

¿ES LA BANDA SONORA UN PROCESO CREATIVO GLOBAL DE SEGUNDO ORDEN?

Primera Aproximación a partir de una Secuencia del Compositor Pascal Gaigne

Is the Soundtrack a Global Creative Process of Second Order? First Approach Using a Sequence by the Film Composer Pascal Gaigne

Sergio LASUÉN

Conservatorio Profesional de Música de Lucena

sergio@lasuen.es

RESUMEN: Este artículo parte de un hecho ya contrastado empíricamente según la cual un largometraje es en ocasiones el resultado de un *proceso creativo global* (PCG), entendiendo este término como aquel que se constituye como el sumatorio de varios procesos creativos individuales (PCI) de distintas disciplinas artísticas; la finalidad última de estos PCI radica, mediante una serie de interacciones con el objeto, el propio proceso general inicial establecido por el director o entre ellos mismos, en la consecución de un único objeto. El resultado de todas estas interacciones se ve afectado positivamente en virtud de las sinergias que se generan.

En los siguientes apartados se plantea, por primera vez, la posibilidad de que una banda sonora —entendiéndola no solo como banda sonora musical, sino como todo aquello que se escucha en la mezcla final de audio— sea a su vez el resultado de otro PCG, siendo, por tanto, un PCG de segundo orden.

Para ello, se utilizarán algunas de las afirmaciones derivadas de las teorías más recientes que afectan al propio proceso de grabación y mezcla de la banda sonora, así como distintos aspectos relacionados con la interacción entre la música y el diseño sonoro.

Un primer paso para vislumbrar la aplicación práctica de este enfoque consiste en aplicarlo directamente a un caso concreto. Además, el acercamiento a extractos reales justifica la pertinencia de este enfoque y su utilidad. En

esta ocasión y con este objetivo se profundizará en dos momentos concretos de una secuencia del compositor Pascal Gaigne.

Palabras clave: Proceso creativo global; análisis música cinematográfica; producción musical.

ABSTRACT: This article is based on an empirically proven fact according to which a feature film is sometimes the result of a Global Creative Process (GCP), understanding this term as that which is constituted as the sum of several individual creative processes (ICP_i) from different artistic disciplines. The aim of these ICP_i is, by using interactions with the object, the initial general process established by the director or interacting themselves, the achievement of an unique object. The result of all these interactions is positively affected by virtue of the synergies generated.

In the following sections the thesis according to which a soundtrack —understood not only as a musical soundtrack, but as everything that is heard in the final audio mix— is the result of another GCP is raised for the first time, being this GCP, therefore, a second order GCP.

For this, statements taken from the most recent theories that affect the process of recording and mixing the soundtrack will be used, as well as different aspects related to the interaction between music and sound design.

A first step to realizing the practical application of this approach is to apply it directly to a specific case. Furthermore, using real extracts justifies the relevance of this approach and its usefulness. On this occasion, and with this objective in mind, two specific moments of a sequence by composer Pascal Gaigne will be explored in greater depth.

Keywords: Global Creative Process; Film Music Analysis; Musical Production.

INTRODUCCIÓN: LA PELÍCULA COMO RESULTADO DE UN PROCESO CREATIVO GLOBAL (PCG)

El concepto denominado «proceso creativo global» aparece por vez primera, hace ya diez años, en una conferencia pronunciada por el autor de este artículo en el Museo de Arte Contemporáneo Unión Fenosa de La Coruña («La música como medio de comunicación y parte integradora de procesos creativos globales: música en el cine y la performance». Sala Picasso del MACUF, 9 de febrero de 2009. Incluida en el ciclo de conferencias denominado *I Curso de Cultura*

Musical). Tras una serie de matizaciones y algunas modificaciones en distintos artículos y conferencias, se define con carácter general en el primer capítulo del libro *La armonía en las bandas sonoras del cine español de los noventa* (Lasuén, 2018, pp. 31-32):

Se define un proceso creativo global (PCG) como aquel que se constituye como el sumatorio de varios procesos creativos individuales (PCI_i) de distintas disciplinas artísticas; la finalidad última de estos PCI_i radica, mediante una serie de interacciones con el objeto, el propio proceso general inicial establecido por el director o entre ellos mismos, en la consecución de un único resultado.

