

Universidad de Valladolid

Grado en Historia y Ciencias de la Música

COMPOSICIÓN SINFÓNICA-MIDI EN MEDIOS AUDIOVISUALES: APROXIMACIÓN A PERSPECTIVAS ACTUALES

Trabajo Fin de Grado

Presentado para la obtención del título de Graduado en Historia y Ciencias de la Música
por

ENRIQUE ARIAS MIRANDA

Tutores: Mikel Díaz-Empananza Almoguera e Iñigo de Peque Leoz

Curso Académico: 2018-2019

Universidad de Valladolid

Grado en Historia y Ciencias de la Música



COMPOSICIÓN SINFÓNICA-MIDI EN MEDIOS AUDIOVISUALES: APROXIMACIÓN A PERSPECTIVAS ACTUALES

Trabajo Fin de Grado

Autor: Enrique Arias Miranda

Tutores: Mikel Díaz-Emparanza Almoguera e Iñigo de Peque Leoz

Curso Académico: 2018-2019

**COMPOSICIÓN SINFÓNICA-MIDI EN MEDIOS
AUDIOVISUALES: APROXIMACIÓN A PERSPECTIVAS
ACTUALES**

RESUMEN:

Actualmente, el desarrollo tecnológico de la Era de la Información ha propiciado el aumento progresivo en el uso de una disparidad de medios técnicos en disciplinas que, a priori, podrían parecer menos susceptibles de beneficiarse de ellos. En lo referente a la música, concretamente a la específica para cine, la proliferación de estos avances se ha hecho patente en la separación paulatina entre especialistas y en el aparente abandono de prácticas y áreas de estudio más ligadas a la tradición.

En el presente Trabajo de Fin de Grado se pretende mostrar la creación y evolución del uso de la tecnología MIDI dentro del escenario de la composición, grabación y producción de una Banda Sonora Original. Se procura exponer a su vez las posibles consecuencias derivadas de esta tendencia en el papel desempeñado por las orquestas participantes de dicho contexto, así como especular, basándose en el estudio realizado, sobre el futuro de estos recursos humanos, técnicos y artísticos y sobre su cambiante relación.

PALABRAS CLAVE:

Música, cine, MIDI, Banda Sonora Original, orquestas, composición musical, grabación.

ÍNDICE

1. LISTADO DE ILUSTRACIONES.....	6
2. JUSTIFICACIÓN.....	7
3. ESTADO DE LA CUESTIÓN.....	8
4. METODOLOGÍA.....	10
5. HISTORIA DE LA MÚSICA PARA CINE. ESCUELAS.....	12
5.1 Antecedentes. Primeros encuentros.....	12
5.2 Sinfonismo.....	17
5.3 Eclecticismo.....	22
5.4 Nuevo Sinfonismo.....	29
5.5 Mestizaje clásico y electrónico. Nuevas plataformas.....	32
5.6 Características del MIDI aplicado a la BSO.....	37
5.6.1 Primeros contactos. Digitalización y síntesis del sonido.....	37
5.6.2 Papel del MIDI en la BSO de videojuegos.....	38
6. ANÁLISIS DE BSO EN RELACIÓN AL USO DE MIDI.....	41
6.1 Interstellar.....	41
6.2 Blade Runner.....	47
6.3 Drive.....	52
6.4 Final Fantasy X.....	56
7. CONCLUSIONES.....	61
8. BIBLIOGRAFÍA.....	64

1. LISTADO DE ILUSTRACIONES

- Ilustración 1. Human and Animal Locomotion (1887). Sucesión de los diferentes cuadros o frames del zoopraxiscopio de Muybridge que, dispuestos de forma circular y en rápida sucesión, dan lugar a la animación del caballo galopando. Crédito de la fotografía: Eadweard Muybridge. 13
- Ilustración 2. The Cameron Family Theme (1915). Tema de la Familia Cameron de El nacimiento de una nación. Esta melodía consiste en una variación de “Old Folks at Home”, originalmente compuesto por Stephen Foster en 1851. Crédito de la transcripción: Bridget Bennett (2012)..... 14
- Ilustración 3. Luces de Nueva York (1928). Cartel original de la película Luces de Nueva York donde se aprecia la mención al sistema Vitaphone (parte inferior), así como el reclamo de ser la primera película con la totalidad de sus diálogos sonoros (parte superior). Crédito de la fotografía: Edwin B. DuPar. 16
- Ilustración 4. Símbolo del sonido estereofónico (2006). Representando sus dos canales (L – R). Crédito de la imagen: Jynus. 23
- Ilustración 5. Hitchcock y Herrmann (1955). Alfred Hitchcock (izquierda) y Bernard Herrmann (derecha) durante el rodaje de Pero... ¿Quién mató a Harry?, en su estudio en Los Ángeles en 1955. Crédito de la fotografía: Universal Studios (1958)..... 28

2. JUSTIFICACIÓN

Este estudio consiste en la elaboración del Trabajo de Fin de Grado realizado por el alumno Enrique Arias Miranda para la obtención del Grado en Historia y Ciencias de la Música de la Universidad de Valladolid en el año académico 2018-2019.

La elección del tema surge a partir de mi gran interés, tanto en el estudio teórico como en la práctica, en la composición y producción de música para cine, así como la evolución histórica que ha presentado esta materia.

La composición de Bandas Sonoras Originales y el acceso a esos sectores ha sido, hasta hace unas décadas, una tarea extremadamente complicada para la inmensa mayoría de los interesados. Debido a los limitados recursos disponibles y al elevado precio de éstos (orquestas sinfónicas, salas de concierto, estudios de grabación profesionales, etc.), el mero hecho de componer una pieza orquestal y que ésta fuese escuchada por un amplio grupo social (entre los que se encuentran los productores) consistía en una labor reservada para un selecto grupo de músicos consagrados.

En las últimas décadas, desde la aparición del MIDI y de las primeras orquestas virtuales a mediados de 1980, cualquier persona (sea o no compositor) con un ordenador portátil y someros conocimientos musicales puede producir una obra de cualquier género o estilo con una calidad de audio cercana a la que podría obtenerse en un estudio de grabación o una sala de concierto. Fue esta democratización de la música sinfónica mediante la tecnología y la informática lo que despertó el interés del autor por la materia, desde un punto de vista tanto práctico como teórico.

3. ESTADO DE LA CUESTIÓN

Debido a la diversidad de las disciplinas tratadas en el presente trabajo, la tipología de fuentes utilizadas es igualmente múltiple y variada. Se utilizan de este modo, fuentes bibliográficas y documentales de diferentes ámbitos dependiendo de las exigencias puntuales del propio trabajo.

Para el punto 4 del índice, consistente en una historia general de la música para cine, se toman como referencia dos obras del mismo autor, *La Audiovisión*¹ y *La Música en el Cine*² del compositor francés Michel Chion. En estos libros, Chion ofrece varias narraciones completas y detalladas acerca de la Banda Sonora y presenta una descripción desde dos puntos de vista diferenciados: el primero de carácter técnico y objetivo (avances y puntos de inflexión en la relación audio-imagen, desarrollos tecnológicos fundamentales, etc.) y el segundo desde un punto de vista más historicista, más cercano al relato pero muy bien estructurado y que permite comprender, en líneas generales, la crónica y la cronología de la Banda Sonora.

Cabe destacar también las monografías de músicos protagonistas en esta materia, especialmente abundantes las referidas a autores sinfónicos o eclécticos. Es importante resaltar el libro *Música y cine: las grandes colaboraciones entre director y compositor*³, del crítico musical madrileño Luis Miguel Carmona, el cual supone un excelente documento de apoyo para mostrar las preferencias en las técnicas compositivas que han exhibido los diferentes músicos a lo largo de los tiempos y lo influenciados que han estado es sus decisiones creativas por los directores de las películas.

Con respecto a la parte más técnica del trabajo, se han utilizado fundamentalmente dos tipos de fuentes documentales. Por un lado, manuales especializados en el uso, características y posibilidades que ofrece la edición de audio digital con MIDI, y por otro, historiografías de la música popular urbana modernas, en las cuales y durante las últimas décadas del siglo XX, la tecnología MIDI ha desempeñado un papel preponderante. Destaca a este respecto *Understanding Popular Music Culture*⁴, donde se ofrece una nueva

¹ Michel Chion, *La Audiovisión* (Francia: Éditions Nathan, 1990).

² Michel Chion, *La Música en el Cine* (Francia: Fayard, 1995).

³ Luis Miguel Carmona, *Música y cine: las grandes colaboraciones entre director y compositor* (España: T&B Editores, 2012).

⁴ Roy Shuker, *Understanding Popular Music Culture* (Reino Unido: Routledge, 2012).

perspectiva en el estudio de la música y la sociedad a partir de 1970 en la que los desarrollos MIDI constituyen una pieza fundamental. Del mismo modo, para investigar y comprender en mayor grado la relación actual existente entre la figura del compositor y los usos del MIDI, así como el papel real de dicha ciencia en la cotidianidad de la producción de una Banda Sonora Original, se ha recurrido fundamentalmente a artículos redactados para la página web especializada: SOS (Sound on Sound)⁵.

El punto 5 del índice consiste en el análisis de tres ejemplos seleccionados de Banda Sonora Original de película y uno de videojuego y en el estudio teórico de la proyección futura de esta materia. Se recurre aquí a las teorías conductuales de la música en el cine de Chion⁶, quien considera a la música como guía del espectador y a la relación propuesta por Karlin y Wright⁷ entre la partitura y la escena. Pero sobre todo es necesario destacar la concepción ecléctica de Sadoff⁸, quien concibe el análisis de los recursos musicales en función del proceso de producción. Para ello, Sadoff utiliza un esquema en el que se han de localizar previamente determinados motivos y procedimientos característicos de la Banda Sonora, y una vez hecho esto, analiza las diferencias en el proceso de producción de los mismos y las posibles connotaciones adheridas a ello. Josep Lluís Falcó destaca la dificultad para encontrar una terminología precisa en el análisis y la verbalización de los recursos sonoros de una película⁹, ya que la arbitrariedad constituye el criterio dominante. Es especialmente difícil en efecto, establecer una metodología conceptual o esquemática para dicha tarea, por lo que la concepción de Sadoff resulta idónea para atender a la materia del presente trabajo. Se recurre a su vez a fuentes primarias y audiovisuales (discos de vinilo, Compact Discs, archivos digitales de fuentes multimedia tales como Spotify, Grooveshark, etc.), que están correspondientemente citados a lo largo del presente trabajo e incluidos de forma detallada en una Lista de Ejemplos.

⁵ “SOS Sound on Sound”, SOS Publications Group, última modificación el 2 de noviembre de 2018, <https://www.soundonsound.com/>.

⁶ Chion, *La Música...*, 132.

⁷ Fred Carlin y Rayburn Wright, *On the Track: A Guide to Contemporary Film Scoring* (EEUU: Taylor & Francis, 2004)

⁸ Ronald Sadoff, *A Guide to Research in Music Education* (EEUU: The Scarecrow Press, Inc., 2005), 165. Él mismo señalaba que “se debe utilizar una metodología más ecléctica que tenga en cuenta el proceso de producción. El análisis de la Banda Sonora debería reflejar la naturaleza constitutiva de la misma”.

⁹ Josep Lluís Falcó, *Compositors de Cinema a Catalunya (1960-1989)* (España: Universitat de Barcelona, 2012), 143.

4. METODOLOGÍA

El presente trabajo de Fin de Grado se organiza en varias partes diferenciadas en cada una de las cuales han sido aplicados unos criterios metodológicos distintos. Se ha partido de un enfoque histórico-documental y evitado en la medida de lo posible los potencialmente ilimitados aspectos técnicos o prácticos, se han utilizado libros y artículos académicos y de divulgación (Michel Chion, Gilles Mouellic, Robin Stowell) así como varios softwares y librerías MIDI y se han descrito las características técnicas pertinentes de estos sistemas para entender sus aplicaciones históricas y las perspectivas actuales relativas a su uso.

La investigación ha sido realizada de forma crítica, mediante la búsqueda de información en varios manuales y la recopilación de información puntual en revistas multimedia relacionadas (SOS) y de buena cantidad de medios audiovisuales. Se ha hecho lo mismo con páginas web dedicadas a las bandas sonoras, como mundo BSO¹⁰ o Música de cine¹¹ y con archivos extraídos de bases de datos sostenidas por asociaciones relativas a la industria de la música cinematográfica (FSO)¹².

En la parte concerniente a la concepción historiográfica, se ha realizado un recorrido por la crónica de la música para cine y por la estrecha relación existente entre estas dos disciplinas artísticas. A su vez se han expuesto de forma esquemática los sucesos más importantes a juicio de la historiografía. En esta primera parte se han utilizado libros de los autores ya citados.

En el presente trabajo se ha hecho además hincapié en mostrar la presencia y el impacto real del MIDI en la Banda Sonora. Los criterios metodológicos empleados han abandonado en parte su énfasis histórico para recurrir a fuentes archivísticas y catálogos. Es importante en este caso la documentación propiedad de empresas del sector y referente a la producción de la Banda Sonora de una película. Se ha recurrido a su vez a entrevistas, tanto en soporte escrito como audiovisual realizadas a personalidades relevantes en el campo de la composición, edición, grabación y producción de una Banda Sonora Original, donde las

¹⁰ “Mundo BSO”, Conrado Xalabarder y Grisart Media, última modificación el 2 de noviembre de 2018, <http://www.mundobso.com/>.

¹¹ “Música de cine. Historia de las Bandas Sonoras”, Joan Josep Guitiérrez Plaza, acceso el 12 de octubre de 2018, <http://www.bandassonorasdecine.com/>.

¹² “FSO Film Symphony Orchestra”, Celebrand y Barrandov Studios, acceso el 12 de octubre de 2018, <https://www.filmsymphony.es/es/>.

fuentes primarias y la experiencia personal han otorgado un testimonio ilustrativo sobre la praxis real en la tarea a la que se alude en el presente trabajo.

Todo el contenido referente al análisis ha respondido a una metodología personal más allá del procedimiento documental. Se ha estudiado en primer lugar, mediante el uso de parámetros propios de análisis, cuatro ejemplos de Banda Sonora reveladores en lo que a la implicación y el peso del MIDI en la creación de este producto se refiere¹³. Se ha recurrido para ello al documento audiovisual mismo así como a la mayoría de los ya utilizados y estudiados en las partes cuarta y quinta. Siguiendo criterios y modelos analíticos de Chion o Sadoff ya citados en el Estado de la Cuestión, se ha dividido el análisis de cada uno de los ejemplos en dos partes y se ha aplicado de igual modo a cada una de las obras estudiadas.

En primer lugar se ha elaborado una localización de la película y una breve ficha técnica correspondientemente referenciada. A continuación, se han tomado en consideración aquellos recursos musicales característicos de dicho filme y se han justificado en base a los momentos de metraje en los que se aprecian y en la importancia de los mismos en el desarrollo argumental de la película. Una vez localizados dichos parámetros, se han empleado los criterios de Sadoff y otros para analizar la presencia del sonido sintetizado (MIDI) en estos motivos y las posibles connotaciones que puedan tener. Por último, se ha realizado un estudio del recorrido del compositor dentro de la música de cine, en el que se han tratado sus años de experiencia, su estilo más característico dentro de la creación de Bandas Sonoras, así como la frecuencia con la que dicho autor recurre al MIDI en estos casos. Se han analizado fundamentalmente los recursos y motivos musicales utilizados por el compositor que estén basados en dicha tecnología, y se han comparado con aquellos derivados de las nociones acústicas, que están más ligados a la tradición.

¹³ Los tres primeros ejemplos responden a películas y el último de ellos consiste en un videojuego. Se incluye este cuarto análisis como justificación del papel e importancia que han tenido los videojuegos en la implantación de los nuevos mecanismos compositivos al cine.

