genera un proceso mental; se activa la búsqueda de nuevas ideas, desarrollando el potencial creativo. Este proceso mental de producción de ideas se compone por la percepción, la imaginación y la idea; en consecuencia, se tiene la elaboración de múltiples conceptos, tras asociar la problemática con nuestro subconsciente.

La creatividad es un fenómeno que se ha estudiado por años y en diferentes perspectivas. Abraham Maslow (1994) establece que estimular la creatividad desarrolla mejores personas y distingue dos tipos de creatividad: la primaria se refiere a una fase de inspiración y la secundaria al producto terminado. Él sugiere que la creatividad tiene una utilidad social y representa algo nuevo, lo que él llama “la relación entre la experiencia cumbre y la creatividad”; momento en el que un individuo olvida su pasado y futuro, concentrándose en el presente para generar idea. Por otra parte, Graham Wallas (1926) habla sobre el proceso como una condición común entre los artistas y científicos, en ambos casos, se basa en un método específico de generación de ideas en cuatro etapas: investigación, análisis, iluminación y comprobación.

Según Tim Brown, actual CEO de IDEO, el Design Thinking “es una disciplina que usa la sensibilidad y métodos de los diseñadores para hacer coincidir las necesidades de las personas con lo que es tecnológicamente factible y con lo que una estrategia viable de negocios puede convertir en valor para el cliente, así como en una gran oportunidad para el mercado”. Así que el Design Thinking o Pensamiento Creativo se define como un procedimiento de trabajo en el que las soluciones de problemas y el desarrollo de nuevos

productos o servicios se realizan de manera grupal o individual, lo conforman 5 etapas de desarrollo que son: Empatizar, definir, idear, prototipar y testear.

Nuevas herramientas, procesos y métodos son lo que necesitamos como diseñadores. Nuevas formas de ampliar nuestra mente creativa y poder mejorar nuestra eficiencia para trabajar o estudiar. Los procesos creativos para diseñar se han ido ampliando conforme pasa el tiempo, y cada vez, evolucionan más y más.

No se han encontrado muchos estudios enfocados al diseño, solo hay un proyecto que se relaciona mucho al tema de la investigación, pero no ha sido totalmente concreto, más bien un estudio a medias que tuvo buenas bases, y no ha tenido buenas conclusiones, pero que si aportó mucho a la investigación. Así que sería una gran iniciativa, un gran aporte para el proyecto siendo una novedad para el tema, como la música es tan importante para el diseño gráfico e influye en nuestro proceso creativo. Pero habría que pensar en que campo centrarse, podría haber diferentes tipos de música para cada situación y de acuerdo con lo que se esté realizando en ese momento, que sería otro gran incierto.

Otro problema sería los gustos musicales de los diseñadores, como se había mencionado anteriormente la música describe la persona, sus gustos. Pero esos gustos pueden cambiar según la edad y el entorno. ¿Qué tipo de música escucharían los que son estudiantes al realizar un proceso gráfico? ¿Qué escucharían los que son egresados al desarrollar una pieza gráfica? ¿Sería distinto? ¿Que cambiaría? ¿Si los ayudará a concentrarse? ¿Qué les generaría? Los resultados de la investigación podrían responder gran

parte de estas incoherencias, sustentado por medio de una propuesta gráfica dando entender la problemática y la solución de esta.

PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN:

¿De qué manera influye la música en los diseñadores gráficos durante el desarrollo del proceso creativo de la FULL?

JUSTIFICACION

Según la investigación realizada, la música tiene mucho que ver con el diseño ya que sirve de inspiración para muchos artistas. Entre pintores y diseñadores han tratado de demostrar la música en sus obras y que han sido parte de la inspiración de estas; como Kandisky, Le Corbusier, Mies Van der Rohe o Andy Warhol. El diseño discográfico como una de las ramas del Diseño donde se muestra un gran estudio para realizar una pieza gráfica, encontrando una tipografía, imagen, colores, entre otras cosas que estén relacionadas con la música del artista o banda para crear una portada impactante y acorde al estilo del artista en cuestión. De acuerdo con eso, se juega el éxito y el marketing del disco, ya que los seres humanos son seres muy visuales donde el diseño es la parte más importante para cualquier pieza gráfica, y siendo atrayente para el espectador.

Muchas obras de los diseñadores y pintores, algunos mencionados anteriormente, se denotan las formas y los colores como un ritmo de música representado de forma gráfica, algunos autores como los ya mencionados hablan sobre este tema. Siendo así todas las imágenes que el diseñador ve, todos los lugares que visita, todo lo que escucha, todas las sensaciones que le provoca al tocar una textura, todos los colores y formas que percibe, todo lo que le rodea le generan un gran banco de conocimiento, experiencias que los asocia de

diferente forma en su trabajo y en su vida diaria. El diseñador está abierto de absorber conocimiento en cualquier parte y con esto crear nuevos productos o piezas gráficas como parte de la creatividad. Porque si no hay experiencias, no hay creatividad. El diseño sería algo vacío y sin precedentes, nuestros sentidos nos ayudan a percibir sensaciones y emociones del día a día. El sentido auditivo nos informa de los sonidos del entorno.

Según la definición de la RAE: “El sonido es una sensación producida en el órgano del oído por el momento vibratorio de los cuerpos, transmitido por un medio elástico, como el aire. También producido por un objeto o ser.” Nos ayuda a percibir diferentes sensaciones, sabemos que el sonido cumple un papel complementario con la imagen; sonidos oscuros y graves para denotar peligro, adagios, misterio y largos para mostrarnos un paisaje tranquilo.

Así como asociamos sonidos en diferentes experiencias, el sonido nos provoca diferentes sensaciones. Al momento de estar en un proceso creativo, podemos realizarlo con música tranquila o no tan tranquila. Depende de la situación en la que nos encontremos y el tiempo que disponemos. Habrá música que nos ayudará a ser más ágiles o simplemente no podremos trabajar con música, porque no todos podemos realizarlo con música o que nos ayude a concentrarnos y ser eficaces, cada persona es diferente como también nuestro modo de trabajo, de allí surge la cuestión de que la música influye en el diseño.

Todos utilizamos procesos creativos diferentes, y cada uno depende de lo que diseñamos en ese momento. Como el profesor Mario decía que “Todos percibimos de manera distinta las cosas, pero lo que sí es claro es que la música une personas, sin importar fronteras, etnias, ni idiomas.” Por lo que la música es un idioma universal, como también es el diseño. Entonces es importante investigar estos dos mundos que se complementan y convergen, relacionándose recíprocamente, creando así nuevas propuestas e ideas en el diseño.

La Revista Nature Neuroscience afirma que: “la música es universal; no hay persona a la que no le guste”. Existen mucha variedad de géneros musicales, por lo que hay gustos diferentes que identifican a cualquier persona, que hablar cada uno de ellos sería un tema bastante complejo, porque el mundo es bastante diverso como la mayoría de las cosas. Pero como la música nos genera cierto tipo de sentimientos, la investigación se centra en la influencia de la música por las emociones, en lo psicológico y de los procesos creativos para los diseñadores gráficos.

Estudios prueban que escuchar música o practicar un instrumento musical ayuda para el desarrollo académico de los estudiantes, como también para los profesionales. La música es un mundo en sí, que ha sido tema de investigación alrededor del mundo. No obstante, se ha encontrado poca relación del tema con el proyecto, enfocado al diseño. Solo se ha encontrado un par de tesis sobre el diseño discográfico a nivel nacional, uno de la Universidad Nacional que habla sobre el diseño discográfico con la música Salsa y como fue expandiendo por todo el mundo, mostrando esa cultura latina, demostrando la cultura de un grupo social o nación que se transforma. Siendo así un proyecto diferente que puede aportar mucho con el diseño gráfico donde está muy relacionada con la música.

Está ampliamente comprobado que la música afecta nuestros sentidos, nuestra percepción de la realidad, nuestro humor, e incluso, llega a definir parte de nuestra personalidad. Pero ¿Qué hay de nuestra personalidad como diseñadores? ¿Afecta la música que escuchamos? O en otro sentido, ¿Afecta a nuestro diseño como tal? Además de los diferentes campos del diseño ¿Sería un tipo de música distinto dependiendo del campo que desempeñemos?

Debido a los diferentes campos del Diseño, ya que también es una profesión bastante amplia, habría que enfocarse en que actividades se debe indagar relacionado al tema del proyecto. Los campos del diseño son muchos como, por ejemplo: La arquitectura, las artes

plásticas, la pintura y la ilustración, fotografía, branding, diseño web y redes sociales, diseño de producto, diseño multimedia, diseño editorial, diseño de videojuegos, entre otros. Pero en definitiva se centra en un análisis del diseño multimedia, porque sería interesante saber qué tipo de música escucharían al desarrollar un QR o realizando una animación.

OBJETIVOS DE LA INVESTIGACION

Objetivo General

Indagar la influencia de la música en el proceso creativo del diseño multimedia en los diseñadores gráficos de la comunidad libertadora y en el desarrollo de las piezas gráficas.

Objetivos Específicos

1. Esclarecer la importancia de la música en el diseño y su relación con la misma.
2. Informar por medio del análisis, hechos y cifras sobre la influencia de la música en el diseño multimedia durante el desarrollo de piezas gráficas.
3. Comparar diferentes puntos de vistas de expertos o de carreras relacionadas al diseño gráfico.
4. Reforzar mediante de resultados de la investigación, gracias a una propuesta de diseño. Para llegar a una conclusión, comprendiendo mejor el tema del proyecto.

ESTADO DEL ARTE

Origen de la música y el diseño

La música siempre ha estado desde la existencia del hombre, la música es prácticamente como lo define la enciclopedia de los niños “son ondas de sonido producidos por un objeto o un ser”.

El uso de colores y formas

Si bien el diseño y el uso de los colores se comienzan a usarse en las cavernas, para relatar las historias de su vida diaria, se dibujaban en las paredes o rocas con los recursos de

la naturaleza para el uso del color y la forma. En el antiguo Egipto, el uso de los colores tenía un significado. En la pintura egipcia, los colores tienen una gran importancia porque representan un lenguaje especial. “El color era para los egipcios un medio para comunicar los valores, nociones fundamentales sobre la naturaleza de los seres y las cosas. El verde, simboliza la frescura y la virtud, el negro, el color de la tierra egipcia fertilizada, rojizo, significaba la esterilidad porque recordaba el color del desierto, blanco, luz del amanecer significaba pureza, amarillo brillante, color del oro y la encarnación de los dioses simboliza la eternidad, amarillo claro, piel de las mujeres, café rojizo, piel de los hombres, rojo, representa la esencia misma de la vida, azul, color del lapislázuli usada en los cabellos de las deidades y turquesa, representa la transparencia del agua límpida.” (La Enciclopedia de los Niños, 2003)

Mencionado los orígenes del diseño, que ha existido desde los tiempos antiguos por el arte que se convierte en diseño, y ha comenzado a relacionarse con la música dado en las antiguas civilizaciones, el origen de la música también ha sido curiosa, pues no se sabe cómo se crearon las notas musicales y la música siempre ha estado, genera muchas percepciones

como socializar, crear relaciones, ser parte de las fiestas y la diversión, como un método para comunicarse y también ha sido utilizado como música de guerra, para animar a las tropas.

Primeros instrumentos musicales

Las flautas, hechas de hueso de ave y marfil de mamut, provienen de una cueva en el sur de Alemania que contiene evidencia temprana de la ocupación de Europa por parte de los humanos modernos: *Homo sapiens*. Los instrumentos más antiguos del mundo encontrados por el hombre, los científicos utilizaron la datación por carbono para demostrar que las flautas tenían entre 42.000 y 43.000 años. Un equipo dirigido por el profesor Tom Higham en la Universidad de Oxford fechó huesos de animales en las mismas capas del suelo que las flautas en la cueva Geissenkloesterle en el Jura de Suabia en Alemania.



Figura 1: Flauta hecha en marfil de Mamut.

Los instrumentos musicales pueden haber sido utilizados en la recreación o para rituales religiosos, dicen los expertos. Y algunos investigadores han argumentado que la música puede haber sido uno de un conjunto de comportamientos mostrados por nuestra

especie que ayudó a darles una ventaja sobre los neandertales, que se extinguieron en la mayor parte de Europa hace 30.000 años.

Entre los instrumentos más usados en la antigüedad y que se ha difundido con el tiempo como la flauta, un instrumento de viento usado por los egipcios, griegos y romanos. Los instrumentos eran usados para acompañar las composiciones poéticas que se convertirían los promotores de las canciones, también usados para las celebraciones y los rituales.

La lira, instrumento de cuerda usado por los poetas-cantores griegos también, de allí viene del nombre de lírica, que según la RAE es: “Una composición poética compuesta en verso donde trata de comunicar mediante el ritmo e imágenes los sentimientos o emociones íntimas del autor.” Sin embargo, el laúd tuvo su mayor éxito en el siglo XV y XVIII, durante la Edad Media y comienzos del Renacimiento. Parece que su difusión en Europa se debe a los árabes, quienes lo introdujeron a España que luego se expandió a otros países de Europa. El arpa es otro instrumento usado en Egipto que ha perdurado en el tiempo, Egipto y Grecia cuyas civilizaciones fueron las primeras en teorizar la armonización musical, y les permitió desarrollar las técnicas para construir instrumentos cordófonos.



Figura 2: Tamborilero Mochica equipado con una Tinya.

También los mayas, aztecas e Incas al igual que otras civilizaciones usaban la música y varios instrumentos como: caracoles, ocarinas, el tunkul, tambores de parche sencillo y doble, sonajas, flautas de caña, flautas de hueso, cascabeles, entre otros. Ellos creían que la música era una divinidad y se les atribuía a los dioses. Estos instrumentos eran acompañados en las fiestas y rituales, un instrumento bastante común conocido como La Tinya, utilizado en la Área Andina. En la costa sur de América (Perú), los nazca desarrollaron su propio tambor típico conocido como “Tambor Ceremonial Nazca” caracterizado por su alto nivel decorativo y escultórico. Siendo así la música, como algo esencial para la cultura del hombre.



Figura 3: Tambor Ceremonial de Nazca.

Al contar las historias siempre acompañadas por la música, los primeros cantores debían aprender el relato recitado de memoria y en consecuencia su ejecutante se vale de un medio que ayude a recordarle. La ejecución de palabras y música facilitaba la tarea del narrador acompañado con un instrumento musical. La melodía, en efecto, como un apuntador, traía a la mente del poeta las palabras correspondientes a la música que estaba escuchando, la música servía también para hacerla más placentera y expresiva la recitación. La conjunción de

palabras y música es común en muchas culturas y se encuentra, aunque con características diferentes, en todos los tiempos, desde los orígenes de la civilización hasta nuestros días.

El pentagrama de Arezzo

La música ya estaba, los instrumentos también y las notas musicales existían, solo faltaba una cosa para unirlo todo, que componía algo importante en una pieza musical, y era como leer la música, interpretarla y transmitirla. Es por eso, que Guido de Arezzo, un monje benedictino inventó el pentagrama. Notó que un himno en latín, dedicado a San Juan Bautista, cada verso subía un tono o un semitono respecto al precedente. Pensó entonces que podía fijar esa sucesión de notas sobre una línea en la cual cada sonido ocupara un espacio preciso y podía identificarlo fácilmente.

En la antigüedad la gente creía que la música tenía un halo de misterio, que era mágica. De allí surgen varios mitos como Orfeo o el flautista de Hamelin, varios de los músicos que eran talentosos solían ser considerados dioses o demonios.

En la siguiente imagen donde se muestra un mapa mental, en la que se explica cada uno de los puntos. La música tiene diferentes aspectos y una influencia en distintas áreas, donde explica cada una de ellas en grupos y subgrupos.

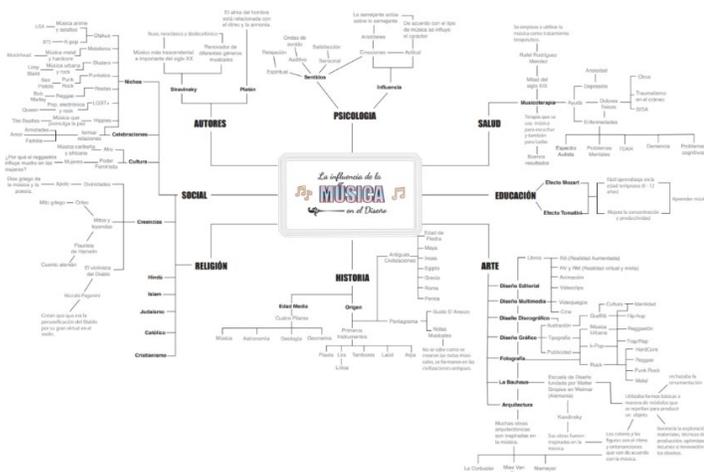


Figura 4: Mapa mental del estado del arte.

Relación entre la música y el arte

Si bien las primeras relaciones entre los colores y los sonidos comienzan a estudiarse en la Antigua Grecia, es recién a principios del siglo XX cuando dicha analogía deja de fundamentarse en la emisión cuantificable y se traslada al ámbito más misterioso de las cualidades del timbre instrumental. Los artistas de esa época comenzaron a plasmar en su obra lo oculto del alma humana y los secretos del más allá. Esto impresionó profundamente a los artistas de la Bauhaus y a los artistas, entre ellos a František Kupka en particular. Kupka fue uno de los primeros en pintar obras completamente abstractas basadas en la fuga musical. Un ejemplo claro es *Fuga en Dos Colores* (1912) donde condensa el movimiento musical en una configuración visual grandilocuente y simbólica. Utilizando dos voces, una roja y una azul, introdujo el movimiento musical visual al mundo abstracto.



Figura 5: Frantisek Kupka, *Fuga de Dos Colores* (1912).

La Bauhaus

Fue la escuela de artesanía, diseño, arte y arquitectura surgida de la unión de la Escuela de Bellas Artes con la escuela de Artes y Oficios por medio del arquitecto Walter Gropius en Weimar (Alemania) y conocida oficialmente como la Staatliches Bauhaus («Casa de la Construcción Estatal»). Sólo hicieron falta unos años (de 1919 a 1933) para que la Bauhaus (nombre derivado de la unión de las palabras en alemán “Bau”: construcción y “Haus”: casa) superara la función de cualquier centro de enseñanza y se convirtiera no sólo en la primera escuela de diseño del Siglo XX sino en todo un movimiento artístico que se convirtió en todo un referente internacional de la arquitectura, el arte y el diseño.

Aunque la música no estaba incluida entre las disciplinas del programa docente de la Bauhaus, el objetivo de unidad de las artes impulsado por Gropius favoreció el contacto entre compositores, pintores y arquitectos desde el punto de vista creativo, y debió de fomentar el intercambio de fenómenos sinestésicos entre los distintos géneros, de manera que se experimentó una cierta simbiosis que permitió que todas las disciplinas influyeran en todas. “En nuestro tiempo –afirmaba Kandinsky (1979, p. 33)– las artes aprenden unas de otras y sus objetivos son a menudo semejantes”.

En esos mismos años se había descubierto precisamente el cine sonoro, con las implicaciones que ello requería para resolver las interacciones entre audio y video. A ello se unía el interés y la competencia de muchos de los maestros de la Bauhaus por la música (Córdoba, 2012, p. 228), y a su vez, el atractivo que para muchos músicos representaba acudir a una institución educativa de tal renombre.

Durante los años de actividad de la Bauhaus (1919-1933), no dejaron de pasar por las sucesivas sedes de la institución todas las estéticas y tendencias musicales vigentes en el periodo de entre guerras, desde la música de cabaret y el jazz al futurismo musical, del

serialismo al neoclasicismo, sin olvidar las constantes interpretaciones de músicas del periodo clásico: los omnipresentes Bach y Mozart [Pérez Maseda, 2013, p. 31]. Éstos eran precisamente los compositores favoritos de dos de los profesores del centro, Lyonel Feininger y Paul Klee, respectivamente, ambos con una sólida formación musical, y para quienes la música formaba parte de sus vidas.

La Bauhaus contaba incluso con su propia banda de música (Bauhaus Kapelle), integrada por estudiantes, que solía animar los principales actos festivos de la escuela interpretando música informal con influencias de los ritmos de blues y jazz. Entre los instrumentos que conformaban la banda se encontraban los usuales gongs y batería, pero también saxofones, flautas de madera, banyos, un trombón, un clarinete, una trompeta, un acordeón, un piano, e incluso un revólver. [Toepfer, K. E. (1997): *Empire of Ecstasy: Nudity and Movement in German Body Culture, 1910-1935*. Los Angeles: California University Press, p. 139]

Por otra parte, algunos de los maestros colaboraron en la realización externa de escenografías para espectáculos musicales como ópera y ballet. Es el caso de la representación de *Die Glücklich Hand* de Schönberg a cargo de Oskar Schlemmer, o de los «Cuentos de Hoffman» (1929, música de Offenbach) y *Madame Butterfly* (1931, música de Puccini) por parte de Moholy-Nagy, todos ellos en la Krolloper de Berlín. Schlemmer dirigió la sección de teatro de la Bauhaus entre 1925 y 1929.

Pero antes de abordar ese productivo cruce de relaciones en torno a la Bauhaus, parece oportuno mencionar otro tándem artístico de músico y arquitecto, no ligado en este caso a la actividad del ínclito centro docente, pero igualmente interesante por su capacidad innovadora y clarificadora en uno y otro ámbito artístico. Nos referimos a la amistad vivida desde principios de siglo XX entre Arnold Schönberg y Adolf Loos, con la ciudad de Viena como telón de fondo.

Adolf Loos y Arnold Schönberg, junto con el escritor y periodista Karl Kraus, compartieron presupuestos estéticos afines, además de un común rechazo a la ornamentación modernista. Este grupo de autores, denominados en ocasiones como la «Viena moderna crítica» [Santana, 2007, p. 306,452] lograron hacer de la marginalidad un signo de autonomía y compromiso. Y así, mientras Loos censuraba el vacío de valores y la falsedad de la arquitectura de la *Secession*, Schönberg proponía la independencia de la forma musical y la superación del sistema armónico establecido, y Kraus denunciaba la retórica del simbolismo y la incursión de recursos líricos en la prensa. La depuración de sus respectivos lenguajes de cualquier elemento decorativo que no obedeciese a la estructura interna de la obra se convirtió, para todos ellos, en una consigna estética [id., 2007, p. 307]

Sinestesia

Existe una relación entre sinestesia y Kandinsky. Anteriormente vimos qué era la sinestesia para poder hablar de este gran artista, pero él no es el único que mezcló lo sonoro y visual, otros grandes artistas también fueron inspirados por su capacidad de ver colores en los sonidos. Francis Galton (1888) describe una condición en la cual las personas utilizando imaginación visual, pueden pensar en números. Actualmente, se conoce como sinestesia, describiéndola como un estímulo de modalidad sensorial que puede despertar distintas sensaciones en los sentidos.

La música en las artes

Desde la forma y el color, los pintores buscaron lo más puro del sentimiento y esto implicó el distanciamiento de lo figurativo y un acercamiento a realidades intangibles. Músicos y pintores veían que la música era la expresión más eficaz para manifestar una expresión genuina del estado anímico. De esta manera la pintura comienza a regirse simplemente en puros ritmos formales, en acordes cromáticos, llegando abandonar también la adhesión a su

medio expresivo utilizando el color como sonido. Vasili Kandinsky quien teoriza sobre la relación sensorial de los colores en sintonía con los sonidos (1996). Atribuye cada instrumento un color, a cada intensidad sonora a un matiz cromático; sus obras nombradas composiciones que se transforma en piezas musicales de manera gráfica. No es casualidad que Kandinsky tenga una amistad con el revolucionario músico Arnold Schönberg creador del dodecafonismo con el cual buscaba llevar a la música a un lugar abstracto.



Figura 6: Wassily Kandinsky, Composición VII (1913).

Piet Mondrian se encarga de plasmar ese interés en ese ensayo de Jazz y Neoplasticismo (1927) y en varias obras donde la composición se toma del ritmo casi desprovisto de forma que exponía el Jazz. Para Mondrian el aspecto unificador del arte era el ritmo, tanto en la música como en las artes plásticas. En 1940 se traslada a Nueva York donde reinaba el boogie-woogie, un estilo pianístico rápido yailable cuyos altibajos proporcionan un carácter musical muy brillante y fragmentario, al cual Mondrian interpretó abandonando sus líneas negras entre los colores.

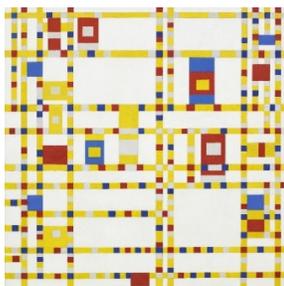


Figura 7: Piet Mondrian, Broadway Boogie-Woogie (1943).

Kandinsky no empezó su vida siendo el gran artista de lo abstracto, pero le impresionaban las pinturas de Monet y otros artistas. Fue Wagner y su ópera quien hizo que sus teorías artísticas las basara entre colores y música. “Podía ver todos aquellos colores en mi mente, desfilaban ante mis ojos.” - Palabras de Kandinsky al escuchar “Lohengrin” en el museo imperial de Moscú.

Él fue capaz de hacer esa relación entre colores, forma y música y crear piezas que perdurarán en la historia. Sara Boldo (2006) explica claramente cómo la música era una herramienta para el proceso de creación de Kandinsky; él podía asegurar que el amarillo era como un agudo y el verde era un color sin matices ni emociones, por eso sus obras estaban llenas de movimiento, orden y sonido.

Nadie Riera (2011) realizó un trabajo de investigación sobre la relación sobre sonido y color y la experiencia sinestésica que nos permite tener el escuchar música clásica. Nos habla de cómo Kandinsky asociaba tres elementos básicos para sus obras: tono musical, tono de color y el movimiento; su trabajo fue de suma importancia, la Bauhaus realizó un experimento de sinestesia en el que participó Kandinsky y otros pintores sobre los colores y formas fundamentales.

Sara Boldo (2006) realizó una investigación de los sonidos en la obra de este pintor, y nos dice que Kandinsky consideraba que la música era el verdadero arte abstracto; Kandinsky solo quería plasmar la impresión de los sonidos en colores, poder asociarlos con distintas emociones y recuerdos que le producían escuchar música.

Kandinsky llegó a comprender la relación entre color, sonido y forma, y cómo al estar relacionadas sus composiciones podían tener un estudio más profundo en la disposición de los elementos. Esto nos lleva a pensar que la música puede ser esa herramienta que necesitamos

para poder ordenar nuestras ideas, realizar diferentes ejercicios en los que nos dejemos llevar por la música para crear nuestras propias composiciones diferentes y armoniosas, pero sobre todo con sonoridad visual.