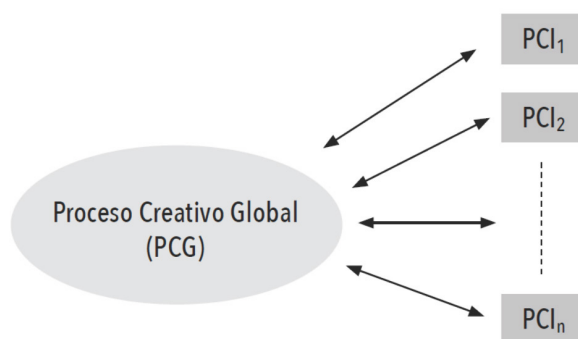


Gráfico 1. Proceso creativo global

Los procesos creativos individuales interactúan y pueden modificar el PCG, e incluso en ocasiones un proceso creativo individual —como, por ejemplo, el que realiza un compositor— puede interactuar también con otro proceso creativo individual —como, por ejemplo, el que desarrolla el director escénico—. El resultado de todas estas interacciones implica una característica inherente a la práctica totalidad de los procesos creativos globales: el hecho de que el valor añadido de un proceso creativo global es superior al que se conseguiría mediante el sumatorio de todos los procesos creativos individuales que intervienen en él, es decir:

$$\text{Valor añadido PCG} > \text{Valor añadido} \sum_{i=1}^n \text{PCI}_i$$

Gráfico 2. Sinergia en un PCG

En muchas ocasiones, los largometrajes son en mayor o menor medida el resultado de un PCG. En el libro anteriormente citado se recogen una serie de ejemplos en los que se contrasta que los compositores o los directores son conscientes de estas complejas interacciones. Así, la compositora Eva Gancedo (en Cueto, 2003, p. 211), hablando de su trabajo con el director Ricardo Franco señala:

Los directores tienen una idea cuando empiezan, pero cada día de rodaje esta idea va cambiando, porque la película tiene vida propia. Los directores intentan que vaya por un camino, pero como somos muchos los que trabajamos en ella, a veces resulta algo que no es la idea inicial.

Julio Medem alude a la importancia que tiene la música de Alberto Iglesias en sus largometrajes (Angulo y Rebordinos, 2005, p. 257):

Yo tengo la suerte de contar con Alberto Iglesias, que en temas de expresar emoción en esta fase de la película [posproducción] es mi gran colaborador. A veces su música me está induciendo ideas de montaje, y lo cambio encantado, a veces parece que lo está sellando, o sublimando el discurrir de los planos.

No todos los directores intentan promover estas sinergias conscientemente. Si bien hay algunos —como Julio Medem— que las incentivan, en otros procesos simplemente surgen como consecuencia del trabajo en equipo o simplemente, por razones diversas, ni siquiera llegan a producirse. Hay, por tanto, distintos grados cuando hablamos de procesos creativos globales. En todo caso, es importante señalar que en muchas ocasiones el proceso creativo global tiene lugar de forma no premeditada, simplemente como consecuencia del trabajo diario. Una cita de Roque Baños en su relación con Carlos Saura clarifica este tipo de relaciones (Sempere, 2002, p. 38):

Es un director que lo tiene todo muy claro, por lo que hay que ‘meterse’ en su camino. Sin embargo, una vez superado este primer paso, llega el momento en el que deja hacer, en el que admite sugerencias, en el que dice eso de «tú ponme lo que has hecho, y a ver cómo queda», y después admite que queda bien, y le cambian un poco esos esquemas preconcebidos, y la obra va evolucionando.