5. HISTORIA DE LA MÚSICA PARA CINE.

ESCUELAS

5.1 ANTECEDENTES. PRIMEROS ENCUENTROS

Se piensa que el origen del empleo de música en las experiencias cinematográficas responde a la necesidad de que el público no escuchase el ruido de las bobinas de los antiguos proyectores¹⁴, el cual le resultaba tedioso y molesto, por lo tanto podría ser un error creer que ésta surgió con el propio cine sonoro y el sonido sincronizado¹⁵. La normalización del acompañamiento musical durante las representaciones fue muy anterior a la sincronización del sonido¹⁶ llevada a cabo por Muybridge, Edison, Dussaud y otros pioneros en la reproducción de audio-imagen simultáneos¹⁷.

En 1879, el fotógrafo inglés Edward James Muggeridge (1830-1904), más conocido bajo su pseudónimo Eadweard Muybridge, completó el desarrollo del zoopraxiscopio como resultado de sus investigaciones sobre cronofotografía¹⁸. En 1889 Thomas Edison (1847-1931) inventó el quinetoscopio, que partía del concepto y la idea explotados por Muybridge, pero permitía una sensación de movimiento más rápida y realista. Estos dos avances fueron importantes porque dieron lugar a uno de los primeros intentos de la historia en combinar audio e imagen en la misma fuente¹⁹. En 1895, año considerado como el inicio del cine²⁰, Edison introdujo el quinetófono, que consistía en la unión del quinetoscopio con un fonógrafo de cilindro. Es significativo señalar que ninguno de estos avances se incluye dentro del cine como disciplina, pues carecían de cualquier voluntad o intención artística. Primaba en ellos la pretensión por el progreso científico y la competencia por el mercado de

¹⁴ Carmona, *Música y cine...*, 12-13.

¹⁵ Vincent Francillon, *Film Composers Guide* (EEUU: Lone Eagle Publishing Co, 1994), 26-29.

¹⁶ Ramón Roselló Dalmau, *Técnica del sonido cinematográfico* (España: Forja, 1981).

¹⁷ Francis Rumsey y Tim McCormick, *Sound and Recording. An Introduction* (Reino Unido: Focal Press, 1992).

¹⁸ Técnica fotográfica consistente en una captura de una secuencia de imágenes fijas que recogen una escena o un movimiento. Destacan los estudios realizados por el fotógrafo Eadweard Muybridge, mientras intentaba probar que en un momento del trote de un caballo, las cuatro patas del animal estaban al mismo tiempo en el aire. En 1887 recopiló su trabajo y lo publicó bajo el título *Locomoción Animal*, obra que tuvo gran difusión entre científicos y artistas.

¹⁹ John Belton, *Sound Theory, Sound Practice* (EEUU: Rick Altman Editors, 1992).

²⁰ El 28 de diciembre de 1895 los hermanos Lumière proyectaron públicamente la salida de la fábrica de unos obreros en Lyon.

patentes²¹. Pero aún al margen de la materia estudiada, sí que representan los antecedentes más inmediatos y claros en el propósito de combinar audio y vídeo en el mismo soporte.

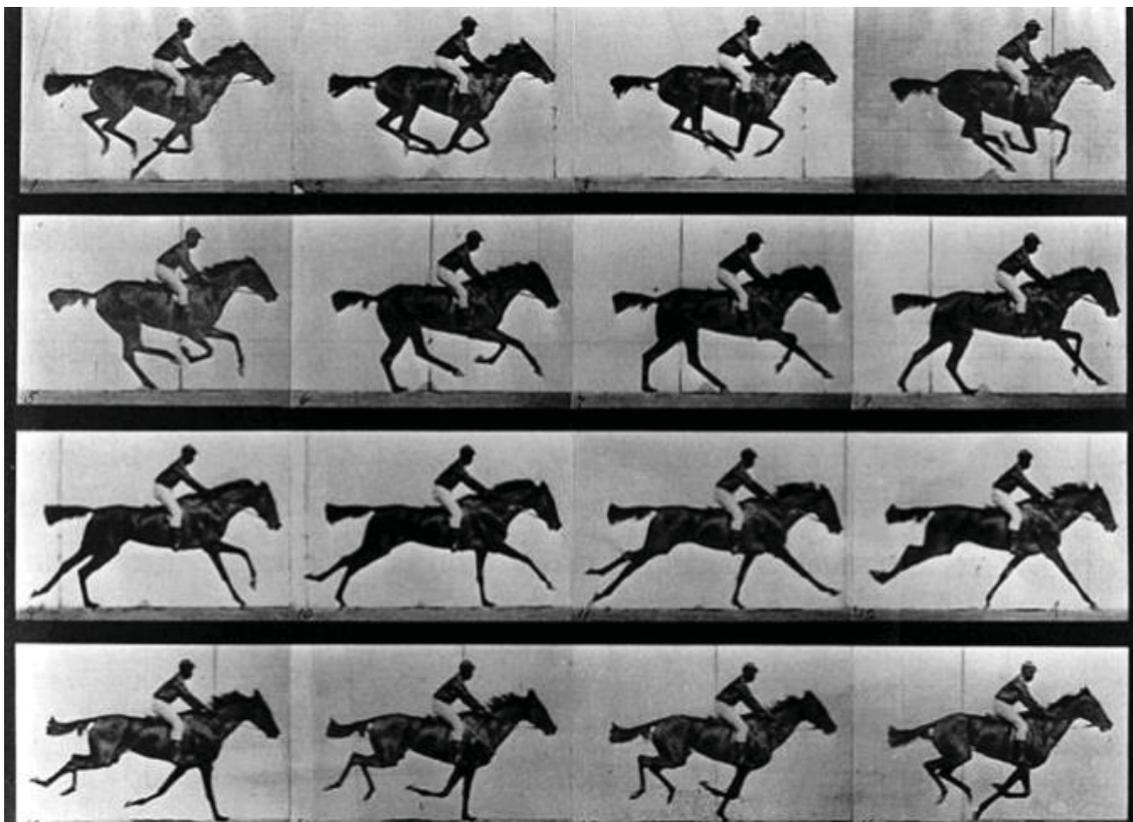


Ilustración 1. *Human and Animal Locomotion* (1887). Sucesión de los diferentes cuadros o frames del zoopraxiscopio de Muybridge que, dispuestos de forma circular y en rápida sucesión, dan lugar a la animación del caballo galopando. Crédito de la fotografía: Eadweard Muybridge.

Desde el surgimiento del cine en 1895 en adelante, las películas empezaron a acompañarse de música en directo, ejecutada ésta por un piano, un gramófono o una orquesta. A principios del siglo XX se comenzaron a proyectar las cintas eligiendo explícitamente la música de acompañamiento en relación a su dimensión visual²² (influencia del *sonido óptico* de Eugene Lauste²³). Consiste en otorgar un carácter empático²⁴ a piezas que antes no lo tenían. Se escogían fragmentos de obras de grandes maestros como Chopin, Mozart, Beethoven o Dvořák para ambientar las representaciones mientras se guardaba

²¹ Tim Amyes y Hilary Wyatt, *Audio Post-production in Video and Film* (Reino Unido: Focal Press, 2005).

²² Eduard Hanslick, *Du beau dans la musique* (Francia: Christian Bourgois Éditeur, 1986).

²³ José Nieto, *Música para la imagen: la influencia secreta* (España: SGAE, 2002).

²⁴ Teresa Fraile y Eduardo Viñuela, *Relaciones música e imagen en los medios audiovisuales* (España: Ediciones de la Universidad de Oviedo, 2015).

cierta concordancia con el discurso de éstas²⁵. Se volvió así a la dimensión exclusivamente funcional que había tenido la música hasta el siglo XVII²⁶.

Sin embargo, es en el cine mudo donde se encuentran las primeras partituras compuestas específicamente para ser interpretadas durante una representación concreta, y sólo para ella²⁷. En la primera década del siglo XX, autores como Camille Saint-Saëns o Ippolitov-Ivanov compusieron piezas pensadas para determinadas películas. La considerada como la obra maestra del director estadounidense David W. Griffith, *El nacimiento de una nación* (1915), supone la primera Banda Sonora Original de la que se conserva la partitura²⁸. Fue compuesta por el estadounidense Joseph Carl Breil y consistía en una fusión de material preexistente, que fue ampliado y variado, con elementos genuinos del autor. Una orquesta de 60 músicos junto a un coro interpretó el trabajo completo en su estreno en Los Ángeles, el 8 de febrero de 1915²⁹. A partir de ese momento se generalizó la idea de película acompañada de música creada específicamente para ella³⁰, lo que derivó en la aparición de genios compositores para cine de la talla de Max Steiner, Alfred Newman, Erich Wolfgang Korngold, Miklós Rózsa o Victor Young, educados en el clasicismo sinfónico europeo³¹, que acabaron por convertir la banda sonora en un arte casi independiente.

The Cameron Family Theme



Ilustración 2. *The Cameron Family Theme* (1915). Tema de la Familia Cameron de *El nacimiento de una nación*. Esta melodía consiste en una variación de “Old Folks at Home”, originalmente compuesto por Stephen Foster en 1851. Crédito de la transcripción: Bridget Bennett (2012).

El año 1927 se considera un punto de inflexión dentro de la historia de las bandas sonoras³², o al menos, una fecha importantísima en la evolución artística y social de la disciplina. En Febrero de ese mismo año, las cinco mayores productoras de Hollywood

²⁵ Mark Russell y James Young, *Film Music* (EEUU: Focal Press, 2000), 8-9.

²⁶ Henry Raynor, *A Social History of Music: From the Middle Ages to Beethoven* (Reino Unido: Barrie and Jenkins, 1972).

²⁷ Kurt London, *Film Music: a summary of the characteristics features of its history, aesthetics, technique and possible developments* (Reino Unido: Faber & Faber, 1946).

²⁸ Jose Luis Sánchez Noriega, *Historia del cine: Teoría y Géneros cinematográficos, fotografía y televisión* (España: Alianza Editorial, 2002).

²⁹ Donald Bogle, *Toms, Coons, Mulattoes, Mammies and Bucks: An Interpretive History of Blacks in American Films* (EEUU: Viking Press, 1973).

³⁰ Karel Reisz y Gavin Millar, *The Technique of Film Editing* (Reino Unido: Focal Press, 1968).

³¹ James Lull, *Medios, Comunicación, Cultura: Aproximación Global* (Argentina: Amorrortu Ediciones, 1997).

³² William Cameron, *Sound and Cinema. The Coming of Sound to American Films* (EEUU: Redgrave, 1980).

(Paramount, MGM, First National, Universal y PDC) firmaron un contrato de concesión exclusiva de los derechos de conversión de audio³³ (con compositores en nómina) con ERPI (Electrical Research Products Inc.). Warner Bros, quien ya tenía contrato de exclusividad con ERPI, firmó un nuevo contrato con la compañía estadounidense de ingeniería eléctrica, Western Electric. Una vez Fox se emancipó definitivamente de First National (en declive) abogó por la dirección financiera de Warner Bros. De este modo, los dos gigantes (ERPI y Western Electric) comenzaron a competir por gestionar el audio de las nuevas películas de ese año y trataron de perfeccionar más que su competidora directa la gestión del cine sonoro para conseguir mercado.

Sin duda fueron Warner Bros y Fox las productoras más beneficiadas durante este primer período del audio sincronizado. Warner Bros, que permanecía fiel a Western Electric y a su sistema *Vitaphone* (creado junto con Bell Telephone Laboratories), acabó haciéndose con los derechos de dicha tecnología, mientras que la dirección de Fox abogó por el primer sistema de captación de sonido analógico que consiguió incluir en la propia cinta grabada el acople simultáneo de audio e imagen, desarrollado por el inventor norteamericano Lee De Forest. Este era el sistema *Movietone*, y fue Fox quien obtuvo en esta ocasión sus derechos como ya hizo en su momento Warner Bros con el *Vitaphone*³⁴.

En Septiembre de 1927 Fox estrenó su primera película original con *Movietone*, aunque ya había utilizado dicha tecnología para reestrenar algunas obras. Se trata de *Amanecer*, del alemán F.W.Murnau. La banda sonora de la película incluía, además de música, numerosos efectos de sonido acompañando a la narración³⁵ (aún no con fines artísticos). El 6 de Octubre de ese mismo año, Warner Bros y su *Vitaphone* respondieron al gran avance de Fox *Movietone* (recién adoptado nombre) con *El cantante de jazz* de Alan Crosland.

Fue un año más tarde, en 1928 cuando tuvo lugar la producción del primer largometraje con sonido completamente sincronizado, acoplado ya en la propia cinta. Fue además, la primera película con la totalidad de sus diálogos sonoros. Se llegó hasta aquí de

³³ Las productoras de cine delegaban en otras empresas afiliadas la grabación y conversión del sonido, así como el control de los derechos de la tecnología empleada en la gestión del audio. Kia Afra, *The Hollywood Trust. Trade Associations and the Rise of the Studio System* (Reino Unido: Rowman & Littlefield, 2016), 205-217.

³⁴ Olvido Andújar Molina, “El cine que nunca fue mudo. Intentos de sonorización previos al llamado cine sonoro”, *Sineris. Revista de música*, nº 10 (2013): 13-17.

³⁵ Vincent Amiel, “Murnau. La chair des images”, *Positif*, marzo 1999, 101.

la mano del sistema *Vitaphone*, propiedad de Warner Bros. El silencio se convirtió así en un recurso artístico más. Dicha película fue *Luces de Nueva York*, dirigida por Bryan Foy y con la partitura a cargo de Jules Buffano y Shelton Brooks³⁶.

La sincronización audio-imagen tal y como es hoy entendida nació de la mano de la que sigue siendo la productora más importante del mundo (Warner Bros) y de la última aportación considerable del denostado sistema *Vitaphone*, descartado de prácticamente la totalidad de la producción internacional dos años después³⁷. El cine concebido como un espectáculo audiovisual reproducido por un mismo dispositivo, se convirtió en una disciplina con carácter propio.

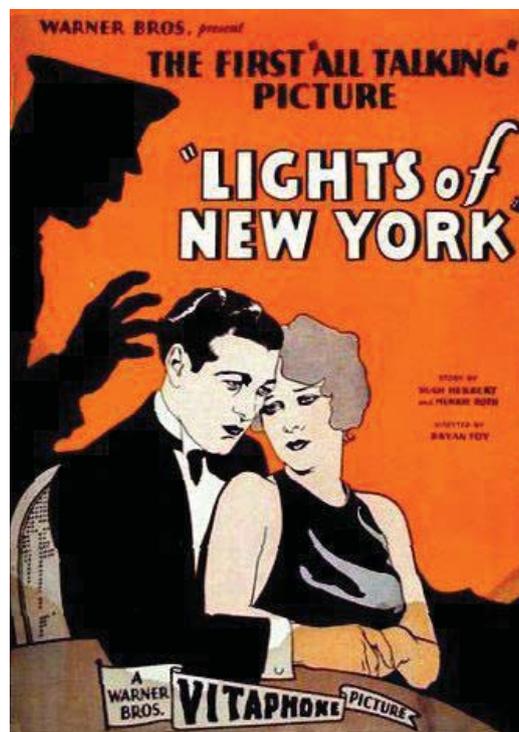


Ilustración 3. *Luces de Nueva York* (1928). Cartel original de la película *Luces de Nueva York* donde se aprecia la mención al sistema Vitaphone (parte inferior), así como el reclamo de ser la primera película con la totalidad de sus diálogos sonoros (parte superior). Crédito de la fotografía: Edwin B. DuPar.

³⁶ Noriega, *Historia del Cine...*, 12.

³⁷ Aurelio Reyes, *80 años de cine en México* (México: UNAM, 1977), 70-71.

5.2 SINFONISMO

Desde el nacimiento del Séptimo Arte, con las proyecciones parisinas de los Hnos. Lumière en 1895, la música ha acompañado de una u otra forma a la escena. Si bien la función de dotar a la imagen de un elemento narrativo adicional ya era perfectamente habitual en otras artes desde hacía siglos (danza, ópera, teatro...), en esta nueva disciplina aún no existía esa concepción o papel dramático de la música. En las primeras décadas del siglo XX, las películas hacían uso de partitura únicamente cuando lo exigía el guion, y ésta debía estar justificada en la imagen por la presencia de una orquesta, un piano, una radio o un fonógrafo que ilustrasen ante el espectador la fuente de origen del sonido, lo que se conoce actualmente como música diegética³⁸, por lo que las posibilidades creativas de los compositores estaban ciertamente limitadas a determinadas escenas aducidas en la trama.