La música en la arquitectura

La incorporación del carácter visual se traslada a lo sonoro otorgándole nuevas sensaciones y ampliando los límites compositivos. En 1953 Le Corbusier publica *El Modulor* donde hace hincapié en la necesidad de ordenar los proyectos en medidas armónicas, algo muy similar a lo que ocurre en la naturaleza, o bien, en la composición musical. También afirma que la arquitectura no es un fenómeno sincrónico sino sucesivo, hecho de espectáculos que se suceden unos a otros en el tiempo y el espacio. Le Corbusier (1953) afirma “la música es tiempo y espacio, como la arquitectura. La música y la arquitectura dependen de la medida” (p. 27). El espacio de la música es por excelencia el auditorio y para entender estas posibles relaciones es importante hacer foco en estos espacios.

Las relaciones entre la música y la arquitectura han existido siempre, pues ambas tienen nexos a niveles profundos, de hecho, son consideradas como las dos artes simbólicas o hermenéuticas por contraposición a las artes apofánticas. La geometría no se aplica sólo a la matemática, sino a otros campos como el arte. “Una obra moral, política o retórica será tanto más bella si ha sido concebida con espíritu geométrico.” En este sentido J.A. Ramírez, señala que la geometría y el orden se reflejan en la arquitectura de un modo peculiar: en las reglas prácticas y la técnica de aplicación de las proporciones. De este orden y de estas proporciones nos habla también la música. Además, la geometría aún tiene otra aplicación con respecto al arte, pues era una formulación de la antigua “teoría de la armonía”, que fue considerada en la Antigüedad, desde Pitágoras en adelante.

Al respecto, Le Corbusier definió el arte como un sistema capaz de organizar sensaciones. Una de las constantes del hombre es su tendencia al orden, que expresa en todos los sentidos de su vida y con ello también en el arte. Así, la obra de arte es una tarea consistente en poner en orden una creación humana artificial, basada en la observación de la naturaleza, pero diferente de ella y construida en función de unas leyes que provienen de la observación en la naturaleza, pero diferente de ella y construida en función de unas leyes que provienen de la observación de los fenómenos naturales.

Especialmente se puede observar una vinculación entre la arquitectura y la música por cuanto se despliegan en el límite del mundo, debido a su carácter figurativo-simbólico y al hecho de que ambas pueden destacarse una naturaleza abstracta y asemántica.

En el caso de la música, la trama o tejido musical está compuesto por una serie de temas expuestos a diferentes alturas, duraciones o temáticas y envueltos por una forma que la hace accesible y comprensible al hombre; en el caso de la arquitectura son los volúmenes y las líneas lo que se presenta como construcción. Ambas son asemánticas porque no pueden ser traducidas a un lenguaje, aunque las dos pueden decir mucho sin palabras.

Pero hay más aspectos en los que la música se relaciona con la arquitectura, como en su relación con el mundo, que se determina mediante el efecto de *relleno* del ambiente que ambas artes permiten. Siguiendo a Trías podemos señalar que estas dos artes son *envolventes* en el sentido de que “deben ser habitadas”. Así, mantienen un nexo común a parte de las proporciones, aunque se exprese de manera deferente: la música permitiendo la construcción de un espacio por donde transcurrir y la arquitectura congelando el espacio mismo.

Evidentemente, *el Modulor* implicaba una definición de las medidas perfectas y bellas con la idea de una arquitectura concebida como un microcosmos fundamentado en las matemáticas. Esta gama de medidas armónicas indicaba una equivalencia musical, que fue lo

que posiblemente inspiró a Xenakis. Además, en 1966 fundó en París el *Centro de Estudios Matemáticas/Música* (CEMAMU), en el que se diseñó el Upic (Unidad Poliagógica de información del CEMAMU), en el que se puede dibujar sobre una pantalla cualquier trazo, y la máquina lo transforma en música. Xenakis consideró este aparato como un útil campo para trasladar sus planos arquitectónicos a la música.

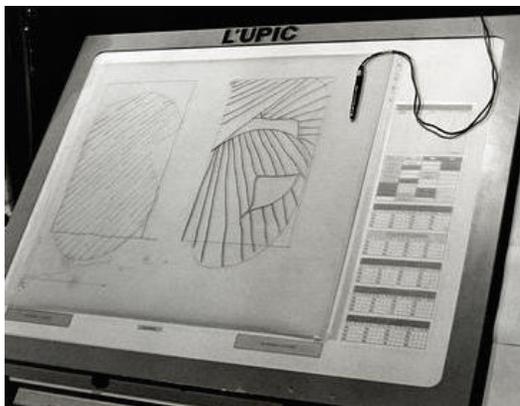


Figura 8: UPIC del CEMAMU, Xenakis.

Mies Van Der Rohe

Tampoco se han encontrado declaraciones o comentarios en los que Mies exprese sus preferencias musicales. Entre su colección de discos tenía algunos de Bach y Mozart. Schulze [1986, p. 240] (testimonio de George Danforth en el documental dirigido por Michael Blackwood, con texto de Cristina Gastón Guirao, editado en 1986 por Fundación Arquia.) explica que Mies quedó fascinado y a la vez desconcertado con las veladas de jazz que improvisaban algunos amigos en el verano de 1939. Y es que en su concepto de arte tenía difícil cabida todo aquello que significara «improvisación»: cuando improvises debes ser muy cauteloso— le dijo en una ocasión a su alumno George Danforth. La sensibilidad de Mies para la música – continúa el biógrafo de Mies— era inversamente proporcional a sus dotes para la forma visual. (Tierney, s. J. (2008): *Rezoning Chicago's modernisms: Ludwig Mies van der*

Rohe, Remment Koolhaas, the IIT Campus and its bronzeville prehistory (1914-2003). Tesis. Tempe: Arizona State University, p. 69.)

Otra de las escasas referencias musicales encontradas sobre Mies data de 1921. En una visita al apartamento de Mies, Richter coincidía con la apreciación de Van Doesburg de que los planos de Mies parecían música visual [Mertins, 2014, p. 93 y 96]. Cosa bien distinta es la influencia que recibiera como arquitecto de otras disciplinas artísticas, como la música o la pintura. Preguntado por ello, no obstante, negaba esta posibilidad, al menos en su etapa de juventud: No tuve ninguna relación especial con ninguna de las otras artes. (Puente, M. ed.) [2006, p. 51].

Mies van der Rohe distribuía ubicando las divisorias inteligentemente, lograba separar los espacios sin necesidad de que aquellas llegasen ni a las paredes perimetrales ni al techo, ni tan solo eran necesarias las puertas para comprender y utilizar estos espacios; de este modo cedía el protagonismo al contenedor y no a lo que contenía. En todos sus proyectos podemos identificar tanto aquellos elementos cuya función es estructural como los que no lo son; sin embargo, todos y cada uno de ellos fueron diseñados con algún sentido funcional, estético o compositivo que aportase claridad al conjunto.

Wucius Wong que habla sobre los fundamentos del diseño, donde explica detalladamente las diferentes formas, figuras o colores que serían las bases del Diseño Gráfico y también de la Arquitectura. Wucius Wong además de ser pintor y catedrático, recalca que Kandinsky y Mondrian retratan sus obras con base a estos fundamentos siendo pintores abstractos, donde la forma y el color representa un ritmo, mencionado desde un principio. Además, Wong menciona las diferentes composiciones que pueden crear formas bidimensionales y tridimensionales, o creando nuevos diseños, aunque Wong no hable precisamente de la música en el diseño.

La influencia de la música en la moda

La música y la moda también se complementan generando tendencias, de hecho, muchos cantantes se han vuelto diseñadores de modas y dueños de su imagen. Son seres integrales y como un cantante de éxito suele ser diseñador, como los icónicos atuendos de Michael Jackson donde tenía una vestimenta diferente para cada situación y que representaba una canción. Otras leyendas de la música cuentan un look distintivo y único como, por ejemplo: Slash, con su icónico sombrero de copa alta, las gafas de sol y pelo rizado, los extravagantes outfits de David Bowie, o los míticos trajes morados de Prince. Todos ellos han ganado popularidad y cualquiera puede reconocerles, gracias a su vestimenta.

Los íconos musicales de cada década han marcado e influenciado en gran medida la moda, generando tendencias que sobreviven a través del tiempo. En la década de los 60 las bandas musicales impusieron su vestimenta y sus accesorios. Surge el concepto de la ropa joven, divertida y experimental. El lujo y el glamour quedan atrás y se da turno a la extravagancia.

Referentes de esa época son la minifalda de Mary Quant y chaquetas Nehru de los Beatles. El estilo psicodélico y lleno de colorido se plasmaba en la moda, en las artes gráficas y en la música de cantantes Janis Joplin o de bandas como Love, Grateful Dead, Jefferson Airplane y Pink Floyd. Los representantes más importantes de la moda de los 70 fueron los Sex Pistols y los Ramones. En esta época se vieron las faldas de todo tipo de longitudes, desde minis, maxis y todos los largos. El movimiento punk estableció los pantalones pitillo, las telas usadas también fueron muy variadas, desde lentejuelas hasta diseños étnicos, se experimentó prácticamente con todo tipo de materiales y colores. Entre los íconos de la moda de los años

70 está Bowie vinculados con múltiples géneros como el folk rock, el glam rock, el soul o la música electrónica; popularmente conocido como el Camaleón del Rock.

Los años ochenta pusieron de moda el look de Madona: aros en cruz, polainas, corsés de encaje y guantes sin dedos. También influenciaron en esta época Guns N Roses, Cher, entre otros. En los 90 el movimiento Grunge marcó un punto en la historia de la música y la moda. El estilo de música surge en un marco en el que lo popular era el *Hair Metal*, estilo de música por la banda Bon Jovi.

La musicoterapia y el efecto Mozart

Mozart que fue un compositor de la época del romanticismo, durante sus primeros años de vida su padre descubrió su talento musical; sus composiciones son de las más famosas de la historia, interpretadas por las Sinfónicas más importantes del mundo. Su música ha sido tan influyente en el área musical académico que ha sido objeto de estudios científicos para comprobar cómo influye en el aprendizaje. Así es como nace el efecto Mozart, un estudio realizado por varios músicos, pedagogos y científicos; el cual habla de cómo el ser humano es sensible a la música desde sus primeros años de vida y cómo favorece el desarrollo neurológico.

El sentido del oído es uno de los primeros en desarrollarse en el ser humano, desde el cuarto mes de gestión, el feto empieza a percibir los latidos del corazón de la madre, desde ahí es cuando se dice que el niño empieza a tener percepciones musicales, lo habla Don Campbell (1999), en sus estudios realizados sobre dicho efecto; él nos explica cómo la música cada día que pasa, se convierte en un lenguaje universal. Actualmente se gasta más dinero en música que en otro tipo de entretenimiento.

La Universidad de California en los años noventa, realizó los primeros experimentos de la influencia de las composiciones de Mozart. Observaron a niños, jóvenes y adultos; el francés H. Rauscher y colegas (1993, citado en Campbell, 1999), realizaron una prueba de inteligencia espacial y los resultados obtenidos fueron de 8 y 9 puntos después de escuchar 10 minutos música del compositor Austriaco. Al observar, ellos concluyen: “Sospechamos que la música compleja facilita ciertos comportamientos neuronales complejos que intervienen en las actividades cerebrales superiores, como las matemáticas y el ajedrez. La música simple y repetitiva, por el contrario, podría tener el efecto opuesto”

Siguiendo con los experimentos, realizaron una prueba a diseñadores, decoradores, paisajistas, pilotos entre otros y sus puntajes aumentaban después de escuchar cierto tiempo la música de Mozart en la prueba. Los científicos sugieren que escuchar música ejercita nuestra mente y facilita distintas operaciones de simetría relacionadas con la actividad cerebral. Escuchar la música, en nuestro subconsciente, al externarla nos produce un ritmo de trabajo, nos activa el cerebro y nos vuelve más perceptivos

Es por ello, que el efecto Mozart está relacionado con el aprendizaje y los primeros años de vida. La psicóloga Carolina Micha y Daniel Shammah (citado en Publinews, 2013) afirman que “estimular al bebé es brindarle las herramientas adecuadas para su edad, ayudarlo a ir superando desafíos”. Además, nos dicen que la música estimula y mejora su fisiología, inteligencia y comportamiento.

Volviendo a los estudios realizados por Campbell, él explica que son las frecuencias de los patrones, en las composiciones de Mozart, lo que hace que las melodías estimulen las regiones creativas y motivadoras del cerebro. Es por las frecuencias que utilizaba Mozart al componer, que su música activa la corteza cerebral. Se dice que, a diferencia de Beethoven y Bach, sus piezas eran compuestas en una frecuencia más alta.

A finales del siglo pasado, se desencadenó un enorme interés por desentrañar los aspectos neurobiológicos de la música y de sus efectos sobre las funciones cognitivas. Desde entonces, y gracias a algunos estudios médicos que así lo sugerían, se popularizó la idea de que al escuchar algunas piezas de Mozart se podían mejorar determinadas funciones cognitivas; de hecho, posteriormente algunos profesionales escribieron libros ensalzando las bondades de este tipo de música en el cerebro de los niños.

Se ha realizado una búsqueda bibliográfica de los artículos más relevantes de los últimos años sobre el efecto Mozart, con evidencias científicas que avalen si la música de Mozart puede modular, en cierta manera, nuestro cerebro, mejorando algunas funciones o aumentando la inteligencia, si fuese el caso. También se ha recabado información sobre la influencia de la música de Mozart en personas con epilepsia, para vislumbrar si puede ejercer algún tipo de beneficio en estos pacientes. Existen controversias sobre los beneficios a nivel cognitivo del efecto Mozart, y en la actualidad, no se puede afirmar que escuchar esta música favorezca o mejore las funciones ejecutivas. Sin embargo, son alentadores los estudios sobre el efecto de la *Sonata para dos pianos en re mayor K488* en el cerebro de los niños epilépticos, pudiendo modificar el electroencefalograma y disminuir las descargas epileptiformes en el registro. Estos resultados han de tomarse con cautela y se necesitan estudios más completos para poder afirmar las propiedades anticomiciales de dicha obra musical.

En mayo de 2010, investigadores de la Facultad de Psicología de la Universidad de Viena realizaron un metaanálisis sobre el efecto Mozart. Se analizaron diferentes estudios sobre el “efecto Mozart”. El análisis estadístico no encontró cambios significativos en las habilidades cognitivas de las personas que habían escuchado a Mozart.

¿Por qué Mozart?

Se han hecho estudios para comprobar las características estructurales de la música de Mozart. Hughes y Fino analizaron 81 selecciones musicales de Mozart, 67 de J. C. Bach, 67 de J. S. Bach, 39 de Chopin y 148 de hasta 55 compositores más. Sus resultados destacaron que gran parte de la música de Mozart, junto con la de los dos Bach, compartía un alto grado de periodicidad a largo plazo, especialmente dentro del rango de 10-60 segundos. Para el profesor John Hughes, de la Universidad de Illinois, el beneficio de la música de Mozart se debe, precisamente, al efecto de la periodicidad a largo plazo, aunque este fenómeno también se observe en la música de Johann Sebastian Bach y en Johann Christian Bach. Si se analiza su línea melódica, Mozart repite su línea más frecuente, pero lo hace de manera más ingeniosa, invirtiendo las notas.

Mozart siempre estuvo rodeado de música desde que estaba en el vientre de su madre, su padre tocaba el violín todo el tiempo; Mozart es considerado un niño prodigio, el creció siendo músico, rodeado de ella, vivió por ella, y es uno de los niños prodigio más famosos de la historia.

Procesamiento cerebral de la Música

La localización musical en el cerebro ha sido un debate muy interesante en estas últimas décadas. Los primeros estudios neurológicos sugerían que el hemisferio izquierdo se especializaba en el lenguaje y en el hemisferio derecho se procesaba la música, por lo que inicialmente se propuso que el hemisferio izquierdo podría liderar el lado intelectual y el derecho el artístico, musical y la estética visual.

Peretz realizó diferentes estudios, donde concluyó que, aunque la percepción musical se realiza en los dos hemisferios, reside en mayor proporción en el hemisferio derecho. Estas pruebas han permitido observar que el surco temporal superior derecho e izquierdo, el *planum* temporal, el área suplementaria y el giro inferofrontal izquierdo están implicadas en

el reconocimiento de melodías familiares, el surco temporal superior es un área fundamental para esta función. La discriminación del ritmo y tono se procesa, principalmente, en el hemisferio izquierdo, mientras que el timbre y la melodía se encuentran en el derecho. La apreciación de la métrica no parece mostrar preferencia hemisférica.

La música activa las ondas cerebrales, según un estudio publicado por Henry Emmanuel (2012). Cada parte del cerebro se conecta cumpliendo diferentes funciones que ayudan a poder tener un mejor entendimiento de las cosas, captar mejor los mensajes y poder crear un ritmo interno. Para el aprendizaje, la música puede ayudarnos a recordar, estimular el almacenamiento de memoria a largo plazo, nos ayuda a crear experiencias y recuerdos, incrementa la productividad, activa las ondas cerebrales que permiten que nuestro cerebro trabaje rápidamente. Además de otras cualidades, cómo mejorar nuestro humor y quitar tensiones.

Todos los géneros musicales pueden ayudar a crear distintas sensaciones y emociones. Por ejemplo, si escuchamos música clásica podemos activar nuestro lado izquierdo y derecho del cerebro, lo que incrementa la capacidad de retención de información; es por eso el efecto Mozart del que hablamos anteriormente, trae tantos beneficios al ser humano. Pero también el Jazz, es un género musical que ha tenido buenos resultados para la productividad de las personas. En cambio, la música que es muy repetitiva puede causar cerramiento o disminución de la atención

Cuando escuchamos una canción, el cerebro la desestructura diferenciándola en: letra de la canción, que será analizada por el sistema de procesamiento del lenguaje, y música, que analizará el ritmo y compás de la canción y la organización del tono. Guardaremos la información musical que vamos recibiendo a lo largo de nuestra existencia en el sistema léxico musical y es el que nos facilitará el reconocimiento de una canción. A veces asociamos una canción a una sensación, entonces, cuando se vuelve a escuchar esa canción pasado el

tiempo, se activaría la “memoria asociativa”, y nos evocaría esa “sensación” de nuevo al volver a escucharla.

El tema de la música y el aprendizaje y cómo afecta nuestro cerebro, ha sido estudiado por muchos pedagogos, científicos y músicos, interesados en enriquecer el conocimiento acerca de la música y la enseñanza. Clynes (1982) en su libro *La Música, la Mente y el Cerebro*, explica cómo la música puede afectar al cerebro en su totalidad. Por su estructura, los diferentes intervalos y hasta el timbre son reconocidos por nuestro hemisferio no dominante.

Existen estudios que demuestran que la música realmente afecta a nuestro cerebro de manera positiva. La música y su relación con el cerebro humano, hace que sus estudios sigan creciendo y que se creen nuevos métodos para poder facilitar diferentes actividades intelectuales por medio de música; estudios que hablan desde como ayuda la música cuando somos apenas un embrión, hasta cuando somos adultos mayores. En definitiva, la música es una herramienta que nos acompañará en toda nuestra vida y tenemos que saber explotarla y ocuparla para nuestro beneficio. No solo en el aprendizaje, sino de manera terapéutica.

El efecto Mozart en la epilepsia

Coppola, en un estudio reciente, reportó que cinco de once pacientes con encefalopatía epiléptica resistente a fármacos asociada con parálisis cerebral tenían una reducción de más del 50% de sus crisis después de escuchar un conjunto de composiciones de Mozart dos horas al día durante 15 días. Por otra parte, observaron una disminución de descargas epileptiformes en 23 de 29 pacientes mientras estos estaban escuchando *la sonata K448* de Mozart. Lin no solo demostró que en más del 70% de los niños con epilepsia refractaria tenían una reducción de igual o más del 50% en las frecuencias de convulsiones, después de al menos seis meses de escuchar la sonata de Mozart K448 una vez por la noche, sino que la música de Mozart

también mostró efectos beneficiosos con reducción en las descargas espontáneas en ratas Long Evans con crisis de ausencia.

Entre las diferentes teorías suscitadas sobre los efectos de la música en el cerebro, existen dos particularmente interesantes. La primera propone que es posible que escuchar música modifique las vías dopaminérgicas, contribuyendo a que se puedan evidenciar los efectos beneficiosos observados en la epilepsia. La segunda aboga por explicar que el efecto Mozart podría ser mediado a través de circuitos sensores-motores por las llamadas neuronas espejo. Aunque no existe una evidencia científica directa que apoye esta hipótesis, podría ser posible que las neuronas en espejo mediasen la actividad neuronal, vinculando la estimulación auditiva directamente a la corteza motora.

El método Tomatis

Vanesa Tineo Guerrero (2007), en la revista de publicación en internet Filomúsica, describe el método de Tomatis, Dr. Francés especializado en otorrinolaringología, desarrolló un método de estimulación auditiva para favorecer la escucha, el lenguaje y la comunicación. Basándose en las composiciones de Mozart, consiste en profundizar en los problemas y buscar soluciones a través de la música. Tineo Guerrero, escribe que Tomatis afirma sobre la relación entre el oído y la voz, y cómo estas pueden generar un lenguaje para comunicar. En los niños, este método ha servido para mejorar dislexias y déficit de atención y en los adultos ha curado depresiones, mejora los procesos creativos y facilita el aprendizaje en general. Tomatis escribe que la audición de un niño desde sus primeras etapas de vida le ayuda a comprender mejor el lenguaje y de esta forma comunicar mejor.

El método, se basa en la escucha dirigida de sonidos, ya que estos afectan al cuerpo de distintas formas dependiendo las frecuencias; dependiendo el tipo de frecuencia así afecta al cerebro. Si la frecuencia es alta, afecta las operaciones mentales y psicológicas y las

frecuencias medias; están relacionadas con el lenguaje, la comunicación y las bajas con el balance y equilibrio del cuerpo.

La sesión dura 30 minutos en los cuales mediante un aparato denominado “Oído Electrónico” se mezclan distintas piezas musicales con distintas frecuencias para poder estimular las vías sensorio-neuronales, influyendo en las funciones de atención, velocidad de procedimiento y tiempo de reacción. Todo acompañado de una buena postura, ojos cerrados, una respiración amplia y relajación.

Las frecuencias de la música de Mozart están entre los 125 y 9000 Hertz, por lo que es ideal para la estimulación sensorial. Cuando hablamos de estimulación sensorial es la apertura de los sentidos. La información sirve para darnos cuenta de la importancia que la música tiene, ya que nos ayuda a corregir distintos tipos de problemas; como la falta de atención, la concentración, la autoestima. Asimismo, ayuda a activar la mente y realizar mejor nuestras actividades. Dichos estudios dicen que la música siempre ha estado ligada a la vida desde que estamos en el vientre de nuestra madre y nos ayuda a darnos cuenta de que, escuchar música, puede ser el mejor remedio para mejorar el rendimiento y aprendizaje. Algo que es tan natural que está a nuestro alrededor, utilizado de la manera correcta puede generarnos mejores resultados en los estudios o en el trabajo.

En la musicoterapia

“El sonido es capaz de producir impactos en la conducta humana, individual o colectivamente, y convertirse en expresión de estados anímicos” (Palacios Sanz, 2001).

Kenneth Bruscia (1997) define la musicoterapia como “un proceso constructivo en el cual el terapeuta ayuda al paciente a mejorar, mantener o restaurar un estado de bienestar,

utilizando como fuerza dinámica de cambio, experiencias musicales y las relaciones que se desarrollan a través de ésta”.

La música tiene distintos efectos en las personas, basándose en tres áreas: Fisiológica, intelectual y psicológica. Cada una de estas áreas desarrollan distintas partes del cerebro humano, que ayudan a mejorar el desenvolvimiento y comunicación entre las personas. Crea experiencias nuevas, ayudando a mejorar las conductas del ser humano, es por ello que se creó la musicoterapia, para mejorar la salud de las personas por medio de terapias en las que se utiliza música.

Serafina Poch (1999) define la musicoterapia como “una aplicación científica del arte de la música y la danza con finalidad terapéutica para prevenir, restaurar y acrecentar la salud tanto física como mental y psíquica del ser humano, a través de la acción del musicoterapeuta”. Se crean distintas terapias donde se utiliza la música como una herramienta para mejorar la conducta del ser humano. Juliet Alvin (1997) la define como “el uso dosificado de la música en el tratamiento, rehabilitación y entrenamiento de adultos y niños con trastornos físicos y mentales”.

La música, a lo largo de la historia, ha sido empleada como una herramienta, a partir de la segunda mitad del siglo XIX por el médico Rafael Rodríguez Méndez, se empieza a utilizar la música como un tratamiento terapéutico (Corbella y Doménech, 1987). La música se empezó a utilizar para corregir algunas conductas. Francisco Vidal y Careta (1882) realiza la primera tesis en la que se vincula la música y la medicina y concluye que ciertas melodías son capaces de generar un descanso y distracción en las personas.

Corregir conductas utilizando música nos da la pauta para ver qué tan grande es la influencia de la música en el ser humano, y como a lo largo de la historia siempre hemos estado acompañados de sonidos y melodías que nos permiten crear nuevas emociones y

sensaciones que al pasar del tiempo se vuelven experiencias y vivencias. Además, la musicoterapia ha sido un gran avance para la medicina, ayudando a mejorar enfermedades tanto mentales como físicas, haciendo ejercicios donde los pacientes escuchan o toquen un instrumento, esto comprueba que la música es un método de relajación disminuyendo el estrés y la tensión, estimulando el cerebro como se ha explicado en el punto anterior.

La música también produce la reducción de la ansiedad y el dolor. Es utilizada como parte de terapia para personas con síndrome de Tourettes, autismo, Alzheimer y Parkinson, y está siempre ligada con el aprendizaje, ya que es comprobado que los niños que reciben clases de música desde su infancia son capaces de rendir mejor en sus pruebas escolares.

La influencia de la música en las personas

La Revista Nature Neuroscience afirma: “la música es universal; no hay persona a la que no le guste”, quizás porque las personas quieren desconectarse del mundo y solo buscan la forma de motivarse, concentrarse en sus actividades. Pero todas estas actividades tienen un tipo de música en cada situación, para hacer ejercicio sería una música más animada y un compás de ritmos que sincronicen los ejercicios a realizar o de la actividad física.

Según estudios realizados por la Revista Nature Neuroscience (2002, citado por Nico Varonas, 2013) en el artículo *Que produce la música en nuestro cerebro*, la música es universal, no hay persona a la que no le guste la música; cualquier género, cualquier melodía, las personas tendemos a relacionarnos con la música de manera natural. La música provoca en el cerebro secreción de dopamina, que es un neurotransmisor que reacciona de la misma cuando realizamos actividades que parecen placenteras como la alimentación.

En el artículo publicado por Nico Varonas (2013), la dopamina que se libera lo hace en el clímax de la canción, genera euforia, lo comparan con esa satisfacción momentánea que

puede provocar la cocaína, escuchar nuestra canción preferida genera el doble de dopamina, solo con el simple hecho de saber que la escucharemos, esto ya genera felicidad. Es por eso que la música puede crearnos diferentes sensaciones y reacciones en el cerebro a nivel químico.