También con referencia al trabajo de Roque Baños, en este caso en largometrajes de directores que «ejercen una enorme influencia sobre todos los elementos de la película, como Álex de la Iglesia y Daniel Monzón, y que tienen planificadas mentalmente, además de las imágenes, cuáles son los sonidos que les deben acompañar», Antonio Sempere establece que en ocasiones se han dejado seducir por alguna sugerencia sonora de Baños, de tal forma que «una vez que él les ha mostrado que determinada música tiene que desembocar en una secuencia, al final lo han admitido» (Sempere, 2002, pp. 38-39).

Se podrían citar infinidad de casos concretos (véase, por ejemplo, Lasuén 2018, pp. 49-60), pero sirvan estas meras pinceladas para poder partir de la premisa según la cual muchos largometrajes son el resultado de un proceso creativo global. Y es la creación de la banda sonora de un largometraje concreto uno de los procesos creativos individuales que intervienen en la generación de ese proceso creativo global.

Una vez constatado este hecho, lo que se pretende en este artículo es entrar directamente en el proceso de creación de la propia banda sonora, al objeto de preguntarnos si a su vez la creación de esa banda sonora es el resultado de otro PCG, en el que además del compositor intervienen otros agentes como el sonidista o los ingenieros de sonido que mezclan la música o la banda sonora de la película. En este punto convendría aclarar que la banda sonora de una película no solo está constituida por la música creada por el compositor sino por todo lo que se escucha en la pista de audio, incluyendo, por ejemplo, el diseño sonoro. De ahí que algunos autores, como Josep Lluís i Falcó, diferencien entre la banda sonora —BS—, que incluye la pista de audio completa de una película, y la banda sonora musical —BSM— (Lluís i Falcó, 1995, p. 170).

LA BANDA SONORA COMO RESULTADO DE UN PROCESO CREATIVO GLOBAL

Llegados a este punto, se podría establecer ya la pregunta que origina este artículo: ¿Es el proceso de composición, grabación y masterización de la banda sonora un PCG?

Existen multitud de caminos para abordar esta cuestión, hay muchas personas que intervienen en todo este proceso y se generan muchas preguntas. Excedería, por tanto, las pretensiones de este artículo, establecer una respuesta definitiva y totalmente cerrada. No obstante, es posible plantearnos algunas cuestiones concretas que nos permitan empezar a vislumbrar la respuesta. Todo ello teniendo en cuenta que hablaremos de banda sonora no solo como la banda sonora musical sino como la pista con la mezcla final de sonido de la película.

Hay que recordar que para que se produzca un PCG es necesaria la existencia de un proceso creativo en el que intervengan, a su vez, varios procesos creativos individuales de distintos agentes que interaccionen entre sí. Quizás, una de las principales dudas deriva de la consideración de si se podría considerar un proceso creativo a lo que sucede en el estudio de grabación, ya sea en la mezcla de la música o en la mezcla final con el resto de elementos de la banda sonora. O si se podría considerar un proceso creativo al trabajo del encargado de realizar el diseño sonoro.

Por otro lado, al margen de esto sería necesaria también una interacción entre los distintos responsables de esos procesos creativos individuales. En este apartado se profundiza en ambas cuestiones.

¿Se produce un proceso creativo en el estudio de grabación?

En los últimos años está creciendo el interés en el ámbito académico por todo lo relacionado con el proceso de producción musical. En España, buena prueba de ello es la creación del grupo de trabajo en Producción Musical de la SIBE-Sociedad de Etnomusicología, constituido en 2016 y coordinado por Marco Antonio Juan de Dios Cuartas. Precisamente un artículo firmado por él trata directamente la cuestión que nos ocupa sin ningún tipo de ambigüedad (Juan de Dios Cuartas, 2016, pp. 24, 30):

Debemos entender el estudio de grabación como un centro de creación en el que las técnicas de captación y los dispositivos que intervienen adquieren un progresivo protagonismo ejerciendo una influencia sobre la *performance* (...) El estudio de grabación forma parte del «proceso creativo» donde creatividad y tecnología se dan la mano.

