

## **XIII Foro Académico de Diseño**

### **XV Festival Internacional de la Imagen**

### **Formato de instrucciones para autores**

**Nirvana Sintí / Rodolfo De La Hoz**

Fundación Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano,  
Semillero de Investigación Proyecto Vitáfono, Líder de Semillero/Director de Semillero  
Bogotá, Colombia  
[nirvana.sintic@utadeo.edu.co](mailto:nirvana.sintic@utadeo.edu.co)  
[rodolfo.delahoz@utadeo.edu.co](mailto:rodolfo.delahoz@utadeo.edu.co)

#### **Abstract**

#### **LA BANDA SONORA EN LOS CORTOMETRAJES ANIMADOS POR FERNANDO LAVERDE (1970 - 1980)**

La investigación "La banda sonora en los cortometrajes animados por Fernando Laverde (1970 - 1980)", indaga los métodos de producción de audio utilizados en seis cortometrajes animados por Fernando Laverde en la década comprendida entre 1970 a 1980, haciendo énfasis en el estudio del componente musical y en el análisis del diseño sonoro. Explora las características de las obras musicales con relación al autor y el contexto histórico de estas producciones animadas.

Actualmente se desarrolla la primera fase, la cual busca contribuir a la investigación "El componente sonoro en las animaciones colombianas de 1970 a 1980. Fase I"; de la cual forma parte; como resultado se realizará un artículo que de cuenta de las conclusiones del proceso hasta la fecha.

- El origen del proyecto: Se describen los antecedentes y la motivación de la investigación.
- Planteamiento general: Se presenta el trabajo realizado al interior del semillero de investigación y la metodología para analizar la banda de sonido en las animaciones de Fernando Laverde.
- Estudio del autor: Se presenta y describe la pertinencia de estudiar al autor Fernando Laverde.
- Creación de material: Se describen las etapas en las que se han producido herramientas pedagógicas para la realización del análisis. Estas inician con el estudio de teorías de análisis audiovisual; el desglose de términos técnicos puestos en un glosario; la producción de una matriz de análisis; por último, la producción de clips que ejemplifican uno a uno los términos del glosario.
- Aplicación de la matriz: Se describe las etapas de aplicación y modificación de la matriz, los resultados y conclusiones de la aplicación por cada animación.
- El componente musical: Se analizan las características como la descripción de la escena en la que aparecen los apartes musicales, el género en el que se clasifica, el formato, la melodía, el ritmo y el funcionamiento estético que esta tiene con respecto al visual, además se relacionan con el contexto musical de la época, lo que se menciona como planteamiento ético del autor.
- Conclusiones: Se presenta el resultado de los análisis de convergencias, a partir de las matrices aplicadas.

### Palabras clave

Sonido, música, animaciones colombianas, análisis audiovisual, bandas sonoras, Fernando Laverde, matriz de análisis.

### Mesa Temática

Gestión y transmisión del conocimiento.

### Categoría

Ponencia

## La banda sonora en los cortometrajes animados

por **Fernando Laverde (1970 – 1980)**

**Nirvana Alejandra Sinti Cardozo**

**Rodolfo Andrés De La Hoz Bejarano**

Carrera 4 No. 22 – 61 Módulo 2 Oficina 407

### Introducción

La apropiación y concepción del diseño sonoro y la música en los primeros cortometrajes animados realizados en Colombia de carácter independiente, motivan la presente investigación “La banda sonora en los cortometrajes animados por Fernando Laverde (1970 - 1980)”, desarrollada al interior del “Semillero de investigación Proyecto Vitáfono”<sup>1</sup> de la Tecnología en Realización de Audiovisuales y Multimedia de la Universidad Jorge Tadeo Lozano. Se toma como base las investigaciones realizadas por Ricardo Arce<sup>2</sup> en “La animación en Colombia hasta finales de los años 80” y “Diseño de exposición itinerante. Cortometrajes fundacionales de la animación colombiana (1970-1989)”, que plantearon la necesidad de descubrir cómo se fue desarrollando en Colombia la creación de imagen animada y los procesos de la misma.

---

<sup>1</sup> “Proyecto Vitáfono” es un espacio de discusión multidisciplinario que busca profundizar los saberes y habilidades en las áreas de sonido y música, mediante el estudio y aplicación de una cultura investigativa que fortalezca el proyecto de vida de los estudiantes, con el acompañamiento de un profesor líder del grupo.