Los vínculos entre los rasgos de personalidad y el gusto musical no se han explorado mucho, pero algunos estudios confirman que, efectivamente, están relacionados hasta cierto punto. Otros dicen que no tanto.

En esta propuesta de estudio realizado en Estados Unidos (Kelly D. Schwartz y Gregory T. Fouts, 2003) que era examinar las personalidades características y los problemas de desarrollo en 3 grupos adolescentes que escuchan música: Los que prefieren la música ligera, los que prefieren la música pesada y los que tenían preferencias eclécticas por la música. 1064 adolescentes completaron un inventario de personalidad apropiado para su edad y una medida sistemática de preferencia de escuchar música. Los resultados indican que cada uno de los 3 grupos de preferencia musical se inclina por demostrar un perfil único de dimensiones de personalidad y problemas de desarrollo. Los que prefieren las cualidades de música pesada o ligera, indicaron una dificultad al menos moderada para negociar varios ámbitos distintos de la personalidad y/o problemas de desarrollo. Los que tienen mayor preferencia a la música ecléctica no indican una dificultad similar. Por lo tanto, hubo un apoyo considerable de la hipótesis general de esos adolescentes que prefieren escuchar esa música que reflejan personalidades específicas y los problemas de desarrollo que ellos desafían.

Mucha gente notifica que escuchando música a veces se les pone la piel de gallina y les genera escalofríos, pero otras personas parecen no experimentarlas nunca. La presente investigación (Emily C. Nusbaum y Paul J. Silvia, 2010) examina quien tiende a experimentar la música al sentir escalofríos y por qué ocurre. Una muestra de adultos jóvenes completó las medidas de escalofríos, los dominios de los Cinco Grandes y sus preferencias, hábitos y

experiencias musicales. Los modelos de variables latentes descubrieron que a la apertura a la experiencia típica de escalofríos durante la música. Varios modelos de mediación consideraron probables mediadores de este efecto. La apertura a la experiencia predijo las preferencias musicales, en general por los géneros reflexivos y complejos, pero las preferencias de género no predijeron a su vez los escalofríos. En cambio, varios marcadores de experiencia y el compromiso de las personas con la música en la vida cotidiana, como escuchar música con más frecuencia y valorar la música, sí mediaron los efectos de la apertura. Se consideran algunas implicaciones para los enfoques de estado y rasgo de la experiencia de los escalofríos.

Escuchar música no solo ayuda en la concentración, también ayuda a crear un ritmo de trabajo que permite crear composiciones en el plano, un trabajo más ágil y desarrollar nuestra creatividad.

La música en el diseño

Enfocándonos de como la música influye en el diseño gráfico partiendo de las bases que se ha explicado, en la mayoría de las piezas gráficas trabajamos la música convirtiéndose en algo esencial y que nos define como diseñadores. Aunque se trabaje directa o indirectamente con la música, es una gran fuente de inspiración.

Publicidad

Primero que todo hablaremos de la publicidad, porque la publicidad hace parte de la profesión. Para hacer campañas publicitarias, de política, en las redes sociales, en la televisión, en periódicos, revistas y hasta en el cine. Para ello la música juega un papel importante en la

publicidad, que se debe pensar que sonidos o música puede atraer a un público objetivo y cumplir un propósito.

Si bien es cierto que todos los seres humanos tienen necesidades básicas de alimentación y vestido, es una acción de la publicidad y la comunicación el hecho de que las marcas que se escogen para satisfacer dicha necesidad no sean elegidas de manera aleatoria e improvisada, el consumidor está cada vez más consciente de lo que quiere; un genérico no es suficiente, cada acción publicitaria busca y –si es exitosa- logra que el consumidor sienta, apropie y prefiera una marca sobre la otra, para lo cual las experiencias juegan un papel determinante en la creación de significados y preferencias.

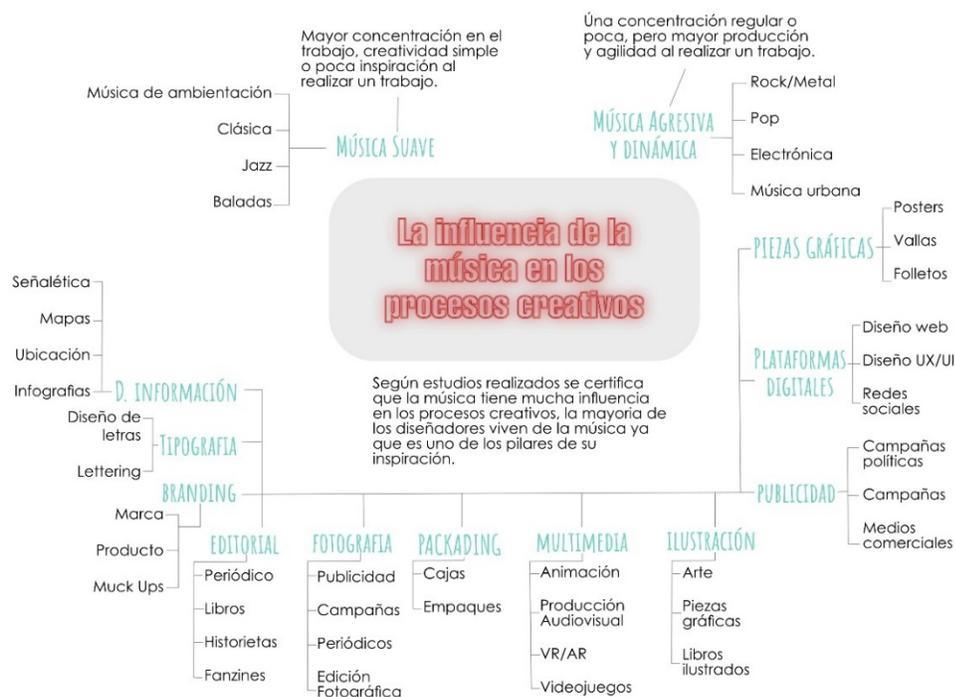


Figura 9: Mapa mental sobre la influencia de la música en el diseño.

La música como se ha visto en este trabajo o en la figura 2, no solo sirve para entretener sino también para informar, comunicar, educar y persuadir. En conclusión, la música brinda una intencionalidad e intensidad.

La publicidad es la encargada de que una marca nazca, crezca y se permanezca dentro del mercado, también que es el medio más utilizado para que una marca se refleje y se muestre al público. La música juega un papel muy importante claro está que si se utiliza de la manera correcta puede llegar a ser el protagonista o como puede ser la ruina del mensaje de comunicación, queda claro que hay que utilizarse de la mejor manera y así se llega a la finalidad deseada la cual es generar recuerdos y emociones en los públicos.

La música jugaría el papel más importante en ese caso ya que gracias a esas sintonías nuestra mente es capaz de reconocer en un instante de que anuncio se trata y de esa manera llegar al espectador por medio de sonidos o también como un apoyo fundamental con la vista, el éxito que pueda llegar a tener un anuncio sea en la radio o televisión y otros medios se encuentran en nuestro cerebro.

“Cuando se habla de música para la publicidad generalmente los publicistas o personas relacionadas con el medio hablan de un único término “jingle” pero existen varias posibilidades” (Santacreu, 2002, pag. 85).

Como se menciona en la cita anterior al pensar en publicidad sonora, el primer elemento que viene a la mente de las personas que están involucradas en el medio es el conocido jingle, aunque es muy válida la aclaración e inclusión de los dos términos más que se manejan en su discurso, se va a hacer a continuación una pequeña profundización en el jingle, que es uno de los elementos principales de la presente investigación, sin embargo es de vital importancia anotar que la música incidental y los logos musicales, hacen parte de una estrategia de comunicación sonora efectiva, como complemento del jingle.

El jingle es una forma de publicidad cantada, donde a través de un texto creativo, acompañado de una música pegajosa se nombran propiedades, características, beneficios, atributos y slogan de una marca. El jingle debe ser bastante sonoro para tener un alto nivel de recordación, además de repetible. El jingle puede convertirse realmente en un gran aliado para la marca, ya que crea lazos consumidor/marca, que permite una asociación en prácticamente cualquier lugar y situación; este es un elemento de pertenencia y originalidad que además de comunicar entretiene y que con los años puede llegar a crear *lovemarks* y ser memorable.

José Luis León en su trabajo de persuasión de masas (1992), explica que el papel de la música en un anuncio comercial como un elemento de apoyo al mensaje textual que se quiere transmitir, argumentando que la función persuasiva de la música se manifiesta solo con la asociación por repetición siendo este el primer paso para que el resto de los elementos del anuncio actúen en la persuasión, esto nos indicaría que el sonido puede brindar elementos persuasivos pero eso no quiere decir que sea totalmente eficaz al oyente para adquirir más del producto solamente por el sonido si no por otra clase de estímulos a los que estamos asociados.

La meta de la publicidad es persuadir, está diseñada para hacer que la gente actúe a comprar productos o adquieran un servicio, las estrategias de publicidad buscan persuadir a las personas para que sean fieles a una marca para que así se vuelvan clientes recurrentes a ella, ya que con solo percibir la música se puede convertir en un componente de valor para la marca. (Santacreu Fernández, 2002, pág. 101)

MARCO TEÓRICO

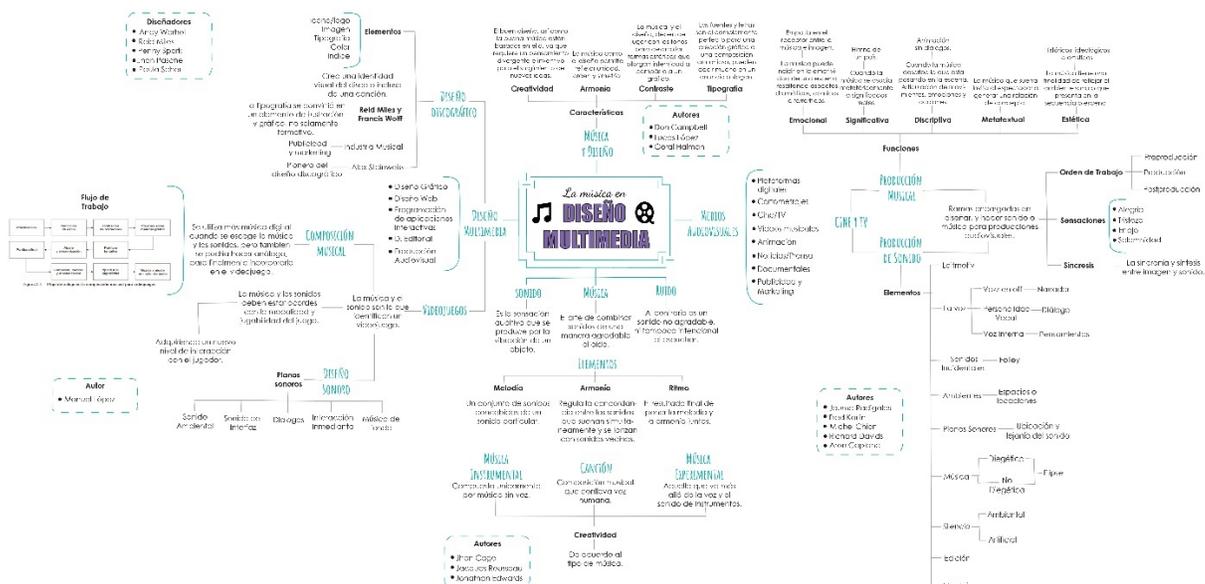


Figura 10: Mapa mental del marco teórico.

Concepto Musical

La música ha sido mucha inspiración para varias culturas que ha existido desde hace muchos siglos, y siempre ha ido evolucionando en el mundo, con sus ritmos, melodías y variaciones. Sin embargo, es importante conocer como la música afecta los sentidos y también de manera educativa en la pedagogía. Definir un concepto para la música es complejo, ya que hay varios escritores, compositores y musicólogos que la definen de distinta manera como dice el compositor Debussy (1768, citado en Rousseau, 2007), la música es “un total de fuerzas dispersas expresadas en un proceso sonoro que incluye: el instrumento, el instrumentista, el creador y su obra, un medio propagador y un sistema receptor”. O un concepto más simplista, pero a la vez delimitador, es el de Rousseau (2007) quien comparte que la música es en sí, el arte de combinar sonidos de una manera agradable al oído.

De esa forma, podemos ver que la música significa lo mismo para muchos, y otro simplemente difieren de los conceptos tal cuales, pero la esencia sigue siendo la misma. La

música transmite y genera sensaciones en el ser humano y por esa razón es tan poderosa; no solamente para manipular sentimientos y estados de ánimo, sino que puede ser utilizada de manera más práctica como herramienta de pedagogía en los procesos creativos. Sin embargo, al existir tantas definiciones de lo que se cree que es la música, podemos validar muchas y asimilar el concepto como una expresión perfecta o absoluta, pero nunca puede llegar a ser una definición universal, a pesar de que la música en sí es universal y trasciende fronteras, creencias, religiones e incluso idiomas. La música cumple una estética organizada, que la distingue del lenguaje hablado, y es que, la música no sería música sino tuviera ritmo y sonido, al igual que un flujo sonoro que denota patrones de movimiento. Sin embargo, para que cumpla la función de ser llamada música, debe cumplir una función estética, sea de gusto personal o no.

Elementos de la música

La música se compone de varios elementos que la definen, es universal para todo tipo de música, ellos son: la melodía, la armonía y el ritmo. A pesar de cambiar en forma, según la cultura, siempre existen de alguna manera dentro de la música, no importando en qué región o parte del mundo se encuentre.

Para definir los elementos, no ampliaremos mucho cada uno de ellos, ya que se trata de delimitar cómo complementa a la música de manera práctica:

- La melodía, según Edwards (1956), es un conjunto de sonidos, que son concebidos en un sonido particular y suenan uno después de otro; tienen identidad y sentido propio y aún los silencios forman parte de la estructura de una melodía.

- La armonía, de acuerdo con Edwards, es la que regula la concordancia entre los sonidos que suenan simultáneamente y cómo se enlazan con sonidos vecinos.

- Por último, tenemos el ritmo, que también, según Edwards, es el resultado final de poner la melodía y la armonía juntas.

Existen muchos otros elementos de la música, los cuales son importantes, pero en general, los elementos principales de la música son la melodía, la armonía y el ritmo como se había descrito.

Diferencia entre música, sonido y ruido

Es vital para la investigación, diferenciar entre música, sonido y ruido; ya que existe mucha confusión acerca de estos términos en cuanto su uso a los procesos creativos en la pedagogía. No es lo mismo, utilizar los sonidos o ruidos que utilizar música. La música como lo dijo Rousseau (2007) es en sí, el arte de combinar sonidos de una manera agradable al oído. Entonces, debemos definir qué es lo que las diferencia una de otra. El sonido es la sensación auditiva que se produce por la vibración de un objeto; son captadas por el oído humano y se transforman en impulsos nerviosos que envían a nuestro cerebro. Así, podemos indicar que existe sonido, en todo lo que transmite vibraciones.

Según la Agencia Europea para la Seguridad y la Salud en el trabajo, definen al ruido como un sonido no deseado; su intensidad o volumen se mide en decibelios. Por lo tanto, es importante denotar que el ruido conlleva sonido pero no es agradable ni tampoco intencional para crear un ambiente que funcione para generar procesos creativos aptos para desarrollar la creatividad en los estudiantes.

Formas musicales

Existen distintas formas en cómo la música se trasmite a través de su propio lenguaje. En este caso, definiremos dos conceptos básicos para diferenciar cuando nos referimos a la música como herramienta en los procesos creativos, y no a la canción como un recurso; es

decir, que la diferencia radica únicamente en utilizar música solo instrumental y no con letra, para no distraer con la letra a quienes se encuentren bajo un proceso creativo.

Canción, música instrumental y música experimental

Según el diccionario Oxford (1993) “una canción es una composición musical para la voz humana, con letra, y comúnmente acompañada por otros instrumentos musicales.” Por otro lado, el sitio web EcuRed, investiga acerca del origen de la palabra canción y la define como “del latín cantío, es aquello que se canta (produce sonidos melodiosos). Se trata de una composición en verso o hecha de manera tal que se pueda musicalizar”.

La palabra canción también permite nombrar a la música que acompaña dicha composición. Comúnmente, es interpretada por un vocalista; sin embargo, puede ser cantada por un grupo, dúo, trío o un coro para entonar una canción con lírica que va acorde a las notas musicales.

Generalmente, la canción está acompañada de letra que rima y es de naturaleza poética o pueden ser escritos en prosa o manera libre de expresión. La canción puede dividirse en diferentes tipos de estilo musical. La canción está compuesta por una estructura básica mínima de verso-estribillo, que luego pueden ser alterados por otros elementos para componer una canción y así obtener resultados diferentes. Los tipos de canción más comunes son: canto lírico, canción folclórica y canción popular.

En muchas ocasiones, se confunde a la canción con la música instrumental o sin canto, pero el término “Canción” es de uso exclusivo para una composición para la voz humana. Si no tiene voz humana, no es considerada como una canción, sino música. Por otro lado, la música instrumental o composición musical, a diferencia de la canción, carece de música vocal y es enteramente producida por instrumentos musicales; estos pueden ser de cuerda, viento, madera, metal o percusión. La música instrumental se divide en varios estilos o formas

musicales, como el jazz, la música electrónica, la música clásica y la música comercial, entre otros.

La música experimental, es parte de un género musical, y es aquella que busca expandir los conocimientos básicos de la música al experimentar ideas y formas musicales que aún no han sido desarrolladas en su totalidad y necesitan ser exploradas de distinta manera que la convencional. Es el uso de instrumentos musicales o sonidos provocados por objetos que normalmente no son utilizados para crear música.

La música experimental busca nuevos estímulos para crear propios conceptos artísticos. John Cage en 1955 introdujo el término, y acorde con él, este tipo de música produce resultados no predecibles y desafía las nociones que se tiene de la música en general. Crea nuevos estímulos y sensaciones en el receptor. La música experimental ha sido la base para otros géneros musicales, como la música electroacústica y la electrónica.

“La emoción se produce en la persona que ya la posee. Y los sonidos, cuando se consiente que sean ellos mismos, no exigen del que los escucha que lo haga sin sentimiento alguno. Todo lo que se entiende por la capacidad de respuesta es justo lo contrario. Música nueva: audición nueva. No el intento de comprender algo que se dice, porque, si se dijese algo, las formas de las palabras se adaptarían a los sonidos. Sólo una atención a la actividad de los sonidos”. (Cage, 1974).

En general, la canción es la composición musical que conlleva voz humana como parte del arreglo, la música instrumental está compuesta únicamente por música sin voz, y la música experimental, es aquella que va más allá de la voz y el sonido de los instrumentos, pero a la vez, intenta estimular los sentidos y la creatividad en las personas que lo escuchan. Cualquier tipo de música puede estimular un proceso creativo; sin embargo, es recomendable que los

géneros y el tipo de música a utilizar, vaya acorde a lo que se quiere lograr con el resultado de diseño.

La Música en Diseño Multimedia

Este trabajo se centra en la influencia de la música en el diseño multimedia, que compone diferentes ramas donde engloba texto, imagen, videos, programación, sonido, animación, manipulada y volcada en un soporte digital, donde se combinan el diseño gráfico, diseño web, programación de aplicaciones interactivas, editorial y producción audiovisual.

La música también es muy usada en los medios como el cine, la televisión, los videojuegos y en plataformas digitales, pero se debe saber escoger la música correcta para llegar a su público objetivo y no dar un mensaje erróneo.

Medios audiovisuales

Los medios audiovisuales también se relaciona con el diseño gráfico porque es encarga que se vea atractivo una pieza audiovisual como la postproducción donde juega la edición de video, música y sonido para que todo quede combinado, bien en conjunto; también está el diseño de escenografías o dirección de fotografía, la animación como parte del medio audiovisual que está el diseño de personajes y del desarrollo de la animación, como también para reels, cortos o videos musicales en los diferentes medios.

En Estados Unidos Fred Karlin (Chicago, 1936- Culver City, California, 2004) y Richard Davis han compaginado durante años su actividad de compositores cinematográficos (especialmente Karlin) con la docencia de esta materia en universidades (Karlin impartió seminarios en la Universidad de California y en la Universidad del Sur de California, y Davis es associate professor en el prestigioso Berklee College of Music) y con la publicación de libros de

referencia en el ámbito de la composición para cine. Michel Chion (Creil, Francia 1947), si bien este último es conocido, aparte de como teórico de las relaciones sonido e imagen, como compositor electroacústico.

Edición de video

La edición de videos se define como un proceso en el cual un editor o diseñador elabora un trabajo audiovisual a partir de medios que pueden ser archivos de video, fotografías, gráficos, o animaciones. Hay dos tipos de edición son la digital (no lineal) y análoga (lineal).

Postproducción Audiovisual

El proceso de elaboración de una obra audiovisual se compone de tres fases principales: guion, rodaje y postproducción. La postproducción se podría definir como la manipulación del material audiovisual, la imagen, el sonido, la música, el color y la mezcla final de todos estos elementos.

Música en el cine o en la televisión

El cine y la televisión son dos formatos parecidos que solo se diferencia en la duración, los formatos y la forma en que se transmite.

La RAE define la televisión como: “un sistema de transmisión de imágenes a distancia a través de diferentes medios electromagnéticos, y que se reproducen posteriormente en un aparato receptor”. En cambio, el cine es definida como: “cine realizado por un director y guionista que procura imprimir en su obra en un estilo propio. Es técnica, arte e industria cinematográfica”.

Las características principales de la música para el cine son totalmente ligadas a la imagen con el fin de poder complementarla, describirla, apoyarla, e incluso intensificarla.

Debido a esto, la música escrita estrictamente para una imagen podría, si se escucha desligada de ella, percibirse con un collage. (Radigales, 2008) Para lograr el vínculo entre imagen y música es válido hacer uso, desde la música, de innumerables recursos y estilos encontrados a través de siglos de historia musical.

Por ello, es totalmente válido encontrar en una producción audiovisual; jazz, blues, soul, folklor de cualquier cultura, orquestaciones monumentales al mejor estilo de Hollywood, pop y atonalismo, entre muchos otros géneros y estilos musicales.

Desde las primeras proyecciones del cine como el espectáculo a finales del siglo XIX, empezó a ser común un acompañamiento del piano en vivo durante la proyección de las películas. Una de las teorías más populares es que el piano tenía como objetivo disimular el ruido que producían los antiguos equipos de proyección (Chion, 1997). Una vez puesta la música, y habiendo cumplido su función primaria de amortiguar el ruido, la industria del cine se empezó a dar cuenta de otras repercusiones que estaban generando las composiciones musicales en la audiencia y de los efectos que lograba en general, al sincronismo entre imagen y música.

La imagen en movimiento fragmentaba el tiempo en un determinado número de imágenes por segundo, división que la música lograba marcar. Por otro lado, la audiencia respondía satisfactoriamente con la incorporación de la música, se mostraba calmada y tranquila. Esta reacción del público lograba suspender la incredulidad hacia lo que se estaba observando, ya que la experiencia visual era bastante novedosa para una época en la que había que mantener al público atento a la pantalla con imágenes mudas en movimiento. Se estaba generando una disociación de los sentidos, pues mientras el sentido de la vista se encargaba de seguir la acción en la pantalla, el oído se ocupaba de seguir la música.

Muchas series de televisión, tv-movies, piezas de video-arte, cabeceras de programas, etc., y cada vez más películas de cine tienen música de estas características (auténticas orquestas digitales de gran calidad que combinan timbres creados electrónicamente para la ocasión con otros tradicionales emulados con la ayuda de complejos softwares). La evolución de las nuevas tecnologías y los medios digitales ha desbancado en muchos casos, también por razones de presupuesto (al ahorrarse gran parte de los costes de producción), a la grabación orquestal. Si bien muchos afirman que la música es algo abstracto, la realidad es que la experiencia musical tiene significados concretos, pues cada pieza puede transmitir sensaciones de alegría, tristeza, enojo o solemnidad, además de que reaccionamos colectivamente a ciertos estilos y la utilizamos en contextos específicos (para bailar, relajarnos, meditar, etcétera). Si a lo anterior agregamos la posibilidad que tiene la música para interactuar con un fenómeno visual, algo que Michel Chion (1994) define como “síncresis” (la sincronía y síntesis entre imagen y sonido), podremos entonces empezar a comprender la complejidad del uso de la música y el sonido en el cine.

Contrato audiovisual

Michel Chion, uno de los principales teóricos del sonido en el cine, plantea este término para definir la manera en la que el espectador da por sentado que ciertos objetos suenen de una manera en específico en una cinta. Es gracias a este “contrato” que podemos reconocer a qué suena el espacio exterior aun cuando en este no haya sonido, o dar credibilidad a personajes animados e identificar sonidos como el de una “espada laser”. Asimismo, la labor del diseñador sonoro consiste en crear un universo acústico que tenga lógica y coherencia al interior de la cinta. Esto, con la idea de que la experiencia del espectador fluya de forma natural.

Recursos de la música para el cine

Leitmotiv: Es uno de los recursos más utilizados en el cine para incidir en aspectos significantes. El término es acuñado por el compositor Richard Wagner y traduce “motivo conductor”. (Radigales, 2008. Pg. 25) Es designar una célula rítmica y melódica que va a asociarse a un significado concreto (objetos, personajes), o a uno abstracto (emociones, sentimientos, situaciones). Cuando se hace uso de este recurso, el fragmento rítmico melódico aparece cada vez que se quiera sugerir la presencia de lo que significa.

Empatía y contraste: Se define como música empática la que está de acuerdo con el carácter narrativo de las imágenes y del contenido. Es anempática cuando toma distancia respecto de lo que vemos, en forma de contrapunto sonoro, y cuando produce una emoción contraria a lo que quieren representar las imágenes. (Radigales, 2008. Pg 25)

Música diegética: Se entiende por música diegética aquella que forma parte del elemento narrativo, y se complementa con la imagen que muestra el agente sonoro que la produce (Radigales, 2008. Pg. 25). Por ejemplo, alguien cantando, un violinista en un parque, un televisor prendido, un concierto, un equipo de sonido.

Música diegética elidida: Forma parte del entorno sonoro a pesar de que no se ve el agente que produce determinado sonido, ya sea porque se ha visto antes, o porque está fuera de campo. Por ejemplo, un violinista tocando en un parque, mientras que el plano muestra a una pareja hablando.

Música extradiegética: Cuando la música no es producida por algo dentro de la trama, sino que está en otro plano que lleva a una realidad temporal espacial más allá de lo que se está viendo, o describiendo acerca de la psicología del personaje, o exponiendo con relación a un sentimiento que ayuda al receptor a entrar en el universo de la trama.