Todo cambió cuando en 1932, el compositor vienés Max Steiner, junto con el director Gregory LaCava, introdujo por primera vez música de fondo original para remarcar el carácter dramático de la escena en *La melodía de la vida*. Se entiende en este caso que posee una función extradiegética³⁹, sin explicación visual o argumental. Esto generó una enorme controversia entre los productores y directores⁴⁰. No obstante, la postura rupturista de Steiner acabó triunfando entre los compositores, que vieron una oportunidad de desarrollar su creatividad de un modo más amplio desde que sus piezas dejaron de estar supeditadas a la referencia en pantalla. Esto derivó hacia una mayor profesionalización gradual de los autores y a que la música en el cine desplegara paulatinamente sus capacidades para expresar emociones complementarias a las escenas (música empática), incluso generar un afecto encontrado con fines artísticos, que descolocaba al espectador al crear esa contradicción audio-imagen (música anempática).

Uno de los aspectos más destacados de Steiner fue sin duda su abundante producción. Se cree que compuso cerca de 300 Bandas Sonoras⁴¹. Entre sus maestros se encontraron Gustav Mahler, de quien recibió clases de piano en su niñez, Johannes Brahms o Richard Strauss. Comenzó dedicando sus esfuerzos a la opereta como director y compositor en

³⁸ Fraile, *Relaciones...*, 145-150.

³⁹ Fraile, *Relaciones...*, 153-156.

⁴⁰ El mismísimo Alfred Hitchcock en *Bote Salvavidas* (1944) prohibió expresamente al compositor David Raksin el incluir música en las escenas desarrolladas en la barca (lo que era prácticamente la totalidad de la película), que creía distraería al espectador pues éste no sería capaz de explicar el origen de la música al generar sensación de irrealidad. Alex Ross, "The Rest is Noise," *The New Yorker*, 11 de agosto de 2004, sección música.

⁴¹ Noriega, *Historia del Cine...*, 298.

Londres. Tras el estallido de la Primera Guerra Mundial fue tomado por espía en Inglaterra y huyó a Estados Unidos, donde se labró un prestigio como director de musicales en Broadway. Ya en 1937 y tras un paso de 6 años por RKO⁴², pasó a formar parte de la plantilla de compositores de la Warner Bros, donde permaneció hasta su jubilación en 1965⁴³.

Es precisamente en los años 30, con el cine sonoro absolutamente generalizado, cuando los estudios empezaron a tener departamentos enteros con compositores, arreglistas, directores o adaptadores dedicados a crear las Bandas Sonoras Originales de las películas de esa productora⁴⁴. Se comenzaron a generar piezas en masa, a demanda, pero el trabajo del compositor no era contiguo al del director. Los músicos adaptaban sus obras a las temáticas de la película, pero ni siquiera veían las escenas, por lo que la banda sonora (aun expresando el afecto del guión), no estaba sincronizada (cambios de ritmo o de tono, por ejemplo) con ellas. Además las Bandas Sonoras Originales solían emplearse exclusivamente en el comienzo y en el final de las películas y se acompañaba la trama con pasajes clásicos⁴⁵.

Fue de nuevo Max Steiner quien en 1933 volvió a romper todos los moldes con *King Kong*, al crear una partitura original total y absolutamente sincronizada con las imágenes⁴⁶. El modelo sinfónico centroeuropeo, en el que Steiner había sido formado, se instauró durante dos décadas (1930-1950) como el ideal a seguir e imitar dentro de la composición de Bandas Sonoras. Es importante entender el papel que tuvieron las dos guerras mundiales en la difusión de este sinfonismo por Estados Unidos, más concretamente dentro de la producción hollywoodiense, y que responde básicamente a las sucesivas oleadas de emigración checa, alemana, austriaca y de todo Europa Central hacia esa nación tan desarrollada⁴⁷. Muchos de esos exiliados eran artistas, músicos concretamente, perseguidos por el Tercer Reich por ser asociados con la *Entartete Musik*⁴⁸. Entre estos compositores emigrados a EEUU se debe

⁴² RKO Radio Pictures Inc. Fue una productora estadounidense desde su fundación el 23 de octubre de 1928 hasta su disolución en 1955. Es considerada una de las ocho *majors* de la época dorada de Hollywood.

⁴³ Peter Wegele, *Max Steiner: Composing Casablanca and the Golden Age of Film Music* (Reino Unido: Rowman & Littlefield Publishers, 2014).

⁴⁴ Roberto Cueto, *Cien Bandas Sonoras en la Historia del Cine* (España: Nuer, 1996).

⁴⁵ Miguel Segura, “¿Por qué poner música en una película?,” *El Cine en la Sombra*, marzo 2016.

⁴⁶ Tony Thomas, *Music for the Movies* (EEUU: Silman-James Press, 1997).

⁴⁷ Theo van Leeuwen, *Speech, Music, Sound* (Reino Unido: Macmillan Press, 1999).

⁴⁸ La *Entartete Musik* o Música Degenerada fue una clasificación musical llevada a cabo por el régimen nacional socialista, bajo la tutela del ministro de propaganda Joseph Goebbels, durante el Tercer Reich. Se aplicaba sobre aquellas piezas que pudieran tener connotaciones judías, bolcheviques, marxistas, modernistas, africanas o americanas, y fue creada tras el éxito logrado por la exposición *Entartete Kunst* o Arte Degenerado, organizada por el pintor alemán Adolf Ziegler. Dicha clasificación se mantuvo durante los años 30 y 40 del siglo XX y los compositores incluidos en la lista eran censurados, incluso perseguidos. Algunos nombres propios señalados fueron: Felix Mendelssohn, Arnold Schönberg, Gustav Mahler, Erich Wolfgang Korngold, Paul Hindemith o Alban Berg. Henry Grosshans, *Hitler and the Artists* (EEUU: Holmes & Meyer, 1983).

destacar, por su influencia posterior en la música de cine, al ya citado Max Steiner y a Erich Wolfgang Korngold.

La obra que terminó de consumir a Steiner como el máximo exponente del sinfonismo fue *Lo que el viento se llevó* (1939) de Víctor Fleming. El “Tema de Tara” se convirtió en una de las melodías más populares de la historia del cine y la Banda Sonora comenzó a ser un aspecto muy importante de las películas, cuyas partituras empezaron a ser relacionadas e identificadas con sus autores⁴⁹.

El legado de Steiner en la producción posterior es casi inabarcable. Fue él quien sentó las bases de la inmensa mayoría de lugar comunes y tópicos dentro de ese, entonces novedoso, cine sonoro⁵⁰. Quizás, la más importante aportación de Steiner, por la influencia que tuvo en los compositores, tendencias y escuelas posteriores fue la adecuación al cine del modelo wagneriano del *leitmotiv*⁵¹. Este recurso fue desde ese momento, una constante en la creación cinematográfica internacional hasta el siglo XXI. Otro de los aportes más importantes del músico vienés, aunque no fuera de su propia invención, fue lo que el compositor y arreglista Carl Stalling denominaría *mickeymousing*⁵². Esta técnica de sincronía temática audio-imagen fue muy desarrollada por Steiner durante la década de 1930 y 1940⁵³. En 1942, colaboró junto a Michael Curtiz, director también contratado por Warner Bros, en la que fue su película más reconocida, *Casablanca*.

El otro gran nombre de este sinfonismo se encuentra en la figura de Erich Wolfgang Korngold (Brno 1897 – Los Ángeles 1957). Educado musicalmente en Viena, Korngold fue un niño prodigio cuyo talento fue rápidamente apreciado por Gustav Mahler, quien recomendó al compositor Alexander von Zemlinsky que lo aceptara como discípulo debido a su potencial⁵⁴. Trabajó como director y compositor de operetas durante las primeras

⁴⁹ Tomás Marco Aragón et al., *Historia General de la Música* (España: Istmo, 1983).

⁵⁰ Gonzalo Díaz Yerro, “El análisis de la música cinematográfica como modelo para la propia creación musical en el entorno audiovisual” (tesis doctoral, Universidad de Las Palmas de Gran Canaria, 2011).

⁵¹ El *leitmotiv* es un término acuñado por analistas de la música y la figura de Richard Wagner (1813-1883), que expresa un tema o motivo musical recurrente en una obra, asociado a un personaje, emoción, acción o lugar determinado. El propio Richard Wagner hacía uso del término *Erinnerungsmotive* o “motivos para recordar”. Peter Adam, *Art of the Third Reich* (EEUU: Oxford University Press, 1992).

⁵² Técnica cinematográfica consistente en la sincronización intencionada del acompañamiento musical con las acciones en pantalla. Consiste en una correspondencia de carácter descriptivo. El nombre deriva del uso casi constante de dicha técnica en los primeros cortometrajes de Mickey Mouse de Walt Disney. Se localizan sus precedentes más claros en la ópera, el poema sinfónico o la música programática.

⁵³ Conrado Xalabarder, *Enciclopedia de las Bandas Sonoras* (España: Ediciones B.S.A., 1997), 37-53.

⁵⁴ Brendan Carroll, *The Last Prodigy: A Biography of Erich Wolfgang Korngold* (EEUU: Amadeus Press, 1997).

décadas del siglo XX y colaboró con el productor cinematográfico Max Reinhardt, quien le ofreció su primer trabajo en Hollywood en 1935. Compuso 19 bandas sonoras y recibió en Estados Unidos un trato privilegiado, pues ya era tremendamente popular en Europa.

La mayor aportación de Korngold a la industria cinematográfica así como aquello por lo que es reconocido, fue su enorme capacidad para añadir mediante música, cierto significado a la escena más allá de lo transmitido explícitamente por la imagen. Se encuentra en esta característica uno de los aspectos diferenciadores entre la producción de Korngold y Steiner. Mientras el vienés se caracterizó por su talento descriptivo de la secuencia y su uso del *leitmotiv*, Korngold agregaba o anticipaba (incluso discutía) contenido mediante sus partituras, de tal forma que el espectador recibía información aún no explícita en la propia imagen⁵⁵. Fue galardonado con dos Premios Óscar de la Academia a la Mejor Banda Sonora Original por *Anthony Adverse* (1936) de Mervyn LeRoy y por *Robin de los Bosques* (1938) de Michael Curtiz y William Keighley.

El modelo sinfónico postromántico dominó la producción musical cinematográfica hasta 1948⁵⁶, año en el que tuvo lugar un famoso fallo judicial contra varios de los mayores estudios de Hollywood, en virtud del cual éstos perdieron la propiedad de las cadenas cinematográficas que hasta entonces poseían. El ya mencionado modelo sinfónico de Steiner y Korngold sentó las bases del ideal compositivo internacional (progresiones armónicas, orquestación, relaciones motívicadas, estructuras, etc.). Estos autores son considerados como los “padres de la música cinematográfica⁵⁷” en Hollywood y su influencia se aprecia, en mayor o menor grado, en todas las etapas históricas de la Banda Sonora hasta la actualidad.

Otras figuras importantes dentro de este modelo sinfónico postromántico fueron autores como el alemán Franz Waxman (1906 – 1967), cuyas bandas sonoras más reconocidas; *La novia de Frankenstein* (1935) de James Whale y *Rebeca* (1940) o *La ventana indiscreta* (1954) de Alfred Hitchcock, sentaron las bases musicales del cine de terror y suspense. Cabe mencionar a su vez a Miklós Rózsa (1907 – 1995) y su estilo

⁵⁵ Luzi von Sonnenthal, *Erich Wolfgang Korngold: Ein Lebensbild* (Austria: Elisabeth Lafite und Österreichischer Bundesverlag, 1967).

⁵⁶ El fallo judicial de 1948 contra los mayores estudios de Hollywood les obligó a vender o a desligarse de las cadenas de cine de su propiedad pues violaba la Ley Federal Antimonopolio. Al perder poder de atracción para sus empleados, los actores se convirtieron en agentes libres y su importancia en el éxito potencial de una película se multiplicó, por lo que comenzaron a exigir sueldos excesivos e inconsecuentes con la productividad real del cine entonces. Esto último, unido a la difusión de la televisión en los hogares de la clase media hizo que el cine norteamericano y la industria de Hollywood entrase en seria decadencia en la década de 1950.

⁵⁷ Carlos Colón Perales, Fernando Infante del Rosal y Manuel Lombardo Ortega, *Historia y Teoría de la Música en el Cine. Presencias afectivas* (España: Alfar, 1997), 122.

contrapuntístico y cromático asociado a la tradición musical húngara y normalizado en el cine histórico⁵⁸, con películas como *El ladrón de Bagdad* (1940).

Importante destacar también al estadounidense Alfred Newman (1901 – 1970), cuyas más de 200 obras le proporcionaron 9 Premios Óscar de la Academia y 45 nominaciones, sólo superado posteriormente por John Williams.

Existen dos figuras cuya inclusión en una etapa musical concreta de la historia del cine resulta sumamente complicado, pues su producción presenta rasgos puramente sinfónicos mientras anticipan *clichés* y modelos compositivos que fueron definitorios del eclecticismo posterior. Se trata de Dimitri Tiomkin (1874 – 1979) y Bernard Herrmann (1911 – 1975). Por encontrar un mayor número de aspectos creativos cercanos al sinfonismo en la figura de Tiomkin, es éste último el que se ha incluido en dicha categoría y a Herrmann como un epígrafe del eclecticismo posterior⁵⁹.

Dimitri Tiomkin (Kremenchuk 1874 – Londres 1979). Nació en la Ucrania de la Rusia zarista y creció en San Petersburgo donde se formó musicalmente bajo la tutela de Alexander Glazunov. Fue considerado, al igual que lo fuera Korngold, un niño prodigio. Dos hechos históricos de vital importancia precedieron sus dos siguientes traslados. El primero fue la Revolución rusa (1917), luego de la cual se trasladó a Berlín, donde se convirtió en discípulo de Ferruccio Busoni y obtuvo fama como compositor en Europa. El segundo acontecimiento fue el Crack del 29 que provocó, aunque sin una relación directa de causalidad como sí la hubo en el caso de la Revolución rusa, que Tiomkin se trasladara a Hollywood donde realizó los trabajos cinematográficos por los que se le conoce en la actualidad.

La principal contribución de Tiomkin a la música de cine y aquello por lo que se le considera un enlace con la siguiente etapa fue la inclusión en sus partituras de elementos jazzísticos e impresionistas, los cuales convivieron en su obra con la tradición postromántica de la que provenía⁶⁰. Esta característica anticipó una serie de recursos, basados en mezclar músicas de diferentes tradiciones, que fueron posteriormente muy utilizados por compositores como Alex North (1910 – 1991), Elmer Bernstein (1922 – 2004), Jerry Goldsmith (1929 – 2004) o Henry Mancini (1924 – 1994), pertenecientes al eclecticismo.

⁵⁸ Sergio Navarro, Heriberto Navarro y Arriola Navarro, *Música de cine: historia y coleccionismo de bandas sonoras* (España: Eiuinsa, 2005).

⁵⁹ Celia Martínez García, “Estudio analítico de la música de *El Paciente Inglés* en el marco de la narrativa musical cinematográfica” (Tesis doctoral, Universidad Complutense de Madrid, 2015), 102-104.

⁶⁰ John Belton, *Historia general del cine. La transición del mudo al sonoro*, vol. VI, (España: Cátedra, 1995).

Su trabajo más recordado es el motivo principal en *Sólo ante el peligro* (1952) del director austriaco Fred Zinnemann, por la que fue galardonado con el Premio Óscar de la Academia a la Mejor Banda Sonora Original.