Precisamente el título del epígrafe en el que se encuadra la última frase de la cita anterior es «el estudio de grabación como espacio creativo». En ese mismo artículo, desarrolla más adelante esta idea personalizando en la figura del ingeniero de sonido de una forma muy gráfica (Juan de Dios Cuartas, 2016, p. 36):

El ingeniero de audio (...) [ya no es] un científico que experimenta con sonidos en un laboratorio, sino un artista que manipula de forma creativa, y en ocasiones en contra de las reglas preestablecidas, los dispositivos del estudio de grabación.

A la vista de todo lo anterior, parece evidente que Juan de Dios Cuartas no alberga ninguna duda sobre la posibilidad de abordar procesos creativos en el estudio —incluso utiliza ese mismo término entrecomillado—, así como del papel que desempeña el ingeniero de sonido como agente creativo.

Asimismo, se pueden encontrar referencias anteriores en el ámbito académico. En las actas publicadas en 2007 a raíz del *3rd Art of Record Production Conference* celebrado en Queensland University of Technology (Brisbane), el profesor del London College of Music, Mike Howlett, ya establecía que «production is a realization of a creative concept» (Howlett, 2007, p. 2).

Mención aparte merece el interesante trabajo que desde hace ya bastante tiempo están desarrollando los profesores de Leeds Beckett Bob Davis y Steven Parker. El perfil académico de Davis, que desarrolló su tesis doctoral bajo la supervisión de Philip Tagg, se complementa a la perfección con el perfil más práctico de Parker,

quien estuvo muchos años trabajando en la industria musical como productor e ingeniero de sonido con artistas de primer nivel (incluyendo a los Rolling Stones). Precisamente en un artículo de Bob Davis (2008) se incluye una cita sobre la creatividad durante el proceso de grabación, en este caso firmada por el profesor de la University of Newcastle Phillip McIntyre: «[in the recording process] they are factors that allow creativity to occur» (McIntyre, 2007).

Al margen del mundo académico, también hay productores e ingenieros de sonido que defienden la existencia de un proceso artístico en el estudio de grabación. Verónica Ferraro, que mezcló entre otras cosas «When Love Takes Over» de David Guetta, se centra en este caso en el proceso de posproducción (Tingen, 2010):

When I'm mixing a track, I want something to happen (...) It's not a technical issue. It's actually an artistic issue to have everything in the right place. The mixing has to be magic.

¿Hay interacción entre los responsables de los distintos PCI?

Una vez conocidas las numerosas opiniones, tanto desde el ámbito académico como desde la propia industria musical, a favor de considerar posible la existencia de un proceso creativo de carácter artístico en un estudio de grabación, habría que preguntarse si existe interacción entre los distintos encargados de los distintos procesos creativos individuales que intervienen en la creación, producción, mezcla y masterización de una banda sonora.

Bob Davis señala el interés de Tellef Kvifte por las necesarias interacciones que se producen entre las distintas áreas que forman parte de una sesión de grabación (Davis, 2008, p. 3):

Kvifte is concerned with issues of process and the interactive nature of the complementary but necessarily interactive fields founded in the recording process.

Verónica Ferraro (en Tyngen, 2010) comparte en la entrevista citada anteriormente su forma de trabajar, al afirmar que le gusta hablar con todos los que están implicados en la toma de decisiones artísticas que afectan a una canción. Pero quizás una de las interacciones más frecuentes, fructíferas e interesantes que se producen en la grabación de una banda sonora es la que tiene lugar entre el compositor y los distintos ingenieros de sonido que participan durante el proceso, ya sean el técnico que mezcla la música, el encargado de la mezcla final o el responsable del diseño sonoro.