Elipse: Cuando una música diegética pasa a ser utilizada como extradiegética se le llama elipse. Por ejemplo, en la película Titanic de James Cameron, la música que interpreta el cuarteto de cuerdas en el momento del hundimiento del barco es mostrada primeramente como diegética al mostrar la fuente de sonido (el cuarteto de cuerdas). Luego la fuente desaparece, pero la música sigue sonando a lo lejos; en ese momento pasa a ser diegética elidida. Luego esa música que producía la fuente empieza a ser utilizada para describir la psicología de la situación, es decir pasa a un plano extradiegético.

Funciones de la música para el cine

Según Aron Copland la música para cine debe tener cinco funciones diferentes:

- Crear una impresión convincente de la época y del lugar.
- Crear o subrayar estados psicológicos, pensamientos e implicaciones ocultas de los personajes de una situación.
- Servir de relleno neutro como fondo.
- Ayudar a construir el sentido de la continuidad en la película.
- Dotar de fundamento la construcción teatral de una secuencia.

Función emocional: La música puede incidir en la emotividad de una escena resaltando aspectos dramáticos, cómicos o terroríficos que se presentan en la trama. Este efecto se produce satisfactoriamente en el receptor gracias a la empatía entre música e imagen.

Función significativa: Cuando la música se asocia metafóricamente a significados reales. Por ejemplo, el himno de un país, o de un club.

Función descriptiva: Cuando la música describe al pie de la letra lo que está pasando en la imagen. Articulación de movimientos, emociones, acciones. Esta función es recurrente en animaciones sin diálogos.

Función metatextual: Cuando la música que suena invita al espectador a generar una relación de concepto (Radigales, Jaume. 2008). Por ejemplo, si una música suena en una escena en donde se muestra una relación entre dos personas, y es significativa para la escena, cuando aparezca más adelante va a evocar metatextual mente el significado dicha relación entre dos personas.

Función estética: Cuando la música tiene como finalidad reflejar el ambiente sonoro que se presenta en la secuencia o escena en función de elementos históricos, ideológicos o artísticos.

Orden de trabajo

Es recomendable que a la hora de escribir la música original de una película el compositor siga un orden de trabajo para que el producto final sea de la mejor calidad posible y la asociación entre imagen y sonido cumpla con las expectativas. (Karlin, 2004)

Preproducción: Es esta primera instancia se recomienda un trabajo entre el directo y el compositor para acordar los criterios de convivencia de la partitura cinematográfica, el paso siguiente, es hacer un *spotting*. Este proceso hace parte del análisis de la película por parte del compositor, en donde se detallan los momentos importantes, registrando los tiempos exactos en lo que ocurren, para poder facilitar la decisión de en qué punto poner o no la música.

Producción: En este punto se hace el proceso de gestión, composición y grabación de la música.

Postproducción: En este punto se hace la edición de la música, donde se pueden cortar o poner partes de lo realizado en la producción. Después de tomar las decisiones pertinentes, se hace la sincronización de la música en las escenas, para finalmente pasar al proceso de

ecualización y masterización de los volúmenes entre la misma banda sonora musical y el resto de los elementos auditivos (diálogos, ruidos y silencios)

Elementos de diseño sonoro

Para hablar de diseño sonoro tenemos que partir de la producción radiofónica de la primera mitad del siglo XX, en la que diversos creadores desarrollaron un lenguaje sonoro complejo, dando profundidad, narratividad y ambientación a la radio. Por esta razón, más allá de la grabación y edición de sonidos, el diseño sonoro es un elemento fundamental para que una película adquiera sentido y genere una atmósfera envolvente, apoyándose en convenciones sonoras que enriquecen la experiencia de diversos géneros cinematográficos como el terror, la acción, el suspenso o el romance. La música y el diseño sonoro no es labor sencilla, pues si de por sí la música incorpora infinidad de elementos para generar significados (como el ritmo, la instrumentación, la melodía, la armonía, el tono, el timbre, etcétera), hay que contemplar también otros aspectos como:

- La voz: Somos, como plantea Michel Chion (1999), “vococentristas”, ya que instintivamente nos sentimos atraídos cuando escuchamos otra voz. Si a esto le agregamos lo dicho en los diálogos de la cinta, y dinámicas vocales como la “voz en off” (cuando habla un personaje que no sale a cuadro), la “personalidad vocal” (cuando una voz o gestos vocales coinciden o no con el individuo que los emite), y la “voz interna” (cuando escuchamos los pensamientos de un personaje), el uso de la voz en el cine nos da posibilidades infinitas.
- Sonidos incidentales: Refuerzan una acción o situación: pasos, gestos, vehículos, etcétera. Hablando de paisajes sonoros, el músico canadiense Murray Schaffer (1994) desarrolló una extensa tipología de los sonidos que conforman un entorno acústico determinado, ya sean existentes o imaginados.

- **Ambientes:** Son las atmósferas que dan identidad y unidad a un espacio (una fábrica, un bosque, una ciudad, una habitación). Permiten dar continuidad narrativa a una secuencia cinematográfica, aunque haya cortes visuales.
- **Música:** Su uso en el cine se divide comúnmente, y a grandes rasgos, en dos formas: la música “diegética”, o aquella que ocurre como elemento activo de una película (cuando se escucha una canción en la radio o se ve un conjunto tocando en vivo), y la música “no-diegética”, o aquella que acompaña sólo al espectador para generar atmósferas, emociones y sentimientos específicos (como la música de suspenso).
- **Silencio:** Muchas veces ignorado, es un elemento narrativo importante, pues puede generar tensión, contemplación e incluso “ruido”. Si bien pocos directores han hecho uso del silencio absoluto o “artificial” (retomando la idea de John Cage de que no existe silencio absoluto en la realidad), el silencio ambiental o “cinematográfico” es un elemento recurrente para ciertos momentos narrativos y dramáticos.
- **Planos sonoros:** Permiten generar proximidad o lejanía con respecto a diversos objetos, personajes y fuentes sonoras. Tradicionalmente se plantea el uso de “primer plano”, “segundo plano” y “fondo”; sin embargo, a medida que la tecnología ha permitido generar experiencias envolventes, como las transiciones de una bocina a otra o “paneos”, actualmente podemos jugar con el espectador posicionándolo en distintos espacios al interior de la cinta.
- **Edición:** Más allá de sólo cortar un sonido o modificar su velocidad para alterar su temporalidad, también se puede jugar con la reverberación y simulación de espacios acústicos para hacer más rica la experiencia sonora, contrastando o

reforzando lo que ocurre visualmente, además de permitirnos manipular la naturaleza misma de los distintos objetos sonoros.

- Montaje: Es la articulación de los sonidos con respecto a la imagen, así como el acomodo entre los distintos elementos sonoros, que hace del diseño una propuesta integral que da identidad auditiva a una cinta.

Motivos sonoro-musicales

Son aquellos sonidos o fragmentos musicales que permiten identificar momentos cinematográficos asociados a personajes o situaciones específicas. Ya sea que hablemos de los violines de la escena de la regadera de Psicosis (Hitchcock, 1960), de las frecuencias bajas cuando aparece el tiburón en Jaws (Spielberg, 1975) o de la marcha imperial en Star Wars (Lucas, 1977), estos motivos adquieren una identidad propia que trasciende la experiencia de la película, por lo que constantemente los citamos en situaciones cotidianas para expresar emociones o situaciones concretas. A esto habría que agregar los fragmentos sonoros de videojuegos, animaciones y programas de televisión que vamos acumulando desde nuestra infancia, pues antes de hablar de sonido y música en el cine sería importante hablar de la construcción de un lenguaje sonoro en la comunicación audiovisual, la cual tiene cada vez menos distinciones de un medio a otro.

Hablar de sonido y música en el cine es un tema amplio que, como se ha expuesto brevemente, contempla infinidad de variables discursivas y tecnológicas. Sin embargo, al final, la experiencia cinematográfica depende de lo propuesto por la película y del contexto del espectador. Podremos o no fijarnos en cada uno de los elementos aquí discutidos, pero, como popularmente se dice, un buen diseño sonoro es aquel que no se nota, por lo que

detrás de cada película que nos ha cautivado existe una dedicada labor de aquellos que concibieron exactamente cómo se acomodaría cada sonido y cada nota.

Música en los Videojuegos

Una música o sonidos son lo que identifica un videojuego, parecido a lo que ocurre con los medios audiovisuales. Tienen un código audiovisual, que hace de los juegos más famosos los tengan y por eso son memorables, como por ejemplo Mario Bros. Al ser un tema amplio solo se explicará algunos aspectos claves.

Composición musical para videojuegos

Cuando se aborda una tarea de tan largo recorrido como la composición de una banda sonora para videojuegos, se han tener en cuenta una serie de criterios organizativos en torno al flujo de trabajo. Si bien no existe una metodología unívoca, la experiencia acumulada en los procesos industriales de producción de ocio interactivo resulta muy útil a la hora de comprender de qué maneras es más eficiente trabajar en este contexto y cuáles son las principales herramientas técnicas y artísticas utilizadas.

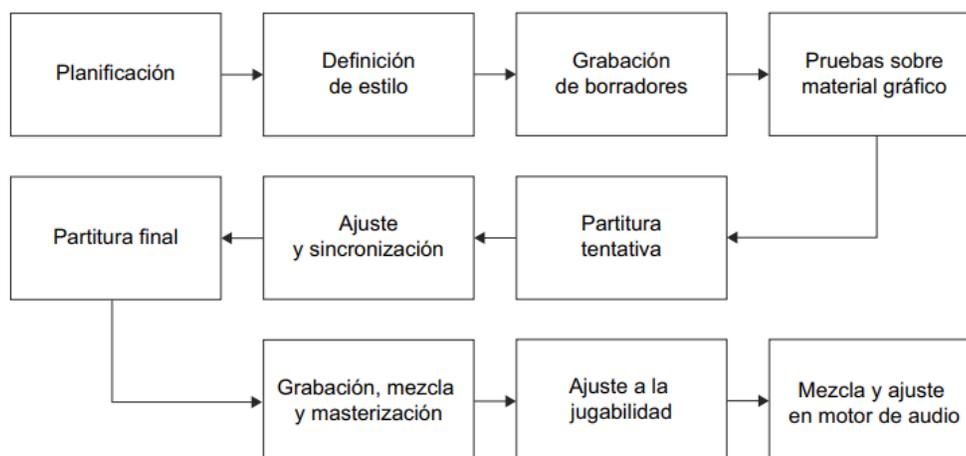


Figura 11: Flujo de trabajo en la composición musical para videojuegos.

la expresión “flujo de trabajo” hace referencia al conjunto lineal de procesos industriales y creativos que dan lugar a una obra final. Este flujo depende de las necesidades concretas de cada proyecto, así como de su presupuesto o de la estética global elegida, pero todas sus variantes contienen una serie de pasos comunes que se dan de manera inexcusable, representados en la figura 11.

1. Planificación

En el proceso de planificación asociado a la banda sonora de un videojuego es importante que participen varios actores, y no únicamente quienes se vayan a encargar de la producción musical en sí misma. Una banda sonora no debe ser planteada sin antes contar con un plan de producción sólido que incluya, como mínimo, los objetivos principales del proyecto, el presupuesto total con el que se cuenta y un documento de diseño (o GDD, del inglés Game Design Document) que contenga las mecánicas básicas de juego y que sugiera una estética visual y sonora concreta.

Por tanto, un proceso de planificación ideal en una empresa de desarrollo de videojuegos de gran tamaño incluiría a los equipos de producción y dirección, al equipo de diseño y, por último, a los productores musicales. En equipos más pequeños o con presupuestos ajustados, no obstante, resulta muy probable que algunas de estas responsabilidades se solapen en una misma persona. Con independencia de las dimensiones del proyecto que se planea abordar, resulta vital que quienes se encarguen de componer y grabar la banda sonora trabajen de manera coordinada con el equipo de diseño, con el fin de ajustar la música a una serie de necesidades jugables, en lugar de simplemente a una descripción estética.

Una vez se cuente con un calendario de producción y con un sistema de gestión del proyecto, es útil incluir la banda sonora en este, respondiendo siempre a necesidades que emerjan de la jugabilidad, y acotando duraciones y criterios estéticos en el proceso. La mejor forma de hacerlo es a través de la definición de pequeñas secuencias jugables que deban ser musicalizadas. Por ejemplo, el equipo de diseño sabe que durante un nivel concreto el jugador va a tener que moverse sigilosamente, disparar a una serie de enemigos en combate abierto y contemplar una cinemática llena de eventos que inducen a la tristeza. Podría tener sentido, entonces, definir una música para la escena de sigilo, otra para el combate abierto y otra para la cinemática triste, además de una serie de ambientes sencillos que se reproduzcan en bucle para rellenar los silencios entre eventos.

En un proyecto real, este proceso suele ser más complejo, pero consiste en esencia en detectar secuencias jugables que puedan necesitar una banda sonora y asignarles una pieza con unas características estéticas y emocionales determinadas. La fase de planificación también es un buen momento para definir cuáles de estas piezas podrán reutilizarse y en qué momentos, con el fin de hacerlas más genéricas o específicas.

Al final de la fase de planificación, por ende, el equipo de producción musical debería poder contar con un documento, conocido como MDD (Music Design Document), en el que figuren todas las músicas necesarias, su distribución en el calendario del proyecto (normalmente en la forma de un diagrama de Gantt), la estética general asociada a cada una de ellas y su relación con mecánicas de juego concretas.

2. Definición de estilo

Una vez hayan sido definidos los temas necesarios para la banda sonora, así como sus referencias estéticas, se deberá proceder a elegir un estilo general para esta. Con frecuencia, esto suele ocurrir a través de la composición de la partitura para el tema principal, o bien a

través del trabajo en un vertical slice, un concepto heredado de las metodologías ágiles de producción.

En el primer caso, el compositor o compositores componen una partitura capaz de reflejar el espíritu general del proyecto y que sirva de inspiración temática para el resto de las piezas en la banda sonora, aunque más tarde se efectúen variaciones muy profundas sobre esta. Por ejemplo: el tema principal de la banda sonora de *The Elder Scrolls V: Skyrim* (Howard, 2011) contiene motivos vocales que recuerdan a los poderes que puede activar mediante la voz el protagonista a lo largo de la partida. Esta asociación es muy conveniente, dado que hace referencia a una de las mecánicas que mejor definen a dicho videojuego.

Este primer tema no tiene por qué tener una clara aplicación sobre una secuencia de juego concreta; en lugar de esto, sus motivos principales servirán para influenciar al resto de las piezas. Si el tema principal, por ejemplo, se encuentra en modo mayor y tiene un estilo épico y grandilocuente, no es raro que sus motivos sean adaptados al modo menor, con un ritmo más lento y transportados hacia un tono más bajo para conformar una melodía nostálgica o triste. Esto tiene más sentido en muchos casos que componer un nuevo tema sin relación alguna con el principal, porque aporta cohesión a la banda sonora y permite a los jugadores identificar la intencionalidad emocional que hay tras los cambios realizados. Esto es: es más fácil sentir una emoción como la nostalgia si existe un recuerdo previo de una melodía alegre que ha sido modificada para inducir la tristeza.

Al trabajar en un vertical slice, en cambio, el estilo de la banda sonora se define de manera mucho más pragmática. El vertical slice es una versión muy reducida del videojuego que se encuentra en desarrollo que permite conocer todos sus aspectos fundamentales, tanto desde el punto de vista mecánico como desde una perspectiva estética. No se trata de un simple prototipo, sino de una secuencia jugable que muestra el videojuego tal cual será cuando se comercialice, habitualmente con el fin de atraer financiación o de conseguir una editora.

La labor del compositor, en este caso, será la de musicalizar la secuencia en cuestión por completo, y entregar piezas que podrían ser utilizadas en la versión final del proyecto, avanzando rápidamente hacia los siguientes pasos del flujo de trabajo descrito en este capítulo. Realizar este trabajo es viable, no obstante, debido a la brevedad de lo mostrado en el vertical slice. Una vez completada esta tarea, la pieza o piezas compuestas podrán servir como base estilística para el resto de la banda sonora, con la ventaja añadida de que ya han sido puestas a prueba en una secuencia jugable real.

3. Grabación de borradores

El siguiente paso es comenzar a expandir la banda sonora a través de la composición y grabación de borradores. Si la música del proyecto va a ser grabada con músicos reales, los borradores suelen ser generados a través de sintetizadores o instrumentos virtuales (VSTi) para ahorrar costes hasta el momento en el que se pueda contar con una versión definitiva de todas las piezas. Por el contrario, si la banda sonora permite su producción a través de síntesis o sampling, los primeros borradores guardarán un parecido mayor con las piezas finales, y podrán servir de base para las iteraciones posteriores de estas.

El objetivo de estos borradores es contar con una partitura inicial, ya sea en formato tradicional o en MIDI (Musical Instrument Digital Interface), que pueda ser escuchada –aun en su forma más primitiva–, y que ofrezca una idea general acerca del concepto que hay tras cada tema de la banda sonora. Quienes se encarguen del diseño y la dirección de arte podrán en este momento emitir su opinión acerca de las piezas y decidir si encajan correctamente con las secuencias y entornos virtuales previstos, así como con los distintos eventos de juego. Implementar modificaciones es extremadamente sencillo durante esta fase, motivo por el que se debe intentar mejorar tanto como sea posible la partitura original en este momento del desarrollo.

4. Prueba sobre material gráfico

Una vez existan borradores de todas las piezas más importantes de la banda sonora, es muy aconsejable realizar pruebas sobre material gráfico, para comprobar si existe coherencia entre los aspectos visual y sonoro del proyecto. En función del estado del desarrollo, es posible que estas pruebas se deban realizar sobre material estático, como ilustraciones de concepto (concept art) o diseños de personajes. El objetivo de estas pruebas es encontrar posibles inconsistencias tanto en la banda sonora como en los gráficos y darles solución tan pronto como sea posible.

En este proceso es importante contar con la opinión de la dirección de arte y el equipo de diseño, pero también de actores no implicados directamente en el desarrollo artístico, para evitar el sesgo que podría producir el estar trabajando de manera continua en un mismo aspecto del proyecto. Si la promoción del producto ya ha comenzado en esta fase, las opiniones vertidas por el público con respecto al material publicado pueden contribuir también a mejorar la efectividad de su acercamiento estético. Cuando el videojuego en cuestión forma parte de una serie de títulos o de una franquicia con un universo narrativo amplio, las pruebas que ayudan a acotar la estética pueden realizarse con el apoyo de recursos ya existentes, hecho que facilita mucho esta tarea.

5. Partitura tentativa

Si la idoneidad de la banda sonora durante las pruebas resulta óptima, el siguiente paso es producir una partitura tentativa, esto es: una propuesta con capacidad para ajustarse a la versión final del videojuego en desarrollo.

Aunque en este caso se hable de “partitura”, esta no tiene por qué tener un formato tradicional, ya que esto dependerá de la metodología de trabajo asociada al proceso de producción musical. Si la banda sonora es puramente electrónica, por ejemplo, esta partitura

suele adoptar la forma de una secuencia MIDI, que no es más que un estándar de comunicación para dispositivos digitales capaz de producir una serie de órdenes que determinan la afinación de cada nota de dicha secuencia, así como una serie de modificadores que cambian el timbre y la intensidad percibidos, entre otros parámetros (volumen, modulación, expresión, sustain, etc.). Es decir, un archivo MIDI, como se detallará más adelante, no es más que una forma de almacenar una partitura que puede ser interpretada por dispositivos digitales.

Si la partitura está destinada a una grabación con músicos reales, en esta fase lo más habitual es que se produzca un bosquejo mediante sintetizadores o instrumentos virtuales basados en samples, pues servirá para comprobar la validez de la composición sin incurrir en los gastos asociados a su grabación final. Esta versión de la partitura deberá apoyarse ya en la jugabilidad, lo que hace necesario que el videojuego se encuentre en una fase relativamente avanzada de su desarrollo.

6. Ajuste y sincronización

Cuando la partitura tentativa ha sido realizada con la adaptación a la jugabilidad en mente, el siguiente paso lógico es modificarla para sincronizarla con las distintas secuencias y escenarios a los que va asociada. Este es un buen momento para efectuar variaciones sobre un mismo tema para ampliar sus posibilidades de uso. Por ejemplo: es típico encontrar en una banda sonora de videojuego un tema estrictamente asociado a un personaje concreto; sin embargo, este tema no tiene por qué ser adecuado a la hora de representar todos. Estos cambios suelen conllevar un menor esfuerzo que escribir partituras completamente nuevas, y a menudo son más efectivos, porque garantizan el reconocimiento por parte de los jugadores del tema en cuestión, que permanece asociado a un mismo personaje pese a las ligeras variaciones introducidas.

En esta fase también se puede llevar a cabo una tarea que, aunque suele ser muy costosa en términos de tiempo, puede aportar mucho valor a la experiencia final: la sincronización específica con eventos de juego. Esta tarea consiste en modificar ciertos temas musicales para adaptarlos a secuencias jugables ya finalizadas, para lograr, por ejemplo, que el ritmo de la percusión se adapte a los pasos de un personaje durante una cinemática, o que una explosión vaya acompañada de un acorde de tipo cluster (compuesto por semitonos cromáticos consecutivos) por parte de la sección de viento metal. Esta clase de sincronización, no obstante, suele ser posible únicamente en cinemáticas o eventos de juego previsibles, dado que está asociado a una temporalidad concreta.

7. Partitura final

La partitura final debería ser capaz de representar el estado de la banda sonora justo antes de finalizar su producción, tras haber realizado todos los ajustes necesarios sobre su estructura rítmica y dinámica. En el caso de que se vaya a realizar una grabación en estudio, la partitura deberá contener todos los arreglos necesarios para que esto sea posible, así como indicaciones específicas para la dirección en el caso de que se vaya a externalizar una grabación orquestal, situación muy frecuente en el ámbito del videojuego.

Un ejemplo del aspecto que debería tener una partitura final destinada a una grabación orquestal se muestra en la figura 12.

The image shows a musical score for Viola in 3/4 time, marked 'Largo espressivo'. The score is written on two staves. The first staff begins with a dynamic marking of 'sordino mp' and includes several measures with notes and rests. A 'V' above a note indicates a vibrato. The second staff starts at measure 7 and continues the melodic line. A dynamic marking of 'mf' is present. A cluster of notes is indicated by a wavy line above the staff, with a 's' above it. The key signature has one flat (B-flat).

Figura 12: Fragmento de la partitura para viola de uno de los temas de la banda sonora de *Song of Horror* (Fernandez Herrero y García de la Filia Grupeli, 2020).

Como ya se ha mencionado anteriormente, en bandas sonoras que no dependen de una grabación en estudio o que no tengan una orientación orquestal, esta “partitura” final suele consistir en una versión premezclada de la pieza, basada en secuencias MIDI y samples.

Las modificaciones que se realicen a la banda sonora tras la obtención de la partitura final estarán centradas en su adecuación a los casos de uso concretos dentro del videojuego, pero no deberían afectar a la estructura fundamental de las piezas ya compuestas. Por ejemplo: es posible que un ambiente musical que tiene una duración de tres minutos sea utilizado durante el videojuego en fragmentos de 20 y 30 segundos por conveniencia, pero la pieza original no se habrá visto modificada. Si la banda sonora del videojuego en cuestión fuera publicada como un álbum independiente, no incluiría los pequeños fragmentos tal cual son utilizados en el videojuego, sino la pieza original que fue compuesta con este fin.

8. Grabación, mezcla y masterización

Cómo abordar esta fase del proceso de producción depende en gran medida del género de la banda sonora, así como de los instrumentos y otros recursos utilizados en ella. La grabación es la tarea que se ve afectada en mayor medida por estas cuestiones, mientras que los procesos de mezcla y masterización son comunes, en cuanto a metodología básica, para casi cualquier tipo de producción musical.

a) Grabación: La grabación consiste en la interpretación y captura, a través de medios analógicos o digitales, de la partitura final de cada pieza. Sea cual sea el género de la banda sonora, es frecuente encontrar grabaciones que se centran en la hibridación entre métodos de captura analógicos, digitales y basados en samples. Por ejemplo: una banda sonora grabada con orquesta sinfónica puede incluir secciones reforzadas con instrumentos virtuales muestreados y pasajes sintetizados. No es infrecuente tampoco encontrar bandas sonoras

eminentemente electrónicas que incorporan pasajes grabados a través de métodos tradicionales y editados para encajar con el estilo general de la obra.

b) Mezcla: La mezcla, detallada en el capítulo 4, consiste en aplicar una serie de técnicas destinadas a conseguir un equilibrio estético entre las distintas pistas y canales de audio de un tema musical. Entre las tareas que se acometen durante el proceso de mezcla se encuentran las siguientes: la separación y nombrado de pistas, su agrupación en buses (conjuntos de sonidos sobre los que se efectúa un mismo procesamiento), el ajuste de los niveles de intensidad de cada una de las pistas, la distribución por canales de cada pista (panning), la ecualización, los ajustes de dinámica y compresión, la aplicación de reverberación y la inclusión de otros efectos, como flanger o chorus.

La mezcla, en sí misma, tiene una dimensión estética que se ve enormemente influenciada por el género de la pieza en cuestión. Por ejemplo: en ciertos subgéneros de la música electrónica se tiende a utilizar compresores muy fuertes, poco rango dinámico y un nivel de ruido muy alto, mientras que en una obra orquestal la compresión será más suave y el rango dinámico mucho más amplio. En el caso específico de las bandas sonoras para videojuegos, el contexto en el que se utilizará cada tema influye enormemente en el resultado deseado durante la mezcla.

Los temas ambientales, por ejemplo, tienden a hacer uso de mezclas con escaso rango dinámico –no existen sonidos con niveles de intensidad mucho más altos o bajos que otros–, y se incluyen en la jugabilidad con un nivel de intensidad bajo que permite escuchar otros sonidos con claridad. En cambio, en el caso de una cinemática cuya intensidad narrativa aumente de manera gradual, la mezcla puede tener una orientación más progresiva y dinámica, e incluir una separación más amplia entre canales.

c) Masterización: La masterización, también descrita en más detalle en el capítulo 4, consiste en preparar las piezas ya mezcladas para su distribución en cualquier soporte, y para que su consumo sea lo más óptimo posible. Esta tarea se efectúa normalmente a través de compresores, limitadores y ecualizadores, además de otras técnicas de mejora de la distribución por canales. A diferencia de la mezcla, la masterización se ha de centrar en conseguir que una pieza suene de manera correcta en cualquier equipo en el que vaya a ser reproducida.

9. Ajuste a la jugabilidad

Cuando el trabajo estrictamente musical en la banda sonora ya ha sido completado, comienza un proceso de deconstrucción de esta para adaptarla a las necesidades específicas de la jugabilidad. Si bien los cambios de ritmo y de ambiente ya debían haber sido previstos, hay cuestiones que se deben resolver a posteriori, como la construcción dinámica de temas, las transiciones entre estos o la extracción de fragmentos.