5.3 ECLECTICISMO

Durante la década de 1950, dos hechos históricos puntuales influyeron enormemente en la producción de música de cine e hicieron que los modelos compositivos de los grandes sinfonistas (Steiner, Korngold, Newman...) fuesen poco explotados, incluso rechazados por los autores del momento⁶¹. En primer lugar se encuentra el ya mencionado fallo de 1948, en virtud del cual los principales estudios perdieron su monopolio de distribución. Esto hizo que la pugna por dominar la emisión de cine entre las productoras se hiciera más intensa debido a la aparición de nuevos competidores por el mercado cinematográfico. Hay que tener en cuenta también el elevado *caché* de los actores derivado de su gran peso en el posible beneficio arrojado por una producción. Todo esto provocó que los estudios incluyeran en sus bandas sonoras canciones preexistentes (no originales) de géneros vanguardistas o relacionados con la música popular urbana (pop, jazz...), lo que les resultaba más barato, dándoles algo de margen en un mercado tan competitivo, y servía de gancho seguro para el público general pues éste ya conocía las canciones y suponía asumir el menor riesgo posible en una situación inestable.

En segundo lugar hay que destacar que la sala de cine dejó de ser un lugar tan exclusivo con la implantación y generalización de la televisión en los hogares norteamericanos y europeos⁶². Antes de eso, el cine era uno de los mecanismos de ocio más recurrente para todas las clases sociales pues los precios y comodidades de la sala se adaptaban a la demanda. Con la difusión de la televisión, esto dejó de ser un modelo único para convertirse en una opción más ocasional, reduciendo enormemente las ganancias de los locales⁶³.

En referencia al audio, es importante mencionar cuatro avances contiguos que explican de forma clara la serie de cambios adoptados por la producción de Bandas Sonoras primero

⁶¹ Roger Manvell y John Huntley, *The technique of the film music* (EEUU: Hastings House Publishers, 1957).

⁶² Larry Blake, *Film Sound Today* (EEUU: Reville Press, 1984), 56-59.

⁶³ Philip Brophy, *Cinesonic: The World of Sound in Film* (Australia: AFTRS Publications, 1999).

en Estados Unidos y posteriormente en Europa. Estas novedades fueron la aparición del LP⁶⁴, del *single*⁶⁵, el *Hi fi*⁶⁶ y el sonido *estéreo*⁶⁷.

Todos estos avances propiciaron la difusión de la música a todas las capas de la sociedad y a una calidad única hasta entonces, por lo que los productores comenzaron a incluir un elevado número de canciones en las bandas sonoras de las películas, con la intención de comercializarlas en disco y emitir las por radio y de este modo obtener beneficio económico de un producto (la película) que perdía rentabilidad gradualmente⁶⁸.

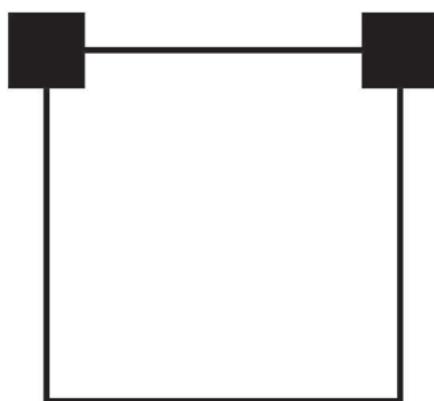


Ilustración 4. Símbolo del sonido estéreo (2006). Representando sus dos canales (L – R). Crédito de la imagen: Jynus.

La obra que confirmó la llegada e inclusión completa de la música popular urbana en el cine y desplazó a ese sinfonismo postromántico anterior, fue *Un tranvía llamado deseo*

⁶⁴ El LP (*Long Play*) o disco de larga duración es un disco de vinilo comercializado por primera vez en 1948 en el cual se grababa, en formato analógico (modulación analógica de surco) entre 20 y 25 minutos de sonido por cada cara. Fue el soporte de grabación musical más utilizado hasta 1980. Fernando Samalea, *Qué es un Long Play* (España: Sudamericana, 2015).

⁶⁵ El *single* es un formato de grabación derivado de la generalización del LP, siendo éste de menor tamaño (en torno a los 18cm) y duración. Se utilizaba como medio de promoción de un tema concreto. Solía aparecer el tema a promocionar en la cara A y una mezcla, una versión *a capella* u otra canción en la cara B. Greil Marcus, *Like a Rolling Stone. Bob Dylan en la encrucijada* (Reino Unido: Global Rhythm Press, 2010), 145.

⁶⁶ *Hi fi* o Alta Fidelidad consistió en una norma de calidad que hasta su regularización en 1973 por el Instituto Alemán de Normas (DIN), fue un sello distintivo entre las productoras para expresar y publicitar la ausencia de ruidos y distorsión en sus grabaciones. Jonathan Ochoa Hernández, “Sistema de codificación y transmisión de televisión a color, vídeo y audio” (Tesis doctoral, Escuela Superior de Ingeniería mecánica y eléctrica, 2009), 30-33.

⁶⁷ El sonido estéreo es el grabado y reproducido en 2 canales (disposición 2.0) que dominó la producción musical desde 1954 sustituyendo a la grabación de canal único (monoaural o mono). Fue desarrollado en 1881 por el ingeniero francés Clément Ader pero hubo que esperar hasta el estreno en 1940 de la película de Walt Disney *Fantasia*, para que esta tecnología fuese utilizada en una producción. El método de grabación estéreo utilizado entonces fue *Fantasound*, desarrollado por el ingeniero de sonido William E. Garity y el mezclador John N.A. Hawkins. Benigno Moreno Sánchez, “Librería de sonidos, mapa sonoro y documentación sonora” (Trabajo de Fin de Máster, Universidad Politécnica de Valencia, 2012), 7-8.

⁶⁸ José Moscardó Guillén, *El cine de animación en más de 100 largometrajes* (España: Alianza Editorial, 1997).

(1951), del compositor estadounidense Alex North y dirigida por Tennessee Williams. Con esta partitura, North convirtió la presencia, antes accidental del jazz en la música de cine, en estructural al utilizar las melodías, cambios de ritmo, progresiones armónicas e incluso la instrumentación propias de este género, lo que dio inicio al período ecléctico de la Banda Sonora⁶⁹.

Se especializó en musicales en la escena de Broadway. Fue precisamente al componer la partitura de *Muerte de un viajante* (1949), dirigida por Elia Kazan, cuando el director de origen griego decidió introducirle en el mundo del cine y de Hollywood donde él ya era un icono. Destacó su capacidad en la utilización de géneros de música popular urbana como bases estilísticas y narrativas de sus películas. La ya mencionada *Un tranvía llamado deseo* (1951) con influencias del jazz y del expresionismo de Aaron Copland⁷⁰ o *Viva Zapata!* (1952), en una nueva colaboración con Kazan donde North utilizó formas de la canción mexicana como proyecto sinfónico estructural. Tras estos trabajos, el autor demostró su polivalencia al colaborar con Stanley Kubrick en *Espartaco* (1960), donde realizó una serie de descripciones psicológicas de los personajes y se alejó así de la espectacularidad del cine épico de Rózsa.

La aparición del jazz estructural en la música de cine, que aún conservaba rasgos sinfónicos, alcanzó su cota máxima de eclecticismo con la figura de Henry Mancini, formado musicalmente durante los 40 en la escuela Juilliard de Nueva York. Durante su servicio en el frente de la Segunda Guerra Mundial conoció al músico Glenn Miller, de cuya orquesta pasó pronto a formar parte. En 1950 fue contratado por Universal como arreglista, director de orquesta y autor de canciones. Fue entonces cuando comenzó a adquirir prestigio al componer la Banda Sonora de *Sed de mal* (1958) del ya entonces consagrado Orson Welles.

Sin embargo, fue durante los años 60, cuando la música de Mancini se convirtió en icono internacional de la sofisticación y la elegancia compositiva, así como en un símbolo de ese eclecticismo sinfónico llevado al extremo con una orquestación meticulosa y una base estructural jazzística junto a influencias puramente latinas⁷¹.

⁶⁹ Jeff Forlenza y Terri Stone, *Sound for Picture: An Inside Look at Audio Production for Film and Televisión* (EEUU: MixBooks, 1993).

⁷⁰ Frederic Torres, *Alex North. El viajero impenitente* (España: T&B Editores, 2016).

⁷¹ VVAA, "Henry Mancini," *Interfilms*, abril 1994.

Para entender la figura de Henry Mancini y la importancia de su producción, es fundamental conocer la relación profesional entre el músico y el director de comedias Blake Edwards. Los grandes éxitos de ambos personajes fueron fruto de este vínculo. El 5 de octubre de 1961 se estrenó en Los Ángeles *Desayuno con diamantes*, trabajo por el cual Mancini obtuvo dos premios de la Academia; a la Mejor Partitura Original y Mejor Canción⁷².

Pero la película que derivada de la unión Edwards - Mancini tuvo más impacto, fue sin duda *La Pantera Rosa* (1964). El tema central consiste en una muy reconocida melodía de saxo, ejemplo a su vez de la música sofisticada que buscaba Mancini⁷³. El tema acompañó a los títulos de crédito animados y tuvo tanto éxito que contó con su propia serie de televisión desde 1969 hasta 1979.

Cabe destacar a dos compositores que sin ser especialmente innovadores desde un punto de vista técnico, fueron dos de las figuras más importantes y reconocidas de la historia de la cinematografía, enmarcadas dentro de este duradero eclecticismo. Se trata de Elmer Bernstein y Jerry Goldsmith.

Elmer Bernstein fue uno de los discípulos de Aaron Copland y participó también, al igual que lo hiciera Mancini antes, en la *Glenn Miller Orchestra* durante la Segunda Guerra Mundial. Es reconocido por su capacidad para expresar con maestría diferentes estilos musicales, desde corrientes jazzísticas como el *New Orleans Hot*⁷⁴ o el *Third Stream*⁷⁵ como en *McQ* (1974), marchas militares en *La Gran Evasión* (1963), el minimalismo propio del cine del oeste con *Los Siete Magníficos* (1960) o música romántica y melancólica como en *Una muchacha llamada Tamiko* (1963)⁷⁶. Durante los años cincuenta se convirtió en el máximo exponente del jazz en el cine⁷⁷, pero fue el tema principal de la ya mencionada *La*

⁷² Se trata de la célebre “Moon River”, asociada indiscutiblemente al paseo inicial de Audrey Hepburn por la 5ª Avenida de Nueva York. Los galardonados por la canción fueron el propio Henry Mancini (música) y Johnny Mercer (letras).

⁷³ Carmona, *Música y cine...*, 181.

⁷⁴ Conjunto de estilos de jazz anteriores a 1930, como el estilo *Nueva Orleans*, *Dixieland*, *Chicago* o *Nueva York*. Se le conoce también como jazz tradicional.

⁷⁵ Término acuñado por Gunther Schuller para referirse al jazz de la década de 1950 y 1960 que pretendía dejarse influenciar por la música clásica. Lucien Malson, *Los maestros del jazz* (España: Ed. Alba, 2008).

⁷⁶ Robert Faulkner, *Hollywood Studio Musicians. Their Work and Careers in the Recording Industry* (EEUU: Aldine Atherton, 1971).

⁷⁷ Christopher Palmer, *The composer in Hollywood* (Reino Unido: Boyars, 1990).

Gran Evasión lo que supuso su mayor éxito. La pieza, orquestada por Jack Hayes⁷⁸, se convirtió en un icono musical para todas las películas similares⁷⁹.

Por otra parte, Jerry Goldsmith es reconocido por la capacidad descriptiva de su música (herencia de Steiner) y por su dilatadísima producción de más de 150 Bandas Sonoras. Su amistad con Franklin J. Schaffner⁸⁰ le permitió experimentar en la partitura de *El Planeta de los Simios* (1968), sin duda una de las obras claves de la historia del cine⁸¹. Para crear el ambiente apropiado, Goldsmith utilizó en la pieza secuencias repletas de sonidos y reverberaciones desconcertantes así como un uso nada convencional de la instrumentación. Optó a su vez por la utilización de series dodecafónicas, nada habituales hasta entonces en la música cinematográfica. Con ello, el compositor quiso expresar las diferentes sensaciones de los protagonistas de la película al llegar a un sitio donde no habían estado nunca antes⁸². Para Goldsmith, lo importante no era el posible placer estético generado por las melodías, sino las diferentes impresiones causadas en el espectador mediante el contraste de motivos o instrumentos⁸³.

Mención aparte merece la figura del estadounidense Bernard Herrmann, compositor que por su marcada personalidad y por la influencia que ejerce hasta la actualidad le convierten en una de las principales referencias de la cinematografía⁸⁴.

Desde niño recibió formación musical clásica por decisión de su padre. Se matriculó en la Universidad de Nueva York primero y en la Juilliard School después. Tras graduarse consiguió un contrato como director de orquesta y compositor en la emisora de radio CBS⁸⁵. El 30 de octubre de 1938 firmó un contrato como director musical de un programa de radio dirigido por Orson Welles que iba a empezar a emitirse al año siguiente. Se trataba de “La

⁷⁸ Compositor y orquestador estadounidense nominado al Óscar por *Molly Brown, Siempre a flote* (1964) y *El Color Púrpura* (1985).

⁷⁹ Jane Feuer, *El musical de Hollywood* (España: Verdoux, 1982).

⁸⁰ Franklin James Schaffner fue un célebre cineasta estadounidense, famoso por dirigir *El Planeta de los Simios* (1968) y *Patton* (1969), lo que le valió entonces el Premio Óscar de la Academia al Mejor Director así como un premio *Directors Guild of America* a la mejor dirección de película.

⁸¹ Alejandro Panchón Ramírez, *La música en el cine contemporáneo* (España: Diputación Provincial de Badajoz, 1992).

⁸² Harold Mantell, *The complete guide to the creation and use of sound effects for films, TV and dramatic productions* (Reino Unido: Films for the Humanities, (1983).

⁸³ Victor León, “B.S.O.: Leyenda de Jerry Goldsmith,” *Versión Original: Revista de cine*, enero 2003.

⁸⁴ Henri Sauget, “El músico y el cine,” *Cine y personalidad*, abril 1973.

⁸⁵ CBS Broadcasting Inc. Fundada por William S. Paley el 18 de septiembre de 1927. CBS comenzó siendo una pequeña cadena de radio hasta que dio el salto a la televisión el 1 de julio de 1941. En la actualidad suministra programación a más de 200 estaciones independientes y 5 públicas y es una de las cadenas de televisión más ricas e importantes del mundo.

guerra de los mundos”, sobre una posible invasión alienígena, basada en la novela de H.G. Wells⁸⁶. El realismo e innovación del concepto marcó un hito en la historia de la radiodifusión debido al impacto social causado, sin episodios similares hasta la actualidad. Fue el propio Orson Welles el que brindó a Herrmann poco tiempo después la oportunidad de debutar en el cine nada menos que con *Ciudadano Kane*⁸⁷ (1941).

Durante la década de 1950, la personalidad de Herrmann se volvió agresiva, prepotente y pesimista⁸⁸. Es a finales de esta década cuando conoció a uno de los directores de cine más valorados de todos los tiempos, con quien estableció una relación profesional de más de 10 años que dio lugar a la creación de las obras más reconocidas para ambos. Se trata de la figura de Alfred Hitchcock. Con él, Herrmann definió su estilo musical del que se pueden destacar dos características. En primer lugar, la renuncia consciente en sus partituras al *leitmotiv* llevado al cine por Max Steiner, en pro de piezas con abundantes motivos breves, pues eran según él, más reconocibles para el público. En segundo lugar, su tratamiento de la escena desde un punto de vista ambiental por encima del temático. No describía musicalmente la acción como Steiner, ni conjeturaba sobre el argumento como Korngold ni tampoco hacía énfasis en describir psicológicamente a los personajes como Tiomkin. Herrmann trataba de ambientar sensorialmente la narración y para ello se servía de motivos breves ya mencionados, de *ostinatos* y de la originalidad tímbrica en la orquestación⁸⁹.

⁸⁶ H.G. Wells (1866 – 1946). Escritor, historiador y filósofo británico considerado junto a Julio Verne el padre de la ciencia-ficción. Es uno de los autores más influyentes de la materia. Sus obras más reconocidas son *La máquina del tiempo* (1895), *El hombre invisible* (1897), *La isla del doctor Moreau* (1896) y la ya citada *La guerra de los mundos* (1898).