Pascal Gaigne (Cueto, 2003, p. 198) destaca la importancia de tener una buena relación con los técnicos:

Yo siempre intento trabajar con los mismos técnicos de sonido [...] Te ahorras muchas conversaciones a la hora de grabar la música. Con Mikel Fernández hablamos mucho del concepto sonoro, no solo de lo estrictamente musical.

Esta buena relación de Gaigne con los técnicos de sonido se observará con meridiana claridad en el ejemplo práctico del siguiente apartado.

Eva Gancedo, por su parte, señala la importancia de la mezcla de la música con el resto de los elementos sonoros que componen la banda sonora, tal y como se recoge en esta cita de Teresa Fraile (2010, p. 201):

No puede dejar de tenerse en cuenta lo que será la mezcla final de la banda sonora, hasta el punto que Eva Gancedo afirma que en una película existen dos composiciones: la música por un lado y el sonido de sala por otro, porque el sonido es otra música de la película.

Por último, Gonzalo Díaz Yerro (2011, p. 56) resalta la importancia del contacto permanente entre el compositor y el técnico de posproducción:

Para evitar sorpresas desagradables en el *dubbing* es recomendable que el compositor haya trabajado mano a mano con el técnico de postproducción de sonido durante la fase de composición, lo que permite saber en cada escena qué elementos sonoros habrá y tomar decisiones que afecten al *score* pensando en el resultado final de la banda de audio.

A la vista de todo lo anterior, parece que hay base suficiente para establecer que, en el proceso de creación, grabación, mezcla y masterización de una banda sonora —incluyendo tanto la música como el resto de elementos sonoros que aparecen en la película— se pueden producir distintos procesos creativos desarrollados por distintos artistas; además, la coincidencia de estos procesos creativos individuales suele dar lugar a determinadas interacciones. Por consiguiente, se deduce que la banda sonora podría ser el resultado de un proceso creativo global y, por tanto, se podría beneficiar de las sinergias que de él se derivan.

Gráficamente se puede ver con mayor claridad: la película es el resultado de un PCG en el que la creación de la banda sonora sería uno de los procesos creativos individuales que lo forman. Pero a su vez, ese proceso creativo individual que genera la banda sonora es un proceso creativo global que se constituye mediante la interacción de distintos procesos creativos individuales desarrollados por distintos agentes, como, por ejemplo, el ingeniero de sonido que mezcla la música, el encargado del diseño sonoro o el ingeniero de sonido que se encarga de la mezcla final de la banda sonora de la película.

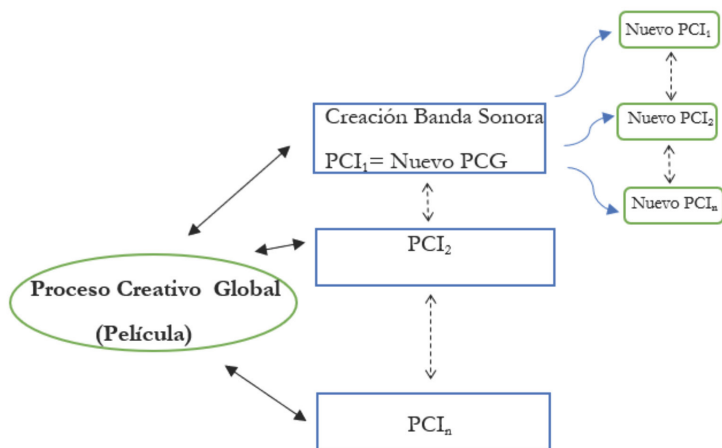


Gráfico 3. La banda sonora como PCG de segundo orden

El papel adoptado por el compositor puede ser muy diferente en función de cada proyecto. En algunas ocasiones será simplemente el encargado del PCI que se produce cuando escribe su música, designándose previamente un productor que dirigirá el PCG que determina la banda sonora. Pero podría darse el caso, sobre todo en cortometrajes y proyectos semiprofesionales de menor envergadura o de carácter aficionado, en los que el compositor en cierto modo deba asumir cierto protagonismo como director de ese PCG. Es importante, por tanto, que el compositor tenga claro el lugar que le corresponde en cada producción. De este modo asignará su tiempo de forma eficiente y podrá beneficiarse de todos los aspectos en los que pueda intervenir, siempre con el objetivo de lograr un mejor resultado.