Por ejemplo: el equipo de diseño puede haber solicitado un ambiente que se ajusta a varios entornos a la perfección en su forma original, pero que en determinado momento aparece representado, dentro del mundo ficcional, como parte de una película que se reproduce en un televisor antiguo. En este caso, el compositor deberá encargarse de modificar dicho tema para simular las cualidades de un sistema de sonido de baja calidad, y este proceso se realiza, con frecuencia, aplicando efectos y ecualización a una pieza ya masterizada.

Asimismo, puede ser necesario separar distintas pistas de un mismo tema y realizar la mezcla en el motor de audio, en lugar de previamente, cuando se desea construir de manera dinámica una pieza concreta. Por ejemplo: durante una batalla con el jefe final de un videojuego de acción, puede tener sentido ir incluyendo poco a poco las distintas pistas del tema conforme la tensión vaya aumentando. En este caso, lo ideal es que cada pista haya sido

producida teniendo en cuenta el conjunto final deseado, que también debe proporcionarse como referencia. Para ello, el acercamiento más pragmático suele ser componer la pieza primero, asegurándose de que cumple con las características estéticas de la secuencia, y más tarde deconstruirla para adaptarla a una incorporación gradual de cada pista a través de transiciones de aparición.

También es muy frecuente que de un mismo tema genérico puedan ser extraídos distintos fragmentos, o que se realicen ajustes de duración sobre el tema original para adaptarlo a determinadas secuencias de juego concretas. En lugar de recortar la versión masterizada, resulta más efectivo que el compositor retoque la mezcla y remasterice el nuevo resultado. Por ejemplo: si se cuenta con una pieza orquestal que tiene dos partes, una suave y una fuerte, unidas por una transición, puede ser necesario separarlas para que ambas partes actúen por separado en cierto momento. El compositor debería remezclar la pieza para eliminar dicha transición y aislar las dos partes, lo que ofrecería un resultado mucho más convincente.

10, Mezcla en motor de audio

Los procesos de mezcla y masterización en videojuegos son especialmente complejos, dado que no terminan cuando finaliza el proceso de producción musical. Cuando todas las piezas de la banda sonora han alcanzado su versión final, es el momento de añadirlas al motor de audio y comprobar de qué manera interactúan con los distintos sonidos presentes en la jugabilidad. Aunque algunas herramientas de software (como FMOD o Wwise) facilitan esta tarea, la consecución de una mezcla sólida en el motor de audio suele consistir en una tarea lenta y artesanal, dado que es necesario revisar ciertas conjunciones de sonidos que pueden dar al traste con los planes iniciales del equipo y los niveles de normalización preestablecidos.

Para que esta mezcla y masterización final puedan realizarse de manera efectiva, es de vital importancia que todos los sonidos incluidos en el motor, ya sean piezas musicales, voces

o fragmentos de audio, hayan sido normalizados de acuerdo con su nivel de ruido percibido (loudness normalisation).

Un filtro limitador se encarga de rebajar la amplitud de todos los sonidos que sobrepasen un cierto umbral. En el caso de la explosión, sería posible limitar la mezcla para que en casos de conjunción imprevista de sonidos fuertes nunca se produzca clipping, aun a costa de reducir el rango dinámico en estos momentos concretos.

Planos sonoros

En el desarrollo del sonido para un videojuego se manejan diferentes planos sonoros que interactúan con el planteamiento narrativo de manera diferente:

- Sonido Ambiental
- Sonido de interacción inmediata
- Sonido de interfaz
- Música de fondo

El diseño sonoro de un videojuego, tal y como se maneja en una mezcla audiovisual tradicional, se divide en tres planos sonoros fundamentales: Música, Ambiente y Diálogos.

La principal diferencia consiste en que el sonido para videojuegos puede (y debe) adaptarse a circunstancias particulares, mediante programación, adquiriendo un nuevo nivel de interacción.

¿Cómo influye la música en los videojuegos?

La música también influye en la personalidad de ese material audiovisual: puede hacer que nos guste más o menos lo que estamos observando gracias a lo que nos transmite el

sonido. Una canción también afecta a cómo percibimos una escena. Acentúa la felicidad, la tristeza o el miedo con los distintos acordes y melodías.

¿Qué es el diseño sonoro para videojuegos?

El diseño sonoro es el proceso de grabar, modelar, manipular y procesar el sonido, para que apoye la experiencia emocional o sensitiva de un contenido audiovisual.

¿Qué tipo de música es la de los videojuegos?

Cuando se habla de bandas sonoras de videojuegos, a menudo aparece el concepto de música adaptativa. El término deja entrever su significado, pero Ruíz redondea la definición: “Es la música que está dividida en pistas que se disparan según lo que está pasando en el juego para poder adaptarse a este”.

Diseño Discográfico

Una relación muy directa y que efectivamente se trabaja con música es el diseño discográfico. El diseño discográfico, definido como aquella realización de objetos gráficos para la industria musical, posee un largo trayecto histórico el cual ha sido poco indagado y pocos diseñadores tienen conocimiento. Ha estado incorporado profundamente a la industria discográfica y cada tendencia, estilo, filosofía y tribu urbana ha usado al diseño de discos como elemento indispensable para la comunicación.

Es importante destacar Alex Steinweiss como pionero del diseño discográfico. Muchos historiadores concuerdan que Steinweiss fue el padre del diseño discográfico, a pesar de que ya hubiera elementos similares, debido a que proponía una nueva manera de entender la portada del disco como un empaque el cual reflejaba la música que contenía. Su estilo se basaba fundamentalmente en el trabajo compositivo, tipográfico y cromático, teniendo en

cuenta las diversas razones técnicas, idealistas y económicas, las cuales condicionaron la manera de diseñar las piezas para los discos.

Desde ese momento, y hacia los años venideros, la aparición de nuevos diseñadores, el incremento en las ventas de los trabajos musicales y el uso de la fotografía, posicionaron al diseño discográfico en el ámbito artístico y empresarial. Es necesario mencionar el trabajo de Reid Miles, junto con la fotografía de Francis Wolff, es considerada una de las figuras más relevantes en el diseño de discos. El estilo de Miles se adaptaba con las fotografías de Wolff. La tipografía se convirtió en un elemento gráfico, no solamente informativo, sino como un elemento de ilustración.

Con la aparición del rock en la década de 1950 y su posterior consolidación, la música popular hizo su gran llegada en casi todo el mundo. Esta madurez musical estuvo acompañada de la madurez gráfica. Los jóvenes empezaron a cuestionar el sistema establecido; y las diversas formas de protesta se hacen presentes, dando como resultado que la música y la estética musical fueron herramientas muy importantes para estas colectividades a la hora de expresarse. La década 1960 se caracterizó por ser convulsionada, de cambios sociales; y es en ese sentido que los artistas, diseñadores y músicos fueron indicadores de tendencias, modas y reivindicaciones sociales. Principalmente luego de 1963 con los Beatles, donde las portadas de discos van a tener una importancia superlativa en su público. Ellos fueron los primeros en arriesgarse a concebir a la tapa de disco como primer elemento comunicativo, la reconocida portada de *Sgt. Pepper's Lonely Band* lanzada en 1967 es ejemplo de ello. Esto suscitó que las disqueras se vieran obligadas de contratar a más diseñadores para trabajar en las portadas de nuevos grupos emergentes.

El movimiento hippie tuvo especial repercusión musical. Es por eso que aquella manera de pensar y de concebir la vida se reflejó en los movimientos artísticos como la *psicodéha*.

Hacen su aparición los primeros colectivos de diseñadores como The Family Dog, los cuales se encargaron de trabajar en la creación de diversas piezas artísticas para los músicos.

Tanto que uno de los grupos importantes de la escena como Pink Floyd, realizó un trabajo superlativo en sus portadas, dejando responsable al colectivo Hipnosis de sus composiciones. Los diseños de este grupo se caracterizaban por eliminar la tipografía de la portada y se concentraban principalmente en la ilustración o imagen fotográfica. Debido a esto, el papel del diseño discográfico se alejó de la promoción y difusión de las agrupaciones hecho en años anteriores y se adentra en temáticas más artísticas.

Penny Sparke hace un juicioso análisis sobre el papel del diseño en el movimiento moderno y su paso a la posmodernidad. Señala que mientras la modernidad influía más en la cotidianidad de la gente, el diseño como componente visual y material de la sociedad iba a tener un papel más importante en ella, dando como resultado una profunda revisión de los principios estéticos y filosóficos que había permanecido por muchos siglos en las artes. Hasta comienzos de la segunda guerra mundial, el movimiento moderno se había convertido en el bastión conceptual de artistas, arquitectos y diseñadores a la hora de concebir sus productos.

Sparke va a definir el comienzo del posmodernismo en la década del setenta como lo que "permitió la entrada de un paradigma estético radicalmente innovador que incluía la ornamentación, la ironía, el historicismo, el eclecticismo y el pluralismo. También sirvió para validar lo otro', que en el mundo de la cultura material estaba representado por el lujo, el gusto feminizado, las artes decorativas, y la fabricación artesanal" (Sparke, 2011). El diseño discográfico comenzó a ser igual, cuando se les hacían portadas y lomos a los libros, cabe decir que el diseño de discos también hace parte del diseño editorial (otras ramas del diseño gráfico.)

Rubén Fontana explica la relación entre tipografía e identidad mencionando que las convenciones sociales, ya sean heredadas o escritas y trascendiendo en el tiempo, construyen el marco de percepción que tiene que ver con los objetivos que se plantea la tipografía. Por tanto, las formas tipográficas a pesar de ser abstractas y arbitrarias son claros referentes de culturas, idiomas o naciones. Por último, en cuanto a la identidad relacionada con la música y volviendo con Stuart Hall, señala que esta última es una clave de la identidad ya que ofrece una percepción del yo como de los otros, de lo subjetivo en lo colectivo. Esto quiere decir que aquellos grupos sociales o movimientos no solamente coinciden en valores que luego son expresados en sus actividades culturales, sino que se reconocen como tales por medio de aquellas actividades mediante el juicio estético.

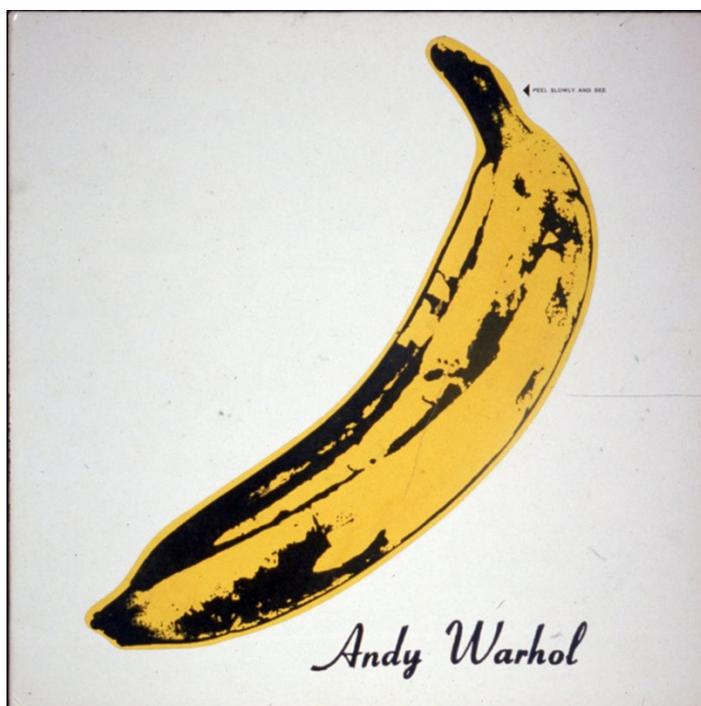


Figura 13: *The Velvet Underground & Nico*, Andy Warhol (1967).

Andy Warhol en los inicios de su carrera solía ser productor musical y mánager de varias bandas como The Velvet Underground, quien era amigo de Lou Reed y Mick Jagger. Mientras ejercía esa profesión, se dedicó a las artes y de que además sabía de publicidad, se

dedicó hacer obras de artes y portadas de discos de música como los álbumes de la primera banda que representó y que se volvió muy conocido por una singular banana en un fondo blanco; era el primer disco de la banda. Otro de los discos que diseñó fue "Sticky Fingers". Uno de los mejores discos de los Rolling Stone, una banda de rock británica que estaba obteniendo relevancia. Además, que se creó el mítico logo de la banda (una boca con una lengua) realizado por John Pasche. Warhol que utilizó la serigrafía y algunas pinturas para crear sus obras, donde diseñó diferentes portadas para Diana Ross, John Lennon, Elvis Presley, Aretha Franklin, entre otros. Warhol llegó a tener mucho éxito como artista y aclamado por los músicos, un entusiasmado por todas las artes, incluso incursionó en el cine y la fotografía.

Un fenómeno musical no se entiende sin las imágenes gráficas que lo acompañan y un estilo gráfico suele estar asociado a una época y a menudo a una música. Milton Glaser y el movimiento hippie, Peter Saville y el postpunk de Manchester, Marc Farrow y los Pet Shop Boys, son solo tres ejemplos de una infinidad de encuentros entre música y gráfica. Incluso ha habido estudios de diseño que han formado parte de bandas de música, como el estudio inglés Tomato y el grupo de techno Underworld. David Bowie, otro ejemplo perfecto, es un creador que se escapa a la etiqueta de estrella pop. Los universos de Bowie desde su alter ego Ziggy Stardust, a su último disco Black Star siempre han tenido una faceta gráfica que el propio Bowie ha controlado de cerca. Repasar su discografía es al mismo tiempo repasar una magnífica colección de expresiones gráficas, siempre contemporáneas e incluso un poco por delante de su tiempo.

El diseño gráfico se centra en este caso en crear la identidad visual de un disco, e incluso de una única canción. A partir de la música y de la imagen de artistas que han compuesto o interpretan los temas que se grabarán en él, los encargados de crear la carátula y todo el arte que irá en libretos y el resto de los elementos del disco, empiezan a trabajar. Por

tanto, la influencia de la música en el diseño gráfico en este caso es vital. De hecho, su estilo, letras y melodía son la base de la creación del concepto visual de un álbum. También de todos los elementos gráficos de giras, conciertos o galas en las que participen los músicos y grupos.

Los profesionales resultan indispensables también en el diseño de la imagen que tendrá el músico en una gira o en un concierto. No solo se encargará de los elementos publicitarios relacionados con los temas que tocará. También se ocupará de todo el aspecto visual de un concierto, e incluso de diseñar los complementos y elementos distintivos que utilice en el mismo. Por descontado, los combinará con ropa, maquillaje, instrumentos y escenografía. A la vista de esto, puede afirmarse que el diseño gráfico para un músico es la posibilidad de conseguir que su música cuente con una identidad visual propia y única.

La música y el diseño

Para hablar de la influencia de la música en los diseñadores, primero debemos conocer las características y similitudes que tienen estas dos disciplinas, gracias a estas pueden expresarse y reinventarse a sí mismas. Ambas poseen cuatro cualidades o herramientas que hacen una composición sea original, atrayente, inédita y única.

La primera es creatividad, definida anteriormente como la capacidad de crear o la facultad de creación. El buen diseño, así como la buena música están basados en ella, ya que requiere un pensamiento divergente e inventivo para el surgimiento de nuevas ideas. Además, el diseñador y el músico deben poseer una curiosidad permanente e inventivo para el surgimiento de nuevas ideas. Además, el diseñador y el músico deben poseer una curiosidad permanente para experimentar nuevas sensaciones visuales y auditivas, que les permite expresarse provocando una reacción positiva en el público objetivo.

La segunda es armonía, la cual, tanto en diseño como en música, permite reflejar unidad, orden y simetría. En diseño puede denotar fuerza en la gráfica, dinamismo, regularidad,

y simplicidad; en la música manifiesta formación y sucesión de notas, que hacen que un sonido forme una melodía y sea agradable.

La tercera es contraste, el diseño y la música buscan sorprender, atraer la atención del público, comunicar y dar un aspecto dinámico, brindando un giro inesperado. En ambos casos deben de jugar con los tonos para desarrollar formas estéticas que otorgan intensidad al compás o a un gráfico.

Y, por último, la tipografía. Las fuentes y letras son el complemento perfecto para una creación gráfica o una composición armoniosa, pueden decir mucho en un anuncio, slogan o en el nombre de una marca. En la música, la letra es un adorno que, al igual que en el diseño, expresa personalidad, emoción y sentimiento. Crea una conexión entre quien crea y quien recibe el mensaje. “Más que palabras, la tipografía comunica y refuerza el sentido de una figura visual o una pieza musical” (Axiomacero, 2010)

Por lo tanto, podemos decir que la música y el diseño fundan una tendencia, crean una diferencia y marcan una moda. Van de la mano y son la dupla perfecta para cautivar e impactar al público. Ambas implican inspiración, pasión, sensibilidad, investigación y gusto por el tema, para llevarlo a cabo. Las dos implican un proceso creativo y se influyen entre sí, para llegar a un resultado satisfactorio.

Diseñar con música

Para la mayoría de los diseñadores, la música es un elemento fundamental en sus vidas y en su trabajo. Muchos la utilizan como un estímulo externo que es capaz de modificar el estado de ánimo y crear una conexión con muchas sensaciones internas, que luego se van transmitiendo y afectarán el resultado final del trabajo. Pero ¿cómo influye realmente la música en el trabajo creativo?

Lucas López (2008) en su artículo “Sobre la música” dice: “En tanto el sonido envuelve arropado el ambiente, con la música, el diseño surge como una polifonía de sentidos, una alegoría a la comunicación”. Menciona que para él, existe una relación íntima entre el racionalismo musical y proyectual. Plantea que la música es esencial en el medio gráfico y para la inspiración.

En el momento de crear algo atractivo, innovador, funcional y original; sin duda no hay nada mejor que una buena lista de canciones como acompañante para cualquier persona, especialmente para los diseñadores, publicistas y creativos. Esto es como ya mencionamos anteriormente, porque la música aumenta la creatividad y ayuda la concentración. Además, es una gran herramienta para poder crear un ambiente limpio de sonidos no deseados. Don Campbell (1999) dice que el uso de la música como endorfina para la creatividad es solamente uno de los beneficios que da en un ambiente de trabajo. También, menciona que la música puede ser usada para activar, estimular y relajar la mente y cuerpo.

Por esa razón, muchas empresas de diseño permiten que sus empleados puedan tener música para trabajar, creando así un ambiente positivo y más creativo. De igual manera, Gil Shuler, diseñador gráfico de Carolina del Sur (citado en Wohlfarth, 2008), señala que, en su empresa, la música crea un ambiente cómodo y relajado. Cada uno de los diseñadores tiene un gusto diverso por la música; cada uno se inclina por géneros diferentes. La música que escuchamos es reflejo de nuestro estilo y tener nuestra propia selección de música nos hace más productivos, ya que nos conecta con nosotros mismo y con nuestras ideas, ayudando a separar el entorno para enfocarnos en solucionar el problema de diseño que tengamos.

Geral Haman (2005) apunta que la clave es encontrar el tipo de música correcto, que estimule nuestra creatividad. También, recomienda utilizar una variedad de géneros, ya que cada vez que la música pase de un estilo a otro, nuestro cerebro cambiará los patrones de onda, por lo que comenzaremos a pensar de maneras diferentes. La meta para las almas

creativas es aprender a regular nuestras mentes utilizando la música, como catalizador de ideas. Obviamente podemos ver cómo la música tiene el poder de llevarnos a lo más profundo de nuestro ser. Al solo poner música de fondo no hacemos el uso óptimo de la misma.

Campbell (1999) señala que “El uso óptimo de la música, es aprender a utilizarlo cuando lo necesitemos en nuestro proceso creativo. Algunos ambientes de trabajo son tan ruidosos, que nuestros cuerpos nunca se relajan”.

Para concluir, podemos ver que ciertamente todo estilo de música provoca una reacción diferente en nuestro cerebro. Debemos experimentar y probar los estilos que ayuden a estimular nuestra creatividad para cada tipo de trabajo que tengamos que realizar. Utilizando la música de manera óptima, para que en el resultado final se vea reflejada la influencia que tiene la música en nuestro trabajo.

METODOLOGÍA

Tipo de Investigación

En la presente investigación será utilizado la metodología mixta, conformado entre ambas clases investigativas: cualitativas y cuantitativas. Donde se identifica y se comparan los diferentes resultados entre ellas, una investigación híbrida por la combinación de hechos y cifras, que le dan dinamismo a la investigación. Los datos cuantitativos, están encargados de recopilar datos concretos, como las cifras, estos datos son estructurados y estadísticos, y brinda un camino para llegar a conclusiones generales de la investigación, como saber cuál es la cantidad exacta de diseñadores escuchan la música en sus procesos creativos o que les genera la música al desarrollar una pieza gráfica, y así llegar un resultado certero del estudio.

Por otro lado, los datos cualitativos están encargados de recoger información más puntual, intentando descubrir un aspecto esencial, pero no en medirlo. En eso se compone las

impresiones, las opiniones y los puntos de vista que posea cada una persona en particular, para esto se realiza por entrevista o en trivias de determinada persona, que por medio de la experiencia o percepción sería clave para la investigación.

El tipo de estudio es descriptivo, pero también explicativo, donde se explica cada uno de los aspectos importantes de la música y su importancia con el diseño, partiendo de la teoría hasta un análisis más descriptivo, donde ambas partes se complementan. Describiendo las características y los procesos que componen el fenómeno.

Herramientas de investigación

Siendo una investigación híbrida se desarrolló varios contextos, contando con dos herramientas; la primera sería las encuestas donde se usa el método cuantitativo por medio de estadísticas y cifras. La segunda, son las entrevistas para descubrir las diferentes percepciones que ejercen la profesión como expertos del tema, usando el método cualitativo. Las preguntas generadas son híbridas, dándole mayor dinamismo.

Descripción de las herramientas

Encuestas

Se realizaron dos tipos de encuesta, una para los diseñadores gráficos ya sean o no de la comunidad libertadora y la otra dirigida para carreras relacionadas al diseño, o sea para los que no son diseñadores, sino que emplean otra profesión parecida (publicistas, arquitectos, comunicadores...). Ambas encuestas son generadas por Google Forms, usando diferentes tipos de pregunta. Las encuestas fueron realizadas durante 1 mes y llegaron a responder 20 en

ambas encuestas. Sus respuestas son parecidas, donde la mayoría utiliza la música en sus procesos creativos e influyen en su profesión.

Encuesta para diseñadores gráficos

Una encuesta para los diseñadores gráficos en 14 preguntas, estos han sido sus resultados:

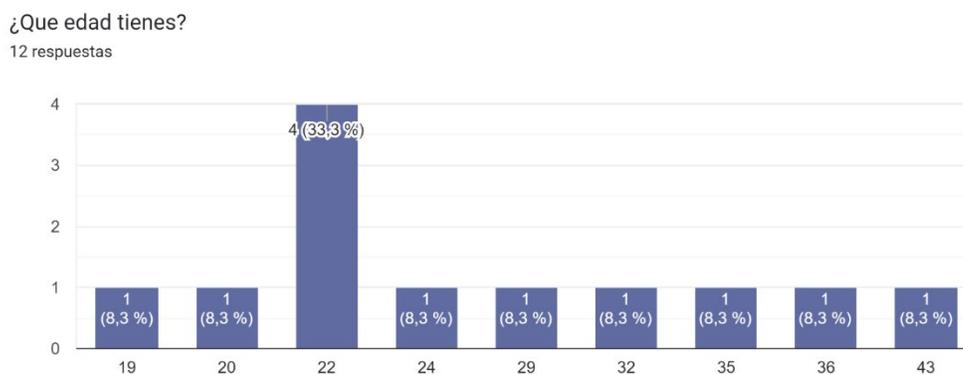


Figura 14: Estadística en la primera pregunta de la encuesta para los diseñadores.

En la primera pregunta los que más respondieron son entre la edad de 21 a 25 años, como se muestra en la gráfica.

2. ¿Escuchas música para inspirarte, para concentrarte o para motivarte?

La mayoría respondió con respuestas sencillas y breves, sin extenderse demasiado. Según la mayoría respondió que todas ellas les generaba la música.

Respuestas destacadas:

- Para relajarme, para mejorar estados de ánimo, para trabajar, para concentrarme.

- Para las tres cosas, depende que tipo de música escuché en el momento.

¿Que te genera la música?

17 respuestas

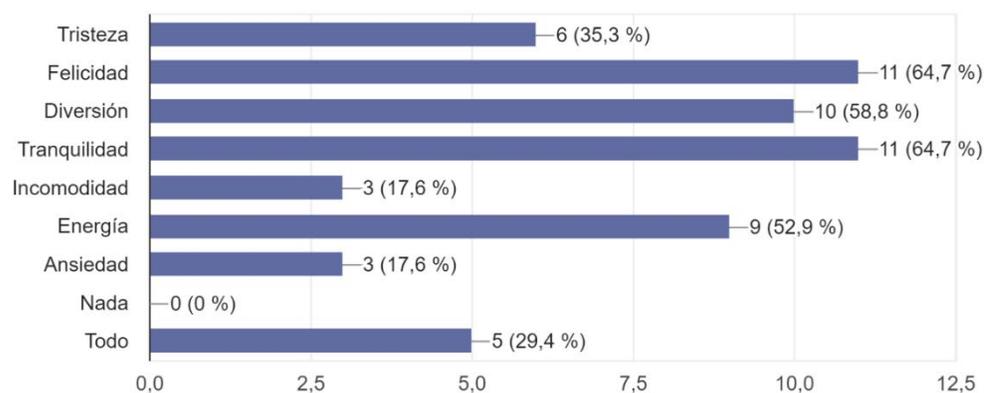


Figura 15: Estadística en la tercera pregunta de la encuesta.

En la tercera pregunta, los resultados estuvieron a la par, que es la felicidad y la tranquilidad en un 64,7% siendo el rango más alto. Mientras que el menor rango, ósea nada es del 0%.

4 ¿Por qué?

Todos explicaron sus motivos de lo que les generaba la música, justificando la respuesta anterior, de manera detallada y concisa, otras con respuestas más simples.

Respuestas destacadas:

- Depende de lo que esté escuchando, si escucho música suave me genera tranquilidad, ya que tiene que ver con el nivel de las ondas sonoras. De acuerdo al ritmo el cerebro genera cierta dopamina... si quiero o hiciera algo rápido, escuchare música rápida y me active de otra manera.
- Creo que la música es capaz de cambiar o alimentar nuestro estado de ánimo, cuando conectamos con esta.

¿Cuántas horas al día sueles escuchar música?

17 respuestas

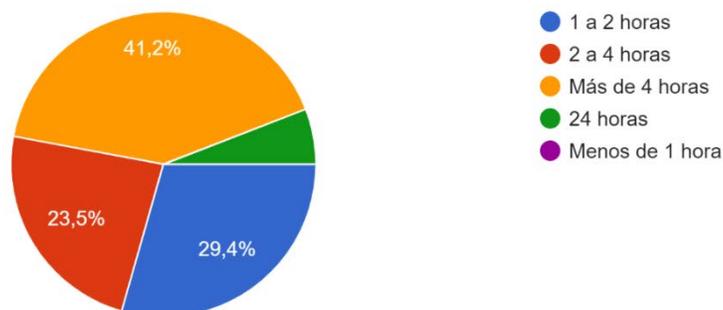


Figura 16: Estadística en forma de torta, en la quinta pregunta de la encuesta.