⁸⁷ La película sigue estando considerada por el AFI (American Film Institute) en la actualidad como la mejor película de la historia del cine, por encima de *Casablanca* (1942).

⁸⁸ Donald Graham Bruce, *Bernard Herrmann, Film Music and Film Music Narrative* (EEUU: Ann Arbor-UMI, 1985).

⁸⁹ Gonzalo Díaz Yerro, “El análisis de la música cinematográfica como modelo para la propia creación musical en el entorno audiovisual” (tesis doctoral, Universidad de Las Palmas de Gran Canaria, 2011), 35-36.



Ilustración 5. Hitchcock y Herrmann (1955). Alfred Hitchcock (izquierda) y Bernard Herrmann (derecha) durante el rodaje de *Pero... ¿Quién mató a Harry?*, en su estudio en Los Ángeles en 1955. Crédito de la fotografía: Universal Studios (1958).

El primer gran éxito de esta unión fue *Vértigo*⁹⁰ (1958), en el que Herrmann creó una partitura con frases de carácter circular, con el fin de emular la sensación que la película llevaba por título. Los años siguientes de trabajo con Hitchcock continuaron generando más títulos célebres con los que el compositor terminó de conformar y definir su estilo, como *Con la muerte en los talones* (1959) o la que aún se sigue considerando la obra cumbre del cine de terror y suspense; *Psicosis* (1960)⁹¹.

Fue precisamente con esta última película con la que las personalidades antagónicas de ambos genios chocaron por primera vez. Hitchcock quería montar la celeberrima escena del asesinato en la ducha en completo silencio, sin música de ningún tipo, ni siquiera los sonidos ambientales de Herrmann. El compositor desoyó las órdenes y grabó unos chirriantes violines que emulaban el grito de la víctima antes de morir. Hitchcock tuvo que admitir el acierto de Herrmann, pero esto supuso la primera de las muchas desavenencias que tendrían después ambas personalidades⁹².

⁹⁰ *Vértigo* (1958) es la película de Hitchcock con más minutos de partitura original, pero debido a una huelga de músicos, la grabación no pudo ser dirigida por Herrmann y hubo que recurrir para ello al prestigioso director de orquesta británico Muir Mathieson. Juan Carlos Moreno, “Bernard Herrmann,” *Ritmo*, febrero de 2017.

⁹¹ Fernando Moya Lorente, *Los grandes músicos del cine* (España: Royal Books, 1993).

⁹² Juan Carlos Moreno, “Bernard Herrmann”, *Ritmo*, febrero de 2017.

Fuera de Estados Unidos, hay que mencionar algunos nombres propios de la producción musical cinematográfica en Europa, fundamentalmente en Italia, Reino Unido o Francia. El más célebre de todos éstos compositores europeos es sin duda, Ennio Morricone (Roma 1928). Compositor y director de orquesta cuya amplia trayectoria le ha llevado a componer más de 500 Bandas Sonoras de películas y series de televisión y a participar de las diferentes tendencias y estilos a lo largo de la historia del cine. Destaca por ser el autor de las partituras de los *spaghetti-western*⁹³, concretamente de la llamada Trilogía del dólar⁹⁴, de su compatriota Sergio Leone. Otra de sus obras más reconocidas es *La Misión* (1986) del director franco-británico Roland Joffé. Otros compositores importantes dentro de este eclecticismo europeo fueron Nino Rota (Milán 1911 – Roma 1979), conocido por *El Padrino* (1972) de Francis Ford Coppola o el francés Maurice Jarre (Lyon 1924 – Los Ángeles 2009), con éxitos de la mano de su relación profesional con David Lean, entre las que se encuentran *Lawrence de Arabia* (1962), *Doctor Zhivago* (1965) o *Pasaje a la India* (1984)⁹⁵.

5.4 NUEVO SINFONISMO Y MÚSICA ELECTRÓNICA

Durante la década de 1970 en Estados Unidos, una figura muy concreta volvió a colocar en primera línea a ese estilo sinfónico previo de Steiner, Korngold o Tiomkin que había sido abandonado casi completamente por la industria de Hollywood. El encargado de esto fue el compositor y director John Williams. La noción planteada por Williams consistía en recuperar el concepto clásico de la música y de la orquesta. La idea de revival fue tal que se renunció incluso a cierta originalidad en pro de fragmentos de obra barrocos, clásicos o románticos que eran re orquestados o variados, pero lo más importante era la prevalencia de la idea sinfónica⁹⁶. Hay que tener en cuenta a su vez la aparición del Sistema Dolby⁹⁷ en las salas de cine, que convirtió la experiencia de la escucha en algo mucho más realista, lo que

⁹³ Se conocen así a las películas del género *western* desarrolladas y producidas en Europa, fundamentalmente durante las décadas de 1960 y 1970. Se conocía también como *western europeo*.

⁹⁴ Se conoce así a una serie de tres películas sin relación argumental entre sí pero que comparten piezas fundamentales en su producción; todas ellas fueron dirigidas por Sergio Leone, protagonizadas por Clint Eastwood y la Banda Sonora corrió a cargo de Ennio Morricone. Por orden cronológico, estas tres películas fueron: *Por un puñado de dólares* (1964), *La muerte tenía un precio* (1965) y *El bueno, el feo y el malo* (1966).

⁹⁵ Jose María Benítez y Luis Miguel Carmona, *Nombres de la banda sonora. Diccionario de compositores cinematográficos* (España: Stripper, 1996).

⁹⁶ Carlos Colón, *Introducción a la historia de la música en el cine. La imagen visitada por la música* (España: Ediciones Alfar, 1993).

⁹⁷ Dolby Laboratories, Inc. Empresa estadounidense fundada por Ray Dolby en 1965 especializada en el desarrollo de técnicas para el almacenamiento de audio. El sistema Dolby Stereo de 1975 añadió por primera vez canales adicionales a L y R en las salas de cine logrando el “sonido envolvente”.

era muy apropiado para apreciar con claridad el sonido de orquestas de gran tamaño, el cual perdía nitidez al ser grabado y reproducido⁹⁸. La primera película proyectada con sonido Dolby fue *La naranja mecánica* (1971) de Stanley Kubrick.

Williams estudió piano y composición en la Universidad de California y tomó clases particulares de dicho instrumento bajo la tutela de Mario Castelnuovo-Tedesco⁹⁹. Durante su servicio militar dirigió y arregló música para la banda de la fuerza aérea. En 1955 entró en la escuela Juilliard de Nueva York donde continuó sus estudios de piano y llegó a tocar para Henry Mancini en *Peter Gunn* (1959), *Días de vino y rosas* (1962) y *Charada* (1963). En esa misma década regresó a Los Ángeles tras finalizar sus estudios donde colaboró con compositores de la talla de Bernard Herrmann, Franz Waxman, Miklós Rozsá o Alfred Newman¹⁰⁰.

En 1960 fue contratado por Columbia Records como pianista y compositor donde comenzó a ganar nombre al trabajar junto a André Previn¹⁰¹. Pero fue durante la década de 1970 cuando el compositor ganó fama internacional, al recibir el Óscar a la Mejor Banda Sonora Original en 1971 por *El violinista en el tejado*, de Norman Jewison.

En 1974 se inició la relación profesional compositor-director más fructífera de toda la historia de la cinematografía junto con la ya mencionada Herrmann-Hitchcock¹⁰². Ese año, el entonces debutante Steven Spielberg encargó a Williams la música de *Loca Evasión*, y un año después generaron el primer éxito conjunto; *Tiburón*. El tema principal, desarrollado con un *crescendo* de cuerdas en intervalo de segunda menor anunciando el ataque, se convirtió en un hito en el cine y le valió al compositor su segundo Óscar.

Pero la obra con la que John Williams sentó definitivamente las bases de este nuevo sinfonismo no vino de una colaboración con Spielberg, quien estaba empezando a adquirir prestigio entonces, sino con un proyecto del director Georges Lucas. Se trataba de *La Guerra de las Galaxias* (1977). Con esta partitura, Williams posicionó a la música cinematográfica

⁹⁸ En la década de 1970, no existía la posibilidad de grabar en más de 12 canales (frente a los 48, incluso más, de la actualidad), razón por la que al grabar a una orquesta de 50, 80 o 100 instrumentos, no se dispusiera de pistas aisladas suficientes para lograr nitidez adecuada.

⁹⁹ Mario Castelnuovo-Tedesco (1895 – 1968). Fue un compositor y pianista florentino reconocido principalmente por sus preludios y fugas para guitarra clásica.

¹⁰⁰ Norman Lebrecht, “John Williams,” *Scherzo. Revista de música*, agosto 2003.

¹⁰¹ André Previn (Berlín 1929). Pianista, director de orquesta y compositor estadounidense de origen alemán galardonado con el Óscar de la Academia en 4 ocasiones: *Gigi* (1958), *Porgy & Bess* (1959), *Irma la Dulce* (1963) y *My Fair Lady* (1964).

¹⁰² William Darby y Jack du Bois, *American Film Music, Major Composers, Techniques, Trends, 1915 – 1990* (EEUU: Mcfarland, 1990).

como sustrato ambiental de la imagen igualando a ésta en importancia y equiparando la figura del compositor con la del director¹⁰³. Transformó a la película en un enorme poema sinfónico sin precedentes hasta el momento. Esto fue un hecho fundamental para que el fenómeno se convirtiera en lo que Hernández y Grandío¹⁰⁴ denominaron Narrativa *crossmedia*¹⁰⁵. Para cumplir con las peticiones del director, quien quería un relato espacial épico en forma de conjunto artístico, Williams rescató la práctica de los compositores sinfónicos (Steiner, Korngold o Tiomkin), fundamentalmente del *leitmotiv* y utilizó para ello a la Orquesta Sinfónica de Londres¹⁰⁶.

A partir de ese momento, salvo alguna excepción como *Superman* (1978), dirigida por Richard Donner, los grandes éxitos profesionales del compositor derivaron de su colaboración con Steven Spielberg. Esta revitalización del sinfonismo en bandas sonoras¹⁰⁷ se encontró, especialmente durante la década de 1980, con una tendencia compositiva que evolucionó en paralelo basada en la inclinación creciente por parte de muchos autores por las piezas electrónicas.

A finales de la década de 1970 y principios de 1980, el desarrollo de los sintetizadores digitales y los *samplers*¹⁰⁸ hizo que el tamaño y el coste de fabricación de los mismos disminuyera enormemente, por lo que su distribución se volvió masiva. Además, las posibilidades que ofrecían estos sintetizadores digitales eran muy superiores a sus homólogos analógicos por lo que éste hecho, unido a la invención de la tecnología MIDI en 1981 y al desarrollo de determinados *softwares*, hizo que una serie de músicos se interesaran en explorar las opciones reales de estos avances en la creación de Bandas Sonoras, y combinarlo con el rescate al sinfonismo que John Williams había llevado a cabo¹⁰⁹. El

¹⁰³ Thomas Dean Claerson, *Understanding Contemporary American Science Fiction* (EEUU: University of South Carolina Press, 1990).

¹⁰⁴ Manuel Hernández Pérez y María del Mar Grandío Pérez, “Narrativa *crossmedia* en el discurso televisivo de Ciencia Ficción” (tesis doctoral, Universidad de Murcia, 2011).

¹⁰⁵ En un proyecto o fenómeno *crossmedia*, la narrativa de dicho proyecto se vincula con diferentes plataformas y cada una aporta la parte del relato correspondiente. El proyecto no puede entenderse si no se contemplan todas las partes que lo conforman de forma activa.

¹⁰⁶ Jorge Gallardo, “Análisis musical de *La guerra de las galaxias*: el nuevo sinfonismo y el uso del *leitmotiv*” (tesis doctoral, Universidad Camilo José Cela, 2013).

¹⁰⁷ Hubo otros compositores que también participaron de esta vuelta a la orquesta sinfónica, aunque con un éxito mucho menor al de John Williams, como John Barry, autor del *Tema de James Bond* o de la banda sonora de *Memorias de África* (1985), dirigida por Sydney Pollack.

¹⁰⁸ El *sampler* es un instrumento musical electrónico que utiliza grabaciones (samples) elegidas previamente, que son “lanzadas” para generar y combinar sonidos.

¹⁰⁹ Kevin Donnelly, *Altered status. A review of music in postmodern cinema and culture. Postmodern surroundings* (Holanda: Rodopi, 1994).

compositor más reconocido de esta tendencia innovadora y paralela es Vangelis con obras como *Carros de Fuego* (1981)¹¹⁰, *Blade Runner* (1982) y *La conquista del paraíso* (1992).

5.5 MESTIZAJE CLÁSICO Y ELECTRÓNICO. NUEVOS SOPORTES

Las dos corrientes compositivas imperantes durante las décadas de 1970 y 1980 eran por un lado, ese nuevo sinfonismo de John Williams de influencia wagneriana y por otro, la que incorporaba la producción electrónica a la composición (un nuevo entender del eclecticismo), representada por el griego Vangelis, si bien es verdad que la base sobre la que se sustentaba ésta última tendencia era también la orquesta sinfónica. Además, los intentos de combinar la electrónica con el criterio postromántico eran escasos¹¹¹.

Durante el lapso transcurrido entre 1990 y el siglo XXI, la presencia de la electrónica en la producción de bandas sonoras aumentó enormemente. Hay que añadir que los compositores responsables del crecimiento de esta tendencia fueron en su mayor parte, músicos educados en la escena pop-rock¹¹², por lo que recurrieron a pautas de trabajo más típicas de la música comercial. Esta propensión al mestizaje entre sinfonismo, música electrónica y música ligera fue confirmada en 1999 con la partitura de *American Beauty*, del estadounidense Thomas Newman (hijo de Alfred Newman), en la que el compositor planteó un trabajo en el que el folk y los sintetizadores tuvieron el mismo protagonismo que la propia orquesta¹¹³.

Ya en el siglo XXI, estas combinaciones empezaron a dominar la producción de música de cine. Durante estos años los ejemplos de obras fundamentadas en ese sinfonismo postromántico¹¹⁴ anterior son más escasos, aunque no por ello representen piezas de menor

¹¹⁰ Vangelis fue galardonado con el Óscar a la Mejor Banda Sonora Original por esta película.

¹¹¹ Alan Clack, *Country Music in the Movies* (EEUU: National Rock and Roll Archives, 1993), 267-291.

¹¹² Nombres como Hans Zimmer, Danny Elfman, Randy Newman o James Newton Howard.

¹¹³ Gonzalo Díaz Yerro, "El análisis de la música cinematográfica como modelo para la propia creación musical en el entorno audiovisual" (tesis doctoral, Universidad de Las Palmas de Gran Canaria, 2011).

¹¹⁴ El escritor y crítico de música de cine Joan Padrol habla de "williallismo" para referirse a ese retorno a la gran orquesta sinfónica que instauró John Williams.

calidad. Como ejemplo de esto se encuentra *Gladiator*¹¹⁵ (2000) del alemán Hans Zimmer¹¹⁶ o la trilogía de *El Señor de los Anillos* (2001 – 2003) de Howard Shore.

Sin embargo, como ya se ha dicho, desde los primeros años del siglo XXI hasta la actualidad, la dirección que ha tomado la música de cine (con excepción de ciertos compositores más “puristas” como Ennio Morricone¹¹⁷) ha consistido sin duda en la apuesta por el mestizaje. El modelo sinfónico convive sin problemas con planteamientos más pop o electrónicos, por lo que se considera a estos autores actuales como una segunda generación de eclécticos¹¹⁸. Este nuevo conjunto de músicos¹¹⁹ ha establecido una nueva forma de trabajar asimilando muchos de los planteamientos clásicos, pero añadiendo el uso de la tecnología y de mecanismos más propios de la música comercial o étnica¹²⁰.