<sup>2</sup> Docente Asociado de la Universidad Jorge Tadeo Lozano, en donde coordina el área de Animación de los programas de Diseño Gráfico y de la Tecnología en Realización de Audiovisuales y Multimedia. Es miembro fundador y actual Presidente del capítulo colombiano de la Asociación Internacional de Films Animados, ASIFA Colombia, y miembro de la Junta Directiva de ASIFA Internacional.

El presente estudio se basa igualmente en el trabajo realizado por Rodolfo de la Hoz<sup>3</sup>, sobre los métodos de producción, la función técnica y el uso que le daban los autores al sonido en sus obras, parte del cual se muestra en la investigación “El componente sonoro en las animaciones colombianas de 1970 a 1980. Fase I”.

### Planteamiento general

La presente investigación surge como resultado de la experiencia obtenida en el semillero de investigación Proyecto Vitáfono, que inició sus sesiones de estudio en el año 2011 con la iniciativa de desarrollar proyectos vinculados a las áreas de música y sonido y de estudiar los procesos y metodologías investigativas aplicadas a la creación, formulación y desarrollo de proyectos.

Desde su creación el semillero ha producido las notas de clase digitales tituladas “Los Elementos de la Música”; ha apoyado la coinvestigación del proyecto “Diseño de Exposición Itinerante: Cortometrajes Fundacionales de la Animación Colombiana (1970 a 1989)”: y ha asesorado la investigación “Desarrollo de Aplicaciones para Dispositivos Móviles como Apoyo a Procesos de Aprendizaje”.

En la investigación “Diseño de Exposición Itinerante. Cortometrajes Fundacionales de la Animación Colombiana (1970-1989)”, liderada por Ricardo Arce, participaron Rodolfo De La Hoz y Nirvana Sinti integrantes del semillero, con un trabajo colaborativo enfocado a la recuperación general de los audios contenidos en la misma, cuyo resultado se plasmó en “El Componente Sonoro en las Animaciones Colombianas de 1970 a 1980. Fase I”.

“La Banda Sonora en los Cortometrajes Animados por Fernando Laverde (1970 - 1980)” es un proyecto de investigación que busca un acercamiento técnico a la banda de sonido en las animaciones de dicho autor.

En primer lugar se aborda el análisis musical partiendo de las características auditivamente reconocibles; es decir, música compuesta, preexistente o mixta, el género en el que se puede clasificar, la forma, la melodía, el ritmo, el funcionamiento estético relacionado con la escena que se muestra en el visual y el planteamiento ético que vincula el marco histórico de la investigación con el contexto en el que se produjeron dichas animaciones.

En segundo lugar se analizan los diálogos y los efectos, su función dentro del audiovisual y la concepción de los mismos a partir de la relación que el autor tenía con sus obras.

La importancia de conservar el patrimonio audiovisual colombiano motiva la realización del presente estudio, luego de conocer el deteriorado estado de conservación de los audios de varias obras y haber participado en la investigación “El Componente Sonoro en las Animaciones Colombianas de 1970 a 1980. Fase I” como estudiante líder del semillero de investigación Proyecto Vitáfono, considerando pertinente el registro de esta información.

### Estudio del autor: Fernando Laverde

En Colombia, para la década de los setenta ya había toda una generación de animadores nacionales, resultado de los procesos migratorios y el aprendizaje dado por maestros extranjeros quienes, con la transmisión de las particularidades en la producción animada, prepararon a esta generación que al instante tomaría las riendas de la industria nacional.<sup>i</sup>

Nelson Ramírez es el creador del estudio más sofisticado de la época, el fotógrafo Héctor Acebes, el publicista cañoño Salvador García, Horacio Posada, Álvaro Sanabria, Juan Manuel Agudelo, Ernesto Díaz, Carlos Lersundy, Efraín Zagárra, entre otros realizadores que crearon sus estudios de animación comercial.<sup>ii</sup>

<sup>3</sup> Docente de Cátedra a la Fundación Universidad Jorge Tadeo Lozano en la Tecnología en Realización de Audiovisuales y Multimedia; Maestro en Música con énfasis en Ingeniería de Sonido de la Pontificia Universidad Javeriana y Especialista en Gerencia de Empresas, Productos y Servicios de la Música de la Universidad Escuela de Administración de Negocios EAN.



FESTIVAL  
INTERNACIONAL DE LA  
IMAGEN

15 FESTIVAL INTERNACIONAL DE LA IMAGEN  
9-13 mayo / may 2016

Diseño + Arte + Ciencia + Tecnología

Manizales - Colombia  
www.festivaldelaimagen.com

En esta época surge Fernando Laverde, María Paulina Ponce y Luís Enrique Castillo, animadores independientes, que le apuestan al desarrollo de cortometrajes argumentales por fuera del circuito publicitario.