Según la figura 12, la mayoría respondió que escuchan música más de 4 horas ósea en un 41,2%.

6 ¿Qué música prefieres escuchar entre el rock y la música urbana para hacer un trabajo?

Todos respondieron de manera breve y clara, la mayoría prefiere el rock para realizar un trabajo, según ellos les aporta concentración.

Repuestas destacadas:

- Rock, con la música urbana normalmente no me concentro lo suficiente.
- Ambos. Si es horas de madrugada prefiero rock, y en la tarde prefiero la música urbana.
- Diría que el rock, la música urbana no me genera la misma emoción.

7 ¿Qué música sueles escuchar?

En esta pregunta se basa en los gustos musicales de los diseñadores, fueron respuestas más bien variadas, ya que cada uno tiene gustos diferentes y no por la profesión, que tengan un género específico o algún estereotipo.

Analizando las respuestas, la mayoría suele escuchar rock, k-pop y música angla, ósea música más que todo enérgica y ritmos rápidos, como música de fiesta que lo vuelve activo. Fue una pregunta abierta, porque los gustos son variados y subjetivos como se ha mencionado al comienzo de la investigación.

8 ¿Qué piensas de los artistas de hoy en día? ¿Crees que aún conservan el diseño en la actualidad?

Muchos respondieron con respuestas más largas y con explicaciones más detalladas, mientras que otros solo respondieron sí o no, sin dar una opinión al respecto.

Analizando las respuestas, la mayoría opina que los artistas son diseñadores y aún conservan el diseño en su música hoy en día. Algunos artistas de renombre suelen recurrir a diseñadores para que les ayude la parte visual y creativa, generando un gran impacto en las audiencias.

Algunos dicen que eso depende del artista, las preferencias musicales, el estilo y el género, aunque aclaran que el reggaetón ha perdido la creatividad, no tienen diseño, es obsceno y denigrante, hay poco diseño en la música careciendo de talento.

Respuestas destacadas:

- Considero que todos los artistas dan su alma en sus canciones, pero estoy un poco en desacuerdo con las letras obscenas y misóginas del reggaetón actual, estas dan mensajes muy fuertes a poblaciones muy vulnerables.

¿Qué sueles hacer cuando escuchas música?

17 respuestas

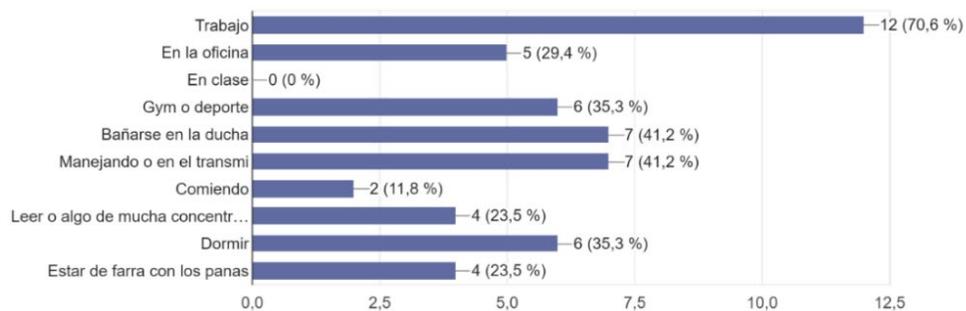


Figura 17: Estadística en la novena pregunta de la encuesta.

De la escala del 1 al 10 determine cuanto influye la música en su creatividad

17 respuestas

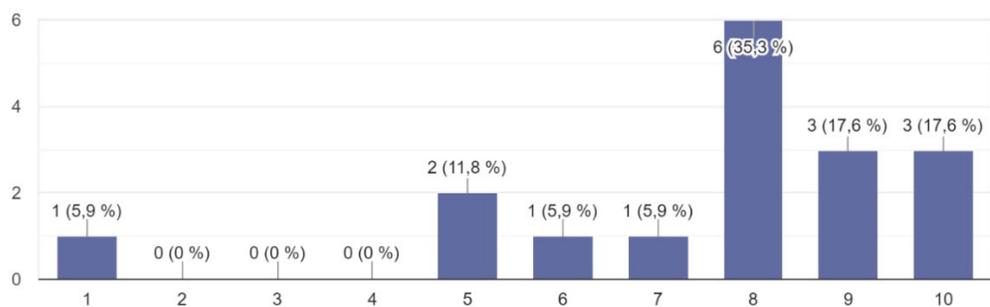


Figura 18: Estadística en la décima pregunta de la encuesta.

En la escala solo uno dice que no le influye absolutamente nada en la creatividad, así que la música influye mucho en la creatividad de los diseñadores.

11 ¿Qué tipo de música influye en tu creatividad y que sensación te genera?

Fueron respuestas variadas, justificando la respuesta anterior. Unos prefieren el rock y la música animada que les inspira y desarrollan sus piezas creativas. Otros con música más tranquila y suave como las baladas, música instrumental y clásica. Ellos dicen que al escuchar música se sienten mucho más motivados al realizar sus trabajos, les quita el estrés y fluyen más en sus procesos creativos.

Respuestas destacadas:

- La música no influye en mi creatividad, va más que todo en el ritmo de trabajo y lo que quiera hacer en el momento.
- Depende de la pieza gráfica que quiera hacer escojo el género de música.
- Alternativa en EDM o Radio, me gusta bastante al diseñar piezas puesto a que la sensación de paz y la transportación de contexto que me genera rompe un poco el esquema de sentirme encerrada en una oficina o lugar de trabajo.
- El género Musical Depende mucho de la ocasión o lo que quiera crear. La Música aporta, activando en cuerpo y mente muchas sensaciones que propician un ambiente creativo.
- Posthardcore, su agresividad y sentimiento conecta con mis ideas creativas.

12 ¿Cuál es tu artista favorito en la música?

Fueron respuestas variadas, unos tienen de a uno o dos artistas favoritos, mientras que otros tienen varios, los gustos cambian como también las tendencias. Algunos no tienen

artistas favoritos, algunos de los artistas mencionados no son tan conocidos... Como VEM, Nanpa Básico, THE BLAZE, Architects, Steve Vai y Alcolirykoz.

¿Has asistido alguno de sus conciertos?
17 respuestas

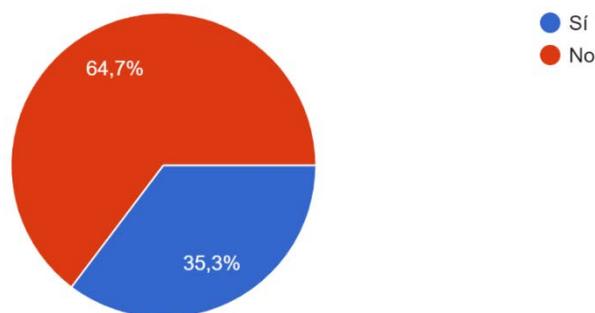


Figura 19: Tarta en la treceava pregunta de la encuesta.

Según los resultados, la mayoría no conoce, ni ha ido a los conciertos de sus artistas favoritos, ósea en un 64,7%.

¿Que piezas gráficas sueles hacer cuando la música te inspira?
17 respuestas

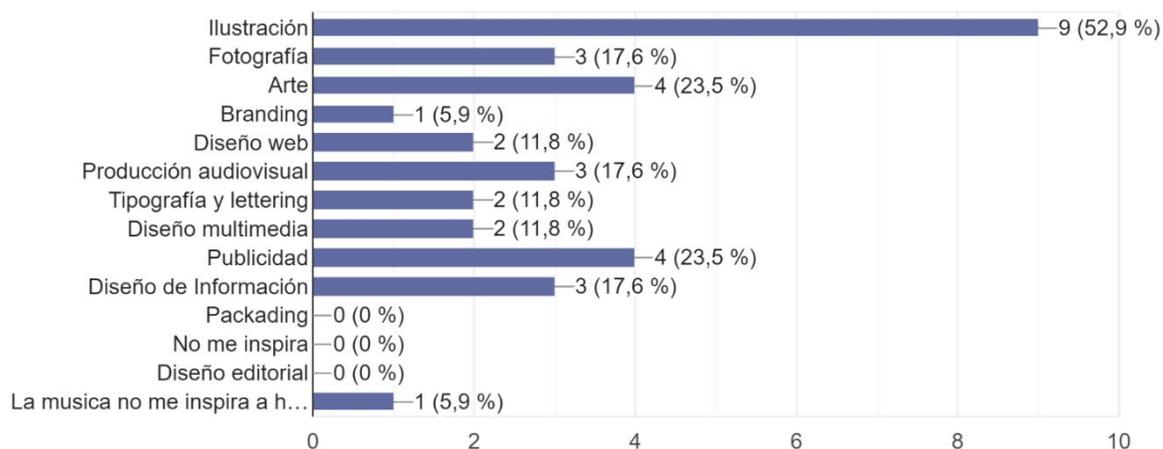


Figura 20: Estadística en la catorceava pregunta de la encuesta.

Las piezas gráficas que más suelen hacer cuando la música los inspira es en la ilustración, solo uno opina que la música no le inspira para nada y nadie hace packading o diseño editorial, cuando la música les ayuda con la creatividad.

Encuesta para carreras relacionadas al diseño

Esta encuesta va dirigida para las carreras relacionadas al diseño, donde se encuentran carreras variadas, aunque hayan respondido 2 diseñadores gráficos, que no son parte del *target*. Sin embargo, los resultados son parecidos a la anterior encuesta, aunque no asimilan el diseño con la música.

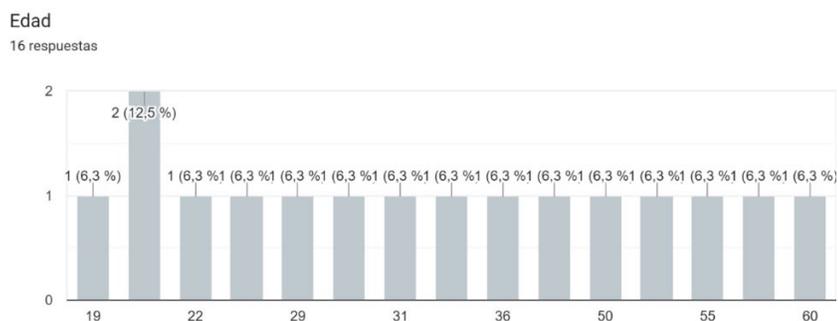


Figura 21: Estadística en la primera pregunta de la encuesta.

Según la figura 21, la mayoría de los encuestados están entre los 21 a 25 años.

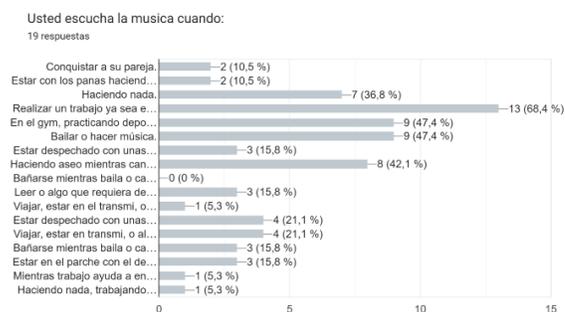


Figura 22: Estadística en la segunda pregunta de la encuesta.

Según la estadística son más los que escuchan realizando un trabajo ya sea en la oficina o estudio, en un 68,4%. Comparado que ninguno escucha música cuando se baña, cuando canta o baila, en 0%.

De la escala del 1 al 10 determine cuanto influye la música en su trabajo:

19 respuestas

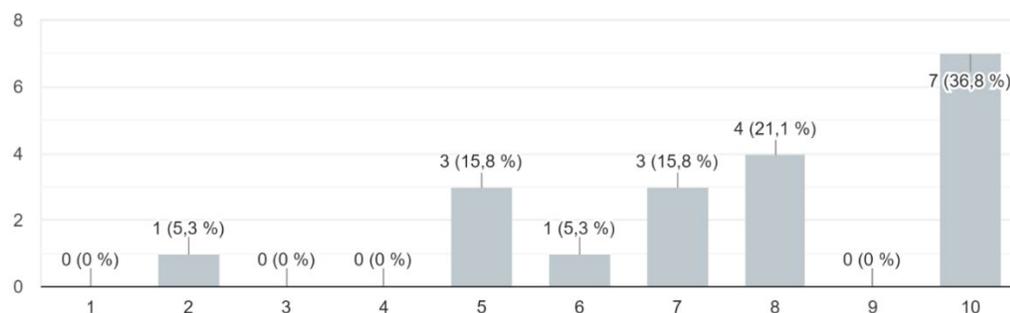


Figura 23: Estadística en la tercera pregunta de la encuesta.

En la figura 23, solo uno no le influye la música, mientras que la mayoría influye mucho en su trabajo totalmente en un 36,8%.

¿Que tipo de música sueles escuchar?

19 respuestas

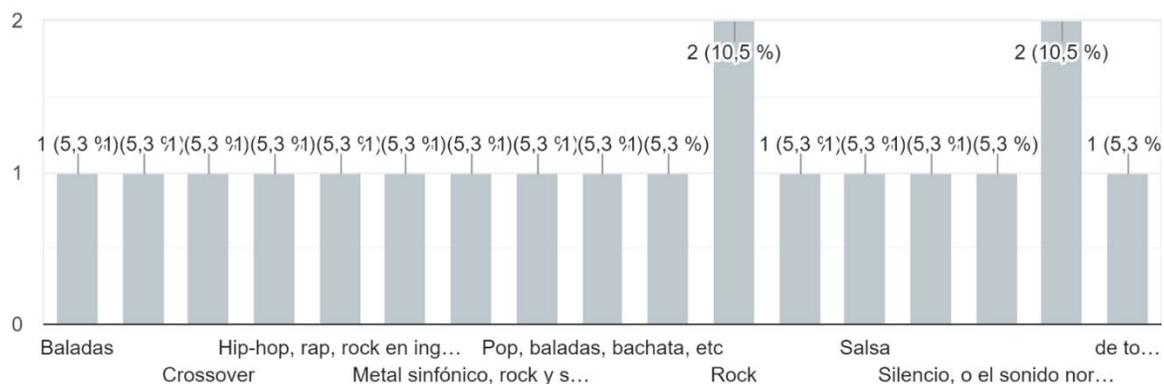


Figura 24: Estadística en la cuarta pregunta de la encuesta.

Hay un empate entre la música variada y el rock en un 10,5%.

5 ¿Quién es tu artista favorito?

La mayoría tienen uno o dos artistas favoritos, otros tienen varios y solo tres no tienen favoritos, sino que les gusta cualquier música. Algunos artistas no son tan conocidos... Como Nanpa Básico, Jinjer, The Pretty Reckless, Nigithwish, Whitin Temptation, Anastacia, keen'v, Joe Dassin, Vetustra Morla, Grupo Europa, David Lanz y Mauro Aicari.

¿Crees que la música influye en un diseñador?

19 respuestas

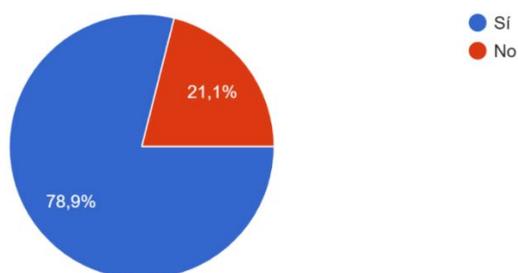


Figura 25: Torta en la sexta pregunta de la encuesta.

La mayoría respondió que sí en un 78,9% y el 21,1% dijeron que no. La mayoría cree que la música influye en el diseñador o que trabaja con la música.

7 ¿Por qué?

Fueron respuestas variadas explicando el motivo de la respuesta anterior, unas más largas que otras.

Repuestas destacadas:

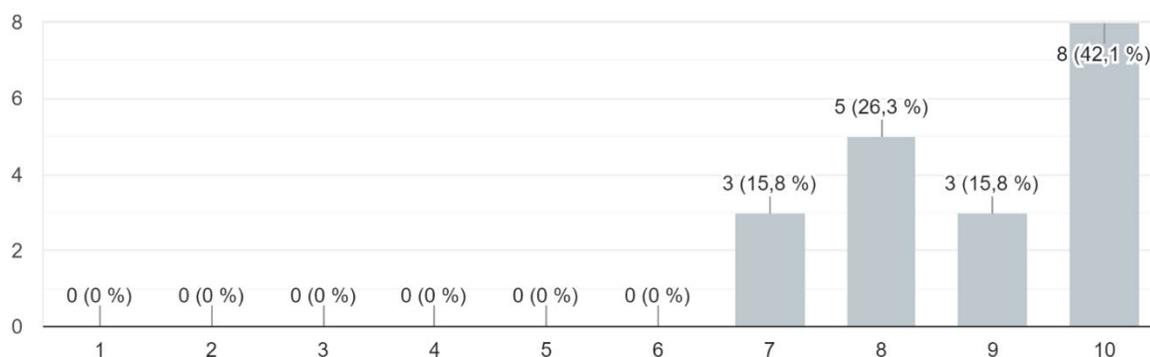
- Siento que, dependiendo del tiempo, hace que las ideas fluyan mejor, si es un trabajo sobre caridad o algo social es mejor usar canciones suaves o tranquilas, si es un trabajo donde uno puede "volverse loco" escuchar algo como

Rammstein o alguna canción pop que den ganas de bailar, si es un trabajo sobre consciencia de algún tema delicado está bien una canción de In This Moment.

- No tiene relación lo uno con lo otro.
- La creación es independiente de estímulos externos. El talento se construye con el trabajo, por lo tanto, las competencias o habilidades no dependen de lo que el entorno ofrezca. Y ahí está la música.
- Siempre la percepción se ve afectada por lo que nos rodea, la música afectaría el estilo que podamos pragmar en la pieza.

De la escala del 1 al 10 defina su creatividad:

19 respuestas



Estos artistas o diseñadores tienen mucha creatividad según lo demuestra la escala.

9 ¿Cuál prefieres escuchar rock o música instrumental, al realizar un trabajo?

Son respuestas variadas, pero se riñe y empata la música instrumental y ninguna.

¿Cuántas horas al día sueles escuchar música?

19 respuestas

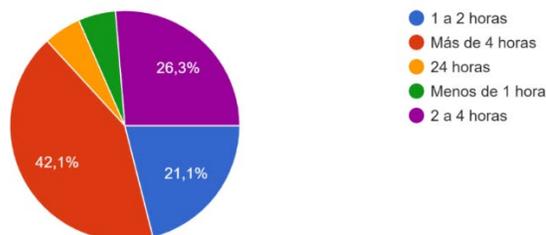


Figura 27: Torta en la décima pregunta de la encuesta.

La mayoría escuchan música más de 4 horas, ósea en 42,1% y los que menos en cantidad es, menos de 1 hora a la par de 24 horas, eso quiere decir que solo dos personas eligieron estas opciones.

10 Defina en pocas palabras su profesión:

En esta pregunta abierta, era para verificar que los participantes eran de una carrera relacionada al diseño, por lo que fue una respuesta certera. Desde arquitectos hasta estilistas y maquillistas, aunque tres respondieron que son diseñadores gráficos...

11 ¿Qué piensa de los artistas de ahora? ¿Crees que aún tienen diseño en su música?

Algunos respondieron con solo una palabra simplemente, si o no, como que no supieron responder la pregunta, lo hicieron apresurado sin pensarlo. Otros dieron una respuesta más larga, dando su opinión o analizando la pregunta.

Respuestas destacadas:

- La música al igual que otras artes se convirtió en una industria, por ende, requiere adaptarse a las preferencias de sus consumidores, y en la actualidad

géneros como el reggaetón pierden un poco el arte, pero siguen generando creatividad enfocando en el posicionamiento.

- Creo que hoy en día cualquier persona puede hacer música, ya no es algo tan estructurado o pensado, sino lo que salga.

Análisis de resultados

Según los resultados obtenidos de las encuestas, analizando cada punto y estudiando las respuestas se confirma varias cuestiones, con respecto al proyecto. Varios respondieron que la música influye mucho en sus carreras, la mayoría utiliza la música para realizar sus piezas gráficas y saben que la música es importante para sus vidas. Hay un gran contraste en relación de un diseñador gráfico como para el que no es diseñador, pero la música influye mucho en ellos y en su creatividad, en la última pregunta los diseñadores gráficos identifican más el diseño en la música que los que no son diseñadores.

Algunos dijeron que cualquiera puede hacer música, pero no todos tienen el talento para hacer música y diseño a la vez o saber que es el arte, si no sabe que es música. En mi opinión, la mejor música es para los que saben hacer música y ser diseñadores a la vez, porque ambas cosas van muy relacionadas... Muchos opinan que el diseño se ha perdido en la música actualmente, algo que en verdad no es cierto.

Entonces la música definitivamente influye en la creatividad, en las emociones, donde la música tranquila lo usan para relajarse o concentrarse y hasta para dormir, pero los diseñadores gráficos dicen que el rock también lo usan para concentrarse hasta incluso con música metal, desarrollando los trabajos más rápidos y eficaces. Pues eso explica de que una canción tranquila y suave tendrá una dinámica más lenta para desarrollar una actividad o pieza gráfica.

Eso confirma que los diseñadores gráficos escuchan más la música cuando desarrollan trabajos, por eso en una agencia o estudio de diseño se suele ver que los diseñadores escuchan música mientras realizan un trabajo. También otras de las actividades que más respondieron, es que escuchan la música cuando están manejando, en el bus o en transmilenio, cuando se bañan, van al gym o practicar algún deporte, dormir, ir de fiesta con los amigos y leer. Algunos escuchan música todo el tiempo mientras hacen su rutina, otros solo escuchan una o dos canciones porque no les permite concentrarse totalmente, solo les permite relajarse o subir el ánimo.

Las respuestas fueron más o menos parecidas en las encuestas, para los diseñadores y los que no son diseñadores. En cuanto a los gustos, realizan actividades cuando escuchan música e influye en su creatividad. Ya sea de diseño o no diseño, les gusta la música; confirmando que la escuchan más de 4 horas diariamente la mayoría de los casos.

Entrevistas

Se ha entrevistado a 7 (dos dj, dos profesores de diseño, un músico de música caribeña, una egresada de Diseño Gráfico y un estudiante de Diseño Hipermedia.), como segunda herramienta de investigación. Se han realizado varias preguntas relacionadas al tema, en la que se ha escogido 4 de las entrevistas más relevantes, haciendo un gran aporte a la investigación.

Entrevista a Mario Hernández



Figura 28: Mario Hernández, profesor de comunicación social y periodismo. Especialista en la música y del sonido.

P: ¿Qué tipo de música te gusta más? ¿Por qué?

Mario: Me gusta la música electrónica, más la música de sintetizador por decirlo así... Porque la música electrónica... Tiene conceptos que son relacionados con el diseño. La música también tiene procesos creativos, técnicas parecidas al *Design Thinking*, así como ustedes entienden el color, la forma, la distancia, la composición... Exactamente pasa lo mismo en la música, los colores están dados en los tonos, en las frecuencias ya estén dados en instrumentos metálicos o de madera... La composición te ubica los instrumentos en el estado de la mezcla total de un disco o en la ubicación de un instrumento en específico. Entonces cuando tienes todos esos elementos... La música electrónica tiene algo que me gusta, y es que... Yo no soy... Soy un mal músico más bien. Toco algo muy sencillo, toco algo de piano y de guitarra... muy sencillo. Y esa deficiencia de la música electrónica me permitiría tocar en una computadora, de pronto unas congas, unas trompetas, por talento o por la falta de capacidad por la música hace que me guste la música electrónica.

P: ¿Entonces que música odias o te gusta menos? ¿Por qué?

Mario: Bueno no es que odio porque... Creo que la música al igual que pasa el diseño tiene unas tendencias, unas vanguardias que de pronto van pasando... De pronto en ese momento no te gusta. Te voy a poner un ejemplo, de pronto en el diseño está la cultura *vintage*

y retro que de pronto estuvo de moda no me gusta en ese momento, pero ya con el tiempo no me gustaba, pero ahora está bastante bien. Pero así genero, que no me mate, que no me guste la música popular. Creo... No soy tan amante de la música de tantos instrumentos de viento, y creo que la música popular tiene trombones, trompetas casi todo el tiempo y me suele cansar los sonidos estridentes tanto tiempo, esa es la razón.

P: ¿Para ti que es la música?

Mario: Mira la música depende como la veas, porque de por sí la música hace parte de un arte, hay un autor bien bonito que dice cuando tu conviertes propio Jose Luis Borges, cuando dice que... "Tu conviertes todo lo que puedas hacer con tus emociones, la creatividad, la composición, lo conviertes en símbolos, en música, en escritura..." Él dice que haces prácticamente poesía, él lo refería en el ámbito literario. Entonces creo que la música... para mí es una acción poética de creadora de alguien en el cual, siempre he dicho que de pronto te mata la poesía de Neruda y de pronto a otros no. Entonces cualquier acto sonoro o de intentar crear música, me parece ya un acto poético para mí.

P: ¿De la escala del 1 al 10 como crees que influye la música en el diseño?

Mario: La música y los sonidos siempre han estado en el diseño, yo tengo que entender que dentro del diseño hay un... Por decirlo así, una división que, si voy a hablar de diseño sonoro, pues es como tu escogiste los sonidos sonoros para una película, un cortometraje, etc... Pero si te das cuenta hablo de diseño sonoro, también puedo hablar de paisaje sonoro, puedo hablar de arte sonoro. Entonces el sonido siempre ha estado, de pronto es que en el diseño a veces lo referenciamos a un acto netamente visual o lingüístico. Entonces creemos que no es tan implícito, y creo que también el sonido y la música ha servido de inspiración en tendencias, en referentes, cuantos diseñadores famosos de pronto partieron sus obras a partir de una canción y de un sonido. Entonces la propia arquitectura sabe y conoce la importancia

que es la acústica, los sonidos y la arquitectura también es un acto de diseño o una acción. Entonces siempre va a estar ahí super a top o algunos como le decimos a tope de la música inspiradora, en los diseñadores gráficos y los que no sean también.

P: ¿Entonces crees que la música es arte?

Mario: Si... es que el término "arte", lo sabrás tú y existen muchas ponencias parte de subjetividades. Entonces de pronto algunos sonidos, algunas canciones, algunas experiencias sonoras no es nada más que de pronto ruido, pero para otros son como arte de expresión. Expresiva relacionada con la cultura de pronto, o con generar cambio de contexto, entonces para mí sí. Pero digo que es muy subjetivo ¿No?

P: ¿Cuándo escuchas música que es lo que sueles hacer?

