



UNIVERSIDAD
PRIVADA
DEL NORTE

FACULTAD DE COMUNICACIONES

CARRERA DE COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL EN MEDIOS
DIGITALES

“ANÁLISIS DE LA MANIFESTACIÓN DE LA
SONORIZACIÓN EN LA LÍNEA ARGUMENTAL DE LA
PELÍCULA EL REY LEÓN (1994)”

Tesis para optar el título profesional de:

**Licenciado en Comunicación en Medios Audiovisuales y
Digitales**

Autores:

Luis Jesus Reyes Montoya
Valeria Cristina Lopez Gallardo

Asesor:

Mg. Diego Alonso Baca Cáceres

Trujillo – Perú
2020

APROBACIÓN DE LA TESIS

El asesor y los miembros del jurado evaluador asignados, **APRUEBAN** la tesis desarrollada por los Bachilleres **Luis Jesús Reyes Montoya y Valeria López Gallardo**, denominada:

“ANÁLISIS DE LA MANIFESTACIÓN DE LA SONORIZACIÓN EN LA LÍNEA ARGUMENTAL DE LA PELÍCULA EL REY LEÓN (1994)”

ASESOR

Ing. Nombres y Apellidos
JURADO
PRESIDENTE

Ing. Nombres y Apellidos
JURADO

Ing. Nombres y Apellidos
JURADO

DEDICATORIA

A Dios por darme la oportunidad de vivir para hacer todo el arte posible, a Él sea la gloria por ello, a mis padres y hermanos por el esfuerzo que hicieron por mí y por confiar en que podría lograrlo y a mi esposa, Valeria, pues ha sido sufrido y divertido hacer esto juntos.

*Luis Jesús Reyes Montoya
(Luttio Ray)*

A Dios por permitirme tener vida, salud y habilidades para poder desempeñarme en lo que lo me agrada y también en los sueños que aún deseo cumplir. A mis padres y a mi abuelita por animarme y alentarme a que siempre culmine mis metas y al desarrollo de esta tesis y a mi esposo, Luis, que siempre me animó a mirar con pasión cada proyecto que hacemos juntos, así como esta tesis.

*Valeria Cristina López Gallardo
(Valery Ray)*

AGRADECIMIENTO

A Dios por darnos la vida y ayudarnos a cumplir nuestros sueños, a nuestros padres, abuelos y hermanos que nos han apoyado en todo tiempo, a nuestro asesor que estuvo a nuestro lado en todo tiempo, por su apoyo y su amistad. Gracias a todos los que han confiado en nosotros y están orgullosos de nuestro matrimonio y de nuestro trabajo en el mundo audiovisual y la música.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

Contenido

Dedicatoria.....	3
Agradecimiento.....	4
Índice de figuras.....	6
Resumen.....	7
Abstract.....	8
CAPÍTULO 1. INTRODUCCIÓN.....	9
1.1. Realidad problemática.....	9
1.2. Formulación del problema.....	13
1.3. Justificación.....	13
1.4. Limitaciones.....	14
1.5. Objetivos.....	14
CAPÍTULO 2. MARCO TEÓRICO.....	15
2.1. Antecedentes.....	15
2.2. Bases teóricas.....	16
2.2.1. Narrativa Audiovisual.....	16
2.2.2. La sonorización.....	40
A. El sonido Diegético y Extradiegético.....	42
A. La voz.....	44
CAPITULO 3. METODOLOGÍA.....	57
1. Operacionalización de variables.....	57
1.1. Diseño de investigación.....	58
1.2. Población y muestra.....	58
1.3. Técnicas, instrumentos y procedimientos de recolección de datos.....	59
1.4. Métodos, instrumentos y procedimientos de análisis de datos.....	59
CAPITULO 4. RESULTADOS.....	61
CAPITULO 5. DISCUSIÓN DE RESULTADOS.....	134
CAPITULO 6. CONCLUSIONES.....	138
CAPITULO 7. REFERENCIAS.....	140
CAPITULO 8. ANEXOS.....	146

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. El protagonista triunfa	19
Tabla 2. El protagonista fracasa	20
Tabla 3. Modos musicales	53

RESUMEN

La sonorización de una producción cinematográfica cumple la función de enriquecer y reforzar su línea argumental de tal manera que no solo sea un mero acompañamiento o relleno, sino que también logre que el espectador se identifique con la trama y tenga una experiencia inolvidable, a través del uso de melodías, armonías, ritmos y diversos elementos sonoros.

Es así como la manifestación de dichos elementos en un audiovisual se presta para el estudio de la relación de ambas en el contexto planteado mediante la dinámica imagen - sonido que ejerce y el protagonismo que obtiene en el desarrollo del film para que funcionen en conjunto como una puesta en escena completa.

La presente tesis se centra en el estudio de la manifestación de la sonorización en la línea argumental de la película “El Rey León” (1994) analizando cómo influye en la narrativa audiovisual.

Esta investigación se divide en el marco teórico que se refuerza con trabajos de investigación relacionados, así como también las teorías que confirman lo que se sustenta en la presente tesis. El desarrollo de investigación donde se indica a profundidad la deconstrucción de la parte sonora de la película, abarcando desde los diálogos, ambientales, efectos, hasta la sonorización de la película que ha servido de unidad de estudio. Finalmente se ofrecen conclusiones y sugerencias para enriquecer los resultados obtenidos durante la investigación para beneficio de los próximos realizadores y compositores audiovisuales.

El trabajo concluye presentando al sonido como un elemento que no solo funciona como un recurso más para la construcción de una producción cinematográfica, sino que además posee las herramientas para tomar el control de la narrativa, así como también personificarse y obtener protagonismo en base a métodos de jerarquización (planos sonoros).

Este estudio demuestra cómo se manifiesta la sonorización en la línea argumental a partir del uso de instrumentos de deconstrucción y análisis de partituras que han permitido recoger los datos más relevantes para demostrar la tesis planteada.

Palabras clave: Sonorización, línea argumental, narrativa, banda sonora, producción audiovisual.

ABSTRACT

The sound of a film production fulfills the function of enriching and modifying its plot line in such a way that it is not only a mere accompaniment or filler, but also achieves that the viewer identifies with the plot and has an unforgettable experience, through the use of melodies, harmonies, rhythms and various sound elements.

This is how the manifestation of these elements in an audiovisual work lends itself to the study of the relationship between both in the context posed by the dynamic image - sound that it exerts and the protagonism that it obtains in the development of the cinema so that they work together as a full staging.

This thesis focuses on the study of the manifestation of sound in the plot line of the movie "The Lion King" (1994) analyzing how it influences the audiovisual narrative.

This research is divided into the theoretical framework that is reinforced with related research papers, as well as the theories that confirm what is supported in this thesis. The research development where the depth of the construction of the sound part of the film is indicated, ranging from dialogues, environmental, effects to the original film score of the film that has served as the unit of study. Finally, conclusions and suggestions are offered to enrich the results obtained during the research for the benefit of the next audiovisual directors and composers.

The work concludes by presenting sound as an element that not only functions as another resource for the construction of a film production, but also has the tools to take control of the narrative, as well as personify and gain prominence based on methods of hierarchy (sound planes).

This study demonstrates how sound is manifested in the plot line from the use of deconstruction instruments and particle analysis that have allowed collect the most relevant data to demonstrate the thesis raised.

Keywords: Sound, story line, narrative, soundtrack, audiovisual production.

CAPÍTULO 1. INTRODUCCIÓN

1.1. Realidad problemática

En el campo de la producción de los medios audiovisuales se considera que cada elemento que compone al lenguaje audiovisual cumple una función que en conjunto enriquece la percepción que el autor desea transmitir en su obra, con la finalidad de manifestar de manera artística o pedagógica su percepción de los distintos hechos cotidianos, creencias, ideologías, etc.

Sin embargo, al revisar diversos estudios referidos a la importancia de dichos elementos, se puede evidenciar que el mayor peso recae en su mayoría a la imagen, el uso del color, la luz o la edición, los cuales han sido ampliamente estudiados y analizados a lo largo de estos años; mientras que trabajos referentes a los recursos sonoros han sido mayormente tomados como un ítem menos importante con respecto a los demás elementos y subelementos puestos en escena.

Esto es debido a que, en los inicios de las producciones audiovisuales, refiriéndose al área cinematográfica específicamente, no existía la sonorización como parte del producto final, siendo prescindida en un comienzo en dichas producciones, hasta que posteriormente comenzó a tener un carácter presencial, siendo interpretada en vivo por las sinfónicas. Lo cual indicaba que la música simplemente correspondía a un arte distinto y por ende se analizaba fuera del rango perteneciente al séptimo arte.

No obstante, en la actualidad ha ido cobrando cada vez mayor importancia ya que se han llevado a cabo estudios sobre la sonorización, es decir la banda sonora, que es la parte del sonido en conjunto del resultado de la edición de diversas pistas, que abarcan desde los diálogos, sonidos ambientales y música para acompañamiento de una producción cinematográfica, respecto a las emociones e impacto que generan en la audiencia. CDR (2018).

Por ello hoy en día los recursos sonoros, que van desde el sonido capturado en el momento de la grabación hasta la banda sonora original, están siendo muy utilizados en el campo de

la persuasión, como objeto de estudio, para la mejora de estrategias comunicacionales de tal manera que se generen pautas para los nuevos realizadores audiovisuales o artistas cinematográficos que van apareciendo constantemente.

Y es debido al acelerado desarrollo de la tecnología y las nuevas posibilidades de diseño sonoro, que la manipulación y control del sonido se han convertido en importantes herramientas para el relato audiovisual (Valenzuela & Cassano, 2012).

Por lo tanto, existen algunos casos de investigación respecto al análisis del sonido como herramienta, como es el caso de la tesis de Olaya Martín Mínguez (2015) titulada como “Análisis de los recursos sonoros en películas de Hitchcock: Psicosis (1960) y Frenesí (1972)” donde explica el papel que desempeña la música y los sonidos en la narración audiovisual. En este trabajo podemos ver un análisis acerca de los recursos sonoros planteados por Hitchcock, en donde se puede encontrar que en una de las películas los diálogos son cortos y se da más preponderancia a la música, notándose la dinámica narrador – audiencia a través de figuras retóricas que son propuestas por la banda sonora.

Otro aporte que se ha descubierto es el de Bernardo Feldman,(2002) cuyo trabajo titulado como “The narrative power of sound: symbolism, emotion and meaning conveyed through the interplay of sight and sound in Terrence Malick's 'Days of Heaven'” o traducido como: “El poder narrativo del sonido: Simbolismo, emoción y significado transmitido a través de la interacción de la vista y el sonido en Days of Heaven”, investigación que busca evidenciar el poder narrativo del sonido en dicho film, basándose en la relación que existe entre sonido e imagen y expresando que la imagen aporta al espectador una información descriptiva mientras que el sonido ahonda más allá, siendo capaz de transmitir emociones mucho más profundas, de las cuales el espectador suele identificarse.

Por otro lado, Inés Valenzuela y Guiulianna Cassano Iturri (2012) en su tesis titulada “El poder narrativo del sonido: El sonido como herramienta narrativa en la película: El laberinto del fauno” la cual recalca la importancia de la sonorización en el cine, identificando y analizando los elementos que éste presenta; así como sus formas y las interrelaciones durante el transcurso del film. Demostrando cómo el sonido brinda mayor impacto y produce en la audiencia un correcto entendimiento sobre el desarrollo de las escenas,

convirtiéndose en una herramienta mucho más poderosa en la construcción de trabajos cinematográficos.

No obstante, no podemos hablar de sonorización sin mencionar a la música la cual hoy en día es la que se ha ganado al público sin lugar a dudas, compitiendo con los más grandes hits desde su aparición hasta la fecha.

La música, bajo el punto de vista de los estudios antes mencionados, es considerada, el arma más poderosa de persuasión que interactúa significativamente en el desarrollo de un film. Su valor semántico y sintáctico, así como la coordinación entre autor, texto e intérprete; son indispensables para el éxito de una entrega cinematográfica pues definitivamente es en el montaje donde cobra vida y fluye la narrativa audiovisual.

Según Manuel Gértrudix Barrio en su libro “Música, Narración y Medios audiovisuales”, nos muestra que a pesar que la imagen no carece de valor semántico por sí sola, el cine no es únicamente la sucesión de imágenes, sino que prescinde de los recursos sonoros.

Y es gracias a la suma de estos elementos que el cine perdura y se va innovando cada año.

A pesar de esta realidad indiscutible, éste mismo autor cita que desde la aparición de la música en el texto audiovisual se amplía la necesidad de justificar su existencia y cohesión con el cine.

Así es como en un estudio realizado por la estudiante de Psicología; Alejandra Andrea Vigo Dávila, define el aspecto cognitivo de la música de un film por la capacidad de la música para provocar emociones en los oyentes bajo aspectos puramente cognitivos para entender la experiencia cinematográfica. Para lo cual cita a Shevy (2008) determinando que los diversos géneros musicales tienen elementos extra musicales con significado, considerados como “esquemas cognitivos compartidos por los miembros de una cultura”.

De manera que la importancia o influencia musical en las entregas cinematográficas pueden variar según la diversidad cultural, es más está sometida a la apreciación sociológica y étnica, de manera que, ante la posible premiación de un film por su sonorización, se verá sometida a una calificación basada en esos factores.

A pesar de ello durante la historia de éste arte se han planteado estándares en el mercado producidos por los realizadores más destacados en los últimos años los cuales no escatiman en contratar a los mejores compositores para su entrega cinematográfica, los cuales no han dissociado en ningún momento la sonorización del lenguaje audiovisual sino que se adiestran a las diversas técnicas de montaje para la fidelidad y alta calidad de la producción y que han desarrollado su propio estilo para la originalidad y creación de la obra en conjunto.

Para la justificación de la música bastaría que, sin ella, «se echaría en falta lo que está también aporta: su silencio» (Chion, 1997: 33). Lo que significa que todo está ligado a la música durante un film y si ésta no estuviera implícitamente, seguiría estando por que el silencio también es una técnica musical.

Por lo tanto, la relevancia de los compositores y directores de sonorización y de orquesta en el cine hoy en día, son casos de estudio de alto nivel de recomendación para la formación de las siguientes generaciones aspirantes a la sonorización de películas que establezcan nuevas tendencias.

Observando todo esto mediante esta investigación se ha planteado un aporte que servirá para una mayor comprensión y utilización de los recursos sonoros en una película animada, cómo es en este caso “El Rey León”; producción de Disney de renombre, realizada por expertos realizadores audiovisuales y músicos cuyos aportes en este medio respecto a la narrativa, han sido hasta el día de hoy guía invaluable para otorgar patrones y técnicas indispensables a producciones audiovisuales futuras.

1.2. Formulación del problema

¿De qué manera la sonorización se manifiesta en la línea argumental de la Película “El Rey León” de 1994?

1.3. Justificación

La siguiente investigación propone realizar un análisis de la sonorización en general el cual abarca desde los diálogos, sonidos ambientales, efectos y la música, como una herramienta comunicativa determinante que influye en la narrativa audiovisual; tomando como referente la película animada (El rey león 1994) debido a su riqueza e impacto musical y la manera en que se ha trabajado en paralelo al argumento ingeniosamente.

El objetivo sería analizar la estructura del sonido e identificación de sus elementos, la interacción que ejercen dentro del film y las diversas formas y técnicas que adopta el sonido en conveniencia con la trama y en conjunto con la imagen apoyando a la narración.

En el ámbito social, la presente investigación tiene como premisa formular distintas técnicas útiles para la comunidad creativa, la cual está creciendo y siendo cada vez más competitiva. La idea es que puedan valerse de estos recursos para enriquecer el nivel de competitividad e incrementar su experiencia a través del conocimiento teórico.

Respecto a la teoría, se ha destacado la importancia de estudiar a los realizadores más destacados en la historia del séptimo arte y que a través de su influencia se pueda adoptar una línea más personalizada.

Por lo tanto se considera que la presente investigación será útil para cualquier estudiante involucrado en la carrera de comunicación que tenga pasión por la producción sonora y musical, como es en la mayoría de los casos a quienes pertenecen a la especialización Audiovisual, pues servirá para ampliar el conocimiento de los recursos y técnicas narrativas que existen en la elaboración de cualquier producto audiovisual y que bajo un manejo sonoro competente basándose en el estudio de peritos en la materia, para transmitir ideas y sensaciones claras y específicas a un determinado público objetivo.

1.4. Limitaciones

Si bien existen estudios respecto a la influencia musical en el cine, no existe un estudio que aborde el análisis sonoro de una serie de televisión en concreto. Asimismo, son pocos los estudios encontrados en la ciudad de Trujillo dirigidos a analizar la aplicación del sonido en productos audiovisuales.

Por lo que buscamos aprovechar esta carencia para plantear un modelo base que oriente a futuros comunicadores al momento de desarrollar un contenido audiovisual de magnitud cinematográfica.

Por otro lado, la falta de investigación de música cinematográfica en la ciudad de Trujillo, dificulta el hallazgo de antecedentes. Si bien existen estudios respecto a la influencia musical en el cine, no existe un estudio que aborde la narrativa audiovisual de películas de manera concreta y realice un contraste transversal de las composiciones musicales.

1.5. Objetivos

1.5.1. Objetivo general

Determinar cómo la sonorización se manifiesta en la línea argumental de la película “El Rey León” de 1994.

1.5.2. Objetivos específicos

- Identificar la relación de los diferentes elementos del sonido: voz, ambientes, efectos, música, silencios e imagen en la línea argumental de la película “El rey león” de 1994.
- Describir la composición de la música utilizada en la producción de la película “El rey león” de 1994.
- Analizar la personificación del sonido en los personajes principales de la película “El rey león” de 1994.
- Determinar la influencia de la banda sonora en el desarrollo narrativo de la “El rey león” de 1994.

CAPÍTULO 2. MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes

Forero (2010) de la Pontificia Universidad Javeriana sustentó la tesis: “Música que marca un análisis acerca del papel que cumple la música publicitaria en el posicionamiento”, en la cual demuestra que el objetivo de investigación fue realizar un acercamiento teórico-práctico de la música publicitaria en la actualidad desde donde se pueda explicar las repercusiones de su desarrollo en relación con las exigencias del mercado, dando como resultado que la música es una herramienta que fortalece la identidad de la marca que se desea posicionar pero que no siempre contribuye a un mismo grado, por lo que debe ser clara, única y con carácter.

La tesis de Santanilla (2009) de la Pontificia Universidad Javeriana llamada: “Análisis semiótico-visual de películas ganadoras a mejor fotografía en el festival de San Sebastián” en la cual podemos ver el análisis de la fotografía cinematográfica desde una mirada semiótica concluyendo la importancia de la fotografía en una película, enriqueciendo el mensaje que se desea transmitir a través de la composición, los colores, la luz y las texturas.

La tesis de García & Cassano (2012) de la Pontificia Universidad Católica del Perú llamada: “El poder narrativo del sonido: El sonido como herramienta narrativa en la película El laberinto del fauno” siendo su objetivo principal describir el diseño del sonido en dicha película demostrando su importancia como herramienta narrativa central, concluyendo que el diseño sonoro en “El laberinto del fauno” tiene un rol central para la creación del mensaje y sensaciones dentro de la película.

Vigo (2013) realizó una tesis llamada: “Influencia de la banda sonora en la aceptación de personajes”, en donde describe las características de la aprobación que produce la música en un determinado público objetivo, el cual se siente identificado con el personaje principal. Además, determina que géneros musicales son los que, en su mayoría, son de mayor aceptación en la ciudad de Trujillo.

Gertrúdíx (2003) presentó su libro: “Música, Narración y Medios Audiovisuales, en donde define cada una de las características esenciales que fusionan la música y los diversos medios audiovisuales de una manera semiótica, siendo una guía para la realización audiovisual, desarrollando una profunda investigación de la industria cinematográfica actual.

Sánchez (2013) presentó la tesis doctoral “La banda sonora musical en el cine español (1960-1969). La recreación de identidades femeninas a través de la música de cine en la filmografía española de los años sesenta”. Este estudio nos presenta un análisis del significado que la banda sonora musical adquiere a través de la unión de imagen y sonido en torno a ciertos personajes y como estos representan determinados roles dentro de las películas de aquellas épocas (1960-1969).

2.2. Bases teóricas

2.2.1. Narrativa Audiovisual

Según Valenzuela (2017) la narración puede definirse como un relato de una historia, la cual es realizada a través de un determinado lenguaje, mediante el uso de herramientas narrativas.

También podemos encontrar que la palabra “narrativa” según la RAE (2019) puede ser definida como un género literario, el cual está conformado por la novela, la novela corta y el cuento. Mientras que Significados (2018) afirma que la palabra “narrativa” se puede precisar como la descripción oral o escrita de un acontecimiento, real o ficticio, con el fin de persuadir o entretener al espectador.

Por otro lado, como menciona Herman (2009) la “narrativa” puede ser vista desde distintas perspectivas, siendo una estructura cognitiva que da sentido a una determinada experiencia, la cual se puede plasmar en la producción e interpretación de un texto, apreciado en cualquier medio a modo de un recurso para la interacción comunicativa.

Por lo tanto, podemos confirmar aquello que mencionan Reis y López (2002) cuando se refieren a que las narraciones se pueden encontrar en diversas situaciones

funcionales y contextos comunicacionales, y que estas pueden concretarse en distintos soportes expresivos.

Uno de dichos soportes expresivos es la imagen en movimiento, lo cual según afirma Ortiz (2018) da lugar a lo que vendría a ser “Narrativa Audiovisual”, sin embargo, Gómez (2011) menciona que esta es una manera de referirse a la narratología la cual es indeterminada y posee un carácter interdisciplinario.

García (1993) también expone que este puede ser definido de varias maneras: tanto como aquel término genérico que abarca otras especies como son la narrativa fílmica, la narrativa televisiva, etcétera, así como la capacidad de las imágenes visuales y acústicas para contar alguna historia. Del mismo modo también equivale a la narración en sí o a cualquiera de sus recursos y procedimientos.

En el ámbito de la disciplina universitaria, la narrativa audiovisual pretende construir una base de saberes teórico prácticos que proporcionen al estudiante los conocimientos necesarios para analizar textos audiovisuales con el que puedan posteriormente construir sus propios relatos. Moreno (2003).

- **Línea argumental**

Según Field (1994) la línea argumental o también llamado guion es una historia contada en imágenes, siendo definida como una línea de tiempo en donde muestra incidentes, episodios o acontecimientos relacionados entre sí que culminan en una resolución dramática.

Field (1994) también la compara como un nombre, ya que menciona que se trata de una persona o personas en un determinado lugar realizando una acción.

- **Partes de líneas argumentales**

Por otro lado, Álvarez (2017) menciona que podemos decir que una línea argumental o guion es una estructura narrativa en donde se identifican tres partes, las cuales constan de introducción, nudo, desenlace o también pueden llamarse principio, medio y final.

La introducción o principio

Field (1994) menciona que el guion normal tiene entre ciento veinte páginas aproximadamente, lo que equivale a dos horas de duración, por lo que cada página corresponde a un minuto, siendo esta una regla estricta, por lo que al dividir el guion en tres partes determina que la introducción debe durar aproximadamente treinta páginas, entre las primeras diez páginas se debe mostrar al personaje principal, de que trata la historia y cuál es y/o será la situación, este último tiene que proporcionar el problema principal enganando así al espectador, hasta la resolución.

El nudo o medio

Jiménez (2017) menciona que esta parte es la que mayor peso aporta a la historia, debido a que es en donde se crean una variedad de obstáculos que le impiden al protagonista o a los protagonistas cumplir su meta, generando un conflicto. Además, es usual que el protagonista o los protagonistas deben emprender un viaje interno o externo en cual lo llevara a un momento de catarsis posteriormente en el acto final. Se debe tener en cuenta que, en el relato más complejo, se dan lugar las tramas secundarias y que deben estar relacionadas de algún modo con la principal. El nudo está desarrollado aproximadamente entre la página treinta y noventa.

El desenlace o final

Auchterlonie (2013) menciona que el desenlace trata de la resolución de la historia en la cual se deben contestar preguntas como: ¿y cómo acaba la historia? ¿qué le pasa al personaje principal? ¿vive o muere? ¿tiene éxito o fracasa? Dichas preguntas deben ser respuestas con claridad dando un cierre completo y comprensible, todo esto.

- Tipos de líneas argumentales

Según Auchterlonie (2013) existen cinco líneas argumentales básicas que comprenden toda clase de argumento, de tono y género, siendo tres de estas

tradicionales, que funcionan a la perfección con una estructura tradicional en un relato, caracterizándose por tener claras y definidas introducciones, desarrollos y desenlaces, mientras que las dos líneas restantes se destacan por tener estructuras menos tradicionales: podemos ver que se desarrolla entre las páginas noventa y ciento veinte aproximadamente.

a. El protagonista triunfa.

Field (2002) menciona que caracterizan por que el protagonista tiene una meta clara que alcanzar o una incógnita por revelar teniendo éxito cuando consigue hacerlo, por lo que se puede decir que los finales felices son muchos. Esta meta u objetivo se deja bastante claro desde el principio La mayoría de genero utilizado para ello son las historias de acción, misterio o detectivescas, aunque también pueden ser aquellas que tratan acerca de carreras, concursos, apuestas, etc.

Según el libro del guion las estructuras de esta línea argumental donde el protagonista triunfa pueden ser:

Cuadro 1. El protagonista triunfa

Tabla 1. El protagonista triunfa

El protagonista triunfa	
Problema	Solución
Misterio	Solución
Conflicto	Paz
Confusión	Orden
Dilema	Decisión
Ignorancia	Conocimiento
Pregunta	Respuesta

Field, S (2002). El libro del guion. Recuperado de <http://online.fliphtml5.com/vqpq/zrmh/#p=3>

También es importante considerar que el protagonista puede alcanzar el éxito o lograr su meta de cinco maneras, las cuales pueden combinarse de manera variada: a

través del coraje, del sacrificio, inteligencia o creatividad, habilidad o don particular y finalmente a través de un arma.

b. El protagonista fracasa o es vencido.

Se caracteriza debido a que el protagonista es derrotado por los acontecimientos de la historia y no puede lograr su objetivo o meta. Esta derrota principalmente se debe a varias causas, principalmente siendo que el protagonista crea un conflicto el cual no es superado por: las circunstancias, debilidades u obsesiones y malas decisiones. Aquí, las estructuras de esta línea argumental se dan, al contrario:

Cuadro 2. El protagonista fracasa

Tabla 2. El protagonista fracasa

El protagonista fracasa	
Solución	Problema
Solución	Misterio
Paz	Conflicto
Orden	Confusión
Decisión	Dilema
Conocimiento	Ignorancia
Respuesta	Pregunta

Field, S (2002). El libro del guion. Recuperado de <http://online.fliphtml5.com/vqpq/zrmh/#p=3>

c. El protagonista abandona o renuncia a su meta.

Se caracteriza porque el personaje principal renuncia alcanzar su objetivo original y puede o no sustituirlo por otra meta u objetivo que puede adquirir en el camino, ya que se da cuenta que su objetivo no la traerá la felicidad que buscaba en un principio o que este puede ser causa de perjuicio para sus más cercanos, también puede deberse a que le mintieron o traicionaron, que cambió en el transcurso su manera de

pensar o que finalmente era todo una ilusión, haciendo que la meta u objetivo pase a segundo plano o carezca de importancia.

d. El protagonista no tiene una meta definida.

Se caracteriza cuando el objetivo de un personaje no está claramente definido, por lo que la historia adquiere un carácter volátil, este modelo de línea argumental básica es esencialmente un argumento guiado por el personaje. Los acontecimientos son dados a un ritmo natural y cotidiano, reflejando la realidad de la vida.