Fernando Laverde, especialmente, realizaba producciones animadas enfocadas al contenido pensado en la colombianidad y los asuntos propios de este territorio, al que regresó después de ser rechazado en España para estudiar cine y en donde además trabajó en el medio televisivo.<sup>iii</sup>

Siendo el primero en producir contenido animado que reflejó la realidad colombiana y asumiendo su responsabilidad ante ello, Fernando Laverde se consagra como el pionero del Stop Motion en el país, la animación independiente, social, crítica, política y reflexiva si se quiere.

### Creación de material

Partiendo del método de producción que ha tenido la herramienta de la matriz de análisis audiovisual realizada en el marco de la investigación “El Componente Sonoro en las Animaciones Colombianas de 1970 a 1980. Fase I”, el cual inicia con el estudio de diferentes documentos teóricos en los que se destacan “La Audiovisión: Introducción a un Análisis Conjunto de la Imagen y el Sonido”, “La Música en el Cine” ambos de Michel Chion; “Bandas Sonoras: Cine”, de Russell Lack; “El Sonido en el Cine: Imagen y Sonido: Un Matrimonio de Convivencia” de Laurent Jullier; y en el campo técnico “*Sound Design: the expressive power of music, voice, and sound effects in cinema*” de David Sonnenschein; “*The Mixing Engineer’s Handbook*” de Bobby Owsinski; “*Sound for Film and Televisión*” de Tomlinson Holman; y “*Designing Sound for Animation*” de Robin Beauchamp, además de documentos de la Fundación Patrimonio Fílmico Colombiano relacionados con la preservación de material audiovisual.<sup>iv</sup>

Posteriormente, se conformó un glosario con términos que describen el contenido de la matriz, clasificados en tres ejes de estudio.

El primero denominado Discurso Sonoro, en el que se encuentran los términos relacionados con el análisis narrativo de la banda sonora. El segundo, Montaje y Edición de Audio, que vincula términos relacionados con las fases de grabación, edición y montaje de sonido. Y por último, se expone el eje de Planos Sonoros, en donde se hace referencia al proceso técnico de mezcla.

Dado que la matriz posee la característica de ser una herramienta pedagógica, como complemento para su aplicación se han realizado una serie de clips audiovisuales que contienen la definición de cada uno de los términos de análisis, con su respectivo ejemplo; la intención es reforzar los conceptos descritos ejemplificándolos audiovisualmente.

### Aplicación de la Matriz

La primera prueba de la matriz se realizó con doce estudiantes de la Tecnología en Realización de Audiovisuales y Multimedia, en esta sesión se le pidió a los estudiantes identificar el eje a analizar, estudiar los descriptores del eje, apoyados en el glosario, reconocer los términos de valoración que poseía cada descriptor, visualizar la secuencia audiovisual, diligenciar la matriz, teniendo en cuenta las casillas de comentarios y tiempos destacados, completar la casilla de observaciones del eje y finalmente realizar sus observaciones generales.

Al evaluar esta primera versión de la matriz, se concluyó que era necesario realizar un filtro de los términos que describían cada eje; evaluar, modificar y ampliar las valoraciones cualitativas, eliminando términos que pudieran ser repetitivos; adecuar la herramienta para que las definiciones de cada término pudiesen ser consultadas en la misma matriz, sin necesidad de ir al glosario; realizar actividades introductorias previas al laboratorio, para que los analistas comprendan y se familiaricen con el proceso investigativo, el objeto de estudio, su marco histórico y el procedimiento para desarrollar la matriz; por último, se encontró la necesidad de desarrollar secuencias audiovisuales que ejemplifiquen los términos más complejos y conformar grupos de analistas especializados.



Universidad de Caldas



Doctorado en  
**DISEÑO**  
+ Creación

maestría en  
**diseño**  
+ creación interactiva



FESTIVAL  
INTERNACIONAL DE LA  
IMAGEN

15 FESTIVAL INTERNACIONAL DE LA IMAGEN

9-13 mayo / may 2016

Diseño + Arte + Ciencia + Tecnología

Manizales - Colombia  
www.festivaldelaimagen.com

La segunda comprobación de la matriz se realizó con profesionales y estudiantes en las áreas de música, ingeniería de audio y producción audiovisual, en esta sesión se analizaron las animaciones, La Maquinita (1973), La Cosecha (1974), Las Cosas son así (1976), Pepitas Rojas (1979), Un Planeta Llamado Tierra (1979) y Agua que no has de beber (1980). El análisis parte de las convergencias encontradas en las respuestas de los analistas, dando como resultado las siguientes características para cada una de las obras:

i. La Maquinita (1973)

Presenta fuentes sonoras acusmáticas que no son relevantes en la narrativa, proporciona sentido de territorio con extensiones de campo variadas, evidencia la intención del director en semejar la escucha natural, manteniendo regular el tiempo del audiovisual, presentando música en pantalla y elementos de decorado sonoro.