La sistematización de cada uno de los procesos creativos individuales que intervienen en la creación de la banda sonora, así como la delimitación de todas las posibles interacciones que se producen excederían el ámbito de este artículo (y, además, como ya se puede prever en función de lo comentado anteriormente, serán distintas en función de cada banda sonora concreta). Por otro lado, no siempre el grado de interacción y, por tanto, las sinergias generadas serán equiparables. No obstante, se podría analizar alguna secuencia concreta en la que se constate que su banda sonora ha sido el resultado de un proceso creativo global en el que han interactuado distintos agentes, de tal forma que ese resultado no hubiera sido posible con el mero concurso del compositor. La escena analizada en el siguiente apartado es muy adecuada para conseguir este propósito.

APLICACIÓN PRÁCTICA A UNA SECUENCIA DE *PIEDRAS* (2002)

En este apartado se profundiza en dos momentos concretos de una secuencia de la película *Piedras* (2002), dirigida por Ramón Salazar y producida por Francisco Ramos. Su banda sonora la firma Pascal Gaigne.

Para poder entender este ejemplo es fundamental visionar la secuencia a la que hace referencia. Al objeto de facilitar su búsqueda y minimizar los problemas ocasionados por los distintos reproductores, formatos y ediciones, se puede consultar directamente en el enlace www.sergiolasuen.com/es/docenteinvestigador/material-docente. Bajo el epígrafe titulado «Ejemplo artículo PCG de segundo orden», se accede al reproductor simplemente pulsando en el enlace «*Piedras (fragmento)*».

En esta secuencia la música entra de forma poco perceptible, dejando espacio a los diálogos del comienzo. Poco a poco va adquiriendo protagonismo añadiendo elementos en distintos planos sonoros. En ningún momento perjudica la inteligibilidad de los diálogos, a pesar de que el volumen no está muy bajo.

El diseño sonoro está formado por los sonidos que origina la ciudad. Ya desde el principio se escucha un ambiente de tráfico lejano, que funciona muy bien con la incipiente música. Se aprovecha un cambio de plano en el que no hay diálogos (0:11) para hacer más presente este diseño mediante la adición del sonido de un claxon de coche, que parece menos lejano, y los pasos de distintas personas que aparecen en escena (el ruido de pasos ya lo habíamos escuchado cinco segundos antes, en ese caso muy localizado como parte de la acción).

Posteriormente hay algunos puntos de sincronía no destacados por la música para no romper el discurso narrativo (quizás el más claro se produce con el cambio de plano en el 0:20, aunque no se percibe tanto porque, desde un punto de vista musical, la entrada del piano dos segundos antes es mucho más determinante). Por otro lado, se aprovechan los momentos en los que no hay diálogos para rellenarlos con ruidos de tráfico más específicos y perceptibles, tal y como sucede con las sirenas a partir del 1:01. Esta técnica es asimilable a los procedimientos usuales utilizados cuando hay un instrumento solista y un pianista acompañante, de tal forma que el piano suele adquirir un mayor protagonismo en el momento en el que solista termina sus frases, ya sea mediante notas largas o con silencios.

En definitiva, en esta primera parte de la secuencia se ha creado una textura integrada por los diálogos, la música de Gaigne y los sonidos de la ciudad, en la que su protagonismo se va alternando en función del discurso narrativo. Todo ello se ha hecho de forma progresiva, tomando como referencia la relevancia de los diálogos iniciales y construyendo poco a poco una textura que, de alguna forma, se percibe de una forma global. Además, hay que tener en cuenta que el espectador en este momento atenderá fundamentalmente a la trama, que tiene su

interés, por lo que los elementos que constituyen el resultado sonoro, de forma mayoritaria, no serán percibidos individualmente. Esto ayudará todavía más a la sensación que se pretende conseguir.