Característica que debe ser tomada con igual seriedad ya que posee una similar planificación, esfuerzo y enfoque que cualquier relato tradicional.

e. El lector crea una meta.

Se caracteriza por requerir al espectador o audiencia a tomar decisiones importantes en la trama que permitan mostrar un avance en la historia, dejando en claro que el público tiene un rol principal en el destino del protagonista. Este tipo de estructura se puede encontrar en series interactivas y videojuegos.

Es importante tener en cuenta que en una historia pueden existir diversas líneas argumentales, y aunque no es tan usual también es dable, logrando que la ficción tenga riqueza, más importante no forzar la combinación de estas.

2.2.1.1. Discurso Fílmico

El discurso fílmico comprende los siguientes ítems:

2.2.1.1.1. Lenguaje visual

A. Toma(encuadre)

Enzian (2012) menciona que el encuadre o toma se refiere al marco de referencia, el cual puede verse a través del visor de la cámara y es en donde se sitúan los objetos que se quieren registrar mediante la perspectiva que se quiere obtener al momento de filmar una película.

Este autor menciona que el valor del encuadre radica en que este logra centrar en un periodo de tiempo la realidad para poderla fotografiar o filmar, poniendo límites para que así esta puede ser manejada por su autor, reafirmando el hecho que todo encuadre posee intencionalidad, así como también posee un valor descriptivo puesto que describe los personajes o el entorno en el que se desenvuelve las acciones de estos.

B. Plano

Según Jiménez (2008) los planos son un tipo de encuadre determinado por grado de aproximación de la cámara a la realidad al momento de realizarse una fotografía o registrarse una toma. Jiménez (2008) también menciona en su presentación de creative commons: Lenguaje cinematográfico. Los principales planos son:

- a. **Planos descriptivos:** el cual se caracteriza por describir a los personajes y el entorno en el que se desarrolla una acción, dentro de este podemos encontrar al Gran plano general y Plano general.
 - El gran plano general presenta un amplio escenario en donde pueden encontrarse diversos personajes, estos al ser enfocados de esta manera pueden darle expresividad mostrando la pequeñez o soledad

de las personas mostradas dentro del entorno que les rodea. Se caracteriza por tener mucha distancia entre la cámara y el objeto o persona registrado, no es conveniente ya que puede resultar tedioso al espectador y debido a sus reducidas dimensiones no muestran muchos detalles.

- El plano general muestra un amplio escenario en donde se puede distinguir los personajes con más claridad, indicando quien es la persona que realiza una determinada acción y en donde está situada, sin embargo también se puede utilizar para exponer a un grupo de personas sin que ninguna de ellas adquiera mayor protagonismo sino que simplemente estos demuestren las acciones que ejecutan de tal manera que este plano adquiere un valor narrativo, el cual aporta mucho según a la historia que se desea contar, pero a pesar de esto el plano general no debe ser usado en exceso ya que puede cansar al espectador y volver la narración en algo tedioso.

b. Plano narrativo.

El cual se caracteriza por narrar una determinada acción que realiza el personaje, por lo que dentro de este podemos encontrar al Plano entero, Plano americano, Plano medio.

- El plano entero expone los límites que puede tener un personaje principal dentro de la pantalla, estos pueden ser de cabeza y pies, exponiendo así características físicas generales de los personajes o una determinada acción que realizan estos, teniendo así un valor descriptivo.
- El plano americano se caracteriza por mostrar a los personajes desde la cabeza hasta las rodillas o debajo de las rodillas, en este tipo de plano es muy relevante mostrar el rostro y manos de los protagonistas, ya que así la toma adquiere un valor narrativo y expresivo.

- El plano medio se identifica por representar a los personajes de cintura para arriba, es utilizado para presentar las acciones que realizan dichos personajes, dejando a un lado el ambiente que le rodea y más bien centrándose en las emociones que tiene el personaje. Es un plano comúnmente más utilizado debido a que tienen corta duración y el espectador puede captar brevemente sus elementos por lo que este tipo de plano suele proporcionar un ritmo dinámico audiovisual. Sin embargo, a pesar de esto es bueno emplear este plano de manera equilibrada ya que puede producir mucha subjetividad y fragmentación de la realidad al espectador obligando a reconstruir esta.

c. Planos expresivos

Como su mismo nombre lo indica es aquel plano en donde su función principal es mostrar a detalle las emociones de los personajes revelados en pantalla, entre ellos podemos encontrar el plano detalle y primer plano.

- El primer plano se caracteriza por mostrar el rostro y hombros del personaje, destaca emociones y sentimientos de los personajes enfocados, añadiendo humanismo y en ocasiones drama a la narración. Este es utilizado comúnmente de manera intercalada con distintos planos ya que aporta muy poca información acerca del contexto en el que se encuentra el personaje y que acciones realiza este.
- El plano de detalle se caracteriza por revelar un personaje u objeto o también una parte de ellos, tiene como fin un valor descriptivo y expresivo. Este plano al igual que el primer plano se utiliza intercaladamente y es recomendable cuando es utilizado en personas evitar cortar sus uniones naturales como rodillas, cuello o cintura.

C. Ángulo

Según Audiovisual Studio (2018) en su artículo “Los ángulos en el lenguaje audiovisual” menciona que el ángulo es aquel punto y dirección en que colocamos la cámara respecto de la persona o el objeto filmado, por lo que podemos decir que diferentes ángulos de cámara al mismo tiempo consiguen gran profundidad a una escena y que por lo tanto el espectador obtenga una experiencia diferente y más compleja del punto de vista que desea dar a conocer el director.

Dependiendo de la altura o la dirección característica del encuadre, podemos identificar varios ángulos diferenciamos entre varios ángulos de encuadre:

- **Normal:** Este ángulo se produce cuando la cámara se sitúa a la altura de los ojos del personaje o del centro del objeto. Esto no es así en todas las culturas audiovisuales, a veces este se sitúa a pocos centímetros de la tierra.
 - **Picado:** Es el ángulo que se da cuando la cámara se sitúa por encima del objeto filmado. Generalmente se utiliza para empequeñecer el personaje y hacerlo más vulnerable o débil. No obstante, también se puede usar para dar una perspectiva amplia de un gran decorado que con un ángulo normal no se podría apreciar.
 - **Contra-picado:** El ángulo que surge cuando la cámara se sitúa por debajo del objeto filmado. Contrariamente al efecto que produce el ángulo picado, el contra-picado sirve para realzar o magnificar el personaje. También puede servir para hacerlo parecer maligno o amenazante.
 - **cenital:** Aquel ángulo en el que la cámara se sitúa totalmente perpendicular al suelo y nos ofrece una perspectiva aérea de los personajes.
 - **Nadir:** Es un contrapicado llevado al extremo, es decir la cámara se posiciona de abajo hacia arriba de manera que queda perpendicular al cielo.
- Figuroa (2018)

D. Movimiento de cámara

Audiovisual Studio (2018) menciona que los movimientos que realiza la cámara son un recurso del aspecto sintáctico del lenguaje audiovisual, por lo tanto, nos referimos al desplazamiento de la cámara, esta puede ser de manera física, así como de forma óptica.

De los movimientos de manera física encontramos que son aquellos en los que la cámara se desplaza hacia adelante o hacia atrás, hacia arriba o hacia abajo, o de forma lateral.

También Audiovisual Studio (2018) alude que dentro de este tipo de movimiento se pueden encontrar otros como:

a. El movimiento panorámico.

El cual consiste en mover la cámara sobre su propio eje ya sea horizontal o vertical, este suele hacerse sobre un trípode, solo en algunas ocasiones es realizado manualmente, para dar un efecto de inestabilidad.

Este movimiento se caracteriza por ser descriptivas con respecto a un espacio o un personaje en particular mientras este se realiza una acción o se mueve, también relacionan a varios elementos, por ejemplo, dentro del cuadro que deben partir de un encuadre fijo y terminar en otro encuadre fijo, consiguiendo un tercer plano, aportando más facilidad al momento del montaje.

Podemos distinguir entre tipos de panorámicas:

- La panorámica horizontal que es la rotación de la cámara de izquierda a derecha y viceversa.
- La panorámica vertical también conocida como Tilt, en donde la cámara va de arriba a abajo o de abajo a arriba.

- La panorámica oblicua en la que realiza un movimiento en diagonal de la cámara en ambos sentidos, la particularidad de este es que el cabezal del trípode no debe de estar nivelado.
- La panorámica circular que consiste en dar un giro de 360° grados.
- El barrido en donde se realiza una panorámica rápida donde no da tiempo a ver con nitidez las imágenes que se recogen. Son unas líneas de fuga que aparecen ante la cámara.

b. El Zoom Óptico.

Muñoz (2017) menciona que es una tecnología que permite amplificar el tamaño de la apariencia de una imagen sin la necesidad de acercarse al objeto como si se estuviera recortando la imagen y mostrando un detalle en específico. Este se puede realizar también de manera digital y en la actualidad existen diversos softwares incorporados en las cámaras para su utilización y acercamiento a la fidelidad en la imagen.

c. El Travelling.

Según (Es un movimiento que consiste en el desplazamiento de una cámara montada sobre ruedas para acercarla o alejarla del personaje u objeto principal al que se le está filmando. Esta técnica se desarrolla al colocar la cámara en algún tipo de vagón que rueda sobre las vías asegurando la máxima suavidad en el movimiento, especialmente en terrenos irregulares y en el caso de suelos lisos se utilizan ruedas de goma para evitar el montaje de las vías.

E. Iluminación

Según Welab News (2018) define a la iluminación en una producción audiovisual como un aspecto esencial del resultado visual que queremos conseguir, otorgándole un papel narrativo dentro de la historia.

Su diseño es clave para la transmisión de emociones añadiéndole un mensaje adicional a los diálogos presentados en el guion como nos muestra Castillo, I (2006), además indica que en el proceso para aprender a iluminar es importante conocer las técnicas básicas ampliamente utilizadas en el mundo del cine y la televisión.

Además, podemos ver que en la composición cinematográfica la luz y el color van de la mano y son elementos fundamentales. Ambos elementos forman la arquitectura de luces, sombras y tonos de las imágenes. Su uso, según sea efectista o realista, influye sin duda en la belleza del filme, el carácter que le imprime el creador y a la postre en la promoción de determinadas emociones en el espectador según Fernández (2007).

Según Aguilar (1996), cuando nos referimos a las tomas interiores, es decir para conseguir luminosidad y contraste se puede hacer uso de tres fuentes de luz:

- La Iluminación principal, la cual es proporciona la mayor parte luz en una escena.
- La iluminación de relleno, la cual tiene como función suavizar los contrastes que ocasiona el foco principal y eliminar algunas sombras.
- La iluminación posterior, que tiene la función de realzar al sujeto u objeto separándola del fondo haciéndolo más notorio. Este actúa en forma de contraluz.

Con respecto a las tomas exteriores podemos ver que se necesita un correcto manejo del clima ya que en días soleados exige controlar el contraste mediante el uso de reflectores que suavicen las sombras.

Podemos apreciar dos tipos de iluminación: Iluminación suave e iluminación Dura.

- **Iluminación Suave o iluminación tonal:**

Es una iluminación difusa que permite apreciar mucho mejor los detalles de las sombras gracias a que reduce los contrastes excesivos. Además, proporciona una apariencia agradable a la vista.

- **Iluminación dura o iluminación de claro y oscuro:**

Es direccional y produce un fuerte contraste mediante la formación de contornos en personas y objetos. Se utiliza para generar una imagen más amenazadora e impositiva.

F. Ritmo

Según Marqués (1995) se llama ritmo a una pieza audiovisual que se puede conseguir a través de una buena combinación de efectos y una planificación variada, construyendo así uno de los elementos que contribuirá a la estética de los personajes. Y como menciona Majó (2003) para determinar el ritmo en una filmación se debe tener en cuenta el público al cual se quieren dirigir y que sensaciones desean o añoran que estos experimenten, por tanto, el ritmo debe ser dado para la narración.

Según Ghyka (2006) se puede considerar dos formas básicas del ritmo:

- El ritmo dinámico es conseguido a través de la utilización de varios planos cortos, planos medios, primeros planos y planos detalles, es importante tener en cuenta que el cambio rápido de planos dará sensación de ritmo, pero tampoco es conveniente emplear planos muy breves en exceso ya que es probable que no exista la correcta asimilación de la información que se desea proporcionar a los espectadores.
- El ritmo suave este es conseguido utilizando planos largos y poco numerosos, este por su nombre no debe confundirse con velocidad en la que suceden los hechos, ya que este es rico en información, pero si se le debe ser cuidadoso en no utilizar planos largos de igual duración juntos ya que la escena parecerá más lenta y que contiene menos información, creando un ritmo muy lento y haciendo perder el interés a los espectadores.

2.2.1.1.2. Lenguaje auditivo

A. Ambiental

Según Chion (1998) el sonido ambiental, o también llamado sonido territorio, habita y rodea un mismo espacio sin que surja en el espectador la necesidad de ubicar su fuente sonora, ya que este sonido aporta realismo a la escena realizada, mientras que muestra el escenario donde transcurre lo narrado y tiene el objetivo de marcar el territorio desde el plano sonoro.

Su ubicación en el plano sonoro dependerá de la importancia que tenga respecto a la narrativa de la historia o film.

B. Incidentales

Sans (2013) afirma que la música incidental o también conocida como música de escena, es aquella que acompaña formas que no son en principio musicales, los cuales pueden ser desde una obra teatral hasta un videojuego. Respecto a la música incidental, esta suele sonar al comienzo de las películas y durante el desarrollo de la trama anticipando momentos importantes, pero no es propia de la música cinematográfica ya que se ha utilizado de la misma forma desde antes en el teatro, radio y televisión.

Además, como menciona Maldonado (2009) la música incidental crea una atmósfera para la acción, por lo que puede ser también música de fondo, la cual va ir variando conforme se den los cambios entre los cambios de escena.

La música incidental, según Advis (1980) puede expresarse a través de cuatro aspectos:

- Descripción psicológica es aquella que procura asociar una secuencia de sonidos de cierta duración o un motivo breve, como un leit motiv a un personaje o a los sentimientos que este puede presentar, y como se puede apreciar de manera recurrente es de fácil recordación.

- Descripción de acciones es aquella que puede acompañar a las acciones sin haber sido compuesta originalmente para el film, pero cuyo contenido conceptual es afín con la imagen.
- Descripción de ambientes es aquella que trata de detallar en su música un estereotipo de un ambiente, para que así el espectador se haga una idea a cerca de donde se centra la escena.
- Enfatiza las situaciones, no hace una descripción aparente. Aquí se pueden incluir secuencias musicales diversas como un baile o canto, siempre y cuando vayan en vía de la escena que representa el film.

C. Voces

La palabra “voz” es un vocablo que proviene la palabra en latín vox ,además Polo N. (2015) menciona que la voz debido a su complejidad y por ser un fenómeno multidimensional, es un poco difícil definir, sin embargo, existen dos conceptos que tratan de explicar esto, en el primero podemos decir que la voz se entiende únicamente como el sonido que es producido por la vibración de las cuerdas vocales, este concepto explica lo que acontece en la cavidad glótica (las cuerdas vocales) y en las cavidades supra glóticas (la boca y la nariz) para así dar dicha vibración. Sin embargo, en el segundo concepto de la voz se concibe como sinónimo de la palabra “habla”, como una secuencia multidimensional, siendo resultado de eventos cognitivos, psicológicos y acústicos muy complejos, que en muchas ocasiones no resulta sencillo analizar por separado.

Para Pérez y Gardey (2010) la concepción de “voz” puede referirse también al sonido que generan ciertas cosas sin vida, como podría ser el viento, así como también este concepto se puede aplicar a un cantante que se manifiesta de manera musical, como podría ser refiriéndose al vocalista principal de una

banda. Otro de los usos de aquel concepto puede referirse la fortaleza que obtienen ciertos temas a partir de las ideas en común que puede tener un grupo de personas y el poder al realizar una determinada acción en nombre de este grupo.

D. Silencio

Es parte de la banda sonora, como una pausa obligatoria entre los diálogos, ruidos o la música, como un recurso de expresión del sonido o como un aporte por omisión.

Su presencia es funcional ya que puede expresar diversas emociones o sensaciones con una eficacia dramática importantes en la narrativa audiovisual.

2.2.1.1.3. Contexto histórico (Argumento)

Cognata (2013) menciona que, tras el asesinato de Mufasa, el rey de Pride Lands, su hijo Simba, un joven león, es acusado de su muerte por su malvado tío Scar, quien lo exilia y usurpa su trono. Simba es rescatado por Timón y Pumba un suricato y un jabalí respectivamente quienes le enseñan a vivir a su manera en la selva, siguiendo la filosofía “Hakuna Matata” vive sin preocupaciones.

Años más tarde bajo el reinado de Scar, Pride Lands es azotado por una gran sequía y hambruna, lo que llevará a Nala (mejor amiga de Simba) a buscar a Simba, siendo este la única esperanza para poder salvar el reino.

Cuando Nala y Simba se reencuentran se enamoran, posteriormente Nala intenta convencer a Simba para que este regrese y reclame el trono que le corresponde, pero Simba no accede, hasta que un reencuentro con Raffiki (antiguo amigo y consejero de Mufasa) le motiva a superar su trágico pasado y las ganas de querer recuperar su reino por lo que regresa a Pride Lands.

A. Contexto cultural

Según Hall (2002) indica que el cine es muy importante pues refleja lo que ya existe, es decir parte de una idea de la realidad, es un aparato que crea y constituye su propia versión de lo verdadero y su propio sentido de la moral.

En el caso de Disney, la realidad es saneada y americanizada. García (2007) afirma que se crea la llamada Disneylandización del folklore y la cultura popular. “El Rey León” se creó en la época del renacimiento de Disney provocado por una ola de películas que marcaron un hito por generaciones.

Según Hahn (2011) La trama de El rey león surge a finales de 1988, durante una conversación entre Jeffrey Katzenberg, Roy E. Disney y Peter Schneider mientras viajaban a Europa para promocionar Oliver y su pandilla. Al estar en vigencia la idea de que la historia estuviera ambientada en África, Katzenberg se animó a realizar de inmediato el proyecto.

Charlie Fink, vicepresidente de asuntos creativos de Walt Disney Feature Animation, siguió en pie el concepto del proyecto, y Katzenberg fue agregando temáticas referentes a la edad y la carga emocional que ésta representaría.

También cabe destacar que menciona Finch (1994) que El Rey León fue desarrollado con los métodos tradicionales de animación, dibujos hechos a mano, en los estudios de Walt Disney Animation.

Menciona Bjorkman (2017) que, aunque Disney sigue siendo una pieza clave en el mundo de la animación, las cosas comenzaron a fracasar de nuevo a mediados de los 90 con múltiples luchas por el poder, incluyendo una desagradable pelea entre Eisner y Katzenberg, desairado en su intento de suceder a Wells, quien murió en un accidente aéreo.

Katzenberg se fue y se unió a Steven Spielberg y David Geffen para fundar DreamWorks, la cual se convirtió en su competencia directa en el mundo de la animación y entretenimiento. Eisner dejó el estudio en el 2005 tras una revuelta de accionistas en su contra encabezada por Roy E. Disney, el cual falleció en aquella época.

Sin embargo, según Holson (2007) por un breve periodo, Disney fue un modelo para los dos lados del mundo del espectáculo: artistas y ejecutivos, que aprendieron cómo trabajar juntos.

B. Influencia

- **Literarias y mitológicas**

Recordando lo mencionado por Rodríguez (2015) Hamlet es una popular obra literaria de William Shakespeare gira en torno a la venganza de Hamlet frente a el asesinato de su padre, efectuado por su tío Claudio, quien quería de esa manera despojarle su trono.

Por lo cual podemos encontrar varias similitudes con El Rey León, NG noticias (2016) menciona que una de las semejanzas es que el hermano del rey este celoso y obsesionado con el poder, y que tome la decisión de cometer asesinato. Esto puede ser claramente percibido en ambos casos ya que en “El Rey león” Scar mata a Mufasa y en “Hamlet” Claudio mata a Hamlet; otro parecido encontrado es también que en ambas producciones tanto el libro Hamlet como en la película El rey león, los padres de los protagonistas hablan con ellos ordenándoles vengar su muerte y tomar el trono que les corresponde.

Finalmente, como menciona Squiripa (2014) podemos encontrar una última analogía en la popular leyenda egipciade Osiris y Seth en donde Seth mata a su hermano Osiris para arrebatarle el trono, finalmente el hijo de Osiris, Horus derrota a Seth recuperando el trono.

- **Social**

En la película El Rey León podemos apreciar que detrás de las adaptaciones literarias que influenciaron a la misma existen también influencias antropológicas que nos hacen revisar e interpretar conceptos sociológicos que veremos a continuación.

Porto y Merino (2012) menciona que la sociedad son las relaciones sociales organizadas y las instituciones en una comunidad extensa de personas.

Siendo esto visto claramente en la película a través de la metáfora "El ciclo de la vida" o "Ciclo sin fin" ya que esta muestra una comunidad de animales organizados, en donde cada uno cumple con su rol y lo respeta, logrando así vivir en un equilibrio durante el mandato de Mufasa.

Por otro lado Giddens y Sutton (2015) mencionan a cerca de la clase y desigualdad refiriéndose a esta como una posición económica relativa de ciertos grupos sociales a partir de la ocupación, la propiedad, riqueza y elección de estilo de vida que manejan siendo esto mostrado en todo momento en la película ya que vemos que Mufasa, su aren e hijos viven de manera privilegiada por ser leones ya que ellos por herencia gobiernan Pride Lands e incluso cuentan con un mayordomo personal, Zazú, mientras que las hienas viven a las afueras de Pride Lands marginalmente, lo cual ejemplifica una vez más la metáfora del "Ciclo sin fin" cada animal vive en la posición que le ha tocado vivir, pudiendo esta analogía ser interpretada en que los ricos siempre serán ricos y que los pobres siempre serán pobres y esa es la realidad a la que se deben enfrentar cada clase social ya que están destinados a eso.

Con respecto a todo lo ocurrido en Pride Lands podemos ver que es una representación de lo que Gosende (2001) llama "Construccionismo social", la cual es un "Enfoque sociológico que cuestiona la realidad de los fenómenos sociales y prefiere investigar el modo en el que estos se producen en el seno de las relaciones sociales" Giddens y Sutton (2015) pág. 73.

Según Fernández (1995) este enfoque es la causa de la existencia de la delincuencia y el género, representado en la película como el rencor de las hienas hacia Mufasa y su familia que podemos interpretar como el resentimiento de los estratos marginales hacia los privilegiados.

También podemos ver que El rey León nos muestra que existe la migración en los animales, debido a que el reinado de Scar era muy autoritario y no guardaba un equilibrio en su accionar incumpliendo el "Ciclo de la vida" o "Ciclo sin fin" demostrando que según Orantes (2010) existen ciertos patrones migratorios de los cuales están dominados por factores de atracción y expulsión.

En la atracción los factores venderían a ser las mejores oportunidades laborales, mercado laboral, mejores condiciones de vida y en los factores de expulsión vendrían a ser los conflictos, las guerras, el hambre o la opresión política. Siendo en el caso de la película el hambre y los conflictos lo que motivó a los animales a emigrar lejos de Price Lands.

C. Repercusión

Según Hofmeister (1994) menciona que El rey león después de ser lanzado el 15 de junio de 1994 consiguió una reacción positiva por parte de la crítica quienes elogiaron el argumento, animación y música, llegando a recibir dos premios Óscar debido a su banda sonora y el Globo de Oro como mejor película comedia musical.

Afirma que "El rey león" es considerada como la película hecha a mano en 2D con más recaudación de fondos y que está dentro de las películas que más ingresos ha generado en Estados Unidos y en otros países, llegando desde su estreno hasta 2011 a la suma de 968 millones USD.

Mientras que, Simón (2011) menciona que en noviembre de 1993 Disney mostró al mundo el estreno de la secuencia inicial con la canción "Circle of Life" como su primer tráiler promocional de El rey león.

En ese entonces solo una tercera parte de la película se había terminado. Debido a que el tráiler causó reacciones positivas en la audiencia de manera inmediata con mucha satisfacción para los productores. En total, Disney llevó a cabo once proyecciones de prueba antes del estreno de la película. En marzo de 1994 realizaron una presentación en el ShoWest, donde se presentaron algunas escenas de El rey león

que fueron sincronizadas con los guiones gráficos y bocetos de las animaciones usadas en la película.

Indica que se registraron hasta 186 productos licencias. La banda sonora representó otro de los puntos fuertes de la mercadotecnia de El rey león. En 1994, Disney ganó alrededor de mil millones USD con la venta solo en merchandising basados en la película, de los cuales 214 millones USD provenían de juguetes comercializados durante la temporada navideña.

2.2.1.1.4. Semiótica de los personajes

A. Personalidad

Jung (2003) menciona que existen diversos arquetipos de la personalidad, los cuales considera como estándares universales que habitan en el inconsciente colectivo de todos los seres humanos, sin variar la cultura y momento temporal. Aquellos arquetipos son nociones que forman parte de nuestra motivación más básica y a través de los cuales evolucionamos.

En “El rey león” podemos notar que los personajes principales están regidos por algunos de los arquetipos propuestos, sin embargo, estos prototipos no son determinantes, ya que puede haber ciertas características que no comparten los personajes y también se puede apreciar que existe clara evolución en algunos personajes. Entre los personajes principales de “El Rey León” podemos ver:

- **Mufasa**

Mufasa, padre de Simba es un león que fue rey de Pride Lands. Mufasa antes de morir en manos de Scar, su hermano, enseñó a Simba la importancia de el "Ciclo de La Vida" y la cadena alimenticia para tener un buen reinado.

La personalidad de Mufasa puede ser definida por Jung (2003) como la de “El gobernante” debido a tener una perspectiva clara a cerca de lo que marchará en una situación determinada. Creen saber lo que es mejor para su comunidad o grupo, teniendo verdadero interés en los demás.

- **Simba**

Simba es un león e hijo de Mufasa, legítimo sucesor al trono de Pride Lands. Cuando ocurrió el asesinato de su padre se culpó de su muerte autoexiliándose de su hogar. Estando en un estado cercano a la muerte es encontrado por Timón y Pumba, quienes lo llevan a la jungla en donde ellos viven y le enseñan su filosofía de vida “Hakuna Matata” (vivir sin preocuparse). Finalmente, Simba regresa a Pride Lands para derrotar a su tío Scar, coronándose como rey.

La personalidad de Simba en un comienzo puede ser definida según Jung (2003) como la de “El inocente” ya que Simba cuando era cachorro era muy soñador e ingenuo, además mostraba una actitud optimista. Sin embargo, después de muchos sucesos como: los hechos ocurridos en Pride Lands, cambiar de filosofía de vida a Hakuna Matata, enterarse de la mala situación que estaba pasando Pride Lands y ser aconsejado por Raffiki y el espíritu de Mufasa para que siga cumpla con su destino, todo esto hace que surja en la personalidad de Simba el arquetipo de “El héroe” ya que nace en él el coraje y la búsqueda de justicia, además de sentir que tiene la obligación de cumplir con su destino. Por lo que podemos ver una clara evolución de este personaje a lo largo de toda la película.

- **Pumba**

Pumba es un jabalí verrugoso, que posee ciertas características muy peculiares: es torpe, noble y vergonzoso debido a que sufre un grave problema de flatulencias, lo cual hizo que se volviera un marginado en Pride Lands.

Por lo que luego de conocer a Timón, un suricato también rechazado, una gran amistad partiendo a la selva, donde viven bajo la filosofía “Hakuna Matata” (una vida sin preocupaciones) la cual luego le es transmitida a Simba cuando lo encuentran moribundo y se lo llevan a la selva para que viva con ellos. Finalmente vuelven con él a las Tierras del Reino y le ayudaron a vencer a Scar y las hienas.