En la edición, utiliza herramientas básicas como la superposición de sonidos para crear nuevas sonoridades, presenta puntos de sincronización dados por los efectos sonoros, la música y los ambientes.

En cuanto a la mezcla, se percibe la intención de espacialidad dada por la ganancia de volúmenes en las fuentes sonoras y el uso de recursos como el retraso de señal o “*delay*”, manteniendo la mezcla dual monofónica.

ii. La Cosecha (1974)

Presenta música incidental y en algunos segmentos, ésta acentúa las acciones de los personajes, busca semejar la escucha natural manteniendo el tiempo del audiovisual regular con elementos de la banda sonora.

Se advierte la sobre posición de sonidos para la creación de nuevos resultados tímbricos, utiliza los diferentes tipos de fundidos o “*Fades*” como herramientas de transición entre escenas, sonidos, efectos y música, algunos fundidos son largos, otros son súbitos e inesperados, y otros por el contrario muy cortos, logrando ser rápidamente perceptibles.

En cuanto a la mezcla, se encontraron varias fuentes sonoras con poca ganancia de volumen, carentes de definición y parlamentos con dificultad para ser entendidos en algunas partes del audiovisual, no parece haber concepto de espacialidad, ni orden en la mezcla general.

iii. Las cosas son así (1976)

Expone personajes inanimados con facultades humanas, lo que se define como antropomorfismo de la escucha; no se presenta extensión de campo y los elementos musicales son utilizados para generar diferentes ritmos de percepción en el tiempo, haciendo empática la carga emocional añadida por la misma.

Utiliza los diferentes tipos de fundidos como herramientas de transición entre escenas, sonidos, efectos y música. Uno de sus personajes está asociado a un fragmento melódico o *leitmotive*, éste se repite constantemente cada vez que el personaje aparece en pantalla.

No se percibe el uso de herramientas para la mezcla, los sonidos se encuentran en un mismo plano sonoro, no hay uso de filtros y la mezcla permanece en formato dual monofónico.

iv. Pepitas rojas (1979)

Expone música de medios acusmáticos, en este caso retransmisiones por radio, prima la intención del autor por realizar su obra semejando la escucha natural, dando la sensación auditiva que generaría una captura de sonido por medio del uso de un único micrófono durante el rodaje.



Universidad de Caldas



Doctorado en  
**DISEÑO**  
+ Creación

maestría en  
**diseño**  
+ creación interactiva



FESTIVAL  
INTERNACIONAL DE LA  
IMAGEN

15 FESTIVAL INTERNACIONAL DE LA IMAGEN  
9-13 mayo / may 2016

Diseño + Arte + Ciencia + Tecnología

Manizales - Colombia  
www.festivaldelaimagen.com

La edición parece compleja, a juzgar por las diversas opiniones o percepciones con respecto a los recursos utilizados para el montaje, ya que solo se encontraron convergencias en algunos términos que no utiliza la animación.

La mezcla parece ser más detallada y limpia, se entienden claramente los niveles de volúmenes en las fuentes sonoras y la estructura de ganancia es correcta.

v. Un planeta llamado tierra (1979)

La narrativa y el discurso sonoro se limitan a mantener el tiempo del audiovisual regular, ya sea con música o con otros elementos de la banda sonora, por lo cual no existe una animación temporal de la imagen. En los análisis no se presentaron convergencias en el uso de otros recursos.

Se advierte el uso de varias capas de sonido para la creación de nuevos resultados tímbricos, presenta de forma orgánica cambios progresivos en el sonido basados en los sentimientos que inspira el audiovisual, lo que se define como lógica interna.

La mezcla parece utilizar más recursos, pues todos los elementos de la banda sonora se entienden claramente a nivel de volumen; la estructura de ganancia es correcta; se encuentran sonidos con claridad, calidad y una silueta sonora definida; se puede considerar el uso de filtros para la creación de fuentes acústicas; el punto de escucha se presenta únicamente desde un tercero, es decir, el espectador permanece fuera de la acción; se percibe el uso de reverberación y la mezcla se conserva dual monofónica.

vi. Agua que no has de beber (1980)

Presenta sonidos fuera de campo sin proponer expectativa en el espectador pues se reconoce su fuente, utiliza música para identificar situaciones puntuales conservando el tiempo regular durante todo el audiovisual.