Así se llega hasta el 1:41, donde apoyándose en el movimiento de cámara Gaigne comienza una transición. Pero la banda sonora no solo se apoya en la música: la llegada a la Gran Vía supone un incremento tanto en el volumen como en el número de elementos que constituyen el diseño sonoro que configura la ciudad de Madrid.

Esta transición visual y auditiva solo puede concluir en un punto de sincronía. Cuando parece que se va a consolidar un plano general desde el centro de la Gran Vía, se rompe directamente mediante un cambio de plano (1:54). En él se observa un plano medio de la protagonista, al que se le aplicará un *travelling* circular. Musicalmente, el *crescendo* que a lo largo de esta transición ha sufrido el ostinato va llegando al máximo, y dos segundos después del punto de sincronía aparece una melodía característica del violín en tescitura aguda que incrementa esta tensión. No obstante, lo que nos transmite la banda sonora en este momento no descansa principalmente sobre la música, sino sobre un hecho mucho más sencillo aparentemente pero más eficaz: la desaparición del diseño sonoro, de los ruidos de la ciudad.

Lo que se consigue mediante la supresión del contexto sonoro de esta secuencia en este momento es realmente potente: se ayuda al espectador a entrar en la mente de la protagonista, de tal manera que la sensación es que pasamos de una secuencia objetiva, en la que los espectadores están viendo una historia, a un momento subjetivo en el que se intenta que el espectador se sitúe en la cabeza de la protagonista. Evidentemente, la desaparición del diseño sonoro no es algo aislado: la música, la cámara, la iluminación y todo lo demás persiguen este fin. Pero si en este caso se hubiera pretendido conseguir lo mismo, por ejemplo, solo con la música, sin la participación del diseño sonoro, hubiera sido mucho más complicado y a buen seguro menos eficaz.

En 2:08 se quiere volver a un plano objetivo, por lo que se escucha nuevamente el sonido de la ciudad —de una forma un tanto sutil, para que el espectador no perciba ese cambio conscientemente, pero de manera reconocible—.

Otro momento concreto de esta escena en el que hay una interacción muy beneficiosa entre la música y el diseño sonoro, se produce al final, a partir del 3:50. Es algo muy habitual, porque una de las cosas más complicadas en la música de cine —e incluso en la música de concierto— es la forma en la que el compositor aborda las transiciones. En este caso, la música de esta secuencia no tiene nada que ver con la que vendrá a continuación, y además ambas necesitan música (la siguiente secuencia comienza incluso con música diegética, por lo que no existe la opción de suprimirla). El sonido del avión soluciona cualquier tipo de problema

en esta transición, por lo que una adecuada coordinación entre el sonidista, el compositor y el ingeniero encargado de la mezcla final resuelve eficazmente lo que de forma individual podría haber supuesto un problema y una pérdida de tiempo.

CONCLUSIONES

En este artículo se abre un interrogante sobre el propio concepto de creación de la banda sonora y su proceso, cuestionándose hasta qué punto es el fruto creativo de algunos de los que intervienen en él, más allá del compositor y, deseablemente, en sintonía con él. No es un tema cerrado, pero seguro que nos ayuda a plantearnos cosas y explorar colaboraciones, por ejemplo, entre el compositor y el sonidista, que permitan conscientemente la consecución de resultados que el compositor no podría abordar de forma unilateral, tal y como se ha comprobado en el ejemplo de Gaigne.

No es necesario ni siquiera llegar a un acuerdo cerrado sobre la pertinencia de algunas de las afirmaciones que aquí se han citado y pueden resultar más controvertidas. Probablemente algunas personas verán actos creativos en algunos procesos a los que otras calificarán como oficios. En todo caso, probablemente este artículo haya conseguido, al menos, dos cosas.