La personalidad de Pumba podría ser descrita por Jung (2003) como “El bufón” ya que es alguien que posee mucho humor, pero sin embargo tiene un alma profunda, siempre busca hacer felices a los demás haciéndolos reír.

- **Timón**

Timón es un suricato macho que muy amigo de Pumba, que al igual que él, fue repudiado, aunque en su caso no se sabe cuál es el motivo. Timón suele tener ciertos rasgos tacaños o tramposos, pero también demuestra mucha lealtad para con sus amigos. Ha vivido muchos años en la selva con Pumba, en donde ambos adoptaron la filosofía “Hakuna Matata” como un estilo de vida, transmitiéndoselo a Simba. Según Jung (2003) Timón podría ser “el rebelde” ya que a este le gusta hacer las cosas de manera diferente, abandonando sus antiguas costumbres mientras animan a los otros a seguirlos en su búsqueda de rebelarse de lo tradicional optando por lo excepcional y poco conocido como por ejemplo al vivir con su propia filosofía en la selva junto a sus amigos.

- **Nala**

Nala es una leona que fue una gran amiga de la infancia de Simba y compañera de juegos, quien finalmente llega a ser la reina de Pride Lands y junto a Simba y a su cachorra parte de la familia Real. Su personalidad en un inicio se caracterizaba por ser muy parecida a Simba, demostrando según Jung (2003) tener rasgos que corresponden al arquetipo “El inocente” mostrándose soñadora ingenua y despreocupada, sin embargo, los hechos ocurridos en Price Lands la hacen modificar esta personalidad convirtiéndose posteriormente en el “El amigo” ya que representa para Simba alguien de confianza, honesta, abierta y realista.

- **Sarabi**

Sarabi es la madre de Simba y viuda de Mufasa y reina de Price Lands. Ellase encarga de liderar la manada de caza, grupo que está conformado por las leonas que residen en Pride Lands.

Según Jung (2003) el carácter de Sarabi podría ser definido como el arquetipo de “La madre” debido a que se ajusta al carácter bondadoso, protector, sustentador y firme que tiene Sarabi.

- **Raffiki**

Es un viejo babuino que vive en un árbol secuoya, además de ser el chamán de Pride Lands, Raffiki era amigo de Mufasa y posteriormente aconseja a Simba cuando intenta establecer su destino. Se puede describir la personalidad de Raffiki como “el Mago” o “El viejo sabio” según Jung (2003) ya que tiene creencias definidas y le gusta compartirlas con otros, además es capaz de ver las cosas desde otra perspectiva aportando así ideas y filosofías transformadoras, como es el caso de “Hakuna Matata”.

- **Scar**

Es un león que fue el hermano y asesino de Mufasa. Luego del asesinato de su hermano, manipuló a su sobrino Simba para que este se auto inculpe de la muerte de su padre, logrando que Simba se autoexilie y coronándose, así como el nuevo rey de Pride Lands. Finalmente es asesinado por las hienas al quedar en descubierto que las estaba traicionando. Su personalidad podría ser definida por Jung (2003) como la de “El tramposo” o “El embaucador” ya que se caracteriza por infringir las reglas o normas y en poner trampas y paradojas a el héroe o a los héroes.

2.2.2. La sonorización

Como menciona APT (2019) el sonido es la percepción que tiene nuestro cerebro de las vibraciones mecánicas que producen los cuerpos las cuales llegan a nuestro oído a través de un medio determinado.

La palabra sonido proviene del latín “sonitus” y según Balsebre (1994) se define como todo aquel ruido elaborado o clasificado en una cadena característica.

Asimismo, Pérez y Gardey (2012) afirman que un sonido es una sensación que se genera en el oído a partir de las vibraciones de sujetos u objetos, las cuales se transmiten por el aire u otro medio elástico.

Por lo que podemos concluir que el sonido es la recepción de vibraciones que parten de ciertos cuerpos, los cuales al ser generados en un determinado espacio son captados a través de nuestro oído.

Metaportal (2016) asegura que el sonido al propagarse transporta energía, mas no materia, por lo que las vibraciones que este produce se generan en rumbo idéntico, es decir a través de ondas longitudinales.

La velocidad de la propagación del sonido varía dependiendo del medio y las condiciones haciendo que unas ondas sean más grandes que otras Metaportal (2016).

Según el Portal educativo (2007) el sonido puede ser reflejado y/o absorbido en algunos objetos dependiendo del material con que se encuentre la onda sonora, por lo tanto, podemos ver que algunos materiales absorben más el sonido y lo reflejan menos, haciendo que en algunos casos el sonido se escuche débil.

Rayleigh (1984) alega que refiriéndonos a el mundo audiovisual el sonido cumple un papel muy importante en una producción cinematográfica, siendo la sonorización vital para la comprensión y recordación de una obra en su totalidad, para lo cual es importante tener en cuenta diversos ítems que son importantes para el correcto desarrollo dentro de la narrativa audiovisual. Dentro de los cuales podemos observar:

2.2.2.1. Por su procedencia

A. El sonido Diegético y Extradiegético

Según Bordwell y Thompson (1995) el sonido puede ser diegético si es que este está dentro del espacio de la historia; o por el contrario extradiegético si es que esta fuera dicho espacio de la historia”.

Jørgensen (2008) interpreta la diégesis con relación a los sonidos, manifestando que el sonido diegético comienza en un universo ficticio, en el cual se supone que los personajes perciben las emisiones sonoras de manera natural, en cambio el sonido extradiegético. conecta a una fuente real al universo ficticio por ende solo los espectadores podemos escucharlo, mas no los personajes.

Como argumenta Chion (1990) podemos establecer más categorías dentro de la relación a la diégesis:

- **Diegético interior subjetivo:**

Sonidos o música que corresponde a lo que imaginan y oyen interiormente los personajes, ejemplos de ello pueden ser la voz interna del personaje que suena en su cabeza, pero no tiene una fuente física en la escena, ya que solo es un pensamiento.

- **Diegético superpuesto:**

Música o sonidos que pertenecen (de manera diegética) a una escena puede ser utilizada (de manera extradiegética) en otras escenas, creando una unificación o un enlace entre dichas escenas.

- **Diégesis ambigua o música emanación:**

Se utiliza este término para englobar los sonidos (usualmente la música) que se aprecia en la escena y conecta a la acción sin una fuente real de sonido.

También podemos considerar a los sonidos evocados: sonidos y voces realizados por objetos o lugares, como calidad de género fantástico, Chion (1990).

- **Música/sonidos miméticos:**

Se refiere a todos los efectos musicales o sonidos que acompañan las acciones en pantalla. Como la Mickey Mouse Music en los dibujos animados, sonidos barridos, acciones no reales pero que cobran vida en el mundo de los efectos. Estos sonidos suplantando la acción diegética.

- **Música paradiegética:**

Suele acompañar algunas canciones, sobre todo en películas; a pesar de no ser de procedencia diegética, los actores-cantantes-bailarines suelen cantar y bailar al compás de dicha música, como si pudieran oírla.

- **Música espectáculo:**

Comúnmente presentada como la canción transformada en espectáculo con la particularidad de ser procedente de comedias musicales, donde no es necesaria la justificación diegética.

- **Música extendida o desauricularizada:**

Se refiere a una canción que justifica la diégesis, pasa a escucharse con un auricularización en cero (como si se tratara de música extradiegética, y se comporta de hecho como una música extradiegética pasando entre escenas (sin justificación diegética).

- **Sonido en las ondas (“on the air”):**

Es un término definido por Chion respecto a los sonidos escuchados desde la radio o un sistema de transmisión, y que generalmente se usa para pasar por diversas escenas en paralelo que compartan dicho sonido.

2.2.2.2. Por su naturaleza

A. La voz

Ucha (2010) expresa que la voz es el sonido que se produce cuando una persona desprende el aire de sus pulmones, el que al salir de la laringe hace vibrar las cuerdas vocales, con un tono, timbre e intensidad específica.

Aceto (2016) menciona que no existe un órgano específico productor de la voz, ya que la emisión de la voz se produce por las vibraciones del aire en la laringe. Ésta se modula mediante la totalidad del aparato fonador, produciéndose la voz humana y sonidos debido a la acción del soplo respiratorio al pasar por la glotis laríngea, ubicada entre la tráquea y la faringe. Las cuerdas vocales por sí solas no emiten ningún sonido, por lo que necesitan de sus cavidades de resonancia, esto mismo podemos ver qué ocurre con los instrumentos de cuerda, quienes requieren de su correspondiente caja.

El aspecto que define una voz como grave o aguda según Vargas (2008) es el tono, ya sea de la mayor o menor prominencia del sonido, producida por el mayor o menor número de vibraciones; es también llamado la inflexión de la voz y manera personal de expresar algo, este va de acuerdo con el estado de ánimo o el propósito de una persona. Podemos ver esto cuando alguien expresa sus emociones estando alegre dice las cosas casi con un grito, y si está asustado habla con voz entrecortada, pausada o temblorosa.

Mientras que el timbre es la característica individual, modo propio o característico de producir la voz, es decir, lo que hace que se pueda diferenciar una voz de otra. Se pueden encontrar voces graves, agudas, chillonas o nasales. La intensidad es el volumen de la

producción oral siendo la propiedad que tiene que ver con la mayor o menor amplitud de las ondas sonoras.

Mediante el manejo adecuado de la intensidad, la entonación y el timbre la voz puede comunicar una gama enorme de sentimientos y emociones, así como estados de ánimo. Vargas (2008).

a. El tono

Según la R.A.E. (2001), es la inflexión de la voz y modo para decir una cosa particularmente, a manera que sea la intención o estado de ánimo del hablante.

Comúnmente, las personas al hablar utilizan los diferentes tonos sin previo análisis, es decir no se dan cuenta y no tienen que practicarlo. La entonación ascendente indica interrogación, indecisión, incertidumbre, duda o suspenso; la modulación descendente sugiere firmeza, determinación, certeza, decisión o confianza al momento de emitir un diálogo. Mientras que la inflexión doble sugiere que se encuentran en un conflicto o en una contradicción sobre los significados, y es usualmente la que denota: ironía, sarcasmo o expone sugerencias. Estas variaciones de tono utilizadas en la comunicación, se usan, específicamente, para la transmisión de ideas claras.

Según Aceto (2016) Los mecanismos vocales que usa el orador ponen en evidencia sus emociones, las cuales varían según el tono. Toda aquella forma expresiva desde la alegría al llanto, se registran a través del tono.

Estos pueden ser, por ejemplo: natural, seco, autoritario, dulce, amable, enojado, emocionado, contento, agresivo, natural, irónico, dubitativo, de interrogación, indecisión, exclamación, incertidumbre, suspenso. Gracias a la diversa cantidad de tonos existe un mejor grado de expresividad y le da sentido a la palabra.

b. El Volumen

Según Vargas (2008) o también llamada intensidad, es el nivel sonoro con el que se ha de proyectar la voz. Se refiere a la propiedad de la cual depende la mayor o menor amplitud de las ondas sonoras. Ahora existen equipos para amplificar la voz, para no tener que forzarla, pero de no existir dicha tecnología se puede determinar si se está hablando con un volumen adecuado por las expresiones de los oyentes de las primeras y de las últimas filas de un auditorio.

Afirma que la voz es el instrumento fundamental de comunicación que utilizan las personas; como es el caso de la mayoría de profesionales, entre ellos maestros, cantantes y actores; ésta es su herramienta de trabajo. Por esto es necesario aprender a usar correctamente la voz por lo cual se necesita tener conocimiento sobre el mecanismo de la fonación y los recursos sonoros que implican el uso vocal, mantener hábitos conscientes que permitan mantenerlo en buen nivel auditivo, realizar ejercicios referentes a la fonación para que la voz suene intensa, calmada, agradable y educada.

Estos hábitos y ejercicios comprenden desde la respiración, la dicción, regular el volumen o intensidad mediante el tono para que la pronunciación, el énfasis, el timbre y las pausas proporcionen un buen desenvolvimiento.

c. El timbre

Según Aceto (2016) es la característica o identidad sonora de un individuo, es decir su personalidad. Permite que podamos reconocer la voz de una persona sin siquiera verla.

Así como también Guzmán (2009) afirma que el color del timbre sugiere que la voz es aterciopelada, clara, oscura, metálica, opaca, brillante, etc. y se convierte en los armónicos amplificados por los resonadores de la persona que los emite. Un entrenador o maestro musical puede hacer una clasificación vocal certera con la tesitura y el color de la voz por eso existen múltiples formas y métodos para la determinación de la clasificación vocal.

Por eso respecto a la música, ha estado presente en el desarrollo de la humanidad, y ha sido objeto de estudio por sus componentes. De tal manera, la voz cantada ha tenido una evolución importante.

Mientras que Regidor (1977) afirma que: “Fue en el siglo I donde el orador Quintiliano, en sus “instituciones oratorias”, clasifica la voz por la cantidad (grande, media y pequeña) y por la calidad (clara, sombría, velada, dulce, áspera, dura, flexible, sonora y obtusa) siendo uno de los primeros registros que se tienen para diferenciarlas. Durante el renacimiento, donde existió un apogeo de las composiciones corales, se distinguieron mejor las voces, donde para los hombres los clasificaban en tenor y bajo, y las mujeres en sopranos y mezzosoprano”.

Por otro lado, Tulián (1990) menciona que en el siglo XIX el conservatorio de música de Paris construye la primera clasificación básica usada hasta nuestros días, la cual divide seis los registros vocales tres para hombres y tres para mujeres”.

Hoy en día los cantantes líricos utilizan distintas clasificaciones de timbre, color de la voz y potencia. Se deduce que a lo largo de la historia las clasificaciones de los tipos vocales se desarrollaron a partir de la enorme diversidad de la voz natural, las diversas escuelas y estilos que el ser humano ha ido inventando. Sin embargo, en el canto popular dichas clasificaciones no son muy utilizadas.

Para Guzmán (2009) los cantantes pertenecen a una categoría específica con respecto a la clasificación vocal. Es un rango relevante en los cantantes clásicos por el hecho de cantar en la tonalidad definida por el compositor, mientras que los cantantes populares pueden adecuar la tonalidad de la canción según su comodidad estilística y vocal.

B. Sonidos ambientales

Según Chion (1993) los sonidos ambientales respecto a una producción cinematográfica serán clasificados como sonido ON u OFF respectivamente.

El sonido ambiental envolvente que rodea una escena y habita su espacio, ubica la localización y visualización de las fuentes sonoras. Puede llamarse también sonidos-territorio, porque sirven para marcar un lugar, un espacio particular, con su presencia continua y extendida por todas partes.

Por ello es que a este elemento de la banda sonora se le clasifica como sonido en ON, en tanto vemos el espacio al que se adhiere dicho ambiente, aunque no lo veamos dentro del encuadre o no sepamos sus fuentes y/o componentes específicos.

- **Planos Sonoros**

Según Valenzuela (2013) forma parte de la perspectiva en que se aprecia el sonido, además de su naturaleza y procedencia, comprende su ubicación en la producción.

En términos de imagen el concepto es claro, al estar el plano visual definido por las limitaciones físicas del encuadre y denominarse en un cierto tipo de plano, en función a una persona, objeto o lugar dentro de un campo de visión que nos otorga la cámara.

Sin embargo, el concepto es más abstracto respecto a su medición.

Estos sonidos como afirma Chion se sujetan a la proyección en la pantalla.

El espacio dado, desarrollará una distancia, posición y ángulo respecto al sonido emitido. Según Bordwell y Thompson (1979) la posibilidad de sugerir una perspectiva sonora, para conseguir una sensación de distancia espacial y localización análoga a una pista para profundidad visual y volumen se sugiere en base a características del sonido como el volumen y el timbre.

Según Murch (1994) la perspectiva sonora, refiriéndose a una relación espacial, se determina por el ángulo o el lugar desde donde escuchas que proviene un sonido.

En cuanto al concepto de espacio sonoro, según Rodríguez (1998) se define como la percepción volumétrica que surge en la mente de un receptor, a medida que se procesan de manera sincrónica las formas sonoras relacionadas con el espacio.

C. Efectos

- **Mickeymousing**

Según Bordwell (2008) el Mickey Mousing es una terminología proveniente de las películas animadas de Walt Disney en donde la música utilizada funciona casi por completo para imitar los movimientos animados de los personajes.

Altozano (2018) menciona que el Mickey Mousing es usado para reforzar una acción imitando su ritmo exactamente, pero a través de la música estando esta sincronizada con el ritmo de acción de la pantalla siendo incluso las notas equivalentes a pasos, muecas, sonrisas, bocinazos, pestañazos.

Afirma Newlin (1977) que fue el primer uso conocido del Mickey Mousing data que fue en “Barco de Vapor Willie” en 1928, la primera animación de Mickey Mouse creada por Walt Disney. Posteriormente ya se utilizaría en otros cortometrajes de Disney como “La danza de los esqueletos” de 1929 y “Haciendo un movimiento” en 1931.

Edmondson (2013) alude a cerca de la utilización de esta técnica en la actualidad y sugiere que es algo desfavorable en las películas no animadas o serias, debido a que su excesivo uso hace carecer de sentido en la narrativa y crea humor no intencional. Sin embargo, también asevera que aún puede ser eficaz si este es usado de manera imaginativa en los personajes, es decir como un sonido extradiegético.

- **Foley**

Su definición radica según Lascano (2014) en el desarrollo de la sonorización, la cual no se produce de una manera natural, sino que se debe crear a modo de escenario mediante la creación de accesorios y pasos. Los

cuales se consideraron desde ese entonces como la parte fundamental de las producciones cinematográficas.

Según Amment (2009) el término Foley está vigente desde 1914 en adelante, realizado en honor a Jack Foley quien fue actor, director, escritor y caricaturista; quien fue pionero en este arte.

El artista Foley o soundman debe ser intuitivo y debe tener habilidad para crear correctamente los sonidos que caracterizan al escenario, suceso o efecto que se quiere lograr en la diégesis de la producción audiovisual mediante la edición de audio.

Este ha llegado a la televisión, desarrollándose de manera simultánea a lo que transcurría en el escenario. Este se desarrolla en vivo y da realce a las acciones de los personajes.

D. Música original

Según Cando y Utreras (2007) a través del tiempo, ha sido imposible acordar un concepto respecto a la música. Se puede considerar como la expresión del alma, más es la combinación de sonidos que provocan una sensación de agradabilidad al oyente.

Respecto a la música creada para banda sonora según Sabater y Gonzales (2016) este tipo de música realiza doble función, de reforzar el significado de ideas que las imágenes no suelen expresar y construyen un vínculo en la narrativa de manera que exista continuidad en el discurso fílmico para contribuir al realismo de la acción presentada.

Para poder analizar la musicalización cinematográfica debemos considerar que existen tres elementos fundamentales respecto a la música:

- **Melodía**

Según Borrero (2008) la melodía es una serie de sonidos de distinta altura y duración. Ésta expresa ideas musicales y sucesiones de sonidos.

Expresa que es la más pequeña célula rítmica existente pues dentro de su contexto el ritmo y la acentuación cobrarán vida para la construcción de un patrón o pieza musical.

En un film cinematográfico suele estar ligada al personaje principal y otorgarles características a los personajes y reforzar su interpretación y desenvolvimiento según la trama lo requiera. Puede variar según los aspectos emocionales de éste y crear una atmosfera más llamativa al espectador.

- **Ritmo o tempo**

Según Sans (2019) es la combinación ordenada de sonidos fuertes o débiles y silencios. Respecto a las emociones juega un papel importante pues se encuentra dentro de las expresiones corporales como es el baile, meneo de cabeza, aplaudir, tamboritear, etc. El ritmo en ese sentido de ser llevado por un bit que se encuentre en consenso con la armonía y melodía musical.

En la banda sonora ésta es indispensable que se empalme o sincronice con los planos para un correcto entendimiento de la narrativa audiovisual. Además, está ligada a establecer contextos, suspenso y diversas emociones con respecto a la velocidad del film y su estilo.

- **Armonía**

Según Gutiérrez (2012) es la ejecución simultanea de diversos sonidos, el cual se da mediante la estructuración de acordes creados por el conjunto de tres a más notas según la escala tonal que se nos presenta.

Forma parte del estudio dedicado a las cadencias musicales, trabajando dentro de las escalas determinadas por el autor de la obra, el cual es conocedor de los modos para su correcto empleo dentro de la armonización.

Podemos diferenciar dos aspectos: La audición de sonidos sucesivos y la audición de sonidos simultáneos. Ambos coexisten mediante el acompañamiento instrumental, el cual trabaja como sostén o apoyo para la melodía instrumental o cantada, la cual se refuerza en ésta y no queda en el vacío.

Además, la repetición de ésta a lo largo de un film cinematográfico creará patrones recordables que pueden ser utilizados como herramienta indispensable para la recordación de escenas.

a. Técnicas de Composición

- **Cadencia o modos musicales**

Según Riemann (1928) el modo es la relación establecida entre una serie de sonidos o acordes y un acorde intermedio mayor o menor, que es el determinante o nota tonal”.

Además, Valls (1971) expresa que es la manera de ordenar los sonidos en el interior de una escala. El modo difiere de la tonalidad en la ubicación de los intervalos de semitono dentro de una escala. No existen dos modos iguales, mientras que las tonalidades se diferencian en altura, pero su orden es semejante.

Según Pérez (2000) se refiere a la diferencia interválica de los sonidos de una escala (o de una tonalidad)”. Se encargan de crear diversas escalas dentro de una octava en específico e ir aumentando. Se crean gracias al conocimiento metodológico de las escalas musicales y está ligado fuertemente a las técnicas compositivas que se adecuen al estilo creado por el director de la banda sonora.

La modalidad antigua representada por el sistema musical griego y su interpretación a través de la teoría medieval dio origen lugar a los modernos modos mayor y menor y a la organización de alturas musicales en la música occidental. En lugar de presentar los modos partiendo cada vez de un grado de la escala se opta por realizarlos sobre la fundamental.

Este procedimiento tiene mayor enfoque pedagógico y compositivo. Los modos diatónicos en la teoría musical moderna se clasifican como:

Cuadro 4. Modos musicales

Tabla 3. Modos musicales

El diagrama muestra cinco modos musicales en una escala diatónica de siete notas. Cada modo se representa en una línea de pentagrama con los siguientes intervalos:

- Modo I:** T, T+S (3ª m), T, T+S (3ª m), T, T+S (3ª m), T
- Modo II:** T, T+S (3ª m), T, T+S (3ª m), T, T+S (3ª m), T
- Modo III:** T+S (3ª m), T, T+S (3ª m), T, T, T
- Modo IV:** T, T+S (3ª m), T, T, T, T+S (3ª m), T
- Modo V:** T+S (3ª m), T, T, T+S (3ª m), T, T

Iglesias, A (2013) Música 2. El sistema musical: Escalas, tonalidad y modalidad.

Recuperado de: <http://es.slideshare.net/mobile/aicvigo1973/musica-2-el-sistema-musical-escalas-tonalidad-y-modalidad> .

Existen muchas clases de modos como son los pentatónicos japoneses, y otro tipo de escalas que se producen según el lugar, costumbres y folclore, lo cual es objeto de estudio para las técnicas de interpretación, composición e improvisación.

- **improvisación**

Según Wright (2010) “El primitivo acto de hacer música existe desde el momento en el que el individuo no instruido obedece al impulso de sacar sus sentimientos”.

En la educación musical nos servimos de la improvisación como un medio de expresión total para poder conectar con nuestro propio universo interior sonoro y así desarrollar nuestras propias ideas musicales, hecho indispensable en el desarrollo de un futuro artista, intérprete o persona.

La improvisación se define como una actividad desarrollada sin preparación previa, la cual debe mantener un estándar creado o trabajo mediante el conocimiento de las técnicas compositivas e imaginación. Por lo que improvisar se refiere a actuar afrontando los hechos con forme se presenten en el acto, sin premeditación a estos.

En la música la improvisación es el arte de crear música sin previa preparación, utilizando correctamente los recursos que se tenga disponibles ya sea instrumentos musicales y /o habilidades de oído y canto para componer música de forma espontánea.

Arce (2011) menciona que debido a las partituras que han escrito los compositores están pueden ser realizadas por los intérpretes de manera concisa, sin embargo, en la historia de la música podemos encontrar que muchos intérpretes han introducido sus propias ideas y estilos musicales de manera improvisada o incluso a veces los mismos autores dan pie a que esto suceda dejando espacios para que los intérpretes puedan expresarse a través de la improvisación.

Por lo cual ha jugado un papel muy importante y notorio desde la antigüedad, sobre todo en la música occidental, pudiendo apreciar esto en muchas épocas y culturas.

Según Petit (1992) podemos encontrar que grandes compositores e intérpretes de la música clásica no solo son afamados por ello, sino por ser virtuosos improvisadores entre los cuales podemos encontrar a Frescobaldi,

Buxtehude, Bach, Haendel, Mozart y Beethoven, por citar a los más conocidos, los cuales tenían la capacidad de crear durante el mismo tiempo en que se encontraban realizando una interpretación.

- **Canto Unísono**

Según Elorriaga (2011) El unísono es considerado el intervalo más consonante mientras que el semitono es considerado el más disonante. También es el intervalo más fácil de afinar, por lo cual dentro de una interpretación está ligada a la melodía recordable que las voces suelen cantar en conjunto.

Un par de tonos al unísono pueden tener diferentes timbres, es decir, vienen de instrumentos musicales o voces humanas diferentes. Las voces con timbres diferentes tienen, como ondas sonoras, formas diferentes. Estas formas de onda tienen la misma frecuencia fundamental, pero se diferencian sólo en las amplitudes de sus armónicos agudos.

Afirma que la monofonía también incluye voces que se unen con ondas sonoras en paralelo, siempre manteniendo el mismo intervalo de una octava. Un par de notas cantadas o un múltiplo de una octava es casi un unísono, debido a la equivalencia de octava.

En contraparte al existir dos a más voces cantando en diferentes notas se le conoce como "parte cantada". La cual contiene voces cantadas en alturas diferentes, pero con el mismo ritmo, a esto se le conoce como homofonía.

E. Silencio

Según la Rae (2019) el silencio está definido como la ausencia total del sonido, así como también abstención de hablar.

Fontaine (2012) postula que esta palabra proveniente del sustantivo latino silentium, del cual derivaba a dos palabras: taceo y sileo las cuales fueron antiguamente usadas en la

época arcaica e imperial, estas palabras poseían dos significados: “hacer silencio, callarse o callar” respectivamente.

Sin embargo, según Valdés (2018) que no exista sonido alguno no siempre significa que no exista comunicación, ya que el silencio ayuda en pausas reflexivas que sirven para tener más claridad de los actos y valorar más el mensaje, esta incluso puede tener una intención dramática ya que revaloriza los sonidos anteriores y posteriores, en la música por ejemplo sin el silencio y no existiera tiempo para que respirara quien lo interpreta, y esta no sea adecuadamente captada por el público. Por eso podemos decir que el silencio es igual de importante que el sonido, porque sin sonido no se podrían hacer silencios.

Según Fontaine (2012) existen dos tipos de silencio, el silencio objetivo el cual se refiere a la ausencia de sonido la cual es hecha sin más connotaciones, y también existe el sonido subjetivo, el cual es el silencio utilizado con una intención dramática.