Se perciben sonidos que posiblemente fueron grabados en sincronía con la imagen utilizando la voz como herramienta principal, estos sugieren credibilidad, refuerzo en la narrativa y complementan las acciones en pantalla; no parece haber tratamiento en la altura de los parlamentos, en cambio sobresale la labor de los actores, pues se encargaron de interpretar muy bien a los personajes, gracias a una modulación natural del tono tan precisa, que no se requirió un tratamiento de altura para los estos.

La mezcla es sencilla, dando como resultado una banda sonora completa y clara, no se percibe el uso de filtros y se conserva la mezcla dual monofónica.

En común, las animaciones presentan el mismo nivel de ruidos, algunos aparentemente generados desde la producción y otros desde la digitalización del audio.

Entre los ruidos más frecuentes se encuentran las distorsiones producidas por el corte de una sección de la onda (*Clip*); los chasquidos agudos y graves presentes en el espectro (*Click* y *Crack*); distorsión por el aumento de volúmenes de las ondas (Distorsión); saturación por corriente de aire; pérdidas momentáneas de señal (*Drop out*); presencia de sonidos en frecuencias altas y constantes en los paisajes de audio (*Hiss*); distorsión registrada en frecuencias altas, producidas por el incremento de volumen al pronunciar las consonantes “S”, “C” o “Z” (Sibilancia); y ruidos consecuencia de una variación lenta o rápida en la velocidad de transporte en la cinta análoga o tornamesa, generando cambios en el tono (*Wow & Flutter*).



Universidad de Caldas



Doctorado en  
**DISEÑO**  
+ Creación

maestría en  
**diseño**  
+ creación interactiva



FESTIVAL  
INTERNACIONAL DE LA  
IMAGEN

15 FESTIVAL INTERNACIONAL DE LA IMAGEN

9-13 mayo / may 2016

Diseño + Arte + Ciencia + Tecnología

Manizales - Colombia  
www.festivaldelaimagen.com

### El componente musical<sup>v</sup>

Para el componente musical, se creó una matriz en la que se analizan características como la descripción de la escena en la que aparecen los apartes musicales, el género en el que se clasifica, el formato, la melodía, el ritmo y el funcionamiento estético que esta tiene con respecto al visual, además se relacionan con el contexto musical de la época, lo que se menciona como planteamiento ético del autor. (Ver Anexo 05. Matriz musical)

#### i. La maquinita (1973)

Expone tres fragmentos musicales, uno corresponde al cabezote y los dos restantes a escenas en específico de la animación. Se encuentra tanto música compuesta como pre-existente.

En el cabezote se musicaliza con aires de guabina boyacense, interpretada por un pequeño formato de tiple, guitarra acompañante, guitarra melódica y voz femenina, su métrica es ternaria, su velocidad es cercana a un movimiento rápido el cual se mantiene estable, este fragmento refuerza la idea del visual en representar la cultura campesina colombiana, además se incluye un sintetizador característico de la industria discográfica de la época.

En la siguiente escena se utiliza de nuevo el aire de guabina, allí la música se incluye como música de pantalla y posteriormente pasa a ser de foso; este fragmento es interpretado por guitarra acompañante y guitarra melódica, la cual nos remonta a las melodías de tipo español, más que a los melodiosos comunes de la guabina debido a su variación armónica "criollisada".

En la última escena, se utiliza el género del porro interpretado por una banda pelayera tradicional del Caribe colombiano, conformada por instrumentos de viento, como clarinetes, trompetas, bombardinos y trombones, los cuales llevan la melodía. De esta manera se acentúa el motivo de celebración presente en el visual.

#### ii. La Cosecha (1974)

Presenta cinco fragmentos musicales, dos correspondientes al cabezote y los créditos, los tres restantes a escenas específicas de la animación. Cuatro de las escenas se encuentran musicalizadas con música andina colombiana. De nuevo se encuentran los aires de guabina boyacense conformada por tiple, guitarra acompañante, guitarra que lleva los bajos y sintetizador; en ésta, la voz femenina lleva la melodía oscilando en pequeños intervalos de altura.

Para la introducción al visual se utiliza un torbellino popular de la región del Huila y Tolima colombiano, el "Bunde Tolimense" autoría del compositor Alberto Castilla, en esta escena se resalta de nuevo la cultura campesina.

Para las escenas relacionadas con el profesor gafitas, la ciencia y el "hombre culto" se utiliza música clásica interpretada por una orquesta sinfónica, en este caso con la intervención de cuerdas frotadas, las cuales llevan la melodía y el resto las acompañan en bloque.