Uno de los iconos de las bandas sonoras actuales y el que sin duda (junto a Williams y Morricone) es el compositor vivo más conocido y mediático para el público general, es el alemán Hans Zimmer (Frankfurt 1957). En su niñez recibió clases de piano y se mudó a Londres, allí se inició en la publicidad componiendo sintonías de anuncios televisivos de la mano de su entonces mentor Stanley Myers¹²¹. Mientras tanto, Zimmer se impregnó de música electrónica y de la escena *synth pop* y *new wave* británica y exploró las diferentes fusiones posibles entre la técnica digital de los sintetizadores y ordenadores con la orquesta sinfónica. Mostró gran interés en la génesis de resonancias adornadas con diferentes ritmos modernos o étnicos, así como en las posibilidades que la tecnología ofrecía al espectáculo audiovisual¹²².

¹¹⁵ La película *Gladiator* (2000) llegó a recibir denuncias de plagio por parte de la Fundación Holst, que acusaba a Zimmer de utilizar sin consentimiento fragmentos de “Marte”, pertenecientes a la suite *Los Planetas* de Gustav Holst, para componer el tema “Barbarian Horde”. La resolución judicial desestimó la denuncia.

¹¹⁶ Es llamativo que sea Hans Zimmer el autor de esta banda sonora cuando es precisamente este compositor, el ejemplo más estudiado de mestizaje clásico y uno de los pioneros en la integración de música electrónica en la orquesta.

¹¹⁷ Ennio Morricone y Alessandro de Rossa, *En busca de aquel sonido: Mi música, mi vida* (Italia: Malpaso, 2017).

¹¹⁸ Luz Palacios, *Las funciones de la banda sonora en el cine* (España: Universidad autónoma de Barcelona, 1989).

¹¹⁹ Entre los que destacan Hans Zimmer, Danny Elfman, James Horner, Elliot goldenthal o James Newton Howard.

¹²⁰ Daniel Allan Carlin, *Music in Film and Video Productions* (Reino Unido: Focal Press, 1991).

¹²¹ Stanley Myers (1930 – 1993). Compositor inglés famoso por su pieza para guitarra “Cavatina”, tema principal de *El francotirador* (1978) de Michael Cimino.

¹²² Edwin Black, “Interview with Hans Zimmer,” *Film Score Monthly: The Magazine of motion Picture and Television Music Appreciation*, marzo 2000.

Fue el propio Stanley Myers quien introdujo a Zimmer en la cinematografía en 1984 como productor de la banda sonora compuesta por Ryuichi Sakamoto y David Byrne¹²³, *El último emperador* (1987). Tan solo un año después llegó su primera nominación al Óscar a la Mejor Banda Sonora Original con *Rainman* (1988), de cuya partitura llamaron la atención los diferentes juegos rítmicos (mediante *samplers*, maracas, bongós y guitarras) generados por Zimmer y que servían de base estructural para una línea melódica realizada por una flauta de pan.

A partir de ese momento se define su novedoso estilo mixto sustentado sobre la orquesta sinfónica, la música electrónica, las influencias étnicas y el pop-rock. En 1994 fue galardonado con el Óscar a la Mejor Banda Sonora Original, después de 7 nominaciones, por la producción de Walt Disney, *El Rey León*, obra en la que el influjo de la música étnica creció sobremedida por razones de guion y que la valoración de público y crítica hace que en la actualidad se siga reeditando y reinterpretando¹²⁴. Ese mismo año, Zimmer fue nombrado director del departamento musical¹²⁵ de Dreamworks¹²⁶ y fundó junto a Jay Rifkin, la empresa Media Ventures¹²⁷, en la actualidad conocida como Remote Control Productions.

El objetivo fue el de transmitir sus conocimientos y su forma de concebir las obras a compositores con potencial, basado en una electrónica de carácter épico con gran protagonismo de sintetizadores y *samplers*, enmarcada dentro del concepto de orquesta sinfónica.

Remote Control Productions cuenta en su plantilla con varios de los nombres que, en la actualidad, lideran la producción hollywoodiense de bandas sonoras. Músicos como Klaus Badelt, Ramin Djawadi, Harry Gregson-Williams, Steve Jablonsky, Mark Mancina, John Powell, Trevor Rabin o Marc Streitenfeld son algunos de los compositores que actualmente

¹²³ La composición de la banda sonora de la película corrió a cargo de estos dos músicos, pero los conocimientos que Zimmer había adquirido en tratamiento de sonido mediante sintetizadores, unido a su amistad con Myers, le llevaron a ser el productor.

¹²⁴ El musical de *El Rey León* ha sido uno de los más interpretados en todo el mundo desde su estreno en 1997 en Broadway. En 2017 alcanzó los 80.000.000 de espectadores en todo el mundo y más de 70 premios internacionales. En España ostenta el récord de audiencia con 3.000.000 de asistentes en 5 años.

¹²⁵ El puesto de director del departamento musical de una productora no existía en Hollywood desde principios de los años 50, tras el fallo a favor de la Ley Antimonopolio de 1948.

¹²⁶ Fundados ese mismo año, concretamente el 12 de octubre por Steven Spielberg, Jeffrey Katzenberg y David Geffen.

¹²⁷ El nombre fue modificado debido al cruce de demandas entre sus dos miembros fundadores (Zimmer y Rifkin) por cuestiones relativas a los derechos. La empresa quedó entonces bajo la tutela en exclusiva de Zimmer.

copan el mercado de la música cinematográfica y que forman o formaron parte de Remote Control Productions. Constituyen pues, piezas fundamentales en el aumento formidable de la presencia en Hollywood de ese sonido y hacer característicos de Zimmer.

En la actualidad, los compositores conservan ese carácter ecléctico y versátil y recurren con frecuencia en sus partituras a obras clásicas o a figuras anteriores de la cinematografía¹²⁸. Otros autores actuales destacados, partícipes de ese mestizaje de influencias se encuentran en las figuras de Danny Elfman (1953), reconocido por sus colaboraciones con Tim Burton (*Beetlejuice* 1988, *Eduardo Manostijeras* 1991, *Pesadilla antes de Navidad* 1993 o *Big Fish* 2003) así como por ser el autor de la sintonía de la serie televisiva *Los Simpson* o James Horner (1953 – 2015), autor de la banda sonora más vendida de la historia; *Titanic* (1997), así como de otros títulos de prestigio y fama internacional entre los que se encuentran *Leyendas de pasión* (1994) o *Braveheart* (1995)¹²⁹.

El desarrollo de las nuevas tecnologías hace inevitable el tratamiento de la Banda Sonora desde otros soportes más allá del cine, que también han demandado su producción. El medio en el que durante el siglo XXI (y finales del XX) más se ha solicitado esta característica, hasta el punto de llegar a importar compositores asignados a la cinematografía, es el videojuego.

Expertos consideran que el primer videojuego de la historia fue el llamado *Pong* (1958), creado por el físico estadounidense William Higginbotham¹³⁰, aunque éste no se comercializara hasta 1972 por la compañía Atari¹³¹. Sin embargo, hasta finales de la década de 1970 no terminó de asentarse la industria del videojuego en el mercado. Sucedió esto con el lanzamiento en 1978 de *Space Invaders*, de nuevo por parte de Atari, cuyo éxito masivo hizo posible el desarrollo futuro del medio.

La función de la banda sonora de un videojuego es muy similar a la de una película, salvo que en el primer caso, la música debe estar sujeta a las posibles decisiones tomadas por el jugador, por lo que en la actualidad son partituras generadoras y adaptativas¹³², capaces de modificarse de forma dinámica en función de las determinaciones y los

¹²⁸ El propio Hans Zimmer re orquestó el *Gassenhauer* del alemán Carl Orff para el tema “You’re so cool” de la película *Amor a quemarropa* (1993).

¹²⁹ Fred Karlin, *On the track. A guide to contemporary film scoring* (EEUU: Routledge, 2004).

¹³⁰ Adriana Gil Juárez y Tere Vida Mombiola, *Los videojuegos* (España: Editorial UOC, 2007).

¹³¹ Atari, Inc. Es una de las compañías productoras de videojuegos más importantes del mundo. Fue fundada el 27 de junio de 1972 con el lanzamiento de *Pong*.

¹³² Dave Benson, *Music: A Mathematical Offering* (Escocia: Universidad de Aberdeen, 2008).

resultados. Tiene además, carácter orientativo y de forma casi subconsciente, es capaz de generar una experiencia más compleja e interesante para el usuario. Si bien es verdad que las técnicas compositivas de la música de videojuegos derivan directamente de la cinematografía o *film scoring*, existen diferencias substanciales con respecto a los medios lineales¹³³ debidas a los distintos papeles que cumple el consumidor en cada caso, mucho más activo en los videojuegos y con capacidad de decisión sobre su desarrollo¹³⁴.

A partir de 1980 se generalizaron personajes con sintonías propias que redundaron éxitos masivos de consumo, se encuentran ejemplos en iconos como Pac-man, Donkey Kong, Mario o Link (Zelda)¹³⁵. La música solía ser monofónica, cíclica (*loop*¹³⁶) y usada solo entre fases del juego. La llegada del CD-ROM a la industria hizo que las prestaciones de audio mejorasen durante esta década con dos compañías que dominaron el mercado; Sony (Playstation) y Nintendo (Nintendo 64). Fueron además, las dos primeras en ofrecer juegos en tres dimensiones.

En el siglo XXI la industria del videojuego se convierte en el líder del mercado de ocio audiovisual al que se incorpora una nueva consola que compite con Sony y Nintendo. Se trata de la Xbox de Microsoft. Estas tres plataformas han sobresalido hasta la actualidad dando lugar a videojuegos perfectamente equiparables en complejidad y presupuesto con las grandes producciones de Hollywood, incluso superándolas en ocasiones¹³⁷.

Dentro de la composición de bandas sonoras para videojuegos, las tres figuras más representativas son los japoneses Kōji Kondō (*Super Mario Bros* o *The Legend of Zelda*), Koichi Sugiyama (*Dragon Quest*) y actualmente, desde una perspectiva más sinfónica y con más medios a su disposición, Nobuo Uematsu (*Final Fantasy*).

¹³³ Se denominan medios lineales a aquellos cuyo desarrollo argumental no puede modificarse y cuyo ritmo está preestablecido.

¹³⁴ Karen Collins, *Game Sound. An Introduction to the History, Theory and practice of Video Game Music and Sound Design* (EEUU: The MIT Press, 2008).

¹³⁵ Francisco Borja López Barinaga, *Juego: Historia, Teoría y Práctica del Diseño Conceptual de Videojuegos* (España: Alesia Games & Studies, 2010).

¹³⁶ Motivo que se repite sucesiva y automáticamente en forma de hilo musical.

¹³⁷ El videojuego más caro de la historia fue realizado por la compañía estadounidense Rockstar. Se trata del *Grand Theft Auto V* y contó con un presupuesto para su fabricación de 265 millones de dólares. La película que en la actualidad ostenta el mismo récord en la cinematografía es *Piratas del Caribe: En el fin del mundo*, dirigida por Gore Verbinski y con un capital inicial de 300 millones de dólares.

5.6 CARACTERÍSTICAS DEL MIDI APLICADO A LA BSO

5.6.1 PRIMEROS CONTACTOS. DIGITALIZACIÓN Y SÍNTESIS DEL SONIDO

La Revolución digital planteó nuevos modelos de tratamiento de sonido, así como esquemas compositivos que permearon en la producción de bandas sonoras. Dos conceptos fundamentales en la historia del almacenamiento y la reproducción musical fueron claves para que tuviera lugar esta evolución en las nociones creativas: la digitalización del sonido y la aparición del sonido sintetizado¹³⁸.

El sonido captado y reproducido constituye una señal analógica¹³⁹. Tras el desarrollo de los ordenadores en los 70 y los 80, las posibilidades en su tratamiento y edición aumentaron enormemente, pero para que dicha señal fuese admitida por un sistema informático debía ser convertida en formato o código digital (binario). Básicamente, la digitalización del sonido fue el proceso por el cual el sonido analógico fue traducido al “idioma” informático¹⁴⁰, la representación de señales sonoras mediante código binario.

El sonido digital presentaba dos ventajas fundamentales; en primer lugar podía ser almacenado, copiado y reproducido infinitas veces sin perder calidad, pues no dependía de una tasa de muestreo¹⁴¹ sino de un duplicado de código inmutable. En segundo lugar, el audio digital podía procesarse y editarse de una forma mucho más flexible y potente que mediante procedimientos analógicos, siempre susceptibles de experimentar pérdidas en la calidad. Debido a este avance, tuvo lugar a su vez una mejora sustancial en el hardware utilizado, fundamentalmente en las tarjetas de sonido¹⁴². Posteriormente se amplió a su vez el nivel de digitalización (de 16 a 32 bits)¹⁴³.

¹³⁸ Martin Supper, *Música electrónica y música con ordenador: Historia, estética, métodos y sistemas* (España: Alianza Editorial, 2004).

¹³⁹ La señal analógica de sonido es la generada por variaciones electromagnéticas recogidas por una membrana vibrante y codificadas mediante una función continua.

¹⁴⁰ Sergi Jordá Puig, *Audio digital y MIDI* (España: Anaya, 1997).

¹⁴¹ La tasa o frecuencia de muestreo es el número de muestras por unidad de tiempo tomadas de una señal continua para producir una señal discreta, durante el proceso de conversión de dicha señal de analógica a digital.

¹⁴² A las anteriores funciones de reproducción (desde disco duro o lectores externos) y captura (almacenamiento de audio procedente de una fuente externa), se le añadieron otras como la síntesis (generación de sonidos a partir de información en MIDI) o el procesamiento (sonidos almacenados en un disco duro).

¹⁴³ El *bit* es cada uno de los dígitos en un sistema de numeración binario (0 y 1). Cuando se habla de 16, 32 o 64 bits, esto responde a la capacidad de una memoria de representar e interpretar informaciones derivadas de la combinación de un número de bits determinado. John Anderson y Rolf Johnsson, *Understanding Information Transmission* (EEUU: Wiley & Sons, 2006).

El otro concepto importante, fundamental para entender el nacimiento de las orquestas virtuales tan utilizadas en la actualidad, fue el sonido sintetizado, es decir, aquel generado por sintetizadores mediante una partitura electrónica. Se empezaron a obtener sonidos a partir de fuentes no acústicas. Éstos se generaban por medio de variaciones intencionadas y controladas de voltaje en el caso de la síntesis analógica y lo que fue mucho más importante, a través de programas informáticos (síntesis digital)¹⁴⁴.

La aportación más relevante de esta síntesis del sonido, así como el concepto más utilizado en la actualidad, fue el MIDI. En lo referido a las bandas sonoras y a la música sinfónica, el uso del MIDI como complemento o en sustitución de las orquestas, se inició en los años 80 con la música de videojuegos, cuyos sistemas de audio sólo eran capaces de reproducir piezas generadas a partir de este estándar tecnológico.

MIDI es el acrónimo de *Musical Instrument Digital Interface* o Interfaz Digital para Instrumentos Musicales. Básicamente, el MIDI es un estándar tecnológico o norma desarrollada en la década de los 80 con el propósito de permitir que diferentes instrumentos musicales interactuasen entre sí. Lo que hace la comunicación MIDI es prescindir del sonido analógico codificado, el cual necesita una onda acústica previa y mayor capacidad debido a su peso, y sustituirlo por información (datos) en código binario (digital)¹⁴⁵.

Actualmente, la creación de partituras mediante MIDI ha alcanzado unas cotas de realismo y calidad que está presente en la producción de casi cualquier banda sonora original.

5.6.2 PAPEL DEL MIDI EN LA BSO DE VIDEOJUEGOS

El mundo del videojuego fue el primero en abogar por esta tecnología, aparentemente tan compleja. No obstante, en la década de 1970 las capacidades técnicas de las consolas eran muy limitadas. El ya citado *Pong* tan sólo incluía un sonido emulando el rebote de una pelota. Las memorias informáticas de los dispositivos del momento (Atari 2600) sólo admitían sonidos monofónicos o un máximo de 2 notas simultáneas.