CAPITULO 3. METODOLOGÍA

1. Operacionalización de variables

4

Variable	Definición	Dimensiones	Sub Dimensiones	Indicadores
SONORIZACIÓN EN LA LÍNEA ARGUMENTAL	Es la forma en que se cuenta historias para transmitir hechos reales o ficticios que puede ser construido por diversos géneros literarios o simplemente gracias al poder del habla o escritura. Dicho soporte sería los diversos medios que enlazan el audio y el video.	Narrativa audiovisual	Línea argumental	Partes de líneas argumentales
				Tipos de líneas argumentales
		Discurso Fílmico	Lenguaje Visual	Toma
				Plano
				Ángulo
				Movimiento de cámara
				Iluminación
		Lenguaje Auditivo	Lenguaje Auditivo	Ritmo
				Ambiental
				Incidentales
	Incorporación de sonidos a una determinada banda de imágenes. Está abarca desde la colocación de sonidos ambientales hasta la banda sonora original del proyecto audiovisual.	Contexto		Voces
		Semiótica de los personajes		Contexto cultural
		Diégesis		Personalidad
		Banda Sonora	La voz	Sonido Diegético y Extradiegético
				Tono
				Volumen
			Sonidos ambientales	Timbre
Planos sonoros				
Efectos	Mickeymousing			
	Foley			
Música original	Música original	Melodía		
		Ritmo		
		Armonía		
Silencios	Técnicas de composición			

1.1. Diseño de investigación

No Experimental
Descriptivo
De carácter cualitativa

Y se formaliza de la siguiente manera:

Estudio	T1
M	O

Dónde:

M: Muestra

O: Observación

1.2. Población y muestra

Población

Todos los registros sonoros provenientes de la película El Rey León de 1994.

Muestra

3 registros sonoros con su escena correspondiente que abarcan: Banda sonora, efectos, sonido ambiental y registro vocal provenientes de la película El Rey León de 1994.

Las cuales fueron elegidas por su riqueza sonora e impacto en el desarrollo de la producción audiovisual analizada.

1.3. Técnicas, instrumentos y procedimientos de recolección de datos

Para esta investigación se utilizó el software de edición de audio denominado Ableton live 2019 para la manipulación óptima del objeto de estudio.

Además, se realizó un desglose de 3 secuencias elegidas y el análisis del final de la película basándonos en el estudio de “Ciclo sin fin” debido a su importancia para el desarrollo argumental. El desglose constó en la deconstrucción de la secuencia tanto en los elementos sonoros, como en los elementos visuales. Además, se contó con el guion escrito y letra de las canciones a analizar. Las escenas elegidas fueron:

- Ciclo sin fin
- Quisiera ser un Rey
- Hakuna Matata
- Ciclo sin fin (Final de película o la roca del Rey)

A continuación, se realizó una interpretación de datos basados en los elementos encontrados. Finalmente se añadió fragmentos de las partituras y acordes utilizados en dichas secuencias con la finalidad de describir para luego mencionar los patrones, cadencias y técnicas musicales utilizadas en la película.

1.4. Métodos, instrumentos y procedimientos de análisis de datos

Para el análisis respectivo se utilizó un cuadro adaptado de la herramienta de análisis de Valenzuela y Cassano (2012), fragmentos de las partituras de las canciones y las letras de las canciones y/o fragmentos de diálogo.

Cuadro adaptado del instrumento de la tesis: El poder narrativo del sonido: El sonido como herramienta narrativa en la película “El laberinto del fauno”.

5

Secuencia A						
*Título: (Colocar título de la escena)						
*Breve descripción (lugar, tiempo, acción y personajes presentes):						
Sec A	Descripción de estructura	Diégesis	Plano sonoro	Momento	Descripción de elementos	Especificaciones y Observaciones
Voz (Diálogo)	Qué o a quién escuchamos. Breve descripción.	Intradiegético o extradiegético. En ON o en OFF.	Planos sonoros y su descripción.	Coincidencia con el plano visual y la acción específica	En donde se descompone el sonido.	Características provenientes del sonido, tales como: Tono, timbre, ritmo, volumen, tiempo, etc. Datos relevantes acerca de la sonorización respecto a los planos visuales.
AMB (Ambientales)						
FX (Efectos)						
MUS (Música)						
SIL (Silencio)						
	Escena			Plano / movimiento / ángulo	Iluminación	
IMG (Imagen)	Lo que vemos. Descripción del encuadre y su tratamiento respecto al sonido.			Correspondencia de plano visual con acciones respecto a la narrativa y el sonido.		Colocar si es relevante la iluminación, fotografía o colorización respecto a la trama.

Adaptado de Valenzuela, I y Cassano, G (2012). El poder narrativo del sonido: El sonido como herramienta narrativa en la película “El laberinto del fauno”. Recuperado de <http://hdl.handle.net/20.500.12404/4422>.

CAPITULO 4. RESULTADOS

4.1. Presentación, descripción, análisis e interpretación de resultados

A continuación, se presentará el análisis de las secuencias elegidas para la presente investigación.

Para cada una se podrá observar una breve descripción del argumento central, posteriormente el guion de la secuencia completa, luego se presentará la matriz de análisis de contenido con sus respectivos ítems completados y finalmente se encontrará el desarrollo del análisis e interpretación de los datos recopilados y presentados.

La intención de convertir las escenas en los anteriores formatos mencionados tiene como objetivo clarificar en un lenguaje técnico propio de comunicadores audiovisuales, lo que estamos viendo, oyendo y sintiendo, gracias a una detallada información de la sonorización y musicalización frente las acciones y diálogos.

Se nombrará a la escena elegida con el título de la canción que la caracteriza, sin embargo, para obtener mejores resultados, se tomará segundos previos de diálogo o sonido ambiental (si lo hubiera) en el desarrollo del análisis.

Además, se utilizará la traducción realizada por el lenguaje del doblaje latino desarrollado en México por ser la versión que más se adecua a nuestra manera de hablar y de entender el mensaje de la historia, lo cual es mucho más conveniente para este estudio.

Al tener desglosadas las secuencias a analizar, podrá entenderse de qué manera impacta o influye la sonorización y musicalización en la narrativa audiovisual de la película presentada.

Análisis de las secuencias elegidas de la Banda Sonora de la película el Rey León de 1994

SECUENCIA 1 - “CICLO SIN FIN”

En contexto; todos los animales de la jungla se acercan a contemplar y dar el recibimiento al nuevo príncipe llamado Simba, a manera de ceremonia o ritual de iniciación, que es presentado por Raffiki, el hechicero y sabio del pueblo, junto a Mufasa (Rey y padre) y Sarabi (reina y madre).

La canción en este caso no es interpretada por ninguno de los personajes por lo cual no funciona como un musical como el resto de secuencias, sino que funciona como una canción de apertura e introducción a la trama trabajada a modo de videoclip.

1. GUIÓN: SECUENCIA 1 - “CICLO SIN FIN”

ESCENA MIN. 0:00 - EXT. JUNGLA. DÍA

En este caso se presentará la letra de la canción pues no contiene conversaciones durante la secuencia.

Estrofa I

Nants ingonyama bagagithi baba

Sithi uhhmm ingonyama

ingoyama

Nants ingonyama bagagithi baba

Sithi uhhmm ingonyama

A baba

Ingonyama

Siyo Nqoba

Ingonyama

Estrofa II

Ingonyama nengw' enamabala (x9)

Estrofa III

Desde el día que al mundo llegamos

Y nos ciega, el brillo del sol

Hay mucho más para ver

De lo que se puede ver

Más para hacer

De lo que da el vigor

Son muchos más los tesoros

De los que se podrán descubrir

Mas bajo la luz del sol, jamás habrá distinción

Grandes y chicos han de convivir.

Coro

Es un ciclo sin fin

Que nos mueve a todos

Y aunque estemos solos

Debemos buscar

Hasta encontrar

Nuestro gran legado

En el ciclo

El ciclo sin fin.

Interludio musical (fondo)

Ingonyama nengw' enamabala (x8)

Coro

Es un ciclo sin fin

Que nos mueve a todos

Y aunque estemos solos

Debemos buscar

Hasta encontrar

Nuestro gran legado

En el ciclo

El ciclo sin fin

2. DESGLOSE DE CONTENIDO – SECUENCIA NÚMERO 1: “CICLO SIN FIN”

6

Secuencia 1						
ESCENA MIN.0.6:4.2 - EXT. DESIERTO. DÍA						
*Título: “Ciclo sin fin”						
*Breve descripción (lugar, tiempo, acción y personajes presentes):						
Vemos a los animales del reino yendo a ver a la presentación de Simba, realizado por Raffiki. Es un videoclip en donde se nos presenta las bases de y trama de película. En breves instantes aparece el personaje principal y sin diálogos nos muestran su destino como heredero al trono. Se presentan también los personajes emblemáticos del film como Mufasa y Sarabi. Está desarrollado en una sabana africana en el amanecer.						
Sec 1	Descripción de estructura	Diégesis	Plano sonoro	Momento	Descripción de elementos	Especificaciones y Observaciones
V O Z	No existe diálogo en esta escena pues ésta construido a manera de videoclip actuado. Esto quiere decir que ningún personaje está cantando en la secuencia, sino que la voz forma parte de la banda sonora y está trabajada de manera extradiagética.					
A M B I E N T E	1. África/ exterior / día (Amanecer)	Diegético o Intradieg.	PLANO FONDO	Está presente durante toda la secuencia	Sonidos de la naturaleza: aves cantando, grillos, agua fluyendo, hojas moviéndose Sonidos del desierto en tercer plano	Foley ambiental. No tiene mucha presencia escénica, podría decirse que solo se alcanza a percibir con nitidez con el uso de audífonos.

FX E F E C T O S	Foley de fondo	Diegético en Over	S E G U N D O	Durante la primera parte donde aparece una voz cantada gruesa raspada de hombre y el coro gospel en zulú.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sonido del movimiento de un rinoceronte negro que roza con el pasto al voltear 2. Sonido del movimiento de tres topos que rozan con el pasto al voltear 3. Sonido de varias pisadas veloces de seis suricatos 4. Sonido del chapoteo de marabúes, sonido con sus buches y aleteo 5. Sonido de fondo de catarata 6. Sonido de Flamencos cantando mientras aletean 7. Sonido de los saltos de gacelas mientras corren. 	<p>Timbre: normal</p> <p>Volumen: bajo</p> <p>Tono: normal</p> <p>Los sonidos realizados por animales empalman con las cadencias de los círculos armónicos de tal manera que se crea una atmósfera africana. Muchos de los sonidos funcionan de manera percusiva.</p> <p>Al tratarse de una secuencia editada a modo de videoclip, la labor del foley en este caso tiene un carácter de reforzar el lugar donde se desarrollará la trama de la película.</p>
			P R I M E R P L A N O	Durante la parte pop cantada en inglés (español latino)	<ol style="list-style-type: none"> 8. Sonido de los pasos de dos jirafas 9. Sonido de marcha de una manada de cebras 10. Sonido de coquenas corriendo mientras emiten su sonido característico 11. Sonido de cebras corriendo en el agua 12. Sonido de elefantes caminando lentamente en el agua junto con las gacelas y topos. 	<p>al decir que son sonidos percusivos quiere decir que se trata de sonidos naturales de toque aleatorio pero que no desentonan con el ritmo de la banda sonora o no generar incomodidad sonora.</p>
				Durante el instrumental donde Raffiki realiza el ritual de	<ol style="list-style-type: none"> 13. Sonido de la lamida de Sarabi a Simba 14. Sonido que emite el pequeño Simba al despertarse (ronroneo) 	

FX E F E C T O S			S E G U N D O P L A N O	Presentación a Simba.	<p>15.Sonido que Raffiki emite al coger su bastón y agitarlo haciendo sonar los frutos que están amarrados a él (sonido de frutos chocando entre sí)</p> <p>16.Sonido que Raffiki emite al coger uno de los frutos y lo rompe (crujido del fruto a romperse)</p> <p>17.Sonido que Raffiki emite al enterrar un dedo en la espesa sustancia que ha salido al romperse el fruto.</p> <p>18.Sonido que Raffiki emite al untar la sustancia espesa en la frente de Simba.</p> <p>19.Sonido que Raffiki emite al coger entre sus dedos la arena apretándola</p> <p>20.Sonido que Raffiki emite al aventar la arena en la cabeza de Simba (diegético).</p> <p>21.Sonido de estornudo que emite Simba al Raffiki aventar la arena sobre su cabeza (estornudo de bebe humano)</p> <p>22.Sonido de palmear el trasero de Simba al poner Raffiki en su hombro a Simba</p> <p>23.Sonido de los pasos de Raffiki.</p>	
			PRIMER PLANO	Durante la repetición del coro	<p>24.Sonido de manada de elefantes barritando</p> <p>25.Sonido de una manada de monos chillando</p>	

				de la canción.	26.Sonido del relincho de una manada de cebras	
				2DO PLANO	Fondo que crea sensación de amplitud	
	Descripción de estructura	Diégesis	Plano sonoro	Momento	Descripción de elementos	Especificaciones y Observaciones
MÚSICA ORIGINAL	Ciclo sin fin: 1.Estrillo en zulú (006 - 0:58)	E X T R A D I E G É T I C O E N O V E R	P R I M E R P L A N O	Cantante solo y luego Coro en zulú dando una apertura	La siguiente canción da inicio a la película. Está en Fa mayor y posteriormente sube a Sol mayor en escala natural.	La banda sonora está construida en Do mayor dórico con influencias de blues y jazz a pesar que el ritmo sea tropical para generar el contexto selvático.
	2.Estrofa (0:59 - 1:45)			Voz femenina		
	3.Coro a (1:46- 2:30)			Mirada de aprobación de Mufasa empalma con la armonización		
	4. Interludio (2:30-3:15)			Voz femenina		
	5.Coro a (3:15-3:38)			Raffiki bautiza a Simba como el nuevo príncipe		
	6. Coro b (3:38- 4:00) corte en seco.			Voz femenina con el fondo de coro en zulú		

S I L E N C I O	Corte de música en seco: (4:00)	Extra diegético	P R I M E R P L A N O	Título de la película		Presencia de attack y release con intensidad en las percusiones al momento del golpe. Orquesta se detiene con el título a manera de trailer
I M A G E N	1. Enfoca el salir del sol, el comienzo de día					1. Gran plano general
	2. En un rinoceronte levantando la cabeza					2. Primer plano
	3. Enfoca a 3 venados levantando la cabeza					3. Plano medio
	4. Enfoca a los suricatos pararse y mirar adelante					4. Plano entero
	5. Enfoca a un jaguar caminar y pararse sobre una piedra					5. Plano entero
	6. Enfoca a las garzas cuando comienzas a volar					6. Plano entero
	7. Enfoca aves volando sobre una cascada					7. Gran plano general
	8. Enfoca animales y el volcán de fondo					8. Gran plano general
	9. Enfoca aves volando sobre el río					9. Gran plano general
	10. Enfoca a gacelas corriendo por el pasto					10. Gran plano general
	11. Enfoca a una jirafa y su cría caminando – adelante donde hay más animales					11. Travelling / gran plano general
	12. Enfoca a hormigas trabajando con cebras corriendo de fondo					12. Gran plano general
	13. Unos avestruces corriendo con unos elefantes detrás de ellos					13. Gran plano general
	14. Enfoca el reflejo del sol sobre el agua que es borrado con la pisada de una cebra					14. Plano detalle
	15. Grupo de cebras corriendo					15. Gran plano general
	16. Un elefante caminando llevando aves sobre sus colmillos pasando el río y más animales					16. Gran plano general
	17. Animales corriendo – Zazú volando hasta llegar al risco donde se encuentra Mufasa					17. Travelling / zoom / gran plano general
	18. Enfoca a Zazú haciendo reverencia a Mufasa					18. Plano entero
	19. Enfoca a Mufasa mirando y sonriendo a Mufasa					19. Primer plano
	20. El bastón de mandril mientras camina y las gacelas lo miran					20. Plano general

I M A G E N	21. Enfoca a mandril caminando mientras los búfalos le rinden respeto	21. Plano entero
	22. Enfoca a Mufasa mirando la llegada de Raffiki y lo mira con aprobación	22. Primer plano
	23. Enfoca las patas mandril mientras sube por el risco	23. Plano detalle
	24. Raffiki llegando al lugar donde se encuentra Mufasa mirando, sonriendo y luego abrazándose	24. Plano entero
	25. Mufasa acercándose a Sarabi con simba con ella y más leonas de fondo	25. Plano entero
	26. Sarabi lamiendo a simba y este volteando a verlos mientras ronronea	26. Plano medio corto
	27. Raffiki mirando a simba mientras trae su bastón tiene sonajas y se las acerca	27. Plano medio
	28. Simba pateando las sonajas del bastón	28. Plano entero
	29. Las manos de mandril abriendo una fruta - cayendo jugo de la fruta y Raffiki untando su dedo con el líquido	29. Tild Down / plano medio
	30. Enfoca una mano con la mitad de la fruta con jugo untando su dedo y marcándole la frente a simba	30. Plano entero
	31. Enfoca la mano de Raffiki agarrando un puñado de arena	31. Plano detalle
	32. Enfoca a la mano de Raffiki echándole arena en la frente de Simba y luego simba estornuda	32. Plano entero
	33. Enfoca a Mufasa y Sarabi juntos sonriendo	33. Primer plano
	34. Enfoca las manos de mandril tomando a simba para cargarlo	34. plano medio
	35. Enfoca a Raffiki cargando a Simba mientras se lo lleva y Mufasa y Sarabi los miran	35. primer plano
	36. Enfoca el risco cuando Raffiki les va a presentar a simba y los venados mirando	36. Gran plano general
	37. Raffiki con simba en sus brazos sobre el risco y todos los animales mirando – gran plano general	37. Ángulo cenital
	38. Enfoca a mandril – zoom – va a alzar a simba	38. Zoom
	39. Enfoca a mandril con simba en sus brazos alzándolo	39. Plano americano
	40. Enfoca mandril alzando a simba y presentándolo	40. Plano entero
	41. Enfoca a los animales celebrando, mandril y simba sobre el risco	41. Gran plano general
	42. Enfoca a los elefantes gritando levantado las trompas	42. Primer plano
	43. Enfoca a mandril u simba sobre el risco	43. Plano americano
	44. Enfoca un grupo de monos gritando	44. Plano entero
	45. Enfoca a los monos y a mandril y simba sobre el risco	45. Gran plano general
	46. Tild up / plano medio	
	47. Travelling a plano entero	
	48. Gran plano general	
	49. Plano entero	
	50. Plano medio	

I	46. Enfoca a las patas de las cebras pateando el suelo y haciendo polvo / la cebra riéndose	51. Enfoca zoom out – plano general
M	47. Enfoca a simba en los brazos de Raffiki sobre el risco con los animales mirando	
A	48. Enfoca el cielo mientras se abre y sale una luz	
G	49. Enfoca a mandril presentado a simba al cielo	
E	50. Enfoca a las cebras, elefantes, jirafas haciendo reverencia	
N	51. Título	

3. ANÁLISIS DEL DESGLOSE DE CONTENIDO DE LA SECUENCIA NÚMERO 1: “CICLO SIN FIN”

Ahora revisaremos la interpretación detallada de los diferentes elementos de la banda sonora en la secuencia, sus características y el significado que transmite en la iniciación de nuestro personaje principal y en el desarrollo de la trama. Buscamos demostrar y explicar la importancia del sonido al momento de construir un argumento sólido como un arma indispensable para reforzar el carácter de los personajes presentados, manteniendo la concentración del espectador y anticipando a generar tensión y diversas sensaciones durante el desarrollo fílmico.

Sin duda ésta es una de las películas más representativas que ha posicionado a Disney como número uno en animación 2D, la cual no había tenido las más grandes expectativas por parte de los mismos músicos contratados para su realización, en especial Hans Zimmer (quién desarrollo la banda sonora) el cual terminó convencido que ésta concluyó en una obra maestra.

El Rey León cuya línea argumental la centraremos en el duelo que vive el personaje principal (Simba) frente a la muerte de su padre; es una de las primeras historias de Disney que abarca una trama oscura emocionalmente llena de angustia y sufrimiento. En la secuencia 1 vamos a encontrar las bases para formar el carácter y situación de nuestro personaje principal, aunque éste solo aparezca unos breves instantes en dicha secuencia.

La canción a analizar fue compuesta por el músico Elton John y Tim Rice, producida y dirigida por Hans Zimmer, Mark Mancina, Jay Rifkin, Chris Thomas. Fue interpretada por Carmen Twillie y Levo Morake, la cual fue nominada al Oscar a mejor canción original.

Este análisis será realizado con la ayuda de la versión del doblaje latino grabado en México para mayor entendimiento, pues no afecta en el desarrollo ya que los acordes musicales, cadencias y estructuras son las mismas de su versión original, donde cabe destacar se ha realizado un magnífico trabajo de doblaje, foley y armonización.

Como la banda sonora está compuesta por musicales y secuencias musicalizadas, se analizará de formas distintas, pero con el mismo instrumento de investigación. La primera canción entonces será analizada en 7 partes:

PARTE 1: INTRODUCCIÓN

La secuencia y también la película entonces abre con un canto en "zulú" muy potente que transporta rápidamente al espectador a la sabana africana.

Podemos escuchar en las primeras líneas una melodía construida por:

Fa ----- Melodía ----- tónica
 Si bemol ---- Armonización-----quinta

En el fondo podemos encontrar como esta melodía va acompañada de una nota adicional que otorga una armonización a la voz introductoria de Levo Morake, por lo cual podemos decir que la canción inicia con un si bemol cinco pues es lo que nos sugiere dicha construcción.

Posteriormente ingresan los acordes:

Mi bemol - Fa - Si bemol

En la segunda parte la nota recae sobre un La bemol por lo cual obtenemos un Si bemol séptima.



Musical notation showing a melody line in G major (one sharp) and 4/4 time. The melody starts with a whole rest, followed by a half note G4, a quarter note A4, a quarter note B4, a quarter note C5, a quarter note B4, a quarter note A4, a quarter note G4, a quarter note F#4, a quarter note E4, a quarter note D4, and a whole note C4. The lyrics are: Nants in gon ya ma ma ba gi thi ba bo.

Posteriormente el círculo armónico será acompañado de voces que refuerzas el ambiente africano. Se nos muestra dicho círculo junto con un Sol naciente en una coloración rojiza y naranja en el cual los animales comienzan a hacer aparición uno a uno mirando hacia el horizonte. Este simbolismo representa un nuevo comienzo, lo cual es propicio para la temática de la canción.

Las frases (traducidas al español) que se repiten en esta parte de la canción son las siguientes:

Aquí viene un león padre / Oh, sí es un león

Contiene una progresión de cuatro acordes los cuales serían:

Sol menor – Do menor 7 con bajo en Sol y un Fa suspendida 4 en donde resuelve.

En esta sección de la película, las voces son las que construyen la rítmica de la canción y no la percusión como comúnmente sucede.

Las voces marcan los tiempos de tal manera que funciona como preparación de lo que se acerca. En la narrativa esto quiere decir que nos está avisando que algo grande está por comenzar.

Es muy arriesgado comenzar una película con un videoclip en el cual tenemos muchos minutos en donde no existe diálogo, pero decidieron iniciar de esta manera pues le da un carácter épico a pesar de no ser un instrumental sino una canción pop. Esto se desarrolla mediante un coro gospel que realza la idea de majestuosidad en un sencillo círculo armónico pop de Fa mayor que da paso a la melodía que hoy en día todos recordamos.

PARTE 2: ESTROFA

Como acabamos de ver la estructura de esta canción está basada en una división común del pop moderno, después de revisar la introducción nos centraremos en la estrofa que nos entrega los primeros versos que explican los acontecimientos.

Desde la narrativa visual podemos entender que un reino regido por el León tiene mucha reverencia y mucha devoción al nacimiento del nuevo príncipe. La película entonces nos presenta un gobierno satisfecho con la monarquía establecida. Sin embargo, durante las primeras líneas de la estrofa podemos escuchar como el ciclo sin fin está referido al ciclo de la vida hasta la muerte.

Si lo revisamos desde un punto de vista más realista, todos los animales que corren a ver al nuevo príncipe y futuro Rey, están conscientes que serán su alimento en algún momento para que el ciclo de la vida continúe y aun así le guardan respeto a ese destino. Ésta parte

como podemos ver contiene verdades duras que no pueden ser acompañadas de acordes con disonancias ni suspensiones.

En este caso se eligió una melodía sencilla para suavizarlo. Aun así, comienza con un llamado vocal provocado por un “ostinato” como podemos ver en la siguiente parte:



Esta parte funciona como una preparación para el inicio de una narración o una historia de fábula. En adelante escucharemos a la melodía cantada por Carmen Twillie en este caso traducida al español la cual nos presenta lo siguiente:

Bb **Eb**

Desde el día que al mundo llegamos

F **Bb**

Y nos llega el brillo del sol

El ostinato es la base rítmica durante la estrofa cumpliendo la función de percusión que poco a poco comienza a enlazar voces con tambores y posteriormente con una batería.

En adelante comienza a cobrar fuerza y riqueza visual al cambiar de acorde a Sol menor, el cual al ser la relativa menor de la nota tónica de la canción nos advierte las dificultades a las cuales se enfrentará el personaje principal, que aún no se nos presenta pero que ya por aparecer gracias a las palabras dictadas en el primer verso.

Sol menor – Do menor – La bemol – Fa suspendida 4

En esta parte se encuentra un intercambio modal de acordes menores a **La bemol** que se utiliza constantemente en la música góspel para indicar heroísmo. Al ser esta parte la armonía más importante en donde se dice:

Gm

Cm

Hay mucho más para ver de lo que se puede ver

Ab

F sus 4

Más para hacer de lo que da el vigor.

Al decir la palabra “Más para hacer” y marcar este acorde nos indica que para alcanzar su objetivo nuestro personaje principal tendrá que atravesar un sinnúmero de obstáculos antes de convertirse en héroe, pero la música ya nos está anticipando o al menos nos está haciendo sentir que lo va a conseguir.

La siguiente vuelta del verso tiene los mismos acordes y en sus líneas expresa únicamente el asunto del cual se va a enfrentar. Mientras en el primer verso construye el carácter del personaje principal ante el problema, el segundo verso expresa el problema socio cultural o contexto en donde se desarrollará la trama y finaliza aludiendo a que es parte de la convivencia del héroe.

Gm

Cm

Mas bajo la luz del sol **jamás habrá distinción**

Ab

F

Grandes y chicos **han de convivir.**

PARTE 3: CORO

La armonía nos presenta un acorde inesperado casi fantástico construido por un La bemol con bajos en Si bemol que se representaría de la siguiente manera:



Este acorde nos da una sensación de “majestuosidad” lo cual es importante destacar ya que es aquí donde nos presentan por primera vez a “Mufasa”, el padre de Simba, el Rey, el cual está anunciando la llegada de su sucesor al trono. El reconocimiento que debe tener Simba por parte de sus súbditos está representado por dicho acorde

elegido junto con el plano general que se nos presenta, en el cual se le observa en un risco erguido como todo un héroe, mientras que un zoom in acerca al espectador a ver sus facciones más a detalle. Posteriormente a dicho acorde “Mufasa” asiente con la cabeza y esto calza perfectamente con el golpe de los tambores y el siguiente acorde que recae en la nota tónica, es decir regresamos al acorde de Fa mayor en la siguiente frase:

Eb

F

Y aunque estemos solos, debemos buscar

Es sumamente importante que identifiquemos el acorde de Fa como el acorde de reposo por la razón que la línea argumental nos muestra que Mufasa es el consejero y modelo a seguir del personaje principal, por lo tanto, estas palabras anteriormente presentadas tienen una connotación psicológica que anticipa al espectador que en algún momento éste “Gurú” tendrá que apartarse para que Simba ocupe su lugar como premio a su recorrido en el ciclo sin fin. Esta canción entonces podemos entenderla como una canción de preparación para Simba que, aunque es bebé en algún momento será un hombre y enfrentará situaciones difíciles y aunque esté solo, debe encontrar su reposo en lo que su padre le enseñó, en los principios y valores con los cuales fue formado.