#### iii. Las cosas son así (1976)

Utiliza tres fragmentos musicales, uno corresponde al cabezote, en éste se utiliza rock'n roll interpretado por una banda de jazz, la melodía la lleva el piano quien es acompañado por el resto de la banda, se deduce que este fragmento es la antesala al tema abordado posteriormente en la animación: la música moderna.



Universidad de Caldas



Doctorado en  
**DISEÑO**  
+ Creación

maestría en  
**diseño**  
+ creación interactiva



FESTIVAL  
INTERNACIONAL DE LA  
IMAGEN

15 FESTIVAL INTERNACIONAL DE LA IMAGEN

9-13 mayo / may 2016

Diseño + Arte + Ciencia + Tecnología

Manizales - Colombia  
www.festivaldelaimagen.com

En la segunda escena, se utiliza el famoso vals del compositor austriaco Richard Strauss, “El Danubio azul, Op. 314”, música clásica interpretada por una orquesta sinfónica; en ésta, la melodía es llevada por los violines, algo que es comúnmente utilizado en este género musical, su métrica es ternaria, con velocidad moderada. Este fragmento refuerza la idea de la escena en la que se busca recordar a la vieja Europa debido a un aparente sentimiento de nacionalidad por uno de los personajes.

Finaliza con la intervención del género Funky jazz de interpretado con saxofón, teclado sintetizador, bajo, percusión y guitarra eléctrica; su métrica es binaria y su velocidad es rápida. Es utilizado para acentuar la intención de la escena en la que se nombra la “música moderna”.

iv. Pepitas rojas (1979)

Expone nueve fragmentos musicales. Para el cabezote es utilizado Jazz-experimental, interpretado por guitarra eléctrica, guitarra acústica y vibráfono.

La melodía en principio es llevada por la guitarra eléctrica con efecto de pedal, el cual hace que suene con reverberación, su métrica es ternaria y su velocidad moderada. La combinación de instrumentos eléctricos y acústicos da sonoridades singulares. Esta música está totalmente estructurada, es decir, no por razones de azar se escogen los instrumentos y así mismo todos los elementos musicales que componen la pieza, teniendo como principio la experimentación: la ciencia.

Para la introducción se utiliza música acusmática a ritmo de Cha Cha Cha, interpretada por un grupo de son en el que la melodía es llevada por la flauta, acompañada por el resto de la orquesta, su métrica es binaria. El fragmento es utilizado como música publicitaria en la diégesis de la animación y tiene dos apariciones en el visual.

Dos de las siguientes escenas están musicalizadas con elementos de Folla española, debido al movimiento armónico y melódico recurrente en este tipo de música, es interpretada con flauta, arpa, guitarra y bajo. La melodía en un principio es llevada por la flauta, luego por el arpa con variaciones en su armonía, la cual es simple. Su métrica es ternaria y su velocidad es lenta. El uso que se le da en esta escena es como acompañamiento publicitario complementado con una voz femenina.

Para finalizar, las últimas dos escenas son intervenidas con música clásica, interpretada por orquesta sinfónica, en una de éstas la melodía es llevada por las flautas y en la otra al unísono por toda la orquesta, representan momentos de éxtasis y tensión en el visual.

v. Un planeta llamado tierra (1979)

Emplea música en tres momentos. Para el cabezote y la siguiente escena utiliza jazz experimental interpretado por guitarra eléctrica, guitarra acústica y vibráfono. La melodía es llevada en principio por la guitarra eléctrica y posteriormente pasa al vibráfono, su métrica es ternaria con variación en su velocidad. La utilización de este fragmento musical como cabezote introduce a la animación en un contexto “futurista”, consolidado aquí por la textura sonora de los instrumentos que interpretan el fragmento, además de ser un formato poco común aún en la actualidad.

Para finalizar, aparece de nuevo el acompañamiento de música clásica interpretada por una orquesta sinfónica en la que los violines y las trompetas tienen una interacción responsorial, su métrica es binaria y su velocidad es rápida además de acentuada por las percusiones. Este fragmento musical acompaña un momento de clímax en el visual, sumando el ritmo acentuado que llevan las percusiones, generando así mucha más masa sonora que culmina con la escena de la explosión de la flor. La grandeza y el poder del hombre se recrea sonoramente en relación al gran descubrimiento del profesor gafitas.