Mario: Depende. A veces no me puedo concentrar escuchando música, pero a veces cuando quiero un poco de inspiración... Es cuando me permito a una canción que me gusta mucho, entonces es lo que suelo hacer prácticamente. Y debo escuchar una canción al día, si no, me sentiría muy desdichado.

P: ¿Entonces cuantas horas al día sueles escuchar música?

Mario: ¿Al día? Por ahí una horita. Pero el fin de semana es muchísimo más, pero entre semana me queda difícil de verdad, por las clases y demás.

P: ¿La música también va relacionada con la comunicación social y periodismo?

Mario: Claro, el sonido es... Lo que nosotros debemos entender con el sonido es que tiene funciones e identifica a varios. Entonces dentro de la comunicación te coloco un ejemplo, si yo de pronto gritara o llorara no importa que país esté van a decir que estoy triste. Entonces cuando tengo una emanación que se llama eso, meter un ruido o una acción corporal estoy comunicando. Mira este ejemplo tan sencillo, no importa que este en Francia, España, etc. Me

van a decir que estoy triste, ya cuando comienzo a tener el sonido, empiezo a entender que el sonido tiene su lenguaje el cual está la música, el ruido, el silencio, los efectos de sonido, todas las emanaciones o acciones que crea el hombre y que tiene un determinado elemento.

Entonces la música te puede acceder a ti llorar en una trusa o puede hacer que tu corto sea más emocionante o darle más dramatismo o contar que la música hable de un contexto social. Entonces siento que la música en ese punto se vuelva un elemento superimportante diría yo.

P: ¿Siendo así como sería la música para sentirse triste? Si la música juega con las emociones y los demuestra en su aspecto sonoro...

Mario: Depende, la música tiene valores en la letra. Puede ser que tú no te sientas triste, pero de pronto tienes un desamor y la letra ahora sí cobra un sentido, la letra más una guitarra de frecuencia alta o baja puede ser que ahorita no tenga sentido, pero de pronto estás en un determinado estado o sientas conexión con esa canción y ahí encuentras de por qué la música te hace sentir triste. Igual recuerda de que cuando estamos hablando de los sentidos sensoriales, toda la parte auditiva juega un papel importante en eso.

P: ¿Entonces la música juega con las percepciones?

Mario: Claro, la música juega mucho con las percepciones y con algo muy importante que es... Con las emociones, la música también juega con lo que llamamos... Como te lo explico, digamos... Sí la música también puede ser coyuntural, viral, la música te puede estar mostrando, contando algo que está pasando en Colombia de pronto ¿Listo? Hay tantas canciones actuales de que son más allá de “tener sexo y listo” y ya, pero no quieren decir que estén mal. Entonces que tienen, necesitan más profundidad y otras que no.

P: ¿Como sería la música en el cine y en la producción audiovisual?

Mario: Bueno la música es uno de los elementos, en cuanto hablamos de la producción audiovisual, el sonido es uno de ellos. Entonces dentro del lenguaje está obviamente toda la

parte técnica, iluminaria, fotografía y cámara, dando algo. Entonces el sonido de la música son elementos importantes, ¿Por qué, si no? Sin el sonido no tendríamos una estructura viable, aunque cuenta y existe el cine mudo, pues existió. De pronto se sigue haciendo... No lo podríamos haber conseguido en una película sin unos diálogos ¿Listo? Sin llevar ese guion a una parte vocal, a unos monólogos. Entonces ahí si cumple algo importante o de pronto esos diálogos no son tan importantes y la música necesita reforzar eso. Entonces por ahí va la función de la cuestión del cine... Del sonido del cine.

P: ¿Sabes que música escucha más los diseñadores gráficos?

Mario: Yo creo que es lo mismo de... No es lo mismo un diseñador de Cartagena donde sus papás crecieron con el Joe Arroyo, con mucha música caribe a de pronto alguien de la región andina que de pronto tenga más guitarra. Entonces creería que la música también es un arraigo o un ente social ¿Listo? No será lo mismo un diseñador gráfico en Inglaterra influenciado por el pop o cosas así, que un diseñador gráfico en Medellín que de pronto ahora está de moda el reguetón. Entonces sería muy difícil definir cuál sería la música preferida, creería que la generación actual le gusta mucho la música anglo, diría yo y de pronto están influenciados por el K-pop ¿Por qué, no? Pero podría ser variado.

P: Pero sería lo mismo para otras carreras, ¿verdad?

Mario: Si, si, si... la música es muy variada dependiendo de cada uno que la escuche, de hecho, es una pregunta... difícil de responder, una pregunta compleja.

P: ¿Qué piensas de los que escuchan reguetón o metal?

Mario: Yo creo que son épocas, y te lo digo porque también fui joven, decía “No, solo quiero escuchar rock”, que no sea rock me parece horrible, que odiaba el rap. Entré a la Universidad y conocí compañeros que escuchaban reggae, hip hop, jazz, salsa y de a poquito

te hipermea esa música, y después entiendes que igual es música... De pronto no todo el tiempo escucho salsa, a veces me gusta escuchar una. Sobre el reguetón es de pronto lo que te dirían tus papás sobre los Beatles, sobre el pop o el grunge, siempre va a haber un género que siempre se vuelve popular en los cuales los jóvenes de cierta manera, sobre su vida o su conformismo con la sociedad los lleva a escuchar eso... El reguetón les representa cierta libertad sexual y de pronto nadie lo quería hablar, no lo sé.

P: ¿No crees que los artistas en la industria de la música también son diseñadores?

Mario: Cuando hablamos de los cantantes, el propio *show*, el diseño de luces, de su concierto, de sus discos, de las carátulas... Claro tiene parte de diseño muy fuerte, vemos artistas que se involucran fuertemente en su videoclip ¿listo? Entonces si tiene una parte de diseño cuando hablamos de diseño siempre debe haber estrategias, de estructuras, de pronto ellos pueden cumplir unas y no otras, pero no quiere decir que está mal.

Entrevista a Félix Franco



Figura 29: Félix Eduardo Franco, director de Cinestesia. Profesor de Publicidad y Mercadeo.

P: ¿Qué tipo de música te gusta más y por qué?

Félix: A mí me gusta el género rock, rock clásico llamado *glam*.

P: ¿Qué música te gusta menos y por qué?

Félix: A mí no me gusta el reguetón mucho, porque las letras las siento un poco obscenas de esas canciones y la música me llama más la atención el ritmo y siempre suele ser lo mismo... Así que no me gusta ese género...

P: ¿De la escala del 1 al 10 como crees que influye la música en el diseño?

Félix: De la parte creativa yo pensaría que 10... Porque pues obviamente hace parte de la inspiración y en esos momentos el diseñador trabaja normalmente, que tengo mi experiencia con la gente que es diseñadora que están trabajando, siempre están escuchando algún tipo de género de música como tal. Ayuda en la creatividad, a ser creativos y hacer mejor su trabajo.

Si ya lo llevamos al campo audiovisual pues obviamente la música es superimportante como el 60% de las emociones que transmite de lo audiovisual. Porque la imagen lleva cierta emoción al espectador, pero la música es lo que da ciertas emociones a la gente.

P: ¿Para ti que es la música?

Félix: La música para mí... está complicado, es que la música a partir de experiencia personal siempre acompaña ciertos géneros y ciertas letras de canciones en su vida cotidiana ¿Cierto? Como son el *leitmotiv* de las actividades que uno hace, lo ayuda a tranquilizarse, no sé a estar más activo depende del género que uno escuche o el tipo de música que uno escuche. En el caso mío como me gusta el rock que te decía al principio, hay canciones que me gustan escuchar para estar tranquilo y hay otros grupos musicales como para ponerme energético y trabajar activamente.

P: ¿Crees que la música influye mucho en la gente?

Félix: Si claro que sí, las emociones lo que te decía, el tipo de música que escucha la gente, uno se da cuenta de las emociones que tiene. Por ejemplo, normalmente cuando

escuchan canciones tristes con *beats* muy bajos, es cuando las personas están en un momento depresivo, de pronto la pérdida de un ser querido o algo, pues van a hacer que sus emociones fluyan en la parte de los sentimientos como tristes. Pero también se ve que la gente está escuchando música alegre, entonces su comportamiento y actitud cambia, de hecho, la parte corporal cambia mucho, que dependiendo si es música alegre, si es con letras que le llamen mucho la atención, que se identifique con la idea... más con las alegres que con las tristes.

P: ¿Cómo lo relacionas con el cine?

Félix: A lo que te decía, es superimportante porque a la hora de crear una pieza audiovisual, en algunos momentos de la película quiere expresar emociones o que la gente sienta emociones en la película. Entonces uno busca un género de sonido que hagan bandas sonoras, que sean tristes en momentos tristes, que sean rápidas en momentos de acción, entonces la música siempre está relacionada en tales emociones que quiero transmitir en el discurso de la película. Uno de los ejemplos que suelo poner a mis estudiantes, es *Titanic*. Una escena famosa en el barco, donde Celine Dion canta su canción. Eso genera unas emociones tristes en la gente, de soledad, de que los protagonistas se van a separar, etc. Y si uno ve películas ya como *Avengers* como la llegada de los héroes, sería una música épica con muchos instrumentos que hace que la gente se sienta empoderada y quiera apoyar sus superhéroes al agarrar las batallas.

P: ¿Entonces como definirías la música si es una película de terror?

Félix: No pues, la música de las películas de terror marca momentos de suspenso, de hecho, siempre hay algunos momentos de silencio y algún momento superfuerte, es cuando la gente se asusta y pues la música los lleva a uno ¿No? La idea es que se sepa acompañar para que no le adviertan al espectador que va a pasar algo tenebroso, sino que a uno siempre lo llevan a esos caminos. Hay ciertos instrumentos que se han creado nuevos para películas de

terror, como crear efectos de sonido raros y diferentes que ayuden a que la gente, llega a tener ese miedo o sienta ese miedo en la película. Si no hubiera el experimento de la banda sonora pues yo pensaría que a veces las películas carecerían de emoción.

P: Si la música es esencial para la publicidad ¿Como lo describirías?

Félix: Actúa un poco igual con el cine... Es depende del efecto que quiero comunicar al televidente, pues me va a dar emociones. Yo si estoy bebiendo una bebida energética, pues la música será una música rápida. Si estoy vendiendo productos femeninos, pues hay unos motivos musicales que van orientados a ese *target*, y también es muy importante y va muy cercano lo que se da en cine ¿Que emoción quiero demostrar al espectador? ¿O en este caso al público objetivo para que se acuerde del producto? Ahora hay otros que son jingles que hacen canciones con letras para las marcas, y eso es bien importante porque hacen que tengan alta recordación. Los jingles no sé, la fina de la margarina es un jingle espectacular que todo el mundo se acuerda... los que hace *Coca-Cola* para el tema de navidad y varias marcas han jugado con el tema del *leitmotiv* de la música. De hecho, también del sonido como tal en las marcas tienen sonidos propios, si tu prendes *Mac* suena *Mac*, si usan un celular *Motorola* saben que es *Motorola* porque tienen su identificador sonoro y tiene un sonido característico al recibir mensajes. Entonces ese es un elemento... pues el sonido y la música son bien importantes para poder orientar al cliente en las marcas, que está explorando o que se les está mostrando.

P: ¿Entonces juega la creatividad para hacer esos jingles en la publicidad?

Félix: Así lo que te decía, hay que saber escoger ese tipo de música para poder llegar al *target* en el caso de la publicidad. Ahorita es el caso que es del Dagond y... De la bebida ¿PaneladaYá o....? Panela... *Panelada* con Andrés Cepeda y este otro de vallenato... Celedón. (tratando de acordarse los nombres yo le ayudé) Fíjate que ellos pudieron escoger la canción y

la adaptaron al producto, con este par de personajes que será un poco más relevante y que llegue al *target*, que me imagino que son amas de casa y personas de clase media que quieren tener un suplemento para tomar una bebida en la casa, en vez de una gaseosa o el agua. Entonces si es muy importante la música y el sonido, en el tema publicitario y también en el cine.

P: ¿Qué es lo que sueles hacer cuando escuchas música?

Félix: En mi caso trabajar, a veces que me siento como estoy como bajo de nota, quiero tener más inspiración y que me rinda más. Entonces pongo música y me ayuda bastante en ese tema de la creatividad. Yo le recomendaría a todo el mundo escuchar música diferente porque a mí me gusta el rock, pero yo escucho música clásica, escucho salsa, escucho merengue, baladas... Porque son diferentes motivos depende del sentimiento que esté teniendo... Eso me ayuda con la creatividad, entre más géneros escuche o más cosas escuche. Pues obviamente eso va a ser fructífero, para tener una buena creatividad.

P: ¿Qué opinas de la gente que escucha música urbana o metal, como sus gustos?

Félix: No pues, es que son gustos ¿No? Y hace parte de los estilos de vida de cada cual, porque cuando uno ve a las personas que le gustan la música urbana tienen unos comportamientos, un lenguaje, una forma de vestir de su propia corporalidad que es diferente al de la música metálica, ósea tipos de personas que tienen unos gustos diferentes, que la música siempre define la personalidad de la gente pienso yo.

Pero lo que quiero saber es ¿Por qué las personas les gusta escuchar ese tipo de música cuando habla de la violencia, la sexualidad que denigra a la mujer y es agresivo a veces? ¿Cuál es el motivo de que eso pase?

El tema de la música urbana hay algunas canciones que tienen unas letras que son sexuales y violentas, pero no todas. Hay artistas que no lo hacen así, eso depende del artista, no solamente el género como tal que hay que encasillarla que solo es reguetón, es solo sexo o si es música metálica solo es violencia, porque no hay letras que hablen de eso y tienes que verlo como más en ese punto de vista. La letra y el contenido de la artista que hacen las canciones, porque los que usas de ese mismo *beat*, esos mismos sonidos, pero utilizan... Bueno tienen esas letras que no tiene esos contenidos. Pero tienes que pensar, que es malo estereotipar y decir que la gente que “usa tal género es así” porque... Pues no. (risas)

P: ¿Pero esa música no puede llegar a influir en lo que dice de esos temas de la violencia, el odio, el suicidio o el sexo?

Félix: Pues si influyen en algo, ósea si todo el tiempo estoy escuchando ese tipo de contenidos sexuales o violentos, pues va a llevar que mi psiquis reaccione a ese tipo de contenidos, es como que cierro la sinopsis escucho artistas de tipo de contenido violento, de escándalo o de protesta. De escándalo pues me van a llevar a ese tipo de comportamientos porque eso es lo que estoy escuchando todo el tiempo en mi cabeza, a esas personas que no son sociables, que recurren violentamente a algo que les pasa. Porque vuelvo te digo va es... estar en el tiempo de mi cabeza escuchándolo, lo tengo en una letra y eso va a llevar que uno actúe de esa forma.

P: ¿Cuántas horas al día sueles escuchar música?

Félix: No te podría dar un dato exacto... (risa nerviosa) o aproximado porque pues normalmente cuando voy en el carro estoy escuchando música, a veces cuando estoy trabajando escucho música, pero no todo el tiempo ¿Ves? Entonces de pronto si te doy un número por hay dos horas al día, mientras estoy en el trancón. (risas)

Entrevista a Yolanda Núñez

Egresada en Diseño Gráfico de la FULL.

P: ¿En qué año te graduaste en el programa de Diseño Gráfico?

Yolanda: Yo me gradué en el año 2013, hace más o menos 10 años... Estudié Diseño Gráfico.

P: ¿Qué música sueles escuchar y por qué?

Yolanda: Me gusta el rock, me gusta la salsa demasiado y me gusta un poco la música instrumental. Eso me relaja, me llena de tranquilidad cuando me lleva hacer trabajos que considero... que tienen presión. Entonces realmente la música me lleva a relajar, a pesar de las circunstancias.

P: ¿Artistas favoritos?

Yolanda: El rock me gusta de los 80s, entonces en español especialmente. Antiguos tengo muchos, (risas) tengo *Caifanes*, tengo *Kraken*, *Soda Stereo*... Ósea creo que son iconos de la historia. Entonces todavía los sigo a pesar de que ya son bastante antiguos, y me gusta demasiado la música de ellos. Considero que no es un rock pesado, me gustan sus letras y me gustan como suena, me parecen muy chéveres.

P: ¿Te gusta ir a los conciertos o eventos de música?

Yolanda: Los conciertos no voy tanto, realmente huyo un poco a la multitud porque considero que es mucha gente, porque dependiendo en el lugar en el que te encuentres. Si depende de la boleta que compres obviamente, si es cara o barata, eso te va a generar mejor posición en el escenario. Entonces realmente a veces... En los pocos que he estado, he estado lejos, entonces la visualización no ha sido muy buena, aunque haya pantallas. Pero si hay algo, la multitud me asusta, sin embargo, no dejo de pensar que definitivamente me entusiasma. Me

llena de energía, me genera alegría, entonces son como dos concepciones allí. Pero usualmente me gusta escuchar la música en bares o en tabernas, o en esos lugares especiales para eso.

P: ¿Como te ha parecido esos eventos musicales que has ido?

Yolanda: Como te decía Tanny, los festivales ósea si son abiertos son muy chéveres porque uno se siente más libre digámoslo así, cuando son en espacios abiertos. Eso me parece muy chévere porque en cualquier momento te vas y si te molestan no importa, porque a veces existen inconvenientes dentro del espectáculo. Hay personas que llegan alcoholizadas, drogadas, entonces eso genera como... puede generar ciertas incomodidades. Sin embargo, cuando vas con un grupo de amigos chéveres, en grupo se contagia la energía, gritas, saltas... Ósea como que se disfruta demasiado, entonces que te puedo decir... Eso si depende con quien estés y en donde estés.

P: ¿La música influye mucho en tu creatividad?

Yolanda: Tiendo a colocar música cuando tengo proyectos que realizar si lo hago, pero en este caso cuando genero propuestas utilizó música instrumental, ósea que no me genere ruido y ya cuando estoy realizando el trabajo, cuando estoy materializando. Si me gusta poner la música más rápida, ósea música que será como el rock. Si me gusta el rock, porque eso me genera actividad, me genera como energía, como que... Se pasa el tiempo y siento que uno vibra a través de la música realmente. Ósea uno se activa, uno se mueve al compás de la música y eso también me gusta. Ósea depende como vaya a ser realmente, la utilizo y es para generar propuestas, si utilizo algo más suave como el instrumental que no me genere ruido, pero si ya voy a concretar, voy a materializar. Utilizo algo más rápido que tenga más ritmo, que me haga moverme digámoslo así, entonces dependiendo para que la voy a utilizar.

P: ¿Tienes idea que música suelen escuchar los diseñadores gráficos?

Yolanda: No Tanny, realmente no. Porque eso es muy generacional, yo vengo de una generación más antigua de diseñadores. Eso va cambiando, los gustos van cambiando, de hecho, cuando pasamos las etapas de la vida también cambiamos nuestros gustos. Entonces sería decirte que ingresar a cierto grupo y a cierta tendencia de música no me parece posible, por esas características que te mencioné.

P: ¿Piensas que el metal puede influir la creatividad al realizar alguna pieza gráfica?

Yolanda: Pues como te digo depende de quién lo escuche, es gusto realmente sobre todo gusto. Me imagino que si las personas que... En mi caso a mí me parece muy fuerte, no me gusta, me genera ansiedad, me genera en un estado alterado, entonces realmente no lo escucho por esa razón. Sin embargo, considero que por ese nivel de energía que produce tal vez si genere algún tipo, de otras sensaciones ¿No? Para aquellos que utilicen esta música como recurso, entonces si eso es generalizado. Así que no sabría como tal, tendríamos que ir a ese público especial, de esos diseñadores que usan ese tipo de música para realizar sus trabajos, creo yo que sería lo más adecuado.

P: ¿Cuántas horas al día sueles escuchar música?

Yolanda: ¿En mi labor? Yo creo que cinco o seis horas, realmente escucho música, de hecho, también estoy buscando otros contenidos diferentes a la música realmente ¿Entonces que hago? Escucho las noticias, escucho otros contenidos que también me pueden aportar, escucho entrevistas... (Le hago una broma “¿Como esta?” y nos reímos...) Entonces realmente no me dedico totalmente a la música, realmente no. Solo cuando estoy realmente muy proyectada hacer un trabajo en ese momento es que realmente la coloco, después ya me dedico hacer otras cosas.

P: ¿Entonces solo escuchas la música al realizar un trabajo?

Yolanda: Si Tanny, solo lo utilizo para realizar alguna pieza gráfica porque como te digo, la música me da inspiración, me genera tranquilidad, pero también me rinde en los trabajos realmente. Eso depende de la música que escuche, ya si quiero solo relajarme pues... Escucho música más tranquila como la instrumental o clásica.

P: ¿Qué piensas de las mujeres que escuchan esa música urbana, que sexualizan y denigran a la mujer?

Yolanda: Creo que hay un lazo cultural y hay una manipulación realmente al público, ósea creo que falta crítica y criterio, no solamente de las mujeres también en los hombres, para comprender y entender que es lo que consume. Eso que consumen hacen parte de la construcción de su vida, que eso hace parte de la construcción de su imaginario y de su vida. Entonces siento que es más falta de crítica, conocimiento, de tener otras de que poder comparar como otro tipo de música con esta que escuchan. Entonces realmente es triste, al fin y al cabo ¿No? Porque entonces si nos gusta este tipo de género de música tenemos que argumentarlo y no argumentarlo de una forma superficial, si no como una proposición de “me gusta esta música por esto y por aquello...” entonces sí creo que es por falta de conocimiento, de lectura, de criterio y también un poco de valorarse creo. La mujer siempre ha estado en una cultura machista, pues la mujer siempre ha sido sumisa en los diferentes aspectos de la vida, entonces le es difícil aun y lo vemos más en las mujeres adultas como hacer esa emancipación, se les complica un poco más. Pero la idea es que las chicas más jóvenes ya tengan otro criterio, ósea busquen respuestas, consulten y realmente argumenten en cada cosa que es bueno para ellas.

P: ¿Quiénes escuchan más la música urbana, los hombres o las mujeres?

Yolanda: Yo creo que es igual, lo que pasa es que nosotros estamos en una sociedad, buscando aceptación. Entonces obviamente que los grupos, si estamos en algún grupo, en

algún modo esa aceptación se encuentra en esa manera. Entonces depende del gusto de los demás, y eso también se vuelve parte de nuestro gusto ¿Que te diría? Yo creo que igual, no sabría decirte si más mujeres u hombres... Uno observa que dentro de la escena más son los hombres que canta este tipo de ritmos, pero pues en este momento están subiendo las mujeres. De hecho, hay muchas mujeres cantantes que también están hay en esa escena también, anteriormente eran muchos hombres. Entonces no, yo creo que eso va a la par. No creo que haya tanta diferencia.

P: ¿Crees que la música aún conserva el diseño en la actualidad?

Yolanda: Creo que sí, ósea definitivamente si se va a ver un video donde hace 40 años o más a de un video de hoy en día, pues la diferencia es amplia porque tenemos la tecnología y no de la mano. (Quiere decir que ahora todo es en computador, como la música en la parte del diseño) Entonces si hacemos una diferencia muy amplia pues realmente ellos lo apuntan a eso, a lo nuevo, entonces es chévere colocar todos esos recursos y no quedarse en lo condicional, en lo anterior, en lo que antiguamente está haciendo. Entonces creo que la producción sí que ha mejorado un montón realmente, ósea hay muy buenas producciones en cuanto a música, en cuanto a video de música, en cuanto a ritmos, es bien chévere cuando hacen mezclas, de cosas muy interesantes que se están realizando y eso hace parte de la evolución de algún modo y también de incluir esos otros ritmos que antes no habían para crear un ritmo diferente, sino un ritmo híbrido por decirlo de alguna manera que también es muy válido, pues me parece chévere también.

P: ¿Entonces la música si va relacionada con el arte?

Yolanda: Si yo creo que todo tiene su evolución, está evolucionando también. Algunos pueden ser que no les guste para donde va, pero para otros si puede ser que sí, pero yo creo que todo tiene una evolución realmente todo, hoy se conjuga todo con todo.

P: ¿Qué es lo que más te gusta y lo que no te gusta del Diseño Gráfico?

Yolanda: Lo que más me gusta del Diseño es que tenemos cierta autonomía para expresar, claro acompañado de nuestros clientes. Pero eso es lo rico llegar a unos acuerdos donde el cliente también sienta que está reflejado y que el producto final exprese lo que buscamos tanto el cliente como el diseñador, eso me parece muy rico y me parece un buen ejercicio ¿Que no me gusta del diseño? A veces se vuelve rutinario, a veces cuando hacemos solicitudes parecidas o iguales, ya se vuelve mecánicos. Eso no me gusta del diseño, por otro lado, genera atención porque las cosas son para ya y no siento que pueda completar un trabajo de la mejor forma porque las entregas son muy rápidas, son muy prontas. Entonces sientes en algunos casos que se pudo hacer mejor, que se pudo tener un mejor producto y eso es lo que no me gusta del diseño.

Entrevista a Eduardo Torres



Figura 30: Eduardo Torres, estudiante de la FULL y DJ Producer.

P: ¿Qué tipo de música te gusta más?

Eduardo: Bueno si hablamos sobre el tema de la música soy más integrante de la música electrónica que otras cosas, pero también soy DJ de corazón. Así que voy a decir que básicamente prefiero el género electrónico, es el predilecto hasta ahora y el que tengo más

orientado. Entonces es la que más me gusta, suelo escuchar a veces algo clásico, rock, pop... Pero si me dijeran cual boleto pagaría para ir un concierto, preferiría la electrónica.

P: ¿Qué músicos te inspiran?

Eduardo: Sobre las inspiraciones sobre al hecho de la música, si hablamos en el ámbito de producción. No podría decir que uno solo es el que me inspira porque normalmente saca nuevas inspiraciones para crear nueva música, ósea de una canción, nuevos tracks, nuevos temas. Uno siempre está en la experimentación, se escucha una canción y esa canción puedes sacar un montón de tracks diferentes, pero muy diferentes e inspirados de esa canción. Entonces generalmente la producción, cualquier tema que me guste y digamos que me aumente el conocimiento o las ganas de las ideas que tenga. Yo en ese momento, por eso genero un track, una partecita que me genera la atención. Por ejemplo, de un track puedo incluso hacerla igual, cortarla o incluso hasta modificarla un poquito y agregársela a mi propia canción. Así que eso cuenta como inspiración, pero si hablamos de que me inspira a llevar todo esto, a empezar con esto. Pues diríamos que, desde pequeño, por decir 7 u 8 años veía lo que es *Tomorrowland*, empezaba a ver las ediciones de *Tomorrowland* como el festival que más veía, después de rondar por varios festivales y me fui familiarizando con la música de Martin Garrix, pero como te digo las primeras canciones electrónicas como que escuché, de artistas que vuelva a escuchar, como que me vuelve a sentir la misma sensación cuando los vuelvo a escuchar después de mucho tiempo. Aunque ahora hay otros exponentes que igualmente que han llevado a lo que es mi proyección en cuanto a los géneros que mezclo, que creo, los tracks que produzco, o digamos mi centro de géneros que me hace crear mis estilos de mezcla hay varios. Están Don Diablo, Afro Jack, Nicky Romero, Avicii que en paz descansa, lo que sería por ejemplo un poco más a David Guetta, Alesso, Armin Van Buuren, Tiesto, Cashmere Cat, me gusta muchos sus géneros, sus tracks, sus conciertos, como va en cada país es super increíble. Entonces es como más que hay de valor en cada persona, a lo que te trae, a lo que

te influye y eso llevar a tu producción, es eso. Pues en lo nuevos tracks que es lo que normalmente escucho o las canciones son las que me han llevado a inspirar diferentes producciones.