Seguido el coro recita:

Bb G

Cm F#

Hasta encontrar nuestro gran **legado**

Bb F

Eb Bb

En el ciclo, el ciclo sin fin

lo cual confirma que efectivamente la línea argumental ahora le pertenece a Simba pues le asignan el acorde de La bemol, sin el bajo en si bemol todavía pues será nuestro héroe, pero aún no es majestuoso, ni ha conseguido un mérito propio. En la palabra “legado” sin embargo, le asignan medio tono por encima del acorde tónico como intentando realzar que podría lograr grandes cosas.

No es casualidad que en esta palabra recaiga dicho acorde de Fa aumentado pues aparece un nuevo personaje muy importante. El sabio del pueblo “Raffiki” hace su aparición abriéndosele paso entre el público de cientos de animales, que están esperando ansiosos conocer al nuevo príncipe.

Mufasa, lo recibe con una mirada sumamente alegre y agradecida de su presencia. En ese momento Raffiki abraza a Mufasa y por primera vez podemos ver a Simba bajo la frase: El ciclo sin fin.

PARTE 4: INTERLUDIO (RITUAL DE SIMBA)

En cuanto al ritual de iniciación de Simba la música pasa a formar parte del SEGUNDO PLANO SONORO y esto no es por la necesidad de colocar diálogos en PRIMER PLANO, en este caso es el Foley el que toma protagonismo y sin palabra alguna podemos entender lo que está pasando.

El instrumento para esta parte que más resalta es una flauta de pan que genera dulzura y realiza una pequeña melodía simple que construye las notas que acompañarán a Simba hasta el final de la película.

Entonces podemos definir a la imagen como la parte más importante de esta escena, los planos visuales son cerrados y centran nuestra atención en Simba que está siendo marcado como príncipe del reino.

Podemos ver como utiliza una sonaja y un aceite de unción para conmemorarlo y es justo cuando lo levanta en brazos y lo presenta delante del resto de animales cuando la música realiza un crescendo y vuelve a la parte cantada.

PARTE 5: CORO A

El inicio de este coro se desarrolla de una manera épica pues se utiliza tonos de batería que realizan un paneo de izquierda a derecha, esto es muy importante pues para pasar a una presentación tan fuerte en la línea narrativa debió hacerse con instrumentos más épicos como en este caso serían los metales o instrumentos de viento pesados.

Sin embargo, Simba aún no tiene el derecho para recibir tal honor por lo tanto se necesitaba algo que rompa esquema o al menos que lo coloque en una posición más alta que los demás animales a los que va a gobernar en algún momento.

Es estupendo como están tan cuidados los detalles que el plano entero de Simba siendo levantado por Raffiki cambia a un plano general enfocado mientras se ve las patas de las cebras y los caballos levantándolas en su honor a manera de reverencia.

Otro de los recursos en la armonía que se utilizan es una modulación de acordes. Desde ya la escena es completamente épica y aun así deciden hacer uso de este recurso como una forma de decirle al público que esta será la obra más grande que verán, que este es solo el comienzo de lo que se viene. Veremos más adelante en el final de la película el uso de este mismo recurso a manera de rima narrativa.

Entonces la canción ahora adoptará la escala de Re bemol es decir un tono y medio arriba de lo que habíamos estado escuchando hasta el momento.

PARTE 6: CORO B

Db Bb Ebm Gb

Hasta encontrar nuestro gran legado

Db Ab Gb Db

En el ciclo, el ciclo sin fin.

Finalmente se utiliza un golpe en seco de manera extradiegética en PRIMER PLANO en el cual nos presentan el título de la película a modo de tráiler, se ha realizado con tones de batería y percusiones ecualizados con mucho ataque y reléase con intensidad en el golpe y así concluye la escena más importante de la película en la cual nos muestran toda la información necesaria para sentar las bases de la línea narrativa que se va a seguir durante todo el film.

SECUENCIA 2 - “YO QUISIERA YA SER EL REY”

En contexto; Simba fue persuadido por Scar para visitar un cementerio de elefantes por lo cual acude a su mejor amiga Nala para que le acompañe mintiendo que irían al manantial. Su madre le permite ir con la condición que vayan con Zazú, el mayordomo.

La secuencia comienza cuando Zazú comienza a ver un posible futuro amoroso entre Nala y Simba, lo que da pie a un número musical interpretado por Simba en conversación a modo de pregunta y respuesta con Zazú de los cambios que haría Simba en el gobierno si fuera Rey de la Selva, iniciando por impedir que tenga que casarse con Nala y evitando todo tipo de responsabilidades.

1. GUION: SECUENCIA 2 - “YO QUISIERA YA SER EL REY”

ESCENA MIN. 44:12 - EXT. DESIERTO. DÍA

Vemos a Simba y Nala conversando de camino al manantial guiados por Zazú a pesar que no es el lugar al que realmente están pensando ir.

Zazú

Entre más pronto lleguemos, más pronto regresaremos

Nala

(conversando con Simba)

¿A dónde vamos de veras?

Simba

Al cementerio de elefantes.

Nala

¡Wuao!

Simba

Shh...Zazú

(con un tono susurrante)

Nala

Claro, pero ¿cómo nos deshacemos de él?

Simba

Es muy fácil primero...

Zazú

Jajaja que tierna pareja semillas de romance floreciendo en la sabana.

Sus padres estarán felices cuando los dos queden comprometidos.

Simba

¿“Prome” que?

(intrigado)

Zazú

Prometidos, novios ¡futuros!

(con un tono muy convencido)

Nala

Osea...

(con desconcierto)

Zazú

¡Algún día los dos se van a casar!

(con completa seguridad)

Simba

¡lugh! (sonido de asco) eso no se puede, es mi amiga.

Nala

Sí, sería muy raro.

Zazú

Lamento ser aguafiestas, pero ustedes dos tortolos no tienen opción, es la tradición que se remonta a generaciones...

Simba

Cuando sea rey será lo primero que cancele.

Zazú

No en tanto este yo

(tono disgustado)

Simba

Entonces te despido

(con cierta altanería)

Zazú

Lo siento, solo el rey puede hacerlo.

Nala

Bueno, él es el futuro rey.

Simba

¡Sí! (prolongando un poco) ¡tienes que obedecerme en todo!

(con altanería)

Zazú

¡Todavía no!

Y con una actitud así, temo que vas a ser un rey bastante patético.

Simba

¡Jum, yo no lo creo así!

(con soberbia)

Empieza la canción:

Simba

Poderoso rey seré, sin oposición

Zazú

Pues yo nunca he visto un rey león
Que no tenga mechón

Simba

Nunca ha habido nadie así, seré la sensación
Observa cómo rujo yo
Te causo un gran temor

Zazú

Pues, no parece nada excepcional

(luego lanza un grito de alarido porque es aventado por un elefante)

Simba

Yo quisiera ya, ser un rey

Zazú

Piense bien y verá que aún le falta mucho, alteza.

Simba

Nadie que me diga

Zazú

(Bueno, cuando dije que...)

Nala

Lo que debo hacer

Zazú

(Quise decir que)

Simba

Nadie que me diga

Zazú

(Pero no se da cuenta)

Dueto

Como debo ser

Zazú

(Pero, mire aquí)

Simba

Libre de correr seré

Zazú

(Bueno, definitivamente eso no)

Simba

Todo lo que quiera haré

Zazú

Usted y yo tenemos que
De cara a cara hablar

Simba

Mira, nada más
Al rey hay quien quiere aconsejar.

Zazú

Si este es el rumbo que llevamos yo no voy
Lejos yo me voy de África,
no me voy a quedar.
El chico cada día está más mal.

Simba

Yo quisiera ya ser un rey

Miren por aquí...

Zazú

(Ah)

Simba

Miren por acá
Donde me vean
¡Seré una estrella!

Zazú

¡Aún no!

Coro góspel

Y con cada criatura compartir
Que fuerte, por doquier, se pueda oír
Lo que el rey Simba tiene que decir

Simba y coro góspel

¡Quiero ya ser el rey!
¡Quiero ya ser el rey!
¡Quiero ya ser el rey!

2. DESGLOSE DE LA SECUENCIA 2: “YO QUISIERA YA SER UN REY”

7

Secuencia 2						
ESCENA MIN. 44:12 - EXT. DESIERTO. DÍA						
*Título: “Yo quisiera ya ser un Rey”						
*Breve descripción (lugar, tiempo, acción y personajes presentes):						
Vemos a Timón, aconsejando a Simba diciéndole que repita junto con él las palabras “Hakuna Matata”, a continuación, la banda sonora da pie a su número musical, en cierto Vemos a Simba y Nala conversando de camino al manantial guiados por Zazú a pesar que no es el lugar al que realmente están pensando ir. Se encuentran en el día en la sabana.						
Sec 2	Descripción de estructura	Diégesis	Plano sonoro	Momento	Descripción de elementos	Especificaciones y Observaciones
V O Z	1.Simba 2.Nala 3.Zazú	D I E G É T I C O	P R I M E R	Desde que inicia la escena: Mientras conversan y luego da pie al musical y durante el coro góspel.	1. Diálogo 2. Parte canta	Timbre: En Sol bemol mayor. La intención vocal es de un muchacho que no ha madurado por lo tanto la melodía no está en una nota natural sino en un intermedio que nos indica esa rebeldía. Volumen: Voz altanera y con soberbia. Tempo: andante y allegro que luego. Podemos ver que al conocer Simba lo que le deparaba el destino torna su comportamiento de una manera orgullosa y petulante, por lo cual a pesar de las advertencias de su padre o

		E N O N.	P L A N O		da inter preta ndo un diálo go	su madre de los lugares a los cuales puede o no acercarse, decide arribarse a una búsqueda de demostración de su dominio y poderío para con su amiga Nala pidiéndole ir a los lugares más peligrosos del reino.
A M B	1. Sabana / exterior / día 2. Sabana fantasmagórica/exterior/día	Diegético	PLANO FONDO	Durante la conversación Durante el número musical.	Viento, sonido de insectos, aves, hojas, grillos, cerdos.	Está en un tono suave y ha sido trabajado netamente con banco de sonidos ambientales o Foley. No tiene mucha presencia escénica, podría decirse que solo se alcanza a percibir con nitidez con el uso de audífonos.
F X E F E	Descripción de estructura	Diégesis	Plano sonoro	Momento	Descripción de elementos	ESP. Y OBS.
	Efecto de brillo	Extra diegético en Over	1 ER PLANO	INTRO a la parte cantada de Simba	Sonido de brillo con campana, percusión y lluvia.	Timbre: agudo Volumen: Superpuesto
	F O	D I	T E R C E	Escena parte 3 de la canción	Sonido de hojas moviéndose, sonido de caída en el lodo, sonido de sonarse la nariz. Splash y caída en lago. Sonido de chapuzón. Pisadas de cigüeñas.	Crea la atmósfera que determina el cambio de realidad con fantasía. (no tiene acorde)

C T O S	L E Y	E G É T I C O	R P L A N O		<p>Choque de Zazú contra un rinoceronte (creado con un gong)</p> <p>Caída de Zazú contra el piso</p> <p>Sonido de corriente de río</p> <p>Sonido de Cebras dando espalda a Zazú al mismo tiempo que la banda sonora.</p> <p>Patas de elefantes al mismo que la banda sonora.</p> <p>Animales pisoteando a Zazú</p> <p>Elefante y jirafa cerrándole paso a Zazú con un golpe.</p> <p>Sonidos de animales haciendo diferentes gestos.</p>	
	M Ú S I C A	<p>Parte 1: Introducción</p> <p>Parte 2: Estrofa</p> <p>Parte 3: Coro</p> <p>Parte 4: Subida de acorde y repetición de todo</p>	E X T R A D I E G É T I C	P R I M E R P L A N O	<p>Simba le da la contraria a Zazú y empieza a pasar su diálogo hablado a canta</p> <p>melodía subjetiva de la mente de Simba y Zazú representa a la conciencia</p> <p>situación de inestabilidad</p> <p>Se marcan acordes que caracterizan a un niño rebelde,</p>	<p>Modulación del acorde en Cb u Gb aludiendo inestabilidad de Simba en sus ideas.</p> <p>Modulación del acorde recae en un Sol mayor en modo natural, el cual nos genera una</p>

	<p>Parte 5: Diálogo de Zazú</p>	<p>A</p>		<p>“El chico cada día está más mal” esté en la 5 justa y además sea la única parte cantada de esta parte.</p>	<p>sensación caribeña y de infancia.</p>	<p>primer lugar que, durante su recorrido, vemos correr a Simba en un canto arrogante y presuroso mientras que la tonalidad elegida para Zazú es más calmada.</p>
--	---	----------	--	---	--	---

2. ANÁLISIS DEL DESGLOSE DE CONTENIDO DE LA SECUENCIA 2: “YO QUISIERA SER EL REY”

Analizando de manera detallada los diferentes elementos de la banda sonora en la secuencia, sus características y el significado que transmite en la evolución de nuestro personaje principal y en el desarrollo de la trama. Buscamos demostrar y explicar la importancia del sonido al momento de construir un argumento sólido y como un arma indispensable para reforzar el carácter de cada personaje presentado, manteniendo la concentración del espectador y anticipando a generar tensión y diversas sensaciones durante el desarrollo fílmico.

En la secuencia podemos escuchar dos voces principales y una secundaria.

Las voces principales son de Zazú y Simba quienes realizan un diálogo a modo de discusión de ideas, mientras que Nala (voz secundaria) funciona como porrista o apoyo de la manera de pensar de Simba. Pero la secuencia no comienza así:

En contexto, podemos ver que al conocer Simba lo que le deparaba el destino torna su comportamiento de una manera orgullosa y petulante, por lo cual a pesar de las advertencias de su padre o su madre de los lugares a los cuales puede o no acercarse, decide arribarse a una búsqueda de demostración de su dominio y poderío para con su amiga Nala pidiéndole ir a los lugares más peligrosos del reino.

Sin embargo, son acompañados por Zazú quien, al ser el mayordomo del Rey, es designado por la madre de Simba para vigilarle. Simba le había mentido que irían al lago cuando en realidad se dirigían a un cementerio de elefantes.

Zazú exige se obedezcan las instrucciones encargadas y es en este momento en el que la actitud muy marcado de Simba cobra mayor fuerza en una canción en la que descarga toda su mal interpretada ideología de lo que significa ser el Rey, pero eso lo veremos más adelante.

Zazú, amigo y mayordomo real de Mufasa, intenta hacerle ver que aún no está nada listo para convertirse en un Rey por lo cual esta canción está construida en base a los pensamientos de Simba ya que las imágenes se tornaran de una manera extravagante y colorida, pero será una conversación entre ambos personajes expresando cada uno su punto de vista desde su propia perspectiva o formación ideológica.

Entonces en la conversación entre los personajes principales según el color sonoro de Murch, pasa de ser un efecto lingüístico (entre VERDE y AZÚL) a un color NARANJA que identifica a una voz cantada. La transición de hablar a cantar no es marcada como en las otras canciones, sino que existe el corte musical para hacer el cambio así que más que una transición podemos definirlo como dos momentos:

1. Diálogo
2. Parte cantada interpretando un diálogo

Las notas en las que cantan están desarrolladas en el acorde de Sol mayor bemol y luego se convierte en un Sol mayor pero las partes cantadas por Zazú no siguen una línea melódica como en el caso de Simba. Este personaje no está en la misma sintonía o ideología que Simba así que prácticamente este personaje no canta en ningún momento, sino que dramatiza sus palabras.

Así que si establecemos la diégesis de los personajes tenemos lo siguiente:

En primer plano sonoro podemos entender que es DIEGÉTICO todo lo que sucede en pantalla, pero la banda que los acompaña es EXTRADIEGÉTICO.

A su vez es DIEGÉTICO en la cabeza de Simba pues las representaciones fantasiosas surgen de su cabeza ya que como hemos visto Zazú no canta, sino que continúa respondiendo como si la conversación siguiera.

Por lo tanto, para Zazú es Extradiegético lo que está escuchando lo que convierte a esta canción en una canción diegética para nosotros.

Es importante entender que esto no afecta mucho en la percepción de la película pues ya es algo normal en una producción de Disney colocar estas fórmulas y juegos de roles en la música, pero se puede aprender mucho con esta composición audiovisual. Aquí vemos una manera de romper la cuarta pared sin hablarle directamente al espectador. Vemos como Simba ha creado una orquesta sinfónica acompañada de animales a su favor y en su delirio de grandeza le canta a Zazú creyendo que éste le sigue el ritmo mientras que no es así. Si lo vemos desde un punto de vista más crítico, Simba está cantando completamente solo con la banda sonora de sus pensamientos y nadie más está en realidad escuchando nada más que su voz y los sonidos ambientales que provoca mientras se mueve en la escena.

Esta situación podría considerarse locura, aunque la frase “delirio de grandeza” encaja perfectamente en esta escenificación de lo que se le llamaría “egocentrismo”.

Refiriéndose al tema de la parte ambiental y la sonorización de efectos podemos resaltar el Foley como la principal y única herramienta usada en esta escena.

En primera estancia el ambiente cambia visualmente pero no de manera auditiva. No se nos transporta a otro lugar, solo el Foley es mucho más intenso y pasa a PRIMER PLANO junto con la banda sonora durante la canción.

Podemos hallar diversos efectos vistos en las otras canciones, pero su utilización es meramente de acompañamiento, aunque no dejan de existir varias excepciones como por ejemplo en las coreografías, están encajados perfectamente a la banda sonora de tal

manera que generan riqueza audiovisual pues se puede apreciar el enorme trabajo de creación y post producción del sonido ambiental de manera percusiva.

Existen muchos instrumentos de percusión en una orquesta sinfónica, sin embargo, en el Rey León se toma recursos sonoros de ruido para este trabajo de tal manera que la situación se convierte más embarazosa para Zazú.

Es interesante como no se optó por realizar un Mickeymousing en esta parte cuando pudo ser la mejor manera de llevar la escena. Podemos rescatar que el Mickeymousing no habría generado la seriedad que representa a Zazú y por lo tanto en medio de la fantasía requería del uso de sonidos más naturales para presentarnos el lado cuerdo de la escena.

Podemos ver que los sonidistas de esta película cuidan visualmente y auditivamente estos detalles como también se ha visto en la canción anterior para que el espectador se enganche sintiendo que en todo momento se le ha explicado bien paso a paso el desarrollo de la trama.

Esta entonces es una escena sonorizada en un ambiente de baile que se forma despreocupadamente en la imaginación de Simba, realizando complicadísimas coreografías que claramente nos demuestran el poco realismo de la escena y que al mismo tiempo nos invitan a conocer más la mente e ideología de Simba, quien cree que todo es perfecto y que puede ocurrir lo que sea.

Y es que como transcurre esta canción el ego y la rebeldía de Simba van en aumento, siendo cada vez más desenfrenadas, dejando a Zazú mal parado e incapacitándolo de cumplir con sus obligaciones reales impuestas por Mufasa para el bien de Simba; ya que Zazú por el mismo hecho de ser un animal no tan fuerte e imponente y al demostrar torpeza en sus actos no logra generar en Simba la seriedad que requiere ser en un futuro el rey de Pride Lands, por lo que este no recapacita y tampoco deja de lado esa actitud arrogante y egocéntrica.

También podemos ver que Zazú refuerza la comicidad de su personaje en esta escena logrando no ser tomado en serio ni por el espectador que gracias a todos estos recuerdos audiovisuales se va sintiendo en complicidad con Simba y hasta goza del caos que está forjando.

Mientras que Nala secunda la actitud de Simba al mencionar lo raro que sería casarse con su mejor amigo y luego haciéndole muecas a escondidas a Zazú, siguiéndole el paso y la corriente al cantar y bailar junto a Simba, demostrando ser una cachorra igual de inmadura que solo piensa en jugar y divertirse junto a su mejor amigo, ella ni si quiera reflexiona que en un futuro puede ser la reina también y por tanto también debe asumir responsabilidades y otra actitud desde mucho más joven.

Obviamente todo este relajó sucede porque Zazú intenta explicarles que en algún momento ambos serán novios y esto les desagrada por completo ya que son niños.

Existe una reflexión que podemos adoptar de esta parte y es que muchas veces cuando destinamos a alguien desde niño a lo que la tradición indica, olvidamos sus propios ideales y sueños. Visto desde otro punto de vista si en realidad Simba no fuera egocéntrico, tal vez no hubiera sido ningún problema que no quiera asumir ciertos roles pues en su inmadura edad, no podría considerar todo lo que conlleva sin abrumarse. Pero este no es el caso ya que Simba está ansioso por demostrar que puede con todo. Aun así, es bueno aclarar este tipo de ideologías que se presentan en las películas animadas para revisar muy bien lo que

Si convertimos dicha sucesión de acordes de una manera más filosófica, encontraremos en primer lugar que, durante su recorrido, vemos correr a Simba en un canto arrogante y presuroso mientras que la tonalidad elegida para Zazú es más calmada, un tanto disgustada, pero con cierta razón lógica pues se trata de la voz de la experiencia y sabiduría ya que él había trabajado para el Rey como mayordomo por muchos años. El mismo hecho que Zazú cayera en las trampas representadas en las diversas escenas, es sinónimo de que era el único que pensaba con lógica y cordura durante la canción, por lo cual era obvio que su personaje fuera ridiculizado durante una escena que pertenece netamente a Simba. En otras palabras, la canción es una melodía subjetiva de la mente de Simba y Zazú representa a la conciencia que intenta despertar del sueño al niño dormilón y egocéntrico.

Gb

Poderoso rey seré sin oposición

Cb

pues yo nunca he visto un rey león que no tenga mechón

Gb

nunca ha habido nadie así, seré la sensación

Cb

observa como rujo yo te causo un gran temor

La letra es muy clara y podemos ver como el despliegue de acordes es importante porque representa en cada cambio una frase a uno de los personajes excepto en los finales porque quien tiene la palabra final es Simba pues es el que será responsable de sus actos en adelante.

Abm

Db

(pues, no parece nada excepcional)

Y la respuesta de Zazú es obvia, el rugido de Simba no es de un adulto y los acordes que se le da concluye en la 5 justa (Re bemol). No podemos decir que esto es una casualidad porque como hemos podido ver en el Rey León nada escapa de los detalles.

Es evidente que Zazú sigue siendo representado por la voz de la razón y obtiene en las primeras líneas la 4 para generar tensión y luego la 5 justa para invitar a la seriedad. Esta nota es usada en muchos casos para los súper héroes y aquí invita a Simba a ser uno siempre y cuando obedezca a las instrucciones que se le están dando.

PARTE 3: CORO

Por otro lado, podemos ver que no representan los acordes a cada uno de los personajes como en las otras canciones de “El rey León” sino que en este caso está formulado para generar inestabilidad emocional como lo veremos a continuación:



Para entender esta teoría podemos ver como el acorde de Do bemol que representa el cuarto grado es decir un acorde enteramente dominante es aún más reforzado por su séptima mayor que le dará una situación de inestabilidad y dicho acorde será tocando durante la siguiente frase cantada por Simba:

Do bemol (4to grado) séptima

YO QUISIERA YA SER UN REY

(Cabe agregar que en la partitura está escrita en acordes naturales con un sostenido en la descripción en el pentagrama para poder ayudarnos y hacer más sencilla su lectura)

El cuarto grado genera inestabilidad, la séptima que en este caso sería un La natural y más adelante al modularse a Sol mayor la canción, será un Si bemol, genera desesperación y mientras no se regrese a la nota tónica es decir el acorde de Sol bemol mayor, estará suspendida esperando por volver al equilibrio, en otras palabras, mientras no se culmine con una nota tónica o termine la canción, el ambiente tendrá el mismo color extravagante.

Si analizamos un poco de la letra durante el desarrollo de esta parte veremos el deseo real de Simba al asumir el trono:

Cb Abm

Nadie que me diga, lo que debo hacer

Db Gb

nadie que me diga, como debo ser

Cb Db

libre de correr seré

Cb Db Gb

todo lo que quiera haré

Por lo que podemos ver claramente que Simba es simplemente como un niño jugando con su amiga; a ser rey, demostrando impaciencia y ganas de querer mandar sin pensar en las responsabilidades que le esperan como: mantener la paz y el equilibrio del reino mientras lo protege, respetando el papel que le corresponde a cada animal del reino, siguiendo así el ciclo de la vida que le enseñó su padre, Mufasa.

PARTE 4: SUBIDA DE ACORDE

Para esta parte solo debemos agregar que la modulación del acorde recae en un Sol mayor en modo natural, el cual nos genera una sensación caribeña y de infancia.

Es el acorde perfecto para un niño rebelde, la sensación de inestabilidad fue generada con los acordes bemoles así que aquí obtenemos más a detalle la nota que representa a Simba durante toda la película, tocado con instrumentos de viento en especial la flauta de pan, refuerza muy a detalle su carácter.

PARTE 5: DIÁLOGO DE ZAZÚ

Ahora revisaremos una parte hablada durante la canción por Zazú que culmina en un canto burlón y con tono de decepción.

G

Usted y yo tenemos que de cara a cara hablar

C

mira nada más al rey que quiere aconsejar

G

si este es el rumbo que llevamos yo no voy

C

lejos yo me voy de África, no me voy a quedar

Am

D

el chico cada día está más mal

No tomamos una vez más como coincidencia que al decir “El chico cada día está más mal” esté en la 5 justa y además sea la única parte cantada de esta parte.

En las primeras líneas seguidas de acordes que ya vimos anteriormente, nos cuenta lo que le incomoda, sin embargo, en la parte final cantada, nos da el veredicto hacia Simba. Al decir “cada día” nos indica que no es la primera vez que Zazú observa un comportamiento así, está muy claro que este es un proceso que ha tenido que ir viéndolo con el tiempo, que muchas veces habrá tenido que soportar y que se ve finalmente derrotado ante su comportamiento.

Posteriormente veremos repeticiones del coro sin mayor cambio ni relevancia, pero si dejaremos un dato curioso como conclusión del análisis de esta canción. Philip Spalding, bajista que compuso las partes graves de las canciones del rey león genera ciertas melodías que provocan un sonido característico a la película sin quitarle protagonismo a las voces durante la canción y es notable destacar para demostrar que la parte grave en sonorización juega un rol muy importante y que muchas veces no es considerado.

No solo debe usarse para crear sensaciones de peso o de persecución/acción, sino que puede formar parte de la melodía y construir el carácter de un personaje como veremos en la siguiente canción a analizar.

Por último, esta canción es muy importante con respecto a la línea argumental de la historia del Rey león ya que sin ella no podemos conocer la mentalidad que tenía Simba al ser un cachorro y como posteriormente esta evoluciona con los trágicos sucesos ocurridos en el cementerio de elefantes, haciendo que la ilusión de lo fácil que sería reinar de Price Lands desaparezca causándole una gran culpa por el asesinato de su padre y una profunda decepción al no estar a la altura de lo que se espera de él causándole una profunda crisis de identidad que es suplida gracias a Timón y Pumba, hasta que finalmente reencontrándose con su pasado puede superar profundamente su trauma cumplir su destino.

SECUENCIA 3 - “HAKUNA MATATA”

En contexto; Se encuentra a Simba moribundo siendo merodeado en el desierto por buitres, de repente aparecen un suricato y un jabalí llamados Timón y Pumba respectivamente, a espantar a los buitres por diversión.

La secuencia comienza cuando se le acercan y deciden ayudarlo. Nos presentan a Timón aconsejando a Simba diciéndole que repita después de él: “Hakuna Matata”, ante el desconcierto de Simba, Timón y Pumba comienzan a cantar su ideología con una lírica que explica que debe dejar sus problemas atrás a lo cual poco a poco Simba se les une para finalmente trasladarnos a un ascendente musical donde se ve paralelamente el crecimiento del personaje en la ideología aprendida a través de los años.