Universidad de Caldas



Doctorado en  
**DISEÑO**  
+ Creación

maestría en  
**diseño**  
+ creación interactiva





FESTIVAL  
INTERNACIONAL DE LA  
IMAGEN

15 FESTIVAL INTERNACIONAL DE LA IMAGEN  
9-13 mayo / may 2016

Diseño + Arte + Ciencia + Tecnología

Manizales - Colombia  
www.festivaldelaimagen.com

vi. Agua que no has de beber (1980)

Presenta seis fragmentos musicales, dos corresponden al cabezote y los créditos y los cuatro restantes a escenas específicas en la animación. Se encuentra música pre-existente y música compuesta, el género que predomina es la música del periodo clásico y romántico, interpretada por una orquesta sinfónica; varía la instrumentación melódica y en algunas escenas es llevada por las flautas y en otras por los violines, su métrica también varía entre binaria y ternaria.

En dos de las escenas su velocidad es rápida, de carácter enérgico, de esta manera acompaña el visual en la narración de un acontecimiento importante: la creación de la máquina, lo cual, como es evidente, hará entrar a los habitantes de Bella Flor en la era industrial.

En la siguiente escena se utiliza música concreta, interpretada con theremin, flautas de llaves y la intervención de sonidos electrónicos; no hay una melodía consistente, lo cual es característico de este tipo de música y por la misma razón es utilizada para consolidar la idea del visual, es decir, la creación científica y la experimentación.

En la última escena se emplea de nuevo música clásica del periodo romántico, específicamente la “Marcha Fúnebre, Sonata N° 2. Op 35. ”, del compositor Frédéric Chopin, interpretada por una orquesta sinfónica. En ésta la melodía es llevada por los instrumentos de viento en un registro bajo, su métrica es binaria y su velocidad lenta. Cabe mencionar que la música de este periodo es totalmente programática, por lo cual es muy común utilizarla para acompañar escenas con temáticas un tanto densas y reflexivas, como es el caso.

## Conclusiones

Como resultado del análisis de convergencias, a partir de las matrices aplicadas se concluye que Fernando Laverde no tiene un estilo diferenciador en la creación de la banda sonora para sus obras; por el contrario, este desarrollo está mediado por las características de producción y las herramientas de la época, pues en el tiempo en el que se produjeron estas animaciones primó la aplicación de cada uno de los tres ejes, es decir, al iniciar la década son claras las intenciones del autor por reforzar la parte narrativa, posteriormente se evidencia el uso de las herramientas de montaje y al finalizar la década, se exploran más los conceptos de mezcla.

Al tratarse de animación se considera importante el uso de efectos *Foley* para la post producción ya que estos le aportan credibilidad al visual; sin embargo, Fernando Laverde no lo utiliza en ninguna de estas seis animaciones, no se encuentran sonidos de pasos (*steps*), presencia o roce de ropa en los personajes (*cloth*), ni sonidos generados por la manipulación de objetos (*hand props*).

En cuanto al componente musical a partir del análisis desarrollado se evidencian por lo menos dos enfoques. Por un lado la presencia de la creación, la experimentación, el hombre blanco y culto, representado con música clásica, moderna, rock'n roll y jazz. Por otro, la ruralidad, el campesino trabajador, la gente de raza negra, con ritmos tradicionales, populares, como el bambuco, el torbellino, la guabina y el porro.

La anterior conclusión es coincidente con los estudios realizados por la etnomusicóloga Carolina Santamaría, en su escrito “El Bambuco, los Saberes Mestizos y la Academia: un análisis histórico de la persistencia de la colonialidad en los estudios musicales latinoamericanos”, correspondía a debates de la época, en los que se cuestionaban las fronteras entre las músicas académicas, folclóricas y populares.

“Corrientes de pensamiento surgidas en los sesenta, setenta y ochenta, como el feminismo, los estudios culturales y los estudios poscoloniales, comenzaron a cuestionar seriamente las maneras como las disciplinas y los discursos



Universidad de Caldas



Doctorado en  
**DISEÑO**  
+ Creación

maestría en  
**diseño**  
+ creación interactiva

elaborados por las mismas articulaban desigualdades de poder que eran parte constitutiva y particular de la cultura occidental”. (Delgado, 2007, p.01)

En donde la idea de “indio”, “blanco” o “negro” se utilizaba para definir la posición del individuo dentro de la división social del trabajo. Por ende, los ritmos musicales sufrían también segregación, en el caso de las músicas tradicionales como los bambucos, pasillos y torbellinos, los cuales eran acusados de inferioridad melódica y rítmica.<sup>vi</sup>

### Reconocimientos

Fundación Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano  
Semillero de Investigación Proyecto Vitáfono

### Referencias

---

<sup>i</sup> ARCE, Ricardo., SÁNCHEZ, Carolina. & VELÁSQUEZ, Óscar. (2013). *La animación en Colombia hasta finales de los años 80*. Bogotá, Universidad de

<sup>ii</sup> SANTA, Carlos. (2014). <<A manera de introducción: una mirada al pasado>>. En: *Cuadernos de cine colombiano. Animación en colombiano: una historia en movimiento*. Bogotá, Cinemateca distrital. Vol. 20.