La primera, reafirmarnos en la idea de que la banda sonora es el sumatorio de lo que escucha el espectador cuando está en el cine, al margen de que haya sido elaborado por el compositor o no.

La segunda presenta un carácter más práctico: simplemente el hecho de plantear que la banda sonora sea un PCG permite aprovechar de forma consciente las ventajas derivadas de que los participantes en la misma tengan interiorizado que están trabajando en un proceso de este tipo, de tal forma que en cualquier momento puedan ayudarse del trabajo de otros profesionales para conseguir algo que en nuestra individualidad puede ser mucho más complejo e ineficaz. Se trata, por tanto, de que cuando afrontemos la creación de una banda sonora intentemos que surjan sinergias equivalentes a las que se suelen producir en el proceso de creación de una película. Ni más, ni menos.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Angulo, J. y Rebordinos, José Luis (2005). *Contra La Certeza: El Cine De Julio Medem*. San Sebastián: Filmoteca Vasca y Festival de Cine de Huesca.
- Cueto, R. (2003). *El lenguaje invisible : entrevistas con compositores del cine español*. Alcalá de Henares: ALCINE33.

- Davis, R. (2008): Creative Ownership and the Case of the Sonic Signature or, 'I'm listening to this record and wondering whodunit?', *Proceedings of the 4th Art of Record Production Conference, 14th-16th November*. Lowell: University of Massachusetts Lowell.
- Díaz Yerro, G. (2011). *El análisis de música cinematográfica como modelo para la propia creación musical en el entorno audiovisual. Tesis doctoral dirigida por José Luis Correa y Fernando Bautista*. Las Palmas de Gran Canaria: Departamento de didácticas especiales, Universidad de Las Palmas de Gran Canaria.
- Fraila Prieto, T. (2010). *Música de cine en España: señas de identidad en la banda sonora contemporánea*. Badajoz: Diputación provincial de Badajoz.
- Howlett, M. (2007). Fixing the Volatile - studio vocal performance techniques, *Proceedings of the 3rd Art of Record Production Conference. Queensland University of Technology, December 10-11*. Brisban. Recuperado de: <https://eprints.qut.edu.au/33275/1/c33275.pdf>.
- Juan de Dios Cuartas, M. A. (2016). La producción musical como objeto de estudio musicológico: un acercamiento metodológico a su análisis. *Cuadernos de Etnomusicología*, 8, 20-47. Recuperado de: <http://bit.ly/2jmDZJM>.
- Lasuén, S. (2018). *La armonía en las bandas sonoras del cine español de los noventa*. Alicante: Investigación y Publicación.
- Lluís i Falcó, J. (1995). Paràmetres per a una anàlisi de la banda sonora musical cinematogràfica. *D'art (Revista del Departament d'Historia de l'Arte)*, 21, 169-186.
- McIntyre, P. (2007). Rethinking Creativity: Record Production and the Systems Model. En *Proceedings of the 3rd Art of Record Production Conference. Queensland University of Technology, December 10-11*. Brisbane. Disponible en: https://www.academia.edu/6288649/McIntyre_P_2007_Rethinking_Creativity_Record_Production_and_the_Systems_Model_3rd_Art_of_Record_Production_International_Conference_Queensland_University_of_Technology_Brisbane_Dec_10-11_2007.
- Sempere, A. (2002). *Roque Baños: pasión por la música*. Madrid: Ocho y Medio, Libros de cine.
- Tingen, P. (2010). Secrets Of The Mix Engineers: Veronica Ferraro. *Sound on Sound*. Recuperado de: <https://www.soundonsound.com/people/secrets-mix-engineers-veronica-ferraro>.

REFERENCIAS AUDIOVISUALES

- Ramos, F. (productor), Salazar, R. (director). (2002). *Piedras* [DVD]. España: Manga Films.