¹⁴⁴ Mark Butler, *Unlocking the Groove: Rhythm, Meter and Musical Design in Electronic Dance Music* (EEUU: Indiana University Press, 2006).

¹⁴⁵ Adam Martin, "The Application of Reaction-Diffusion Systems to Computer Music" (tesis doctoral, Australian National University, 1996).

Ya en 1980 – 1985, aparecieron los generadores de tonos y la síntesis FM¹⁴⁶. La evolución entonces de consolas, máquinas recreativas y ordenadores comenzó a ir en paralelo. Los videojuegos de ordenador eran distribuidos en disquetes, los cuales tenían poca capacidad de almacenamiento. Fue por esto por lo que sus bandas sonoras eran grabadas y almacenadas en dicho soporte en formato MIDI debido al reducido tamaño de sus archivos. A principios de esta década, se introdujeron canales específicos de audio destinados a la reproducción de *samples* sencillos y de poco peso y calidad. En 1985, el japonés Kōji Kondō se convirtió en el primer compositor del género de música de videojuegos al crear la partitura de la franquicia que se convertiría en el buque insignia de Nintendo, *Super Mario Bros*.

En 1986, Koichi Sugiyama compuso la banda sonora de *Dragon Quest* y un año más tarde, Nobuo Uematsu le otorgó por primera vez un carácter sinfónico a la música de videojuegos al crear la partitura de *Final Fantasy*, en la cual (recuperando al *leitmotiv* de Steiner en la cinematografía), un tema fue asociado a cada uno de los personajes protagonistas y antagonistas. Esto hizo que la NES, consola lanzada en Japón en 1983, comenzase a incluir microprocesadores capaces de generar tonos adicionales, ampliando el número de canales disponibles, lo que demostró la atención creciente por parte de la industria en la música del videojuego¹⁴⁷.

A principios de los 90, aparecieron tarjetas de sonido como la AdLib o la CMF, para los ordenadores IBM. Estas permitían realizar secuenciación MIDI, lo que aumentaba enormemente las opciones de la síntesis FM debido al menor peso de sus señales¹⁴⁸. El primer videojuego para computadora en emplear esta tecnología MIDI fue *Doom* (1993), originalmente para el sistema operativo DOS, con música a cargo del compositor Robert Prince.

El auge del protocolo MIDI facilitó la creación de bandas sonoras cada vez más similares a las producidas por la industria cinematográfica. Entre los compositores destacados se encuentra Jesper Kyd (*Hitman*, 2000). Con la aparición del CD-ROM (1985) y sobre todo del DVD (1995), la capacidad para guardar archivos de audio aumentó, por lo que la secuenciación MIDI comenzó a ofrecer mayores calidades. Aparecieron las orquestas

¹⁴⁶ La síntesis por modulación de frecuencias o síntesis FM consiste en la variación controlada de la frecuencia de una parte de onda con respecto a la siguiente, generando una onda modulada.

¹⁴⁷ Eduardo Reck Miranda, *Composing Music With Computers* (Reino Unido: Focal Press, 2001).

¹⁴⁸ El estadounidense John M. Chowning, uno de los pioneros en la técnica, teorizó que la tecnología sería capaz de generar cualquier sonido siempre y cuando un número suficiente de ondas sinusoidales fuesen empleadas, de ahí la realización de dicha síntesis mediante secuenciación MIDI.

virtuales, las cuales se utilizaron en consolas más modernas como la Xbox 360, capaz de grabar y reproducir a 48 kHz soportando la descompresión de 256 canales simultáneos¹⁴⁹.

Actualmente y por razones económicas, la utilización del protocolo MIDI en la industria de la música del videojuego es total y la incorporación de compositores cinematográficos a este sector (Hans Zimmer, Tyler Bates, Brian Tyler) ha hecho que los mismos procedimientos creativos que llevan décadas empleándose en el mercado del videojuego (combinación de audio digital con fragmentos MIDI) comiencen a emplearse también, de forma masiva en el cine.

¹⁴⁹ Collins, *Game Sound...*, 245-261.

6. ANÁLISIS DE BSO EN FUNCIÓN DEL USO DEL MIDI

6.1. INTERSTELLAR

6.1.1 RECURSOS CARACTERÍSTICOS DE LA BSO Y EL USO DEL MIDI

Interstellar es una película perteneciente al género de ciencia ficción, dirigida por el británico-estadounidense Christopher Nolan¹⁵⁰ y cuyo estreno tuvo lugar el 26 de octubre en Los Ángeles. La cinta contó con un presupuesto de 165 millones de dólares y recaudó, según Box Office Mojo, 677 millones¹⁵¹. Fue producida y cofinanciada por Emma Thomas, Lynda Obst Productions, Warner Bros, Paramount Pictures y Legendary Pictures¹⁵². El guion corrió a cargo de los hermanos Nolan (Christopher y Jonathan) y la Banda Sonora Original fue una creación del alemán Hans Zimmer¹⁵³.

Uso expresivo del silencio: En *Interstellar*, el silencio tiene un sentido revelador del mismo modo que lo tiene el sonido. Se aprecia silencio musical y silencio total y Zimmer concibe ambos como una vía para añadir significado a la partitura en forma de contraste. Existen momentos puntuales donde la ausencia de sonido es completa, como la explosión de la *Endurance* cuando el Dr. Mann intenta acoplarse a ella, de gran valor expresivo. Este recurso narrativo fue popularizado por Stanley Kubrick en *2001: Una Odisea en el Espacio* (1968)¹⁵⁴. Este tipo de cortes se dan en la *dubbing session* o sesión de mezcla final en un trabajo junto al editor musical. Zimmer contó en su Masterclass¹⁵⁵ que la creación de una Banda Sonora debía responder siempre a las necesidades y demandas del director, por lo que

¹⁵⁰ Aunque el origen de la idea proviene de un borrador de Jonathan Nolan desarrollado durante el año 2007. Christopher Nolan, entrevistado por Ángel Vidal, Las Horas Perdidas, podcast vídeo, 5 de noviembre de 2014. <https://www.youtube.com/watch?v=bTfq68wASck>.

¹⁵¹ Box Office Mojo, “Interstellar”. <https://www.boxofficemojo.com/movies/?id=interstellar.htm>. Consultado el 23 de septiembre de 2018.

¹⁵² “Filmaffinity, Película Interstellar”, Filmaffinity S.L., acceso el 19 de octubre de 2018, <https://www.filmaffinity.com/es/film704416.html>.

¹⁵³ Fue nominada al Óscar a la mejor Banda Sonora Original, aunque acabó obteniendo dicho galardón el francés Alexandre Desplat por *Mi Gran Hotel Budapest*.

¹⁵⁴ El silencio anempático generado durante la muerte de Frank supone el antecedente más claro en la utilización de este recurso por Zimmer en *Interstellar*.

¹⁵⁵ Masterclass, “Hans Zimmer Teaches Film Scores”.

<https://www.masterclass.com/classes/hans-zimmer-teaches-film-scoring>.

estos cortes de audio con carácter expresivo resultaron fundamentales. Sin embargo, en lo que al uso del sonido sintetizado se refiere resultan de mayor interés los fragmentos en los que existe un silencio musical en vez de completo. El mejor ejemplo de esto se encuentra en el tema con el cual se inicia la Banda Sonora, “Dreaming of the Crash”¹⁵⁶ en el que se escucha en primer lugar la grabación de una tormenta¹⁵⁷, a continuación se inicia la casi inaudible melodía superpuesta a la pista anterior, y desde ese momento hasta el final, toda la pieza consiste en SFX (efectos de sonido no acústicos) y sonido sintetizado mediante el software Zebra2¹⁵⁸. Otro ejemplo característico del uso del silencio musical mediante bancos MIDI se encuentra en el efecto vacío generado en los primeros 44 segundos del tema “No Time for Caution”¹⁵⁹ así como su reverberación final¹⁶⁰.

Tema matriz: Christopher Nolan envió una carta a Hans Zimmer en la que incluyó diálogos e ideas de la película sin decir de que se trataba, eran meros conceptos. Nolan quería que la música no sirviera al género sino a otros principios más elevados, como la noción de familia o el sacrificio¹⁶¹. Para ello, Zimmer compuso el tema “First Step”¹⁶², un motivo simple a partir del cual estructuró buena parte de la Banda Sonora. Esa figura generadora se expande, aun siendo el eje central de la obra completa, y adquiere densidad a partir de la utilización abundante de SFX (Zebra2), *plugins*, *samplers* y post-producción MIDI para multiplicar instrumentos en “Where We’re Going”¹⁶³, en el que el sonido sintetizado pierde fuerza de forma progresiva en pro del motivo principal de “First Step” de forma acústica, el cual está presente con mayor o menor intensidad en toda la pieza. Un ejemplo claro de dicho motivo variado se localiza en los temas “Coward”¹⁶⁴ y “No Time for Caution”, acompañados de un *Wall of Sound* generado mediante la multiplicación progresiva de parámetros MIDI.

Utilización de instrumentos no sinfónicos: Los instrumentos digitales en *Interstellar* tienen un peso fundamental, pero todos ellos (sintetizadores MIDI, teclados electrónicos o secuenciadores) están destinados a generar el *crescendo* característico de casi la totalidad de

¹⁵⁶ spotify:track:4BvjHosOH8UhWloGmoMTAC. Última consulta el 13 de noviembre de 2018.

¹⁵⁷ El órgano de *Interstellar* es el órgano del Temple Church en Londres interpretado por Roger Sayer y su sonido no es editado en ningún momento del proceso de producción.

¹⁵⁸ Masterclass, “Hans Zimmer Teaches Film Scores”.

<https://www.masterclass.com/classes/hans-zimmer-teaches-film-scoring>.

¹⁵⁹ spotify:track:1yzSSn5Sj1azuo7RgwwDb3. Última consulta el 13 de noviembre de 2018.

¹⁶⁰ Daniel Fernando Mosquera Torres, “Producción musical del soundtrack *Nómadas*”, Trabajo de Fin de Grado, Universidad de Las Américas, 2004) 7-9.

¹⁶¹ Making of de *Interstellar*, dirigido por Christopher Nolan, 2014; EEUU: Legendary Pictures, 2014.

¹⁶² spotify:track:3CU97aGUQH8Kc46Fbuc2be. Última consulta el 13 de noviembre de 2018.

¹⁶³ spotify:track:6CYgAIHRRDEJmOfEOj7fW4. Última consulta el 13 de noviembre de 2018.

¹⁶⁴ spotify:track:6rDYKHBFzhpD1epBImBRB0. Última consulta el 13 de noviembre de 2018.

los temas de la Banda Sonora y a conformar el muro de sonido en contraposición al silencio. Conviene destacar el uso de instrumentos sinfónicos de forma alternativa para emular el sonido de un reloj en referencia al tiempo, fabricado a partir de golpes al cuerpo de los violonchelos o a la exhalación en vientos con la boca de los mismos tapada. Los únicos instrumentos no sinfónicos empleados con carácter melódico (no protagonista) son las guitarras, bajos y teclados eléctricos característicos de temas como “Day One”¹⁶⁵ o “Cornfield Chase”¹⁶⁶. En todo momento se respeta la integridad del sonido acústico del instrumento protagonista, el órgano, aunque la línea melódica de éste se acompaña y amplía mediante recursos electrónicos para lograr los efectos y las texturas antes mencionados¹⁶⁷.

Wall of Sound e in crescendo: Conceptos fundamentales en la articulación de la Banda Sonora de *Interstellar*. El *Wall of Sound* es una idea desarrollada a principios de la década de 1960 por el productor musical Phil Spector¹⁶⁸ y consiste en la superposición de capas instrumentales en los procesos de grabación y edición en pro de conseguir una masa sonora de elevada densidad y sin vacíos aparentes. Este concepto es desarrollado por Zimmer de forma permanente en la música del filme y se hace particularmente evidente en el tema “Cornfield Chase”. Para ello, Zimmer se sirve en primer lugar, de recursos puramente musicales, fundamentalmente el *mi* y el *do* como notas pedales, sin embargo, son los procedimientos electrónicos los que logran una textura tan compacta. La orquestación principal se basa en la combinación del órgano y el piano, ambos acompañados de toda la masa de cuerda y timbales. Los motivos utilizados constituyen una expansión del tema “First Step” el cual va aumentando en intensidad y volumen y para lo cual, Zimmer utiliza melodías generadoras y pedales de cuerdas. El *Wall of Sound* generado a partir de electrónica alcanza su clímax en “Mountains”¹⁶⁹, tema que inicia con un tic-tac de reloj en referencia directa a la relatividad temporal. Pronto entran las cuerdas emulando el oleaje mediante el *Wall of Sound*, y comienza entonces el *crescendo*. Para lograr esto, Zimmer grabó dichas cuerdas en estudio de forma acústica y posteriormente añadió varias capas a partir de sus bancos MIDI con el software Spitfire Audio. El piano es a su vez generado mediante teclado MIDI y a partir de dicho software se añadieron 6 flautas, 4 oboes, 6 clarinetes, 5 trombones, 4 trompas

¹⁶⁵ [spotify:track:2kDBZhuazsPJYUXFUHUnJY](https://open.spotify.com/track/2kDBZhuazsPJYUXFUHUnJY). Última consulta el 13 de noviembre de 2018.

¹⁶⁶ [spotify:track:15WRWc3qqlyAzTne9q5tQK](https://open.spotify.com/track/15WRWc3qqlyAzTne9q5tQK). Última consulta el 13 de noviembre de 2018.

¹⁶⁷ Mientras se grababan las figuras del órgano en la Temple Church en Londres, tuvo lugar una tormenta que los micrófonos del interior de la iglesia captaron y Nolan decidió incluirla en la banda sonora en varias ocasiones como referencia a la naturaleza divina. Adriana Izquierdo, “El órgano de Hans,” *Domingo de Cine*, noviembre de 2014.

¹⁶⁸ Mick Brown, *Tearing Down The Wall of Sound* (EEUU: Vintage Books, 2007).

¹⁶⁹ [spotify:track:50KpZ6oMPMwuOgpAg1bA0K](https://open.spotify.com/track/50KpZ6oMPMwuOgpAg1bA0K). Última consulta el 13 de noviembre de 2018.

y un corno inglés¹⁷⁰. Además, el tratamiento de SFX a partir de Zebra2 aumenta conforme se repiten los motivos en el *ostinato* (motivo principal de “First Step” y las olas) y el volumen es aumentado artificialmente en post-producción.

Significado de la electrónica: Concepto introducido en *La Delgada Línea Roja* (1997) y que adquiere en *Interstellar* connotaciones místicas. El uso de electrónica, mediante sintetizadores y los softwares ya mencionados está relacionado en la película con la tecnología que entra en conflicto con la hostilidad de la naturaleza. Por otra parte, los recursos producidos a partir de la generación de vacío, ecos y silencio tienen que ver con el espacio, y el órgano representa al hombre. En ningún momento de la Banda Sonora, Zimmer expresa alguna emoción humana mediante el uso de la tecnología, es decir, la adición de parámetros extra acústicos (bancos MIDI) se utilizan para representar conceptos no derivados de la naturaleza personal y adquiere una significación más allá de la propia organización de la pieza¹⁷¹.

6.1.2 ORIGEN DE LOS RECURSOS EN LA TRAYECTORIA DEL COMPOSITOR

Interstellar constituye una Banda Sonora generada a partir de un tema matriz, que es “First Step”, y el motivo principal de dicho tema, interpretado por un órgano sin tratamiento alguno, representa al hombre y a las emociones puramente humanas, mientras que las características ajenas al mismo (espacio, naturaleza y tecnología) se estructuran a partir del *crescendo* y del muro de sonido generados mediante sonido sintetizado y los *samplers*.

La trayectoria de Hans Zimmer dentro de la música de cine se inició en 1985, cuando junto a su mentor Stanley Myers, compuso la partitura de *Mi hermosa lavandería* (1985). Alcanzó la fama internacional tres años después con *Rain Man* (1988) de Barry Levinson, y fue entonces nominado por primera vez al Óscar a la Mejor Banda Sonora Original.