<sup>iii</sup> ARCE, Ricardo. (2014). *Diseño de exposición itinerante. Cortometrajes fundacionales de la animación colombiana (1970-1989)*. Bogotá, Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano.

<sup>iv</sup> DE LA HOZ, Rodolfo. (2015, Abril 25). *Un acercamiento diferente al análisis audiovisual. El componente sonoro en las animaciones colombianas de 197 a 1980*. Fundación Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano. Festival Internacional de la Imagen. Recuperado de:  
[http://www.festivaldelaimagen.com/docs/ForoPonencias2015/MESA\\_C/Rodolfo%20Andres%20De%20La%20Hoz%20Bejarano.pdf](http://www.festivaldelaimagen.com/docs/ForoPonencias2015/MESA_C/Rodolfo%20Andres%20De%20La%20Hoz%20Bejarano.pdf)

<sup>v</sup> ROBLES, Luis. (2000). *Introducción al análisis musical*. Madrid, Conservatorio Arturo Soria.

<sup>vi</sup> SANTAMARÍA, Carolina. (2007). *El bambuco, los saberes mestizos y la academia: un análisis histórico de la persistencia de la colonialidad en los estudios musicales latinoamericanos*. Latin American Music Review, Volume 28, Number 1. University of Texas Press.

---

## Bibliografía

ARCE, Ricardo., SÁNCHEZ, Carolina. & VELÁSQUEZ, Óscar. (2013). *La animación en Colombia hasta finales de los años 80*. Bogotá, Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano.

ARCE, Ricardo. (2014). *Diseño de exposición itinerante. Cortometrajes fundacionales de la animación colombiana (1970-1989)*. Bogotá, Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano.

DE LA HOZ, Rodolfo. (2015, Abril 25). *Un acercamiento diferente al análisis audiovisual. El componente sonoro en las animaciones colombianas de 197 a 1980*. Fundación Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano. Festival Internacional de la Imagen. Recuperado de:  
[http://www.festivaldelaimagen.com/docs/ForoPonencias2015/MESA\\_C/Rodolfo%20Andres%20De%20La%20Hoz%20Bejarano.pdf](http://www.festivaldelaimagen.com/docs/ForoPonencias2015/MESA_C/Rodolfo%20Andres%20De%20La%20Hoz%20Bejarano.pdf)

ROBLES, Luis. (2000). *Introducción al análisis musical*. Madrid, Conservatorio Arturo Soria.

SANTA, Carlos. (2014). <<A manera de introducción: una mirada al pasado>>. En: *Cuadernos de cine colombiano. Animación en colombiano: una historia en movimiento*. Bogotá, Cinemateca distrital. Vol. 20.

SANTAMARÍA, Carolina. (2007). *El bambuco, los saberes mestizos y la academia: un análisis histórico de la persistencia de la colonialidad en los estudios musicales latinoamericanos*. Latin American Music Review, Volume 28, Number 1. University of Texas Press.

## Rodolfo Andrés De La Hoz Bejarano

Maestro en Música con énfasis en Ingeniería de Sonido de la Pontificia Universidad Javeriana y Especialista en Gerencia de Empresas, Productos y Servicios de la Música de la Universidad Escuela de Administración de Negocios EAN.

Posee experiencia profesional en áreas como la composición musical para audiovisuales e interactivos, la producción discográfica, la musicalización audiovisual, el diseño sonoro y la gestión de negocios.

En el año 2007 se vinculó como Docente de Cátedra a la Fundación Universidad Jorge Tadeo Lozano. Actualmente es Profesor de Tiempo Completo y coordina el área de sonido y música, así como la materia de Introducción al Sector Audiovisual, para la Tecnología en Realización de Audiovisuales y Multimedia y para la carrera de Diseño Interactivo, la cual ayudó a crear.

Además, ha impartido clases de producción musical, ingeniería de audio y manejo de software para la producción musical y sonora, en otras instituciones académicas.

[http://190.242.114.26:8081/cvllac/visualizador/generarCurrículoCv.do?cod\\_rh=0001447504](http://190.242.114.26:8081/cvllac/visualizador/generarCurrículoCv.do?cod_rh=0001447504)