SECUENCIA 3 - “HAKUNA MATATA”

GUION: SECUENCIA 3 - “HAKUNA MATATA”

ESCENA MIN. 44:12 - EXT. DESIERTO. DÍA

Vemos a Timón, aconsejando a Simba diciéndole que repita junto con él las palabras “Hakuna Matata”, a continuación, la banda sonora da pie a su número musical. El ambiente es soleado y poco a poco se convierte en tropical.

TIMÓN

Repíte conmigo

(tose como ademán que va a decir algo importante)

Hakuna Matata

(entonando fuerte y prolongado)

SIMBA

¿Qué?

PUMBA

Hakuna Matata...

No te angusties.

Da la voz Timón y comienza el número musical.

TIMÓN

Hakuna Matata

Una forma de ser

PUMBA

Hakuna Matata

Nada que (prolonga)

temer (en sincopado de la canción)

TIMÓN

Sin preocuparse es como hay que vivir

DUETO: TIMÓN Y PUMBA (cantado a unísono)

A vivir así

Yo aquí aprendí

TIMÓN

Hakuna Matata. (cantado con vibrato)

A continuación, se realiza una conversación con la armonía de fondo de la canción de manera tenue:

SIMBA

¿Hakuna Matata?

PUMBA

Si, es nuestra onda

SIMBA

¿Qué onda es esa?

TIMÓN

Nada, ¿Qué onda contigo?

(Rompen en risas Timón y Pumba al unísono)

PUMBA

¿Sabes qué? Esas dos palabras resolverán todos tus problemas.

TIMÓN

Es cierto, Pumba, por ejemplo:

Se interrumpe la canción con un interludio que cambia momentáneamente de modo musical

(De modo natural a modo dórico, pero en el mismo tono)

Cuando un joven era él...

PUMBA

Cuando un joven era...

(gritando desafinado) yo

Se detiene el fondo musical.

TIMÓN

Muy bien (destapándose los oídos)

PUMBA

Gracias.

TIMÓN

Sintió que su aroma le dio mucha fama

Vació la sabana después de comer

PUMBA

Un alma sensible soy

Aunque de cuero cubierto estoy.

(Sonido de flatulencia)

Y a mis amigos el viento se los llevó

A partir de aquí las voces son semi cantadas y habladas en un fraseo de pregunta y respuesta:

¡Qué vergüenza!

TIMÓN

(¡Oh qué vergüenza!)

PUMBA

Mi nombre cambié a Hortensia

TIMÓN

(Si creo que no te queda)

PUMBA

Y mucho sufrí yo

TIMÓN

(Ay como sufrió)

PUMBA

Cada vez q yo...

TIMÓN

¡Pumba!
no enfrente de los niños.

PUMBA

perdón!

Se detiene la música unos segundos ante la mirada desconcertada de Simba.

DUETO: TIMÓN Y PUMBA (cantado a unísono)

Hakuna Matata
una forma de ser
Hakuna Matata
nada q temer.

SIMBA

(Cantando)

Sin preocuparse
es como hay q vivir

TIMÓN

(Hablando)

¡Si, canta!

TRIO: TIMÓN, PUMBA Y SIMBA

(Unísono y segunda voz)

A vivir así

PUMBA

(Cantado)

¡yo aquí aprendí!

TRIO: TIMÓN, PUMBA Y SIMBA

(Unísono y segunda voz)

Hakuna Matata.

Se inicia otra conversación con un fondo tenue de la canción:

TIMÓN

Bienvenido a nuestro
humilde hogar.

SIMBA

¿Viven aquí?

TIMÓN

Vivimos donde queremos.

PUMBA

¡Sí, y vivimos como queremos!

SIMBA

Es hermoso

PUMBA

(ERUPTA)

¡Que hambre!

SIMBA

¡Me gustaría comerme
una cebra entera!

TIMÓN

Oh jeje se acabaron las cebras.

SIMBA

¿Hay antílopes?

TIMÓN

NO.

SIMBA

¿Hipopótamos?

TIMÓN

¡No!, mira chico
sí vives con nosotros,
comerás como nosotros.

¡mira!
Aquí parece que hay bocadillos ricos.

SIMBA

¡Uy qué es eso!

TIMÓN

Gusanos, que otra cosa.

SIMBA

¡Uy que asco!

TIMÓN

¡umm sabe a pollo!

PUMBA

¡Viscosos pero sabrosos!

TIMÓN

Son manjares pocos comunes, mmm
como un maní, con un crujido especial.

PUMBA

¡Te van a encantar!

TIMÓN

Te digo chico, es la gran vida,
no hay reglas ni responsabilidades.

Uy los rellenos de crema verde.
y lo mejor de todo, sin angustias,

¿qué dices?

SIMBA

¡Está bien, Hakuna Matata!

(Con expresión asqueada que va cambiando a agrado)
mmm viscosos pero sabrosos.

TIMÓN

¡eso es!

TIMÓN Y PUMBA

(Voz unísona)

Hakuna Matata (x3)
Hakuna...

SIMBA

Sin preocuparse es como hay que vivir

TODOS

(Juego de voces)

A vivir así yo aquí aprendí

TIMÓN

Hakuna Matata.

SIMBA

HAKUNA MATATA (Improvisación)

TIMÓN

Hakuna Matata.

SIMBA

HAKUUUU... (Improvisación con falsete)

TIMÓN

...NA MATATA.

A continuación, hay una improvisación blusera entre Timón y Simba con la palabra Hakuna Matata y finaliza la escena.

Análisis de Contenido – Secuencia Número 3: “Hakuna Matata”

8

Secuencia 3						
ESCENA MIN. 44:12 - EXT. DESIERTO. DÍA						
*Título: “Hakuna Matata”						
*Breve descripción (lugar, tiempo, acción y personajes presentes):						
Vemos a Timón, aconsejando a Simba diciéndole que repita junto con él las palabras “Hakuna Matata”, a continuación, la banda sonora da pie a su número musical, en cierto momento se incluye un INSERTO o INTERLUDIO que posteriormente concluirá en el tono original de la canción para poder continuarla. El ambiente es soleado y poco a poco se convierte en tropical.						
Sec 3	Descripción de estructura	Diégesis	Plano sonoro	Momento	Descripción de elementos	Especificaciones y Observaciones
V O Z - D I Á L O G	1.Simba 2.Pumba 3.Timón	Diegético o Intradiegético en ON.	P R I M E R P L A N	Desde que inicia la escena: Se encuentran, durante el INSERTO, hasta finalizar la canción con improvisación.	N.A.	Timbre: Medio en Do mayor. En la parte del INSERTO, Pumba estalla en un timbre más agudo en modo dórico para finalmente volver al tono despreocupado en Do mayor que es la nota tónica del número musical que interpretan. Volumen: Voz relajada en escala Do en modo dórico para darle en su momento despreocupación, ligeramente desafinado y en el momento del INSERTO (Epicidad) la ecualización es

O			O			<p>seca con un recorte de graves.</p> <p>Tempo: ritmo constante, cuando cantan está a 132 BPM y está trabajado de manera melódica.</p> <p>La voz se encuentra en la mayoría de tiempo en PRIMER PLANO y no existe un matiz entre los personajes debido a que es un Musical y cada participante no solo debe hablar sino entonar su diálogo.</p> <p>Es típico de una animación de Disney mostrar que cualquier persona, animal u objeto puede entonar y seguir el ritmo.</p>
A M B I E N T E	<p>1. Desierto / exterior / día</p> <p>2. Jungla / exterior / día</p> <p>3. Jungla / exterior / tarde</p> <p>4. Jungla / exterior / noche</p>	D I E G É T I C O	P L A N O F O N D O	<p>1. Primera escena cuando aconsejan a Simba.</p> <p>2,3 y 4. Durante la canción, conversaciones, INSERTO y finalización de la canción e improvisación.</p>	Viento, sonido de insectos, aves, hojas	<p>Está en un tono suave y ha sido trabajado netamente con banco de sonidos ambientales o Foley.</p> <p>No tiene mucha presencia escénica, podría decirse que solo se alcanza a percibir con nitidez con el uso de audífonos.</p>
	Conversación entre los personajes principales.	Diegético en Over	1ER PLANO	Durante la primera escena en el desierto.	Swish /Swoosh de pies de Timón (0:24)	<p>Timbre: agudo</p> <p>Volumen: Superpuesto</p> <p>Tono: grave</p>

F X F X E F E C T O S	Simba siendo acicalado por Timón y Pumba mientras le aconsejan (Foley)	Diegético en ON	2DO PLANO	Durante las primeras partes de la canción con sonido de jungla.	Simba recostándose en hojas (0:28) Pumba echando aire con rama (0:30) Limando uñas (0:34) Caída de lima de uñas (0:37) Movimiento de manos de Timón (0:44)	Timbre: normal Volumen: normal Tono: grave
	Sonido de movimiento de cámara subjetiva de Timón a Pumba	Extra diegético en OFF OVER	1ER PLANO	Da inicio de la escena insertada (INSERTO)	Sonido de bajo electrónico y marimba (0:55)	Timbre: agudo Volumen: Superpuesto Tono: alto
	Foley	Diegético en ON	3ER PLANO	Escena parte 3 de la canción.	Diversos movimientos (1:32 - 1:50)	Está en un tono suave y ha sido trabajado netamente con banco de sonidos ambientales o Foley.
	Sonido de bajo electrónico simulando flatulencia	Diegético en ON Y OVER	2DO PLANO	Da inicio a un interludio de conversación.	Fx. Caída de Pumba (1:51)	Timbre: Aumento de attack y release Volumen: superpuesto Tono: grave
	Foley De los diferentes movimientos que hagan del personaje animado más realista.	D I E G É T I C O EN ON	1ER y 2DO PLANO (con su respectivo paneo de izquierda a derecha para generar	Interludio donde Simba aprende a convivir con (Hakuna Matata) En esta parte el sonido pasa entre primer y segundo plano,	Pisadas y moviendo hojas (1:53 - 2:00) Levantando tronco (2:23) Sonido de gusanos (2:25) Timón comiendo gusanos (2:31) Pumba absorbe gusano (2:33) Sonido crujiente (2:39 y 2:42)	Timbre: normal Volumen: normal Tono: grave Desarrollado con Foley ya que simula movimientos realizados por personajes animados. Existen ligeros paneos de estéreo según posición del personaje respecto a la cámara o

			un mayor estéreo)	sigue un crescendo musica que opaca los sonidos naturales pues la escena se enfocará en el crecimiento de Simba.	Sonido de bichos (2:49 - 2:58) Simba absorbiendo un gusano (3:00) Tragando gusano (3:02 - 3:04) Sonido de bichos (3:07)	al plano de cámara presentado. Los planos visuales están sometidos a cambios dependiendo el aumento de volumen de la banda sonora cantada a modo de musical. Se realizó un Foley por el mismo hecho de tratarse de una animación en 2D por lo cual las voces analizadas anteriormente pasan por el mismo proceso. Esto indica que tanto las voces, como los efectos sonoros juegan un rol de cambio de plano constantemente enriqueciendo al audiovisual.
		Extradiegético en OFF OVER	PRIMER PLANO	Simba creció y canta Hakuna Matata con más convicción, se desarrollan las últimas partes de la canción	Swoosh y splash: Timón al lago (3:39) Pumba (3:42) Simba (3:44)	
		Diegético o Intradiegético en ON	SEGUNDO PLANO		Sonido de liana rompiéndose (3:45) -Soplido bilabial (3:53)	
M Ú S I C A	Hakuna Matata: 1.Parte 1 (0:11 - 0:23)	Extradiegético En OVER (Las voces de los personajes principales se	PLANO FONDO	Fondo que da inicio primeros versos cantados por Timón.	Comienza cuando Timón empieza cantar el primer estribillo de HAKUNA MATATA. Posteriormente sube la intensidad cuando se unen en el coro y vuelve a un tono calmado en Do mayor dórico	
	2.Parte 2 (0:24 - 0:38)		SEGUNDO PLANO	Cantado por Timón y Pumba.		
	3.Incidental (0:38- 0:53)		PLANO FONDO	Conversación sobre Hakuna Matata.		
	4.Interludio p1 (0:53- 1:20)		SEGUNDO PLANO			
	5.Interlu. p2					

	(1:20-1:28)	<p>considera n como parte de la Banda Sonora, no obstante, fueron analizado s en anteriorm ente como sonido Diegético. Aquí se produce un fenómeno que explicare mos al final en observaci ones)</p> <p>Nota: Para este estudio solo consider aremos en banda sonora a los instrume ntos y no a los cantante s)</p>	PRIME R PLANO	Historia de Pumba	<p>cada vez que hay conversaciones.</p> <p>Se denota más el DO mayor dórico en los finales de la canción y en la parte de la historia de Pumba.</p> <p>Finalmente, la pista adopta un tono blusero con improvisación en Do mayor dórico.</p>	<p>Aquí encontramos en los finales de cada segmento de canción el uso del MI BEMOL (proveniente del modo dórico) el cual genera esa sensación de liberalidad y despreocupación.</p> <p>En la parte 4 en el crecimiento de Simba, se escucha un glissando de violines que evocan precisamente a su desarrollo.</p> <p>Cada vez que escuchamos los Mickeymousing ridiculizando el movimiento de los personajes, cabe resaltar que están en la escala de DO por lo cual podría considerarse parte de la Banda Sonora. Sin embargo, también se consideró en Efectos por el hecho de formar parte diegética en los casos de sonidos emitidos por PUMBA realizados por un CONTRABAJO.</p> <p>Basándose en ello encontramos en ésta banda sonora que los personajes tienen características musicales. Es decir que por el comportamiento de cada personaje se ha</p>
	6.Parte 3 (1:31-1:56)		SEGUN DO PLANO	Canta Simba.		
	7. Incidental (1:56- 3:00) corte en seco.		PLANO FONDO	Conversación 2.		
	8.Mickeymousing (3:02-3:04)		PRIME R PLANO	Desconcierto de Simba.		
	9.Continúa Inc.º7 (3:04-3:09)		PLANO FONDO (crescendo)	Cambio de escena visitando el resto de la jungla.		
	10.Parte 4 (3:09-3:25)		PRIME R PLANO (crescendo)	Crecimiento de Simba en la jungla.		
	11.Parte 5 (3:25-3:50)		PRIME R PLANO de un clarinete o saxophone SEGUN DO PLANO del resto de instrumentos	Simba adulto interpreta con la orquesta sinfónica su número musical.		
	12. Parte 6 (3:50-4:10)		SEGUN DO PLANO	Desaparece en la jungla.		

			(Fade out)			<p>utilizado cierto tipo de instrumento:</p> <p>SIMBA: Violín en octavas</p> <p>PUMBA: trombón grave y CONTRABAJO.</p> <p>TIMÓN: acordes en modo dórico</p> <p>SIMBA ADULTO: improvisación blusera en modo dórico.</p>
SIL	Corte de música en seco: (1:28)	Diegético	PRIME R PLANO	Timón detiene a Pumba.	Presencia de attack y release	Muy poca duración, detención de orquesta por unos segundos.
I M A G E N	<ol style="list-style-type: none"> 1. Timón y Pumba aconsejando a Simba. 2. Número musical de Timón y Pumba. 3. Llevan a Simba a la jungla a relajarse. 4. Simba está intrigado. 5. Narran la historia de Pumba. 6. Simba se une a cantar con ellos. 7. Timón le muestra a Simba la comida. 8. Simba acepta comer. 9. Paso del tiempo. 10. Timón, Pumba y Simba adulto cantando y haciendo clavados en el río. 		<p>Encontramos un cambio de la tristeza (colores desérticos y calurosos) a la relajación y despreocupación utilizando colores verdosos provenientes de la jungla lo cual nos permite entender que existe muy poco camino entre la preocupación o esclavitud de nuestros problemas hacia la libertad.</p> <p>Los cambios de color y las facciones de los personajes son importantes y son pieza fundamental para mostrarnos el significado de la canción a presentar.</p> <p>Vemos la evolución de un Simba triste, aturdido pasar a la confusión y finalizar en la despreocupación. En la coloración y en los cambios de planos que finalmente pasan de estar en planos cerrados atrapantes pasando a planos abiertos y dándole protagonismo completo. Simba ya no va a ser el Rey pero se siente mucho más tranquilo con su nueva identidad.</p>			

	11. Se adentran en el bosque.	
--	-------------------------------	--

**Análisis de Contenido – INSERTO en secuencia Número 3:
“Historia de Pumba”**

9

Secuencia 3						
ESCENA MIN. 45:02 - EXT. JUNGLA. DÍA						
*Título: “Hakuna Matata” (Historia de Pumba)						
*Breve descripción (lugar, tiempo, acción y personajes presentes):						
Ya en un ambiente tropical ocurre un INTERLUDIO en el cual Timón cuenta la historia triste de Pumba y como pensar en Hakuna Matata resolvió todos sus problemas.						
Sec 3	Descripción de estructura	Diégesis	Plano Sonoro	Momento	Descripción de elementos	Especificaciones y Observaciones
Voz	1. Pumba 2. Timón	Diegético o Intradiegético en ON.	PRIMER PLANO	Canto teatral contando historia	N.A.	Tonalidad pasa a FA mayor aunque en realidad estamos haciendo una continuación de la escala de DO en modo dórico para demostrar Epicidad con un toque humorístico en la melodía vocal.
AMB	2. Jungla / exterior / tarde	Diegético o	PLANO FONDO	Durante todo el INSERTO.	Viento, sonido de insectos, aves, hojas.	Está en un tono suave y ha sido trabajado netamente con banco de sonidos ambientales o

		Intradiegético				Foley. (BAJOS DECIVELES)
FX (Efectos)	Sonido de movimiento de cámara subjetiva de Timón a Pumba	Extradiegético en OFF OVER	PRIMER PLANO	Da inicio de la escena insertada (INSERTO)	Sonido de trombón y marimba (0:55)	Timbre: agudo Volumen: Superpuesto Tono: alto
	1 y 3. Foley 2. Foley y Fx. Creado por un instrumento	Diegético o Intradiegético en ON	SEGUNDO PLANO	Escena durante el INSERTO de la historia del pasado de Pumba. Se realiza un cambio temporal más se continúa en el mismo escenario.	1. Caída de monos (1:06) Sonido de moscas (1:11)	Timbre: normal Volumen: normal Tono: grave
		Diegético o Intradiegético en ON Y OVER	PRIMER PLANO		2. Sonido de trombón simulando flatulencia (1:12)	Timbre: Aumento de attack y release Volumen: superpuesto Tono: grave
		Diegético o Intradiegético en ON	SEGUNDO PLANO		3. Caída de moscas (1:12) Narices olfateando (1:17)	Timbre: normal Volumen: normal Tono: grave
1. Foley subjetivo	Extradiegético en OFF	PRIMER PLANO		1. Swoosh de animales corriendo (1:18)	Timbre: Aumento de attack y release Volumen: superpuesto Tono: alto	

	2. FX desconcierto de Simba (1:31)	OVER		Finaliza el INSERTO y da inicio a la parte 3 de la canción retomando a la escena principal.	Violín en Pizzicato (Es un sonido subjetivo por lo cual no se considera en banda sonora a pesar que ésta emita dicho sonido)	Timbre: Aumento de attack y release Volumen: superpuesto Tono: alto Se realiza un juego de escala en pizzicato de violines de un tono en de Do y su octava
MUS	4. Interludio p1 (0:53-1:20)	E X T R A D I E G.	2DO. PLANO	Historia de Pumba	Utiliza marimba, bajo, trombón y acordeón como instrumentos principales usando el estilo musical de polca. Además, acompañan a manera de musical haciendo fraseos sencillos parecidos a los de la melodía principal en sus terminaciones. Podrían considerarse dentro del Mickeymousing su labor juega como acompañamiento. Está en Fa mayor, pero continúa en la escala del DO mayor Dórico.	
	5. Interlu. p2 (1:20-1:28)		P R I M E R P L A N O			
IMG	5. Narran la historia de Pumba.		5. Gran Plano General y primeros planos para contar historia con diversos animales en la jungla.	Está en continuidad con la escena, en el mismo lugar y misma colorización, pero en diferente tiempo. Es notable como cambia la percepción de los personajes gracias a la sonorización ya que la coreografía animada va acorde con el sonido cómico que realiza la música de polca.		

3. ANÁLISIS DEL DESGLOSE DE CONTENIDO DE LA SECUENCIA 3: “HAKUNA MATATA”

Ahora revisaremos la interpretación detallada de los diferentes elementos de la banda sonora en la secuencia, sus características y el significado que transmite en la evolución de nuestro personaje principal y en el desarrollo de la trama. Buscamos demostrar y explicar la importancia del sonido al momento de construir un argumento sólido y como un arma indispensable para reforzar el carácter de cada personaje presentado, manteniendo la concentración del espectador y anticipando a generar tensión y diversas sensaciones durante el desarrollo fílmico.

En la secuencia podemos escuchar tres voces principales.

En primer lugar, encontramos dos nuevos personajes que dentro del argumento se convierten en dos piezas fundamentales para el nuevo desarrollo ideológico y crecimiento de Simba, quien hasta el momento ha visto caer hasta lo más bajo su delirio de grandeza y orgullo debido a la muerte de su padre siguiéndole la necesidad de huir al pensar que es su culpa, alejándose completamente de su pasado y lo que le deparaba el futuro.

Dichos personajes denominados: Timón y Pumba (Suricato y jabalí respectivamente) tienen un historial que los ha llevado a construir su propio sistema de desarrollo social y estilo de vida, por lo cual comenzamos dicha secuencia con ellos buscando en Simba, la manera de ayudarlo a superar su pasado (pues se identifican con el problema) mostrándole lo único que ha regido su día a día y que ha logrado mantener en equilibrio y paz sus mentes.

El diálogo entonces se enfoca en un nuevo concepto de vida llamado: “Hakuna Matata”; una expresión de la lengua Suajili que significa: “Vive y sé feliz” el cual comienza con una breve explicación pasando por una sutil transición al MUSICAL; ya común en las obras de Disney y que hemos visto hasta el momento en el desarrollo de éste análisis, el cual sigue la línea temporal de manera DIEGÉTICA pues a pesar que no nos muestran a la banda sonora, los personajes mismos comienzan a vocalizar sus diálogos en un acorde musical.

En el caso de “Hakuna Matata” nos presentan un DO mayor que posteriormente veremos que se ubicará en una escala en MODO DÓRICO para generar Epicidad en el momento del “INSERTO” que se hace en la historia paralela que se cuenta de PUMBA y que continuará en el resto de la canción.

A manera de acotación o dato curioso, podemos ver que en ningún momento se relata cómo es que Timón, llega a seguir o crear la ideología “Hakuna Matata”, pero al mostrarnos que convive con un animal que no es de su especie y por su comportamiento mandón y altanero podemos inferir que su problema parte de no encajar en su entorno social.

Siguiendo con el análisis, la conversación entre los personajes principales según el color sonoro de Murch, pasa de ser un efecto lingüístico (entre VERDE y AZÚL) a un color

NARANJA que identifica a una voz cantada. Sin embargo, podemos ver que en dicho musical ocurren ciertos aspectos que ya asumimos como normales pero que en realidad merecen ser mencionados:

La transición de hablar a cantar ocurre de manera sutil e inmediata, genera esa apariencia de la mayoría de las producciones de Disney que nos indican que todo el mundo puede cantar, siempre y cuando tenga una buena historia para narrar. El gancho en ésta canción a pesar que ha sido compuesta por grandes intérpretes de la música pop, es tener como recursos sonoros las ligeras desafinaciones de los cantantes, y la teatralidad exagerada de su expresión vocal, lo cual convierte ésta canción en un consejo de vida más que una canción colocada en algún ranking o billboard, no obstante, es una de las más recordadas y aclamadas en la cultura pop hasta la fecha.

Otro aspecto a revisar sería la procedencia de la banda sonora, la cual analizaremos más adelante, que tiene relación con la parte cantada pues la escuchamos de manera EXTRADIÉGÉTICA ya que ésta no se encuentra en escena, ni se nos presenta algún indicio de quién podría estar interpretándola, pero sincroniza perfectamente con el canto de los personajes como si estos pudieran oírlo o formar parte de su DIÉGESIS.

Esto nos indica que la fantasía en las películas del universo de Disney, juegan un papel fundamental al momento de construir sus guiones, y están influenciadas por la subjetividad existente en la música que acompaña nuestras acciones de manera inherente e inexplicable sin distinción, como es el caso de los problemas existenciales. Su importancia en ésta secuencia radica en la manera en que podemos entendernos unos a otros, e identificarnos con las dificultades que necesitan ser libradas.

Así que básicamente tenemos a personajes que entienden a Simba pues saben lo que significa “huir del pasado” los cuales en un tono humorístico y relajado pretenden demostrar la manera en que puede cambiar el curso de su destino a uno sin preocupaciones.

Esto se refuerza con el cambio de AMBIENTES que veremos en seguida.

Los ambientes circulan entre un desierto a una jungla exótica o paraíso tropical. La secuencia comienza con los personajes conversando en el desierto o sabana, pero conforme comienza el número musical, se adentran a la jungla donde explican a SIMBA los primeros pasos para vivir sin preocupaciones. Posteriormente tenemos un INSERTO en el cual nos transfieren nuevamente a la sabana para que PUMBA narre su historia y cuando volvemos a la idea principal “Hakuna Matata” regresamos a la jungla; lo cual remata al momento del clímax que radica en la inclusión de SIMBA a su “nuevo hogar”, presentándonos un ambiente mucho más pintoresco a la vista; dándonos a entender que el uso de ambientes juega un papel importante para transmitir emociones en las que lo malo se muestra árido y sin vegetación mientras que lo bueno es colorido y tropical.

Aquí el sonido tiene una función más enfocada a formar parte del fondo en un TERCER PLANO SONORO, trabajado con un foley que va siendo opacado por los efectos y la música.

La decisión de dejar en un plano sin relevancia en la trama al sonido de los ambientes, es debido a los efectos sonoros.

Antes de revisar la musicalización de la escena analizada, es importante determinar los efectos sonoros pues a lo largo de la historia del Rey León, los efectos enriquecen o sostienen a la banda sonora. Podemos ver como una simple pisada o golpe está relacionado con la instrumentación y en el caso de “Hakuna Matata”, no hay excepciones.

Partiremos entonces con los sonidos DIEGÉTICOS de la secuencia:

En el cuadro anterior observamos como todo está construido con un foley por tratarse de una animación, lo cual resulta obvio, pero a la vez existen detalles que no saltan a la vista rápidamente pero que forman parte de la generación de sentimientos e identificación con la trama.

Los movimientos de los personajes, movimientos de ramas, lianas, caídas, pisadas, sonidos crujientes, sonidos de bichos; en primer lugar, están realizados a detalle y son los que le dan vida a la secuencia. Pasan de un PRIMER PLANO a un SEGUNDO PLANO SONORO cada vez que la música tiene mayor relevancia, pero es en éste musical precisamente donde hemos encontrado mayor número de efectos de Foley mientras están cantando.

Una de las razones es que aquí no se nos modifica el color de las escenas, ni siquiera en el momento del INSERTO existe alguna modificación o cambio temporal visible y no hay cambios paisajísticos fantasiosos. La lírica de la canción de por sí habla de vivir relajado sin pensar en los problemas, es decir lo “irreal” puede convertirse en la “realidad” soñada.

Con un color AMARILLO que se le otorga en el cuadro de Murch las colocan en lenguaje sonoro codificado, y su labor es posicionarnos en una situación realista de la escena, equilibrando así la transición del diálogo a la parte musical de la secuencia; causando que el espectador reconozca como “Diegético” la existencia de una banda sonora que acompaña a los intérpretes en escena, aunque no exista dicha orquesta.