P: Se sabe que hay diferentes subgéneros de la electrónica ¿Cómo se puede diferenciar de un género a otro?

Eduardo: Todos tienen sus nombres, ósea si hablamos de diferenciar ¿En cuanto a lo que es diferenciar en el sentido de mientras lo escuchas o mientras escuchas el nombre? El nombre ya te da una idea de que vas a escuchar, el nombre en verdad va en inglés, pero te dice digamos lo que tú vas a sentir o lo que esta pues encaminado a ese género. Algún ejemplo, estamos hablando del House, el género electrónico House ¿Cierto? Y ese tiene una variedad de subtemas que son Tribal House, Tropical House, el Tech House, latin house, electrohouse, deep house, bass house, dark house, entre otros. Entonces uno con esos se encuentra por ejemplo deep o unos bajos demasiado bajos, para que lo entiendas mejor y no hablar tan técnicos, es como si estuvieras debajo del agua; y si estuviera el Tribal House es como estar debajo del agua, pero con una temática más oscura, cuando tú lo escuchas en un show o estás en cualquier parte, que estás escuchando música y quieres saber el género, tú le prestas atención a los bytes. Si se escucha profundo, tener esa vibra de oscuridad, como más solamente profundo o algo más suave es Deep. Pero si escucha un poco más alto de los medios ósea un sonido un poco más estrambótico, si se puede decir. Ya eso es tribal house y también pasa con los otros, por ejemplo, tienes las categorías del House, también tienes el Future House que no creas que tenga sonidos futurísticos sino sonidos mucho más metálicos, de lo que tiene que ver el house, y con temática que tiene que ver más al futuro. Pero no con esos sonidos que se van a escuchar del futuro que sueles ver, sino en futuro no moderno. Esta también por ejemplo el Future Bounce, ese se escucha más futurístico en cierto sentido de la palabra. Tienes que ir reconociendo los géneros, aunque no lo escuches, uno al final se puede

equivocar porque, hay sí que hay géneros con una combinación muy rara entre por ejemplo; un Bass House y un minimal tech, son dos géneros mezclados en una sola canción, lo que es más complicado de conseguir. Así que se consigue escuchando tracks, escuchando géneros, escuchando subgéneros y al mismo tiempo el estilo, también están lo que son los estilos. Ósea no solamente está el género, subgénero, sino que hay una modalidad más que es el estilo y bueno ¿Que es el estilo? El estilo es que cada productor o más bien el Dj Producer, que para explicarlo rápidamente y es lo que normalmente yo hago como Dj Producer, el dj produce música, lo mezcla y lo muestra en vivo, lo que hace Tiesto, Armin Van Buuren, KSHMR, todos los djs los que son djs famosos, son djs producers. Hacen sus propias canciones y las hacen con otros productores, productor general es solo el que produce, el Dj Producer, el dj mezcla y el dj no produce. El Dj productor hace amabas cosas, entonces lo que pasa en cada productor, cada Dj Producer tiene su estilo. Entonces vas a escuchar un electro house, y puede escuchar un electro house de estilo de Martin Garrix y puedes escuchar un dj estilo Afrojack, estilo Don Diablo, entonces puede parecer muy diferentes a lo que es la temática de Dj, lo que es su música... Eso es lo que tú vas escuchando música y cuanto has escuchado de este género, y de su estilo.

P: ¿Sabes cuantos subgéneros hay?

Eduardo: Actualmente decirte una cifra... Te estoy diciendo mentiras, como dice varias personas, como decía un Tío mío y un profesor también: ¿Cuantos pelos tienen un gato? 50... No hay cuenta, es un chiste realmente malo de lo que en realidad tiene... Tiene razón. Uno no sabe cuántos pelos de un gato tiene realmente, porque tanto se expande este género que hasta se le agregan otros géneros nuevos creados en la actualidad. Por ejemplo el Future House es moderno, pero hay otros que han surgido géneros nuevos que han llevado las combinaciones de diferentes tipos de producciones, y eso va pegado a los hercios a los Hertz (Hz), como le decimos nosotros que dependiendo con cada ritmo que hagamos vamos hacer

un nuevo subgénero, es como decirte que un sonido y de ese sonido que es de la producción a lo que es el piano, va salir un nuevo estilo o un nuevo subgénero, o un nuevo género como tal en la música electrónica en este caso. Entonces de allí surge un solo sonido incluso y es que lo que se puede agregar a la electrónica es solo lo que se le puede agregar, porque actualmente la verdad y esto lo vas a entender, porque en realidad que me vas a hacer la redundancia. Es que de todos los géneros llevan electrónica. Reguetón, trap... Todo lo que escuches llevan algo de matices electrónicos, siempre de una canción electrónica y si te das cuenta, te pones a escuchar más lo que es el sonido y no la letra. Te vas a dar cuenta que muchas canciones que actualmente, hoy de estos cantantes o grupos, son canciones que ellos han agarrado, porque normalmente la música electrónica y la música inglesa. El copyright es como decir no te la piden entera, pero si puedes agarrar digamos una parte de esa canción sin que te pongan problemas y hay muchos casos por ejemplo pasó con Aserejé, y por ejemplo no me acuerdo la canción que no me acuerdo como se llama, que pasó con esas dos canciones que si tú las escuchas mucho de esas canciones; tuvo diferentes variantes para diferentes Países y del mismo tipo. En la India se hizo, y son muy parecidos los sonidos, pero suenan parecidos; no son de la misma canción, incluso ha pasado en el género electrónico ha pasado a la empresa. La verdad la canción de David Guetta Play Hard, que sé que la han escuchado muchos, esa canción en realidad es una canción vieja; pasada al estilo de David Guetta y hasta incluso ahorita mismo. El en este año sacó una nueva canción llamada Blue, y esa canción la agarró de un género más viejo de una canción más vieja. Eso ha pasado en diferentes canciones que hasta ahora vienen a pegar, porque las han mejorado, pero las originales siguen ahí. Igualmente, el artista los mejora y puso su estilo, y no se puede decir que lo necesitaba del artista, aunque no utilice las poses de la foto, haya un nuevo cantante, utilice las letras incluso o partes de la letra. Entonces sobre eso, lo mismo pasa con el género electrónico. En todas partes vas a encontrar que muchas canciones tienen géneros electrónicos, solamente las típicas de cada región son las que no tienen. Pero las canciones del momento lo que es pop, lo

que es reggaetón, lo que es guaracha... Aunque guaracha no se puede considerar género electrónico, porque no es electrónica como tal; no es electrónica. No lleva los conceptos, ni las características de un género electrónico, ni siquiera un tecno. La tecno cumbia es un subgénero inventado, pero que no se agregan al original; es un género de prueba. Pero por ejemplo tú ves que en un festival grande te coloquen una tecno cumbia es muy raro. Solamente te colocan una canción, no es un stage. Ósea un escenario dedicado a ese género, como por ejemplo pasa con Tomorrowland que tienen dos estadios dedicados al tecno, lo que es el Atmospheric y el propio Acun, que son dedicados a esos géneros y están los escenarios stage, los maining stage; que significa que son estadios base. Esos escenarios base son para que cualquier dj o cualquier género vaya a tocar. Ahí en ese escenario tú vas a ver mucha, pero mucha variedad de géneros, no te vas a quedar con un solo género. Ósea si tú quieres disfrutar de varios géneros, un maining stage. Si tú quieres escuchar un solo género ve a un Stage que solo sea dedicado a ese género, es eso. Decirte los subgéneros que hay actualmente, son bastantes y se quedan bastantes. Pero hay algunos que se crean y la gente actualiza lo que es la música electrónica, pero no lo son. Es una cosa que, aunque no es la pregunta, pero quiero aclararlo, porque hay mucha gente que dice que el género reggaetón es un género electrónico y no es un género reggaetón como tal. Hasta hace parte de un género reggaetón, solo da un poco del género electrónico; un poquito no mucho. Hay que ver que es lo que tiene cada track, cada género, cada canción ¿Que tiene más...? ¿Si tiene más reggaetón, si tiene más electrónica? Para saber si esas canciones van un género arraigado.

P: ¿Entonces dices que la música electrónica va de acuerdo con un público objetivo? ¿De acuerdo con los gustos del público?

Eduardo: No, si a ti te gusta la electrónica tú te vas a escuchar la música electrónica, eso no tiene pierde, ahí no te pierdes. Es más, decir que la electrónica tiene ciertos parámetros que se cumplen al momento de producir y esto ya va en producción. Todos esos parámetros

los cumple cuando creas música electrónica, pero cuando te saltas ciertos parámetros, ya no se pueden considerar electrónica. Hay veces que se saltan y se crean nuevos géneros, pero igualmente se saltan parámetros y se siguen otros, se agregan otros, ahí si no se considera música electrónica y a veces lo consideran. Por ejemplo, pasa con la guaracha, la guaracha es una letra, la guaracha no es una electrónica porque tiene sonidos muy tropicales; y aunque tenga bases de electro y bases un poquito de tecno, pero nada más tiene una base de tecno. Una sola característica de tecno y una referencia de tecno, lo demás es puro típico, entonces no se considera electrónica.

P: ¿Qué me dices del DJ Crossover? ¿Qué es? ¿Qué es lo que hace?

Eduardo: ¡El crossover! Para que se entienda mejor es el Dj que puede llegar a tocar lo que es... conocido aquí en Colombia, porque crossover puede significar muchas cosas. Ósea cuando uno tiene crossover en el término productivo al lado de una mezcla de varios géneros ¿Pues qué es crossover? Un dj que te mezcla el reggaetón te mezcla hip hop, te mezcla salsa, te mezcla merengue, te mezcla todos los géneros en un solo set, eso es un Dj crossover. En este caso solo somos crossover en música electrónica, enfocados a la música electrónica; por eso en vez de decir crossover electrónico decimos electrónicos, porque la electrónica tiene más vida que todos los géneros. El género más grande del mundo, el que tiene más subgéneros, el que tiene más estilos, el que tienes más géneros es la electrónica. Es bastante grande, ósea tú te pones a escuchar electrónica y siempre, siempre, siempre... ¡Siempre! Aunque a ti no te guste vas a encontrar un género que te va a terminar gustando siempre. Porque siempre va a ver una electrónica que te va gustando con tus preferencias musicales, al momento de referirnos de los ritmos de tus preferencias musicales, que tú tienes ¿Que te puedo decir? Si a ti te gusta por ejemplo lo que es la cumbia, tú puedes digamos encontrarle al House o a lo que es el saxo house. Un poquito el Jazz por ejemplo, si te gusta el jazz seria el saxo house para ti, en cierto sentido. Tienes en cuenta esas preferencias, pero que eso te pongas tu a escuchar lo

que a ti te gusta. Por ejemplo, uno dice que “la música electrónica es muy explosivo” y no. Hay géneros tranquilos, hay géneros medio, hay géneros fuertes, hay géneros bastante locos, hay unos que toca ponerle parlantes y te podría decir bastantes niveles de energías de electrónica, porque al final las bases para hacer eso es la propia energía. Uno en realidad para crear las canciones utiliza los BPM, que son los Beats Por Minuto; y por esos beats por minuto crea las canciones y eso nos mide la energía del propio track, de la propia canción como le dicen acá.

P: ¿Así que es cierto que los dj pueden llegar a saber los gustos del público?

Eduardo: Completamente siempre ¿Qué problema tiene el Dj actual? Mucha gente cree que si uno va a un bar y uno tiene que pedirle al dj que ponga la canción que yo quiera (le hago una pequeña broma diciéndole “Es como decirte, ey Dj ponme esta canción y súbale la música” pero le dio igual... No se dio cuenta que lo saqué de la letra de una canción.) Ese es uno de los grandes problemas que bastante gente hace y se quejan porque no les coloca el track. Es que ellos te dan a entender que eso hace un dj, porque uno llega a un set especializado, depende de lo que hayan pedido, depende del ambiente. No le vas a poner a un cliente que esté pidiendo reggaetón en un ambiente de salsa. Entonces si la pones y haces feliz al cliente, pero los demás clientes que están ahí por salsa ¿Como quedan ellos? Se van y te quedas con un solo cliente. Entonces ese es el problema de pedir una canción en el propio sentido y es que el propio gerente del lugar no quiere que tu coloques. Por eso es que jamás se le debe pedir una canción a un Dj, ósea por eso es que la gente si quiere pedir la experiencia de escuchar reggaetón, vete a un lugar que el Dj toque reggaetón. Porque allí vas a ver que géneros y subgéneros vas a querer tocar. Es lo mismo, si a nosotros sabemos identificar al resto de las personas y sus preferencias, eso es cierto. Pero en gran parte en algún tiempo es falso, porque la gente va a escuchar electrónica ¿A dónde van a escuchar electrónica? A los festivales de electrónica, ya ellos elegirán a donde se quieren ir porque cuando van a un festival tienen un montón de Djs, de categorías, de escenarios, de todo para elegir, como pasa

en el Estereo Picnic de acá, que esto es de Rock, de pop, como incluso vienen Djs; que el próximo año viene Armin Van Buuren y este año vino Martin Garrix. Entonces hay djs, hay pop, hay electrónica, hay de todo y solo tres días. Uno dice “Ahora está tocando este Dj y a esta hora está este tal cantante, pero se me cruza la hora de este y este, y este es de electrónica” si te gusta la electrónica vas por la electrónica. Si el dj se llega a colocar una maxshower, una mezcla de una canción de rock, perfecto escuchaste un rock electrónico. Pero es que el Dj te lleva a un set, porque siente una experiencia en ese set y quieres que tú mismo sientas esas experiencias que él. Para que tú te diviertas, te tranquilices, tengas sentimientos y al mismo tiempo, te explote como si no hubiera un mañana. Entonces eso es el set como tal, la experiencia que sientes te pone a vivir. Pero no puedes esperar a que el Dj en pleno escenario le pidas “Ponme una de Bad Bunny”, ósea jamás pasará eso.

P: Entonces el Dj también es animador...

Eduardo: El dj es animador, entretiene, porque si lo has visto en grandes escenarios. Ellos denotan propias lúdicas cuando por ejemplo les dice a las propias personas “Everybody your hands up!” él le dice que por favor alcen las manos o dice “Please... put your lights in the sky” le están diciendo que por favor pongan luces hacia al cielo, son dinámicas. Otra por ejemplo las que se ponían en rock, en la que se prendían una vela y se alzaba hacia el cielo, hace referencia que todas las luces van hacia al cielo y se ve el escenario todo iluminado, eso lo hacen en las noches normalmente o cuando por ejemplo le dicen que empiecen una bajada, empiecen a subir o colocar una canción para hacer una ola, o una canción que te diga muévete a la izquierda, muévete a la derecha y ves todo el escenario saltando a la derecha, a la izquierda... Todo eso son lúdicas, ahí está animando a la gente, entreteniendo a la gente.

P: ¿Has tenido la oportunidad de estar en un concierto o un evento de música?

Eduardo: Totalmente, hace poquito estuve en el festival de THC: Tech Collective Anniversary, y pues lo mismo. Claro esos festivales son solo de tecno, allí vas a escuchar los géneros que te pusieron ellos y tecno, ósea tienes que ir mentalizado que es tecno, no vas a escuchar otro género de electrónica. Por ejemplo, hace poquito fui al Ultra Music, al de Colombia al de Road Ultra Music; y eso sí un variado muy interesante, porque los dj tanto nacionales como internacionales que estuvieron. Allí no estuve como dj sino como más espectador y se siente la misma experiencia. Las mismas lúdicas que se hacían, se hicieron. Por ejemplo, KSHMR, por eso me gusta tanto. Colocó diferentes canciones de Colombia y colocó 4, colocó una de Juanes “Tengo la camisa negra”, colocó salsa, colocó otras dos canciones... Y colocó una del Juego del calamar donde aparece luz verde que todos saltan y gritan, y cuando aparece luz roja, simboliza a la muñeca y la coloca; y todo el escenario se pone rojo, literalmente el escenario se pone en rojo. Las luces rojas te quedabas quieto y cuando se ponía luz verde seguías bailando.

P: De la escala del 1 al 10 determine cuanto influye la música en el Diseño Grafico

Eduardo: 10, la música influye totalmente en el diseño. La música tiene que ver en todo, no solo en el diseño sino en todo. Cuando tu estas cocinando, escuchas música ¿Cierto?

Análisis de resultados

Hablar con el profesor Mario, quien es especialista en el sonido me llevo a entender que la música puede generar muchas percepciones de acuerdo con lo que quiere expresar en el sentido auditivo. Esto varía para cualquier persona ya sea diseñador o no, ya que cada uno lo interpreta de una manera distinta. Me confirma que la música va muy relacionada con el diseño, la música hace parte del sonido, tiene mucha influencia en las emociones, hace parte de la identidad y la cultura de una persona.

Mario dice que los gustos musicales van de acuerdo con las tendencias y épocas, las preferencias van cambiando cuando uno va pasando etapas; y como la sociedad puede hacer cambiar de parecer a uno, influir hacia el individuo y cambiar en la manera de pensar. Está de acuerdo que los cantantes o músicos son diseñadores ya que tienen arte en su música, y no suele escuchar mucha música porque se desconcentra y anda ocupado. Solo lo usa para inspiración.

Luego de hablar con Franco me hizo comprender que la música es muy importante en muchas cosas, principalmente en el diseño, cine y publicidad. La música es una fuente de inspiración, te da muchas percepciones y emociones. Él recomienda que para rendir en el trabajo y fluir en la creatividad, se debe escuchar música diferente a lo que se suele escuchar e incluso de las preferencias musicales. Según Franco que ha trabajado con diseñadores o estudiantes de Diseño, los suele ver usar la música para la creatividad y suelen escucharla cuando desarrollan una pieza gráfica.

Además, comenta que la música define la identidad, la personalidad y el estilo de una persona. También me explica como la música es usada en los medios audiovisuales (cine y publicidad), donde la música juega un papel importante que dependiendo del medio audiovisual se vaya a realizar, lo que se quiere transmitir y al *target*, se hace un tipo de música o lo que también es el sonido, para esa pieza audiovisual. Tanto el cine como la publicidad cuentan una historia, la música o el sonido ayudan en esa parte que genera emociones al espectador, que acompaña con la imagen.

De hecho, se crea música para bandas sonoras específicamente o lo que se conoce como *soundtracks* que se da en el cine, *jingles* para la publicidad generando recordación en la marca con la repetición, sonidos característicos que serían *brandings* en los productos o del spot publicitario. Crear nuevos sonidos tanto para el cine como la publicidad, como la creación de efectos de sonido que hay una carrera específica para eso. Se debe ser creativo si se

piensa dedicar en esta ocupación, que es la música y el sonido en medios audiovisuales.

Llegando aprender estos temas tan interesantes que me dio a conocer, contando además los ejemplos que explicó el profesor para comprenderlo mejor.

Fue agradable hablar con Yolanda, ya que me dio su punto de vista siendo muy interesante. Algunas preguntas no las supo responder en lo que se refiere a sus gustos, pues tiene unos gustos variados, aunque le gusta el rock y a veces no suele usar la música para inspirarse o hacer otras actividades. Así que me dio a entender de que la música no le influye demasiado y no es muy importante para ella.

Yolanda viene de la vieja escuela, con cierta experiencia en el diseño. Según ella la música es para estar relajada y quitarse el estrés, escucha música tranquila y lenta como la música instrumental, además de que le aporta concentración, pero no le da creatividad del todo realmente; y para estar enérgica con mayor rendimiento en sus trabajos, pone música más movida y rápida como la salsa y el rock. El rock le genera entusiasmo y alegría, opina que la música conserva el diseño actualmente, pero que va evolucionando constantemente con nuevas tendencias y tecnologías. Además, dice que los gustos van cambiando cuando pasa el tiempo, como todo lo demás.

Yolanda comenta que no le gusta la presión al realizar sus piezas gráficas y el afán, ya que el tiempo es muy corto para hacerlo. Opina que le gusta la autonomía, la relación con los clientes y de compartir ideas. Un tip que ella deja es que no hay que enfocarse en una sola cosa o especializarse en una cosa del diseño necesariamente, porque puede hacer otras ramas y así conseguir trabajo fácilmente.

Hablar con Eduardo fue muy interesante, aunque era difícil entenderlo en algunas partes por su marcado acento costeño... Hablamos bastante. Me habló de la música en general, la experiencia de ser dj, la música electrónica tanto teórica como técnica que me dio

una perspectiva diferente de la música como tal. La experiencia de los escenarios, los eventos musicales y la energía de la gente, que llega a ser contagiosa.

Debo admitir que en un momento de mi vida me solía gustar la electrónica, así que me sentí un poco identificada cuando me habló del tema. Él habla que la música influye y va relacionada con el diseño, las emociones, y la creatividad. Según Eduardo los artistas son diseñadores ya que la música tiene que ver con el arte, pero es complicado ser creativo ya que hay mucha variedad y se puede ver, escuchar todo lo que es sonido, música, imagen, diseño o la combinación del todo. Estamos en el boom del arte y rodeados del diseño.

Conclusiones

De acuerdo con las entrevistas la música tiene muchos aspectos, solemos cambiar de preferencias musicales cuando crecemos, por ambientes o por tendencias y creamos relaciones sociales gracias a esta, la música es un arte y nos inspira, hace parte de nuestras vidas y es fundamental para el diseño. Comparado con las encuestas se puede concluir igualmente porque las respuestas son similares.

Gracias a esta investigación se llegó a entender el contexto de la problemática, indagando y retomando información, hechos, antecedentes, estudios e investigaciones que darían paso a interactuar y analizar contextos reales actuales sobre el problema de estudio, y así implementar acción para obtener buenos resultados y cumplir objetivos propuestos.

La música es bastante compleja como las artes, pero de gran importancia en el diseño gráfico y una influencia creativa. Muchos piensan que la música es solo para entretenimiento, pero es mucho más que eso... La música informa, comunica, relaja, sana, persuade y es educativa.

Se puede decir que la música es indispensable para los diseñadores gráficos, algo que los diseñadores deberían reconocer. Siendo un tema novedoso e importante, ya que no se han encontrado trabajos relacionados, porque solo se encuentra de otras ramas, pero no como el diseño como tal. Pero si se han encontrado trabajos con respecto a la pintura, artes plásticas o la arquitectura, porque ha habido artistas famosos que han trabajado con la música y lo usan en sus obras, además de que tienen libros hablando sobre ello.

PROPUESTA DE DISEÑO

La propuesta de diseño será pensada con base a la investigación y el estudio de campo, buscando responder a la pregunta de investigación será representado por medio de ilustraciones informando por medio de redes sociales (Instagram, Tik Tok y Youtube), resultados y datos relevantes sobre el tema de investigación.

En las plataformas digitales será presentado tipo carrusel en Instagram, stories para Instagram, Facebook y Youtube (shorts), y reel para tik tok.

Posteriormente que sean animaciones para ser una plataforma más interactiva y atrayente, siendo fácil de entender y lograr transmitir el mensaje. Además, si es posible puede llegar a otros medios que no sean solamente digitales, llegando a un público interesado en saber de la música y de los propios artistas que suelen vivir del arte, o por simple hobbie.

Referencias

Iraheta, P. Letona, N. Moys, E. (2014, Julio) *Estudio Descriptivo sobre la influencia de la música en los procesos creativos de los estudiantes de diseño de la Universidad Dr.*

José Matías Delgado. [Tesis de pregrado]. Universidad Dr. José María Delgado, Antiguo Cuscatlán.

López, C. (2018-05-01) *Diseño discográfico: desarrollo de la identidad visual de un grupo de música*. [Tesis de pregrado]. Universidad Autónoma de Barcelona, Barcelona.

Aranzazu, C. (2016) *El diseño de las portadas de los discos de Salsa como un factor de construcción de la cultura latina en New York de los años 70*. [Tesis de maestría en diseño]. Universidad Nacional de Colombia, Bogotá.

Baró, J. (2015, Noviembre) Espacio, tiempo y Silencio. *Arquitectura y Música en Mies y Webern*. [Tesis doctoral de Arquitectura] Universidad Politécnica de Valencia, Valencia.

Tejedor, L. (2022). *Formas arquitectónicas y musicales. Reflexiones sobre arquitectura, más allá de lo visual*. [Umática. Revista sobre Creación y Análisis de la Imagen] Universidad de Málaga, Málaga.

Cañonero, J. M. (2019). *Arquitectura de la música. La influencia de la música en los espacios arquitectónicos*. AREA, 25(1), pp. 1-20. Recuperado de https://www.area.fadu.uba.ar/wp-content/uploads/AREA2501/2501_canonero.pdf

Santana (2003) *Origen de la música y el diseño*. La enciclopedia de los niños (p. 320 – 350). España: Ed. Educar Cultural y Recreativa S.A.

Primeros instrumentos musicales encontrados (2012, Mayo 25). Recuperado de <https://www.bbc.com/news/science-environment-18196349>

Vélez Acevedo, Katherine (2014). *MODA Y MÚSICA: Colección Fiebre de sábado en la noche*. [Revista Intersección, Año 1, N1.] Tecnología en Organización de Eventos, Politécnico Colombiano Jaime Isaza Cadavid. Medellín-Colombia. Págs 64-75.

Muñoz Millán, N. (2012). *La música en el cine como herramienta de la emoción*. (Tesis de pregrado) Pontificia Universidad Javeriana, Carrera de estudios musicales, Bogotá.

Díaz Yerro, G. (2011, Junio). *El análisis de la música cinematográfica como modelo para la creación musical en el entorno audiovisual*. (Tesis doctoral). Universidad de las Palmas de Gran Canaria, Las Palmas de Gran Canaria.

López Ibañez, M. (2021). *Producción musical y diseño de sonidos de videojuegos*. Editorial Síntesis S.A. España.

El Chombo [@ElChombo_oficial]. *Géneros Musicales y Referentes, entre otras cosas* [Videos de Youtube]. https://www.youtube.com/@ElChombo_oficial.

Rossi, A. (Director). (2022) *Los Diarios de Andy Warhol* [Miniserie Documental]. Docuserie de Netflix.

PSI Gaming [@PSI-Gaming]. *El Poder de la Música en los Videojuegos (y en tu mente)* [Video]. <https://www.youtube.com/watch?v=oSUQ-flzwSI&t=154s>.