Uno de los planos más importantes a revisar es el momento en que Simba acepta formar parte de “Hakuna Matata” y consume los gusanos y bichos que le ofrece Timón, pronuncia las palabras “Viscosos pero sabrosos” e inmediatamente cambia su expresión de desagrado en el rostro.

El efecto de sonido de bichos en PRIMER PLANO en ésta escena es importante porque está por encima de la banda sonora representando la prueba o el ritual de inclusión que toda persona hace al ser añadido a una nueva sociedad con diferentes costumbres; lo cual es difícil y muchas veces desagradable. El sonido desesperante que emiten provoca en el espectador esa empatía hacia Simba viendo desvanecido su orgullo, pues en el pasado tuvo un buen banquete digno del hijo del Rey y ahora come lejos de su palacio lo que sea para sobrevivir siendo tan solo un cachorro.

En el libro “El metrónomo pulsional de El Rey León” de Amparo Porta describe dicha escena como una estrategia de marketing de parte de Timón, presentando en primeros planos “el alimento” como si se tratara de golosinas de animalitos de colores, lo cual nos lleva a pensar que Timón no está ofreciendo una manera de sobrevivir, sino la manera, para él, más correcta de vivir y que no existe otra opción, diciendo: “Si vives con nosotros, comerás como nosotros”. Una vez establecidas las bases de convivencia Simba eliminará de su memoria todo lo que hasta el momento conoce como correcto.

De no existir relevancia en los efectos Diegéticos, tendría menos sentido que Simba decidiera integrarse a un mundo que no fuera real, el paisaje cambiaría de aspecto al culminar el número musical, como sucede en la escena de “Quisiera ser el Rey” y no hubiera podido sostener la secuencia hasta su crecimiento.

A partir del crecimiento de Simba, el sonido INTRADIEGÉTICO o DIEGÉTICO, pierde relevancia, con excepción de la improvisación vocal de SIMBA, pero eso será revisado en la MUSICALIZACIÓN. Ahora nos podremos concentrar en el análisis EXTRADIEGÉTICO de los efectos.

Respecto al sonido EXTRADIEGÉTICO, tenemos una serie de sonidos que no podrían ser emitidos de una manera realista por ningún movimiento corporal por lo cual son elementos colocados a manera de recordatorio para el espectador que el film es animado y lleva la marca por todos lados de una producción de Disney. A dicho estilo el Youtuber y maestro de música Jaime Altozano le ha denominado “Mickeymousing” que en la secuencia lo que hace es exagerar ciertos movimientos o acciones para darle ese tono humorístico que caracteriza a los personajes en cuestión.

Los efectos más utilizados para esta parte son: “Swish / swoosh / splash”, los cuales tienen procedencia del cómic. Estos términos tenían como objetivo expresar con palabras, sonidos que al público le permitan disfrutar mejor de su lectura y abrir su imaginación. En el caso de “El Rey León” no se busca este efecto, como dijimos anteriormente se pretende “ridiculizar” ciertos sonidos para generar humor y mantener la atención visual del público todo el tiempo posible.

Otro de los efectos de este tipo, analizados, forma parte de la banda sonora, pero se ha considerado en la sección de efectos, por su significado y tipo de ejecución.

Tal es el caso del bajo electrónico marca Fretless tocado por Phil Spalding y el clarinete de la banda sonora, los cuales, a pesar de ser elementos extradiegéticos, actúan como si fueran parte del Foley que realza las características de los personajes. Por ejemplo, el sonido de las flatulencias en la historia de Pumba, son tocados por el bajo otorgándole humor con un sonido grueso y superpuesto.

Ésta misma figura podemos oírla en el momento en que Simba traga los gusanos, su rostro de desagrado que culmina en gusto por los bichos que acaba de consumir, encaja de una manera perfecta con el deslice de cuerdas que emite mostrándonos la horrible sensación por la que está pasando Simba, con ese “Glissando” humorista, ofrece una melodía tambaleante o embriagante que finaliza en conformidad y optimismo pues recae en la nota tónica de la armonía principal.

Gracias a los ítems anteriormente revisados y bien definidos, podemos concentrarnos en la banda sonora que es la que sin lugar a dudas contiene la mayor responsabilidad para que la secuencia analizada tenga relevancia como referente en la historia del cine animado, sino también en la cultura popular y social.

A pesar de tratarse de una canción trabajada en la escala de Do en modo dórico ubicada en el blues y pop contemporáneo, contiene diversos elementos añadidos de diferentes

estilos musicales, los cuales van siendo agregados según la ubicación y estado emocional de los personajes.

Por ejemplo, el uso de la “marimba” instrumento de origen africano que fue popularizado en países hispanos como México y Guatemala en su mayoría, no es muy común en el blues popular, pero reemplaza perfectamente las melodías no cantadas que en otro caso hubiera sido interpretada por una guitarra, sirve de acompañamiento y está por encima de todo ya que su sonido tropical y su timbre cálido nos transporta hábilmente al lugar de los hechos.

Finalmente encontraremos que el bajo eléctrico y el clarinete tomarán la batuta en la sección final ya que estos instrumentos van a transmitir las emociones que están pasando los personajes.

Para definir el estilo musical y estructura de la banda sonora de “Hakuna matata” la dividiremos en 12 fragmentos denominados:

1. Parte 1: Fondo que da inicio primeros versos cantados por Timón y Pumba.

La banda sonora ingresa con la marimba que va marcando las notas tónicas del círculo armónico seguida de strings de fondo en crescendo.

El intervalo usado es de cuarta justa, la ejecución del acorde en este caso es de una pregunta y respuesta.

El acorde de Fa (F) realiza el fraseo donde la pregunta es: “Hakuna Matata” interpretada por Timón. Si nos quedamos en ese acorde y no regresamos a la tónica mayor que en este caso sería el acorde de Do (C) obtenemos una palabra de la cual no sabemos su significado, dejándonos en duda. Gracias a la tensión que genera este intervalo, al momento de resolver en su acorde de REPOSO, obtenemos la primera respuesta, la cual sería: “una forma de ser”.

F

C

Hakuna Matata, una forma de ser

Luego irrumpe Pumba con la siguiente frase en la cual se nos presenta una vez más la misma pregunta en el mismo acorde, pero realza la armonía con la inclusión de los violines en crescendo, los cuales aparecen con un Re mayor (D) siendo la segunda mayor del acorde natural lo cual es eso mismo, una interrupción, la cual la resuelven respondiendo con la quinta justa séptima es decir Sol mayor séptima (G7) este acorde de por si es utilizado en la mayoría de canciones épicas para generar tensión, añadiéndole la séptima conseguimos salir del desierto y situarnos en un lugar nuevo y desconocido, es extraño utilizarlo para responder y es preciso para mantenernos con ansias de saber que es “Hakuna Matata”.

F D

G7

Hakuna Matata, nada que temer.

Parte 2: Cantado por Timón y Pumba.

En cuanto a armonía se refiere tenemos un cambio a la relativa menor de Do mayor que sería el acorde de Lam (Am) o sexta menor la cual contiene la mayor parte de la información acerca del significado de esta ideología, es atinado utilizar un acorde menor en este caso pues otorga la seriedad debida. Dicho acorde será resuelto en dos partes:

Am F D

Sin preocuparse es como hay que vivir

C G

a vivir así, yo aquí aprendí,

C

Hakuna matata.

El acorde que ha generado mayor tensión en la anterior parte fue el G 7 Mayor, sin embargo, en éstas dos partes se ha generado un fraseo con la segunda mayor y con la quinta mayor sin el uso de la séptima. Hubiera sido interesante que se use dicha séptima que correspondería a un Si mayor (B) disminuido, pero al tratarse del modo dórico que por fin podremos apreciarlo a plenitud se optó por dejarlo en el acorde de 5 justa para que aproveche la melodía a resaltar con lo que veremos a continuación:

Intervalo 1: C Dm C G Dm Am G

Bb F C

Cuando un joven era el

Bb F C

Cuando un joven era yo (Muy bien. Gracias)

Eb F
Sintió que su aroma, le dio mucha fama
 C G
vacío la sabana después de comer
 Bb
un alma sensible soy,
 F C
aunque de cuero cubierto estoy.

 E G
Y a mis amigos el viento se los llevo
 G7sus C F C

qué vergüenza, (que vergüenza)
 G C G

mi nombre cambio, (pero ese nombre no te queda)
 F Bb
y mucho sufrí yo, (ay como sufrió)
 Eb Bb
cada vez que yo... (Pumba, no en frente de los niños... Ah, perdón)

 C F C
Hakuna Matata... una forma de ser
 F D G
Hakuna Matata... nada que temer.

E Am C F D

Sin preocuparse es como hay que vivir

C G C

a vivir así, ya que aprendí. Hakuna matata.

Intervalo 2: C F G C C F G

C F G F

Hakuna matata, Hakuna matata, Hakuna matata, Hakuna matata,

C G

Hakuna matata, Hakuna matata, Hakuna matata.

E Am C F D

Hakuna... sin preocuparse es como hay que vivir

C G7 E Am

a vivir así, ya que aprendí, Hakuna matata.

C F G E Am C F G C F G

Hakuna matata ...

ANÁLISIS DESCRIPTIVO DEL FINAL DE LA PELÍCULA:

“EL REY DE LA ROCA” (BATALLA FINAL, MOTIVO MELÓDICO DE LOS REYES DEL PASADO, MELODÍA DE SIMBA Y CICLO SIN FIN MEDIO TONO ARRIBA)

Se detallan los diferentes elementos de la banda sonora en la secuencia, sus características y el significado que transmite en la evolución de nuestro personaje principal y en el desarrollo de la trama. Buscamos demostrar y explicar la importancia del sonido al momento de construir un argumento sólido y como un arma indispensable para reforzar el carácter

de cada personaje presentado, manteniendo la concentración del espectador y anticipando a generar tensión y diversas sensaciones durante el desarrollo fílmico.

La siguiente escena contiene el desarrollo o solución del film y hemos decidido iniciarlo desde el diálogo ya que están ligados y tienen una construcción conceptual muy interesante.

En este caso vamos a prescindir del análisis musical pues ya está realizado en el primer análisis (Ciclo sin fin) pero sí se mostrará de qué manera trabaja la música en ésta sección y como es importante permitir al diálogo tomar protagonismo para enriquecer el audiovisual.

Previamente debemos aclarar puntos muy importantes que hemos aprendido en ésta película, los radican en la construcción de un ciclo narrativo, el cual debe tener un eje en el cual desenvolverse, para luego romperlo o manipular al antojo de la creatividad del realizador audiovisual. En el caso de El Rey león inician con poca información en diálogos y más información musical, y culmina con mucha información de diálogo, cerrando con un videoclip similar al inicio, entregándonos un film metafórico del ciclo de la vida, tal y como la letra y temática.

Es así como el Rey león cuida a profundidad los detalles y los conceptos sin dejar nada en mero entretenimiento sino elevar el estándar en lo que se refiere a narrativa o formas de narrar historias.

Es así como encontramos en el análisis un ambiente de guerra en el cual vemos a Simba decidido a enfrentar a su tío Scar quien le ha engañado que debería huir creyendo que causó la muerte de su padre, cuando este, le había sembrado una trampa y había sido el causante de todo lo acontecido.

Las conversaciones están en un tono oscuro y amenazante, de manera que la música que emula un sonido construido por cuerdas, que no necesita estar en PRIMER PLANO SONORO, sino que está en todo momento acelerando las tomas, remarcando los cambios de planos visuales y marcando el tempo para otorgarle ritmo a la batalla final entre estos dos personajes.

Si revisamos a detalle entonces la música en esta parte encontraremos que está construida por un tremolo de cuerdas y metales para generar un ambiente de acción y suspenso.

Un tremolo de por sí está sujeto a una repetición de un determinado círculo armónico por eso es que su revisión no es tan trascendental en el área musical, pero sí es notable destacar que una de las partes mejor orquestadas de la película.

Es ésta sección carece de leitmotiv o motivo melódico, y deja un rango de posibilidades del porque se ha tomado ésta decisión.

En primer lugar, debemos entender cuando una canción está compuesta para acompañar una escena y cuando está creada para protagonizarla.

Luego debemos determinar el leitmotiv que será el que forjará el eje durante las secuencias. Si una canción no contiene dicho leitmotiv entonces es porque su presencia en escena es netamente de acompañamiento.

Pero no podemos colocar éstas melodías abiertas de manera aleatoria en un film, esto debe tener aun así un motivo de construcción.

Para ello profundicemos en la secuencia.

Parte 1: Batalla final (acompañamiento sin motivo melódico)

Scar

¿Mufasa? No, tú estás muerto

Sarabi

Mufasa

Simba

No, Simba

Sarabi

Simba estás vivo, ¿cómo puede ser?

Simba

No importa he vuelto

Scar

(cínico) Simba, que gusto me da verte... ¿vivo?

Simba

Dame un motivo para no hacerte pedazos

Scar

Oh Simba, tienes que entenderlo, las presiones de gobernar un reino...

Simba

Ya no son tuyas, apártate Scar

Scar

Lo haría. Lo haría con gusto solo que hay un pequeño problema, ¿ves a las hienas? Ellas creen que yo soy el rey.

Leona

Nosotras no, Simba es el verdadero rey

Simba

Tú lo decides Scar, dimites o peleas

Scar

Cielos todo tiene que terminar en peleas, no quiero ser responsable de la muerte de un miembro de la familia. ¿No estás de acuerdo Simba?

Simba

No va a funcionar Scar, ya lo he olvidado

Scar

¿A sí? Pero y tus fieles súbditos ¿también lo olvidarán?

Leona

Simba ¿de qué está hablando Scar?

Scar

Ha, conque no les has dicho tu feo secreto, bien ahora es tu oportunidad de hacerlo, diles quien es el responsable de la muerte de Mufasa

Simba

Yo

Sarabi

No, no es cierto, diles que no es cierto

Simba

Es cierto

Scar

¿Oyeron? Lo confiesa ¡asesino!

Simba

No, fue un accidente

Scar

De no ser por ti, Mufasa estaría vivo es tu culpa que muriera ¿Acaso lo niegas? pues eres culpable

Simba

No, no soy asesino

Hasta el diálogo anterior la música está trabajada de manera dodecafónica, es decir no existe un motivo melódico principal o al menos parecido a alguna de las anteriores canciones de la banda sonora. La música dodecafónica se utiliza para crear tensión pues un diverso número de notas son tocadas de manera aleatoria creando sonidos inentendibles pero que acompañan perfectamente la verborrea que presenta Scar delante de Simba y las leonas. Como Scar está usando su típico recurso de tergiversar la verdad, utilizar este tipo de notas resulta muy atinado para no hacer resaltar la música sino las declaraciones tan fuertes que está expresando delante de todos en ese momento.

Pero ocurre algo muy significativo al momento en que la madre de Simba se acerca a este para preguntarle si es cierto que él es el responsable de la muerte de Mufasa.

El motivo melódico aparece de una manera muy sutil y es justamente con la canción de Mufasa que también es la que se usa en nota menor para hablar de los reyes del pasado.

La forma en que la música disparada de manera aleatoria, culmina en un motivo melódico tenue, es comparándolo con la narrativa visual, una especie de zoom out o introspección a la mente de Simba. Es decir es un paneo desde la mente tan retorcida de Scar que pasa por una mente perturbada como la de Simba, que culmina en el motivo melódico que pertenece al único ser que le ha dado esa razón para venir a enfrentar su pasado y tomar lo que le pertenece por derecho, su padre.

Pero ahora vamos a ver que este diálogo abre las puertas a lo que sería el verdadero desenlace de la historia. Si no hubiera existido dicha conversación sonorizada así, no existiría impacto para lo que viene a continuación.

Mientras discuten avanzan al precipicio

Scar

Simba, estás en problemas, pero esta vez papi no te podrá salvar, ahora ya todos saben por qué...

Simba cae al precipicio y queda colgado, se le acerca Scar y le habla al oído

Scar

mmm... ¿dónde he visto esto antes? ¡Si, lo recuerdo muy bien! Así lucía tu padre antes de morir... Y aquí está mi pequeño secreto. Yo maté a Mufasa

Simba logra subir

Simba

¡No! Asesino

Scar

Simba por favor...

Simba

(lo ahorca) Diles la verdad

Scar

La verdad?...la verdad a veces..

Simba

¡¡Dilo!!

Scar

Está bien, está bien, yo maté a Mufasa

Simba

Dilo más fuerte para que todos te oigan

Scar

¡Yo maté a Mufasa!

En ésta sección los papeles se invierten. Ahora es Scar quien reconoce al verse en aprietos y presionado por Simba, que él en realidad es el culpable de la muerte de Mufasa y es más le echa la culpa a quienes le ayudaron a cometer su crimen. Aquí volvemos a escuchar música dodecafónica con instrumentos de viento opacos y un órgano bastante tétrico, los cuales son característica del universo de Disney y no forman parte tanto de una elección compositiva, sino más bien de un sello y el sustento está en que Disney siempre ha trabajado historias de castillos, reyes y temas similares.

El mundo de la realeza es siempre interpretado por metales y todo tipo de instrumento de viento que exalta y engrandece el poderío de su personaje principal, el cual pasa por un desarrollo psicológico profundo o una lucha para obtener su puesto antes de merecer esa sonorización y en el caso del Rey león, esta es la forma en la que han sonorizado y compuesto la banda sonora. Por lo tanto se deben usar instrumentos que hagan contraste bien marcado para el villano, en este caso Scar.

Scar no puede ser interpretado como fuerte así que su sonido es oscuro y fúnebre. A esto debemos añadir que la música junto con la colorización del video nos está mostrando cuál será el resultado antes que se nos presente en pantalla.

y esto es porque los colores oscuros y rojizos por el fuego que está comenzando a abrazar el lugar en la escena, junto a un sonido fúnebre mientras scar habla, nos indica que uno de los dos va morir. pero también nos indica que será Scar pues de lo contrario el motivo melódico no sería interpretado por instrumentos que en ningún momento le pertenecieron a Simba.

De haber sido el caso hubiera sonado la canción de Simba o de los reyes del pasado, tal vez en un ostinato que vaya cada vez más en deceso e interpretado por algún instrumento de cuerdas junto con un instrumento de viento que indique que al menos intentó salvar el momento. Por eso sabemos que los finales de Disney son predecibles y por eso tenemos esa sensación que nos mantiene tranquilos durante los films de esta productora, que el bueno siempre ganará la batalla.

Una vez sentado este hecho continuamos con la siguiente parte del diálogo.

Pelea entre todos los leones con las hienas

Simba

Asesino

Scar

Simba, por favor... ten piedad... te lo suplico...

Simba

No mereces vivir

Scar

pero Simba, soy parte de la familia, las hienas son las verdaderas enemigas, la culpa es de ellas fue su idea

Simba

¿Por qué he de creerte? Todo lo que me has dicho ha sido mentira

Scar

Bueno ¿qué piensas hacer? No matarías a tu propio tío

Simba

No Scar, no soy como tú.

Scar

Oh, Simba, gracias, eres tan noble, seré tu fiel vasallo, y ahora, en qué puedo servirte,
dime, lo que sea.

Simba

Huye, huye lejos Scar y nunca regreses

Scar

Ah, sí, entiendo... como tu quieras... majestad

Scar pesca un puñado de tierra y se lo tira en los ojos. Ambos se ponen a pelear hasta que Scar cae a un pozo.

En ésta parte podemos observar una batalla. En un breve instante el diálogo pasa a segunda plano y la música está en primer plano con un ostinato de vientos y cuerdas que a pesar de estar encima de la pista junto con los rugidos y golpes, los truenos y diversos sonidos realizados con foley, no tiene aún un motivo melódico definido.

En esta parte la música ha sido creada para complementar y resulta más informativo los sonidos de foley ya que transmiten la furia del momento.

La mayor importancia está centrada en la narrativa visual (imagen) pues ésta pasa de manera rápida para generar la tensión y engancho creado en una rítmica de 2/4 de tiempo.

Los cambios de imagen son bruscos, y no están sincronizados al pie de la letra con los golpes de los instrumentos pero si están en la misma velocidad. Las cuerdas y metales juegan un papel ya no solo de acompañamiento, sino como de exageración.

Entonces podemos decir que la música es nula y que la atención se centra en la imagen y el diálogo. Por esto hemos tomado la canción ciclo sin fin del final junto con la batalla pues a pesar de esto, vemos cómo logran hacer que este deceso de información musical culmine de la manera más épica existente en las películas de Disney, pero eso veremos después de revisar la última sección de la película.

Posteriormente Scar que ha caído en un pozo, es atacado por las hienas a las cuales había engañado y que ahora saben que realmente no podían confiar en él.

Scar

Ah mis amigos...

Shenzi

¿amigos...amigos? Yo creí que habías dicho que éramos el enemigo

Banzai

¡Sí!...eso fue lo que oí...

Shenzi-Banzai

¿Ed?(Ed Ríe y ruge)

Las hienas se comen a Scar

De esta manera y a modo de repercusión, Scar que en su momento fue enaltecido en sombras por las hienas, ahora es devorado por ellas hasta quedar en el suelo con la misma coloración y presentación fotográfica. Este detalle es tan crudo que nos hace pasar por desapercibido por completo el escenario musical siendo únicamente complementado por el foley de los animales desgarrando su cuerpo en una escena oscura para ser una película de Disney.

Parte 2: (motivo melódico de Mufasa o los reyes del pasado)

Una vez derrotado el pasado y el enemigo, por fin Simba ha logrado su objetivo y está listo para tomar su posición en el ciclo de la vida. Es evidente que no era él quien debía asesinar a Scar pues no estaba en su postura acerca de la vida, pero sobretodo porque no hubiera sido la mejor forma de presentar la culminación del desarrollo de nuestro personaje principal. Esto es claramente presentado con la lluvia apagando las llamas abrasadoras que estaban incendiando la sabana, lo cual regresa a la fantasía a la historia real y además son una metáfora de que toda la maldad ha sido disipada.

Justo en ese momento suena el leitmotiv de los reyes del pasado, haciendo alusión al agrado de Mufasa desde lo alto por el buen desempeño de su hijo, porque se siente orgulloso pero también es porque vive dentro de Simba y éste ahora asumirá con responsabilidad su destino.

Esta parte es épica en gran manera pues el motivo melódico cambia a la melodía de Simba fusionada con la de los Reyes del pasado o canción de Mufasa.

El círculo armónico que utiliza está partes está como inició la película en FA mayor pero para llegar a este inicia con el acorde de Rem el cual pertenece a la canción de Mufasa o de los reyes del pasado.

Entonces para poder llegar al Fa mayor que en este caso se trata de la relativa mayor de Re menor se hace el siguiente círculo de acordes:

Aquí entonces se desarrolla una vuelta de la canción de Mufasa así:

Re menor (tónica) - La # (5 justa mayor aumentada medio tono)

Re menor - La mayor (5 justa mayor)

Re menor - Do (7 mayor)

Está en modo dórico por lo tanto la relativa mayor que en este caso sería el Fa mayor encaja perfectamente en la canción de Simba que es la que nos presentan a continuación cuando:

Rafiki mira a Simba, le hace una reverencia y lo abraza.

Rafiki

Llegó la hora

Parte 3: Motivo melódico de Simba

Aquí es cuando Simba sube al monte de Mufasa y el leitmotiv cambia a Fa mayor con Si bemol (La # cuando estaba en Re menor) lo cual nos indica un ascenso, de hecho está marcado con voces de fondo, con los violines y con las trompetas formando un canon.

El estilo del canon se produce en una especie de pregunta y respuesta que vamos a presentarlo de la siguiente forma:

leitmotiv con strings ----- pregunta

arpeggio de trompetas ---- respuesta

Esto sucede mientras Simba asciende a la cima del monte, mientras la melodía va ascendiendo. La escala utilizada está en modo dórico y genera mucha nostalgia por tener un color sonora cálido que está casi cercano al DO mayor que genera paz y tranquilidad en el oyente.

El sonido que expresa esta sección abarca diversos conceptos que tienen que ver con la vida y sus etapas. El salto que hace en las notas de la partitura:

Melodía: Fa - Mi - Fa - Do- Re - Do - Re - Mi (Repetir)

El salto de 5 justa que le pertenece a un superhéroe, recurso utilizado en la mayoría de películas desde los inicios de musicalización en el cine, es épico y a la vez cálido. Reforzado con la imagen en la que la lluvia va parando, después de haber ayudado a apagar las llamas de la ira y el odio, ahora va desapareciendo para hacer notar que la luz va a volver a ese lugar, que pronto todo volverá a ser como antes.

Y es por primera vez que ocurre algo que genera emociones y sentimientos de sosiego en cualquier persona que vea ésta escena. Por primera vez Simba está orquestado por instrumentos de vientos de metal (Trompetas).

Nunca escuchamos durante toda la película a Simba sonando como realeza ni en su nacimiento, ni cuando cree que lo tiene todo y dice “quisiera ser ya un rey” ni en ningún momento, excepto en las batallas pero esto no es directamente para él sino para escena.

Entonces esta escena es la que corrobora esa inclinación de las producciones de Disney de interpretar a sus personajes con instrumentos que evolucionan así como es evidente que una trompeta, o clarinetes y estos diversos instrumentos de viento pesado, son evolución de la flauta de pan que es la primera que se muestra para Simba al inicio de la película.

Sin embargo Hans Zimmer no quiso dejar esta parte con una melodía sin su propio clímax y en la segunda parte de la partitura hace el siguiente ligado de nota:

Fa desciende a Do en la primera y segunda parte.

En la tercera parte el Fa asciendo a Do de la siguiente octava, de tal manera que genera un pico con bastante ataque apoyado por las baterías y tambores que van apareciendo poco a poco. Esto genera una muy emotiva sensación de entender que todo culminó.

Parte 4: Ciclo sin fin final

Por último, este motivo melódico hace un fade out de manera sutil, sin perderse sino más bien transformándose. Una vez que consigue un tempo definido junto con los tambores y las voces que aparecen de manera EXTRADIEGÉTICA, se convierte en lo que sería la parte 2 del análisis de Ciclo sin fin, en un crescendo con un ostinato creado esta vez por las voces, mientras que Simba que ya está en el trono lanza un rugido de victoria que en sincopado da inicio junto a la batería la parte pop del ciclo sin fin aumentado medio tono arriba con una razón musical y conceptual.

Razón musical:

Nos encontramos en la escala dórica de Fa mayor y durante el proceso de cambio de tema la armonía marca un Fa mayor con lo cual se pierde en qué escala nos encontramos ya que las voces y la percusión se convierten en el acompañamiento mientras que las flautas son las que realizan pequeñas melodías en la misma nota. Esta sección es una improvisación por lo cual necesita un remate. La mejor opción para los que han producido esta parte es subir un tono, pero para poder empalmarlo con el ciclo sin fin habría que subir 3 tonos y $\frac{1}{2}$ para ingresar al coro y esto puede generar un cierto desbalance después de todo es demasiado épica la escena para ello. Así que optan por subirle 4 tonos (modo dórico) ingresando en el coro a un DO sostenido (#) que sí está en la escala armónica en la que se está trabajando y también aún más inteligente culminando en ese mismo acorde usando un juego de escalas que veremos más adelante.

Motivo Conceptual:

Simba ahora es el nuevo Rey y la escena es exactamente la misma cuando Rafiki lo presentó al inicio de la película, pero ésta vez Simba es el adulto y presenta a su nueva cachorra, como se nos revela en la segunda entrega de la franquicia.

Por lo tanto hacer un paso por las flautas es muy importante, nos recuerda cómo inició todo y en que se convertirá en algún momento éste nuevo ser vivo. Este cambio de acordes que asciende a 4 tonos nos explica que la victoria fue asegurada y que tiene más potencia que la primera escena de la película que de por sí es épica, y nos transportan a fantasear con saber que es lo que continuará, con tan solo un cambio modal básico de acordes. Esto demuestra la importancia de cuidar los detalles durante una producción audiovisual para que el nivel emocional no decaiga hasta el final de la película, siga ascendiendo cada vez más.

Finalmente nos cantan Ciclo sin fin desde el coro con las siguientes frases:

Fa	Do # - Si b	Re # m - Sol# 7/Fa#	Do#
Hasta encontrar	nuestro gran legado	en el ciclo...	

y el remate del cual estábamos hablando hace un momento. Este no podía generarse con un silencio pues no sería épico, en tal caso sería apático y destruiría todo lo anterior, la mejor opción fue crear un crescendo de las siguientes dos formas:

SOL # LA / SI / DO#

EL CICLO SIN FIN

Que se hizo en ésta parte, jugaron con la escala de DO sostenido menor dentro de la escala del Do # mayor de manera que tiene ese aire de sonido de aventura y de esto fue solo el comienzo. Los acordes de La - Si permiten a las trompetas darle ese tono a realeza que le hacía falta al final de la canción. Este sin duda pudo ser el final pero aun así decidieron apostar por el siguiente crescendo:

Si DO # (LIGADO DE VOCES)

CICLO SIN ... FIN

De manera que se genera un sincopado en el cual estamos esperando la nota tónica para sentirnos en sensación de reposo y parece que no habrá. Si hubieran terminado en el acorde de Si mayor hubieran creado la sensación de suspenso nada más pero no sería un final épico sino forzado y posiblemente éste detalle habría dejado en un final más del montón. el agregar ese acorde de Do sostenido como crescendo, nos hace pensar si realmente vale la pena otorgarle ese acorde a Simba, si realmente ha culminado todo o si se lo van a dar por mientras hasta ver que suceda más adelante. Utilizar este acorde y ejecutarlo de esa forma no enseña cómo fueron todos los acordes pensados en esta película de manera estratégica y nada al azar.

Enseguida el crescendo culmina con el título grande de la película, culminando así con esta obra de arte.

CAPITULO 5. DISCUSIÓN DE RESULTADOS

El estudio de la manifestación de la sonorización en la narrativa audiovisual de la película El Rey León (1994) ha logrado conseguir patrones y resultados que enriquecen las técnicas de producción audiovisual, obtenidos mediante el uso de los instrumentos propuestos para el análisis antes mencionado.

Es así como las fuentes teóricas y los resultados obtenidos, concuerdan de manera adecuada gracias al uso de conocimientos previos y hallazgos más actualizados acerca de la sonorización presentes en este estudio.

El punto de inicio que indica el alcance de lo analizado es la teoría musical de Sabater y Gonzales (2016) donde se determina que la música refuerza el significado de ideas que las imágenes no suelen expresar y construyen un vínculo en la narrativa de manera que existe continuidad en el discurso fílmico que contribuye al realismo de la acción presentada.

Además, según Sans (2019) afirma que respecto a las emociones la música juega un papel importante logrado por la sincronía entre los planos y el sonido de manera rítmica, armónica y melódica.

Esto lo podemos observar en el contexto en el que se inicia la película, donde todos los animales de la jungla contemplan el nacimiento del nuevo príncipe y la sucesión de imágenes va acompañada de una canción a modo de videoclip, sincronizado, no de manera aleatoria sino siguiendo un patrón estructural basado en elementos musicales que al ser extradiegético, funciona como una introducción a la trama, mediante la letra de la canción, y es así como la música nos relata gran parte de la trama de la película y es carta de presentación de los personajes principales, concordando con las teorías antes mencionada.

La estructura de cada secuencia analizada comienza por la voz ya que Ucha (2010) expresa que la voz cuenta con el tono, el timbre y la intensidad las cuales nos permiten identificar mejor la calidad y expresividad como dice también Vargas (2008) que el manejo adecuado de estos es decir con una correcta entonación puede comunicarse y transmitir desde emisiones hasta estados de ánimo.

Al igual que se muestra durante el análisis de las secuencias de la película como es el caso de las voces diegéticas de los personajes del film como en el caso de “Hakuna Matata” y “Quisiera ser un Rey” que además pasan de los diálogos a ser intérpretes de partes cantadas de manera teatral, los círculos armónicos están guiando constantemente a las voces y todo está en una escala determinada. Respecto a las voces extradiegéticas conformadas por los cantantes como es en el caso de la primera secuencia “Ciclo sin fin” y el final de la película (La roca del Rey), a pesar de no existir diálogo, la voz funciona como un narrador de cuentos que genera el impacto que concuerda con la parte teórica revisada.

A continuación, al revisar las melodías como afirma Barrero (2008) que en un film cinematográfico suele estar ligada al personaje principal y otorgarles características a los personajes y reforzar su interpretación y desenvolvimiento según la trama lo requiera. Se ha encontrado una deficiencia en su definición pues en la película analizada en las cuatro secuencias se ha llegado a la conclusión de la existencia de una personificación del sonido, por lo cual cabe mencionar que una melodía ejecutada por los instrumentos analizados no solo refuerza al personaje, sino que se convierte en parte de su identidad.

Respecto a la parte armónica, es decir a las cadencias presentes por el hecho de ser un musical, según Gutiérrez (2012) es la ejecución simultánea de diversos sonidos, el cual se da mediante la estructuración de acordes creados por el conjunto de tres a más notas según la escala tonal que se nos presenta. Forma parte del estudio dedicado a las cadencias musicales, trabajando dentro de las escalas determinadas por el autor de la obra, el cual es conocedor de los modos para su correcto empleo dentro de la armonización. En el caso de “Ciclo sin fin” y “La Roca del Rey” los acordes utilizados están dentro de una escala mayor que constantemente hace uso de los acordes de cuarta justa y quinta justa dándole relevancia a la melodía en todo momento.

Cuando hablamos de “Quisiera ser un Rey” y “Hakuna Matata” cumple la función de sonido ambiental, por lo cual hemos llegado a la conclusión que la armonía estará constantemente ligada a la melodía ya sea vocal o de instrumento de ejecución, tal y como se presenta en la teoría, siendo ésta la única parte que debe componerse a partir de estudios musicales.

Por otro lado, al centrarnos en el ritmo, según Sans (2019) menciona que es la combinación ordenada de sonidos fuertes o débiles y silencios. Respecto a las emociones juega un papel importante pues se encuentra dentro de las expresiones corporales. Sostiene que el ritmo es llevado por un bit que se encuentre en consenso con la armonía y melodía musical. Esto se destaca notablemente en la diversidad de géneros musicales fusionados en la película, creando atmósferas africanas, con un sonido más americano, en las cuatro canciones analizadas se confirma que en todo momento hay dicho consenso. En especial en la batalla final en la cual el cambio de imágenes es veloz conforme a la música, existen crescendos, ostinatos, improvisaciones y diversos elementos de construcción musical que aplican un realce de las acciones y todo está basado en percusiones.

Por otro lado, refiriéndose al ritmo según Marqués, una pieza audiovisual que se puede conseguir a través de una buena combinación de efectos y una planificación variada, contiene elementos que contribuyen a la estética de los personajes. Y como menciona Majó (2003) para determinar el ritmo en una filmación se debe de tener en cuenta el público al cual se quieren dirigir y que sensaciones desean o añoran que estos experimenten. Lo cual indica la necesidad de darle un tempo adecuado a cada escena para que pueda tener relevancia y que la trama genere impacto, en conformidad con la teoría, las canciones analizadas, efectivamente están entre el rango de 100 a 120 bits por lo cual se mantiene un tempo que puede ser entendible y pegajoso para el público.

En lo que respecta a la narrativa de la película como nos menciona claramente Giddens y Sutton (2015) mencionan a cerca de la clase y desigualdad refiriéndose a esta como una posición económica relativa de ciertos grupos sociales a partir de la ocupación, la propiedad, riqueza y elección de estilo de vida que manejan. Se encontró que existe un equilibrio entre las secuencias analizadas por lo que desde el principio se nos presentan los personajes principales y secundarios, conviviendo en armonía, sabiendo cual es el lugar de cada cual y siendo esto parte de un sistema del cual el mismo espectador está conforme, por lo que hablando de la sonorización, podemos ver como los animales que representan personajes secundarios no tienen diálogos, no tienen más que formar parte de la multitud y su sonido se limita a un Foley o simplemente no tiene sonoridad trascendente, mientras

que los personajes principales tienen un sonido que lo caracteriza, tienen personalidad y no solo conversan sino que también cantan.

Otras de las figuras analizadas son los planos sonoros que son mencionadas por Bordwell y Thompson (1979) los cuales afirman que la posibilidad de sugerir una perspectiva sonora, para conseguir una sensación de distancia espacial y localización análoga a una pista para profundidad visual y volumen se sugiere en base a características del sonido como el volumen y el timbre. Mientras que Murch (1994) del cual se ha tomado en la presente tesis el cuadro de análisis de planos sonoros, manifiesta que la perspectiva sonora, refiriéndose a una relación espacial, se determina por el ángulo o el lugar desde donde escuchas que proviene un sonido.

Esto se ha visto durante las cuatro secuencias ya que la estructura espacial del sonido creada en el Rey León ubica, así como en la narrativa, jerárquicamente a los personajes, así el sonido adopta fielmente diversos planos sonoros que permiten que fluya la historia y sean recordables los diálogos, tal y como la teoría plantea.

Continuando con la forma en que se presenta la narratología del film, manifiesta Significados (2018) afirma que “narrativa” se puede precisar como la descripción oral o escrita de un acontecimiento, real o ficticia, con el fin de persuadir o entretener al espectador. Así mismo menciona Reis y López (2002) cuando se refieren a que las narraciones se pueden encontrar en diversas situaciones funcionales y contextos comunicacionales, se encuentra que la música y sonorización en general comparten estas afirmaciones, existe influencia que hace que cada canción analizada trascienda y sea recordable, existe además identificación por lo cual los espectadores hasta el día de hoy identifican sus elementos sonoros.

CAPITULO 6. CONCLUSIONES

Los datos obtenidos en los instrumentos de análisis escogidos para la presente tesis permiten entender de qué manera se manifiesta la sonorización en la narrativa audiovisual de la película El Rey León (1994).

Esto es debido a que las técnicas de musicalización y sonorización forman parte de un lenguaje narrativo y no están ajenas al desarrollo argumental. Es decir que no funcionan como mero acompañamiento y aporte en la continuidad, sino que además se concluye que tiene personalidad.

La composición musical empalmada con la sonorización en general de la película analizada, mantiene una congruencia basada en melodía, ritmo y armonía por el lado teórico musical y en forma de jerarquía en cuanto a planos sonoros se refiere, lo cual es muy conveniente para la narrativa de la película que así mismo describe un mundo de jerarquías en las que los protagonistas están en su posición por un orden generado por la naturaleza a manera de destino. Por lo tanto, se recomienda a los nuevos realizadores audiovisuales que desean generar impacto en sus producciones, cuidar a detalle este tipo de técnicas de jerarquización, es por ello que se ha construido cuadros de desglose para poder construir adecuadamente los planos sonoros en los cuales se va a trabajar.

Esto indica que existe un viaje del héroe durante el desarrollo de la trama, en este caso se refiere a Simba quien durante el avance de las secuencias, está sometido a diferentes canciones con diversas cadencias y modos tonales que explican o anticipan su desarrollo, por otro lado planos sonoros que lo colocan desde el inicio de la película como el que triunfará a pesar de las adversidades y por último es representado por un instrumento musical minúsculo metafóricamente hablando (flauta) para concluir en un círculo armónico en modo tonal potente en el cual se reconozca su victoria construida por (trompetas) es decir metales que indican realeza y orgullo. Se recomienda entonces que el compositor que genere melodías recordables que otorguen personalidad al personaje principal. Mantener un formato en el que la evolución del instrumento tenga relación con la evolución del personaje, es una técnica que puede favorecer notablemente a la narratología.

En cuanto a la melodía, en esta película existe un paso entre el diálogo a la voz cantada fluido que tiene un sello característico de las producciones de Disney el cual es un buen referente para la producción música – narrativo hoy en día y que se mantiene durante la película en equilibrio constante.

Además, es importante resaltar el correcto uso de efectos sonoros y el uso adecuado de canciones interpretadas a manera de musical por artistas reconocidos, lo cual está estratégicamente empalmado y que mantiene una sincronía tal que enriquece la trama y mantiene atento en todo tiempo al espectador, pues al tratarse de una película animada, este es uno de los puntos que más debe cuidarse al momento comenzar a sonorizar o componer una canción. Esto es un trabajo más de edición de sonido que musical pero cuando uno tiene un mejor entendimiento del ritmo y métrica musical, puede estructurar una dinámica imagen – audio muy interesante.

En conclusión, la sonorización que va desde la banda sonora original hasta los efectos, diálogos y sonidos grabados durante el rodaje, no solo influyen dentro del film sino que son en conjunto elementos que generan fluidez en la narrativa audiovisual de una película.

CAPITULO 7. REFERENCIAS

- Aceto, G .(4 de diciembre de 2016) .La voz y sus cualidades. Obtenido de:
<http://www.utntyh.com/wp-content/uploads/2016/10/La-voz-y-sus-cualidades.pdf>
- Agapito, C. (2016). Los arquetipos como herramientas para la construcción de buenas historias: análisis del universo diegético de Intensamente. Piura: Perú.Universidad de Piura.
- Auchterloine,T. (30 de abril de 2013).Tema y premisa, clímax y resolución. Obtenido de: <http://escrilia.com/tema-y-premisa-climax-y-resolucion/>
- Audiovisual Studio .(28 de diciembre de 2018). Los ángulos en el lenguaje audiovisual. Obtenido de:<https://www.audiovisualstudio.es/angulos-camara-lenguaje-audiovisual/>
- APT. (25 de octubre de 2019) .Que es el sonido. Obtenido de:https://teleformacion.murciaeduca.es/pluginfile.php/3743/mod_imsctp/content/1/1_qu_e_s_el_sonido.html
- Bacher, Hans P. (2008). Dream worlds: diseño de producción para animación. Oxford: Londres.
- Balsebre, A. (1994,22 de marzo) .El lenguaje radiofónico. Catalunya: España. Cátedra.
- Bertucci, M, Carvajal, B, Fuentes, C, Rojas, I y Sepúlveda, M. (2012). Relación entre el tono medio hablado y el rango tonal cantado en un grupo de cantantes populares. Santiago, Chile. Universidad de Chile.
- Bjorkman, J. (2017)."Eras" no oficiales de los largometrajes animados de Disney

Obtenido de: <http://animatedfilmreviews.filmspector.com/p/the-golden-age-snow-white-pinochio.html>

- Bordwell, D y Kristin Thompson, K. (2003). Arte cinematográfico. Barcelona: España. Paidós Ibérica.
- Brew, S. (3 de noviembre de 2011). Entrevista a Don Hahn: El Rey León, Disney, Pixar, Frankenweenie y el futuro de la animación”. Den of Deek. Obtenido de: <https://translate.google.com/translate?hl=es&sl=en&u=https://www.denofgeek.com/movies/18284/don-hahn-interview-the-lion-king-disney-pixar-frankenweenie-and-the-future-of-animation&prev=search>
- Castillo, I. (2006) Sentido de la luz. Barcelona: España. Universidad de Barcelona.
- Ceballos, N. (16 de julio de 2019). Cómo el Renacimiento de Disney convirtió a una generación en fans de por vida. Obtenido de: <https://www.revistagq.com/noticias/articulo/renacimiento-de-disney>
- Chion, M. (1990) .La audiovisión: introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido. Barcelona: España. Paidós.
- Cgnauta. (7 de septiembre de 2013). El Rey León (1994): Reseña y crítica de la película. Obtenido de: <https://cgnauta.blogspot.com/2013/09/el-rey-leon-1994-review-y-critica-de-la-pelicula.html>
- Enzian, R. (2012). El encuadre. Lima: Perú. Universidad San Ignacio de Loyola
- Fandom. (2011). Personajes del Rey León. Obtenido de: <https://el-reyleon.fandom.com/es/wiki/Simba>
- Fernández. J. (1995). Fragmentación social y delincuencia en la sociedad posindustrial: debate realista. Madrid: España. Universidad Complutense de Madrid.

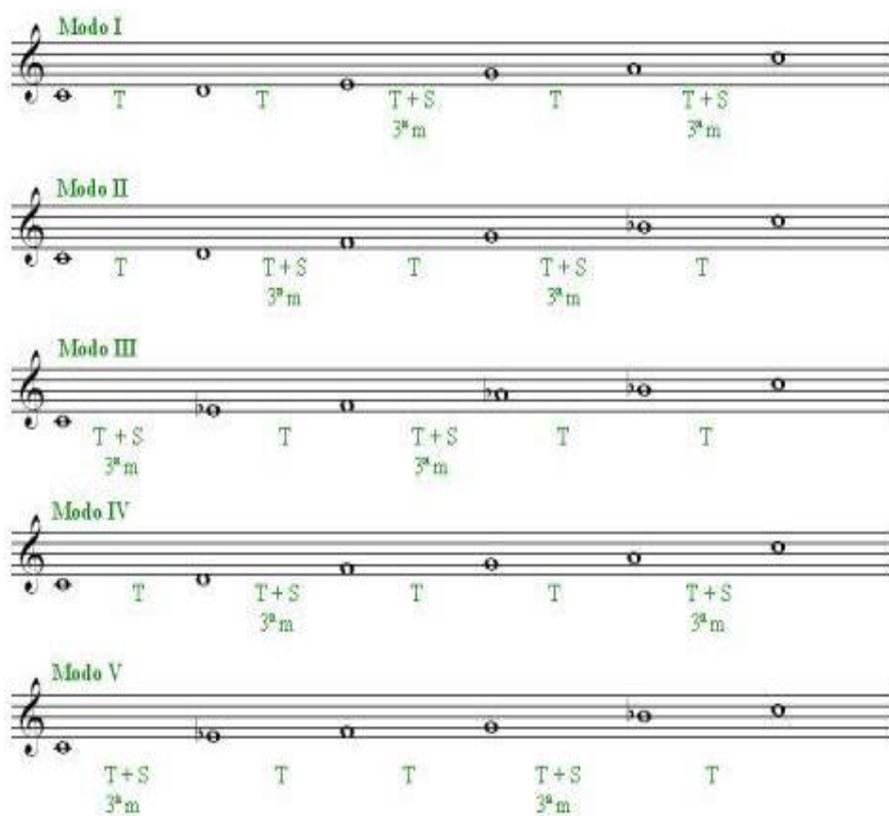
- Figueroa, B. (2018). Los 5 tipos de ángulos de fotografía que debes de saber. Obtenido de: <https://www.google.com/amp/s/mott.pe/noticias/los-5-diferentes-angulos-fotograficos-que-si-o-si-debes-de-conocer/>
- Finch, C. (1994). El arte del rey león. Barcelona: España. Ediciones B.
- Field, S. (1994). El libro de guión: fundamentos de la escritura de guiones. Madrid: España. Plot Ediciones.
- Field, S. (2002). El libro del guion. Recuperado de : <http://online.fliphtml5.com/vqpq/zrmh/#p=3>
- Fontaine, N. (24 de agosto, 2012). Hacia una definición del silencio. Obtenido de: <https://sitiocero.net/2012/08/hacia-una-definicion-del-silencio/>
- Forero, V. (2010). Música que marca un análisis acerca del papel que cumple la música publicitaria en el posicionamiento. Bogotá: Colombia. Pontificia Universidad Javeriana.
- García Jiménez, J. (1993). Narrativa Audiovisual. Madrid, España. Cátedra.
- García, I y Cassano, G. (2012). El poder narrativo del sonido: El sonido como herramienta narrativa en la película El laberinto del fauno. Lima: Perú. Pontificia Universidad Católica.
- Gertrudix, M. (2003). Música, narración y medios audiovisuales. Madrid: España. Ediciones Laberinto.
- Giddens, A y Sutton, P. (2015). Conceptos esenciales de Sociología. Madrid: España. Editorial Alianza.
- Gosende, E. (2001). Entre construccionismo social y realismo ¿atrapado sin salida?. Buenos Aires: Argentina. Universidad de Ciencias Empresariales y Sociales.
- Gómez, F. (2011). Elementos de Narrativa Audiovisual. Expresión y Narración. Santander, España. Shangrila Ediciones.

- Gutiérrez, A.(2012). Armonía musical y lo real en las lecciones de estética Hegel. Bogotá, Colombia. Pontificia universidad Javiera.
- Herman, D. (2009). Elementos básicos de narrativa. Oxford, Londres. John Wiley & Sons.
- Hofmeister, S. (1994). En el Reino del Marketing, Reglas de 'El Rey León'. Sección D. The New York Times. Página 1.
- Holson, L .(2005). Para Disney y Pixar, un acuerdo es un juego de 'pollo'. Sección C, The New York Times. Página 5.
- Jimenez,L. (2017). Planteamiento, nudo y desenlace en el Storytelling .Obtenido de: <https://www.luciajimenezvida.es/planteamiento-nudo-desenlace/>
- Jørgensen, K. (2009). Un estudio exhaustivo del sonido en los juegos de computadora: cómo el audio afecta la acción del jugador. Lam Peter: Gales. Edwin Mellen Press.
- Lascano, D. (2014). Guía de diseño de sonido y post producción adaptada al cine de ficción/dramático ecuatoriano. Quito:Ecuador. Universidad de las Américas.
- Marqués, P. (1995) última revisión: 7/11/10 Introducción al lenguaje audiovisual. Obtenido de: <http://peremarques.pangea.org/avmulti.htm>
- Metaportal. (5 de junio de 2016). El sonido sus características. Obtenido de:<https://www.antioquiatic.edu.co/noticias-general/item/211-el-sonido-y-sus-caracteristicas>
- Muñoz, A. (2017). ¿Qué es el zoom óptico? Obtenido de: <http://www.google.com/amp/s/computerhoy.com/noticias/imagen-sonido/que-es-zoom-optico-66211%3famp>

- Neuwirth, A. (2003). Makin 'toons: dentro de los programas de televisión y películas animadas más populares. New York: EE.UU. Allworth Press.
- Orantes, L. (2010). Factores de expulsión-atracción y redes familiares, como motivadores de emigración en adolescentes de Metapán. Lima: Perú. Universidad Tecnológica del Perú.
- Payri, B. (2018). Relación con la diégesis. Obtenido de: <https://sonido.blogs.upv.es/relacion-con-la-diegesis/>
- Peñalver, J. (25 de junio de 2010). ¿Para qué sirven los modos?: Aplicación pedagógica y propuestas prácticas para la Didáctica de la Música. Obtenido de: <http://musica.rediris.es/leeme/revista/penalver10.pdf>
- Pérez, J. y Gardey, A. (8 de abril de 2010). Definición de sonido. Obtenido de: <https://definicion.de/sonido/>
- Portal Educativo. (6 de noviembre de 2019). El sonido. Obtenido de: <https://www.portaleducativo.net/tercero-basico/790/El-sonido>
- Porto, J y Merino, M. (2012). Obtenido de: <https://definicion.de/sociedad/>
- RAE. (7 de enero de 2019). El silencio. Obtenido de: <https://dle.rae.es/?id=XsesZEz>
- Rodríguez, R. (2012). El encuadre. Lima: Perú. Universidad San Ignacio de Loyola.
- Rodríguez (23 de noviembre de 2015) Hamlet: Ética y estética del drama. Obtenido de: <https://margencero.es/almiar/hamlet-shakespeare/>
- Sabater, R y Gonzales, J (2016). Música 4 ESO. Valencia: España. Editorial Teide S.A.
- Santillana (2009). Análisis semiótico visual de películas ganadoras a mejor fotografía en el Festival de San Sebastián. Bogotá: Colombia. Pontificia Universidad Javeriana.

- Sans, J. (2019). Definiciones del ritmo musical. Caracas:Venezuela. Universidad central de Venezuela.
- Squiripa, A. (17 de julio de 2014). El mito de Osiris y Seth. Obtenido de: <https://sobreegipto.com/2009/01/29/el-mito-de-osiris-y-seth/>
- Strutt J. y Rayleigh, J. (1995). La teoría del sonido. New York: EE. UU. Dover Publications.
- Valenzuela, I y Cassano, G. (2012). El poder narrativo del sonido: El sonido como herramienta narrativa en la película “El laberinto del fauno”. Lima:Perú. Pontificia Universidad Católica del Perú.
- Vargas, A. (2008). Impostación de la voz. La Rioja, España. Fundación Dialnet
- Vigo, A. (2014). Influencia de la banda sonora en la evaluación de personajes de una película. Lima: Perú. Pontificia Universidad Católica del Perú.

CAPITULO 8. ANEXOS



The image displays five musical staves, each representing a different mode (Modo I to Modo V). Each staff shows a sequence of notes on a five-line staff with a treble clef and a common time signature. Below the notes, intervals are labeled with 'T' for a whole tone and 'T+S' for a major third, with '3ª m' indicating the interval's quality. The modes are as follows:

- Modo I:** T, T, T+S (3ª m), T, T+S (3ª m)
- Modo II:** T, T+S (3ª m), T, T+S (3ª m), T
- Modo III:** T+S (3ª m), T, T+S (3ª m), T, T
- Modo IV:** T, T+S (3ª m), T, T, T+S (3ª m)
- Modo V:** T+S (3ª m), T, T, T+S (3ª m), T

Secuencia A						
*Título: (Colocar título de la escena)						
*Breve descripción (lugar, tiempo, acción y personajes presentes):						
Sec A	Descripción de estructura	Diégesis	Plano sonoro	Momento	Descripción de elementos	Especificaciones y Observaciones
Voz (Diálogo)	Qué o a quién escuchamos. Breve descripción.	Intradiegético o extradiegético. En ON o en OFF.	Planos sonoros y su descripción.	Coincidencia con el plano visual y la acción específica.	En donde se descompone el sonido.	Características provenientes del sonido, tales como: Tono, timbre, ritmo, volumen, tiempo, etc. Datos relevantes acerca de la sonorización respecto a los planos visuales.
AMB (Ambientales)						
FX (Efectos)						
MUS (Música)						
SIL (Silencio)						
	Escena			Plano / movimiento / ángulo		Iluminación
IMG (Imagen)	Lo que vemos. Descripción del encuadre y su tratamiento respecto al sonido.			Correspondencia de plano visual con acciones respecto a la narrativa y el sonido.		Colocar si es relevante la iluminación, fotografía o colorización respecto a la trama.

4

Nants in gon ya ma ma ba gi thi ba bo

C7 D G Escrita medio tono arriba para facilitar la lectura

The image displays four systems of musical notation for piano accompaniment. The first system is labeled 'Piano' and shows a treble clef with a melodic line starting on a whole note G5, followed by quarter notes A5, B5, and C6. The bass clef has a whole rest followed by a quarter-note sequence: G4, A4, B4, C5. The second system is labeled 'Pno.' and features a treble clef with a melodic line of quarter notes: G5, A5, B5, C6, B5, A5, G5. The bass clef has a whole note chord G4-B4-D5. The third system is labeled 'Pno.' and shows a treble clef with a melodic line of quarter notes: G5, A5, B5, C6, B5, A5, G5. The bass clef has a whole note chord G4-B4-D5. The fourth system is labeled 'Pno.' and shows a treble clef with a melodic line of quarter notes: G5, A5, B5, C6, B5, A5, G5. The bass clef has a whole note chord G4-B4-D5. Dynamics include *p* (piano), *mp* (mezzo-piano), and *mf* (mezzo-forte).