Es necesario destacar tres aspectos fundamentales dentro de la composición de esta obra y que fueron pieza clave en la producción posterior de Zimmer, concretamente en la concepción y articulación de la música de *Interstellar* y en el uso de la tecnología MIDI en la misma. En primer lugar, la ruptura intencionada con el sinfonismo anterior se plasmó en el uso expresivo del silencio, el cual se utilizó a partir del recurso de la música diegética¹⁷²

¹⁷⁰ Dave Stewart, “Into the Woods: The Sampled Orchestra,” *Sound on Sound*, noviembre de 2017.

¹⁷¹ Pierre Futsch y Maxime Marion, “Hans Zimmer Revealed”, documental sobre Hans Zimmer antes de su concierto en el Teatro Apolo, Londres: junio 2015.

¹⁷² Para Hans Zimmer, la música ha de servir al guion en todo momento y estar supeditada a él.

y que cedió en todo momento el primer plano a los diálogos entre los protagonistas Charles Babbitt (Tom Cruise) y Raymond Babbitt (Dustin Hoffman). En segundo lugar, la creación de un número reducido de *leitmotifs*, utilizados con carácter generador. En este caso, Zimmer produjo un motivo matriz simple en el tema “Leaving Wallbrook”¹⁷³, de estilo fundamentalmente rítmico, a partir del cual desarrolló el resto de la Banda Sonora. Por último, la renuncia a los parámetros clásicos ya mencionada se configuró en el uso de sintetizadores para generar melodías instrumentales de maderas y flautas de pan que el mismo Zimmer interpretaba, así como *samplers* para introducir motivos rítmicos pregrabados de percusión y bajo eléctrico.

En 1994 se consolidó como gran figura de Hollywood al componer la partitura de *El Rey León*, con la que obtiene su Óscar a la Mejor Banda Sonora Original, obra repleta de referencias a la música tradicional africana y elementos corales. En este caso, fueron de nuevo tres los aspectos técnicos fundamentales que definieron la producción posterior de Zimmer y que fueron combinados de forma magistral en *Interstellar*.

En primer lugar, destaca la utilización de instrumentos no sinfónicos para lograr una mayor fidelidad ambiental. Conviene señalar la interpretación de “Ingonyama nengw’ enamabala” por parte de un coro africano aficionado y el uso de motivos de carácter percusivo variados, herencia directa de *Rain Man*, ejecutados con varios bongós. Un segundo aspecto se localiza en la creación de dos vertientes dentro de la producción de Zimmer. Una de carácter épico, muy propensa a la utilización de MIDI y que le convirtió en una figura clave dentro de la música de acción, perfectamente observable en títulos como *La Roca* (1996), y un tipo de creación más melancólica y delicada, para la cual se ha servido siempre de medios acústicos, fundamentalmente violines y flautas. Fue en la primera película en la que Zimmer hizo uso de un concepto muy utilizado en toda su carrera, el *Wall of Sound* de Phil Spector. Este muro sonoro fue una de las piezas clave en la articulación de *Interstellar*. Por último, fue en la Banda Sonora de *El Rey León* donde Zimmer estableció y normalizó su rasgo posterior más característico, el permanente *in crescendo* en sus obras para dotarlas de carácter épico, perfectamente observable en “King of Pride Rock”¹⁷⁴. Este recurso se basa en la utilización de un motivo simple con carácter propio, el cual se repite en forma de

Masterclass, “Hans Zimmer Teaches Film Scores”.

<https://www.masterclass.com/classes/hans-zimmer-teaches-film-scoring>. Consultado el 24 de septiembre de 2018.

¹⁷³ spotify:track:5kOxj05I5jTqzWNjcJPdsT. Última consulta el 13 de noviembre de 2018.

¹⁷⁴ spotify:track:60C40nIxrvnBSjyYuLQ6dg. Última consulta el 13 de noviembre de 2018.

ostinato y sufre la adición progresiva de otros motivos menores hasta el clímax. Fue utilizado un año después en “Roll Tide”¹⁷⁵ de la película *Marea Roja*, en 2006 en “Chevaliers de Sangreal”¹⁷⁶ de *El Código Da Vinci*, en 2008 en *Batman: El Caballero Oscuro*, en el famoso tema “Like a Dog Chasing Cars”¹⁷⁷ o “Time”¹⁷⁸ de la película *Origen* (2010). Este rasgo se aprecia de forma especial en *Interstellar* en temas como “Stay”¹⁷⁹, “Cornfield Chase” y sobre todo “Coward” o “No Time for Caution”. Tres años después del estreno de *Interstellar*, Zimmer reveló en el *making of* de la Banda Sonora de *Dunkerque* (2017) un tipo de ilusión auditiva que ha sido muy utilizada por el compositor para generar ese permanente *crescendo*. Se trata de la Escala de Shepard¹⁸⁰, la cual hace percibir un sonido como en permanente ascenso o descenso progresivo al superponer tres escalas separadas a distancia de octava, las cuales permanecen el tiempo que el autor desee sonando en bucle.

El uso de sintetizadores, *samplers* y bancos de sonido MIDI se hizo constante en *La Delgada Línea Roja* (1997)¹⁸¹, así como el característico *crescendo* ya mencionado. Se trata de una Banda Sonora en la que los medios acústicos representan a la naturaleza y el sonido sintetizado (MIDI) a la corrupción humana, todo ello destacado en el tema “Journey to the Line”¹⁸², en el que Zimmer otorga el carácter metafísico que el director, Terrence Malick había demandado para la película.

En estas tres películas (*Rain Man*, *El Rey León* y *La Delgada Línea Roja*), Hans Zimmer presentó por primera vez las características antes mencionadas, las cuales fueron combinadas y llevadas al extremo en *Interstellar*, así como reinventadas mediante la utilización de bancos de sonido (MIDI) y de sistemas informáticos más desarrollados.

¹⁷⁵ [spotify:track:2HY6s8XgD6M8Kz2AsY9OMz](https://open.spotify.com/track/2HY6s8XgD6M8Kz2AsY9OMz). Última consulta el 13 de noviembre de 2018.

¹⁷⁶ [spotify:track:64q5EefFKR9hYJ1FHqSCLxe](https://open.spotify.com/track/64q5EefFKR9hYJ1FHqSCLxe). Última consulta el 13 de noviembre de 2018.

¹⁷⁷ [spotify:track:3j9WvPrVhZuH8AmTeVakfR](https://open.spotify.com/track/3j9WvPrVhZuH8AmTeVakfR). Última consulta el 13 de noviembre de 2018.

¹⁷⁸ [spotify:track:6ZFbXIJku1dVNWvzJzown](https://open.spotify.com/track/6ZFbXIJku1dVNWvzJzown). Última consulta el 13 de noviembre de 2018.

¹⁷⁹ [spotify:track:3yt6lebWxZqZQTdtYmmLvN](https://open.spotify.com/track/3yt6lebWxZqZQTdtYmmLvN). Última consulta el 13 de noviembre de 2018.

¹⁸⁰ R.N. Shepard, “Pitch, Circularity in Judgements of Relative”, *Journal of the Acoustical Society of America*, nº 40, (1964): 234-235.

¹⁸¹ En *El Rey León* no se utilizaron bancos de sonido MIDI (no existía Pro Tools), si no que se grabaron cientos de coros y sintetizadores programados en *samplers* y se mezclaron finalmente con dos multi pistas de 32 canales. Mark Wherry, “Media Adventures. Hans Zimmer & Jay Rifkin,” *Sound on Sound* (octubre 2002).

¹⁸² [spotify:track:3bvQ0jV25RWryznubbE3ky](https://open.spotify.com/track/3bvQ0jV25RWryznubbE3ky). Última consulta el 13 de noviembre de 2018.

6.2. BLADE RUNNER

6.2.1 RECURSOS CARACTERÍSTICOS DE LA BSO Y EL USO DEL MIDI

Blade Runner es una película de ciencia ficción *neo-noir*¹⁸³, dirigida por Ridley Scott y estrenada el 25 de junio de 1982 en 1290 salas de cine del mundo. Aunque actualmente, *Blade Runner* se considera un referente dentro del *ciberpunk*, la cinta tuvo mala acogida¹⁸⁴ inicial en Estados Unidos, pero con los años se convirtió en una de las películas de culto mejor valoradas por la crítica. La Banda Sonora Original es obra del compositor griego Vangelis, aunque ésta no fue publicada en su totalidad hasta 1994¹⁸⁵, tras un montaje previo del director en 1992.

Uso de sintetizadores: La utilización constante de sonido sintetizado y de *samplers* es, probablemente la característica más distintiva de Vangelis en sus creaciones. En la Banda Sonora de *Blade Runner*, el compositor griego utilizó fundamentalmente un sintetizador Yamaha CS80¹⁸⁶ de 1976, tanto para fragmentos instrumentales como para sonidos y ruidos de ambiente a lo largo del metraje¹⁸⁷. Este uso tan continuo de sintetizadores¹⁸⁸ colocó al compositor como el máximo referente en el género y estableció completamente su personalidad musical¹⁸⁹. El estudio utilizado por Vangelis para la grabación de la Banda Sonora fue Nemo Studios¹⁹⁰, donde también grabó un año antes su partitura más reconocida, *Carros de Fuego* (1981). Es importante destacar que entre los sintetizadores utilizados en la creación de *Blade Runner* se encuentran el ARP 1600 Modular, el Korg PSS3300, el mítico Moog Minimoog o el Roland Jupiter 4. De hecho, el único instrumento acústico (al margen

¹⁸³ Género cinematográfico que utiliza una mezcla de elementos del cine negro clásico con otros más actuales o incluso futuristas. Mark Conrad, *The Philosophy of Neo-noir* (EEUU: University Press of Kentucky, 2006).

¹⁸⁴ La cinta contó tan solo con 6.150.000 euros de recaudación durante el fin de semana de su estreno.

¹⁸⁵ Conviene aclarar que en el análisis se designan las composiciones de Vangelis de acuerdo a la Banda Sonora Original publicada por Warner Music UK Ltd. En 1994.

¹⁸⁶ El Yamaha CS80 es uno de los sintetizadores analógicos polifónicos más conocidos por los consumidores. Destaca su versatilidad para controlar los sonidos durante la ejecución.

¹⁸⁷ John Walden, "Zero-G Legacy", *Sound on Sound*, 5 de junio de 2016, acceso el 4 de noviembre de 2018, <https://www.soundonsound.com/reviews/zero-g-legacy>.

¹⁸⁸ Vangelis fue uno de los primeros compositores de Hollywood en utilizar sintetizadores en sus Bandas Sonoras. Característica que sería reutilizada en gran medida por Hans Zimmer.

¹⁸⁹ En la película *Blade Runner 2049*, el director, Denis Villeneuve despidió al músico responsable en primera instancia de la composición de la partitura de la película, Jóhann Jóhannsson, por crear una Banda Sonora excesivamente sinfónica, lo que a juicio de Villeneuve, no reflejaba esta característica tan personal de Vangelis. Para ello decidió contratar a Hans Zimmer, por ser éste más partidario de la utilización de éste tipo de innovaciones. Juan Campos, *Blade Runner. Cine negro futurista* (España: Midons Editorial, 1998), 102.

¹⁹⁰ Propiedad del propio Vangelis y situado en la última planta de los Hampden Gurney Studios, en Londres. Fue a su vez diseñado por él en 1975.

de la voz humana) utilizado en toda la Banda Sonora es el saxofón del tema “Love Theme”¹⁹¹, interpretado por Dick Morrissey.

Eclecticismo expresivo: La aparición constante de elementos musicales eclécticos es una característica fundamental de *Blade Runner*, y está en perfecta sintonía con la multiculturalidad de Los Ángeles en 2019. Desde el tema “Main Titles”¹⁹² que muestra una mezcla de elementos árabes sobre una base heredera del nuevo sinfonismo, hasta las influencias del blues y del jazz en “Blade Runner Blues”¹⁹³, que relaciona a la cinta con el cine negro de los años 70, pero mezclado con motivos musicales *electro-ambient* más propios de la ciencia-ficción. Es importante destacar la canción “One More Kiss, Dear”¹⁹⁴, la cual recurre al MIDI en su totalidad a excepción de la voz y con una estética intencionadamente retro, consigue expresar, desde la nostalgia al pasado, el carácter anacrónico e inter temporal de la historia¹⁹⁵. Este mismo recurso fue utilizado de forma insistente por el compositor israelí, Inon Zur, en la Banda Sonora Original del videojuego *Fallout 3* (2008). Conviene a su vez hacer mención de la influencia japonesa en los coros del álbum *Japan: Traditional Vocal and Instrumental Music*¹⁹⁶, interpretado por Ensemble Nipona, o a la estética celta en *Harps of the Ancient Temples*¹⁹⁷ de Gail Laughton, aunque estas últimas piezas no sean creaciones originales de Vangelis.

Música ambiental: En una de las pocas entrevistas concedidas por Vangelis, en este caso para la periodista italiana Laura Putti¹⁹⁸, el compositor declaró textualmente que nunca había leído un solo guion de ninguna película. Para Vangelis, lo importante es ser capaz de transmitir la emoción contenida en la imagen, renunciando al criterio descriptivo en su música, por lo que se sirvió para *Blade Runner*, exclusivamente del repertorio visual, no argumental. Para lograr esta fusión entre música e imagen, Vangelis utilizó una serie de recursos muy particulares entre los que destacan dos. El primero de ellos tiene que ver con el juego tímbrico generado por el compositor mediante el uso constante de sonido sintetizado, lo que relaciona inconscientemente al audio, sea éste ruido o música de ambiente, con la tecnología futurista de Los Ángeles de 2019. Para lograr esto, Vangelis se

¹⁹¹ spotify:track:2oDR7QWoLBk9VYMwsFbRGq. Última consulta el 13 de noviembre de 2018.

¹⁹² spotify:track:6baN5nSUIVTsUyugSuAj7U. Última consulta el 13 de noviembre de 2018.

¹⁹³ spotify:track:575blCgesVtCu0HEYalcas. Última consulta el 13 de noviembre de 2018.

¹⁹⁴ spotify:track:7CKz0xDkXuPdW3xEQ4NUS9. Última consulta el 13 de noviembre de 2018.

¹⁹⁵ Jose Luis Barrera Calahorro, *Guía práctica para ver Blade Runner* (España: Wau Llibres, 1991).

¹⁹⁶ spotify:album:3toCaneUBIWsz2vllsVjT. Última consulta el 13 de noviembre de 2018.

¹⁹⁷ <https://www.youtube.com/watch?v=9qBD9BHeUek>. Última consulta el 13 de noviembre de 2018.

¹⁹⁸ Vangelis, entrevista por Laura Putti, 28 de marzo de 1989, transcripción, periódico La Repubblica.

servió del sonido artificial de los sintetizadores Sequential Prophet 5 y Yamaha GS1 Synth, así como del generador multiefecto Lexicon 244 Reverb. El otro aspecto importante es la combinación permanente de diégesis y extradiégesis. Los temas de la Banda Sonora, como “Main Titles” o “Tears in Rain”¹⁹⁹, utilizan en su desarrollo diálogos y monólogos de Deckard, así como ruidos diegéticos que son generados por los personajes durante la acción. Todo esto hace que la diferenciación entre música diegética y extradiegética, sea especialmente confusa e incierta en *Blade Runner*. Prueba de ello son las canciones “One More Kiss, Dear”, que es emitida por una radio mientras Deckard come tras matar a Zhora, pero que permanece sonando en el cambio de escena, o “Love Theme”, cuyo inicio coincide con las pulsaciones de Deckard tocando el piano pero que rápidamente pierde la justificación visual y se transforma en música extradiegética ambiental²⁰⁰. Por último, es importante señalar el uso de *leitmotives* en los temas “Rachel’s Song”²⁰¹, pieza que mediante la utilización del MIDI emula el sonido de una caja de música y que recuerda a la niñez perdida, “Love Theme”, que representa la relación entre Deckard y Rachel, o “Blade Runner Blues” para los nostálgicos monólogos interiores de Deckard.

Contrastes: En otra entrevista, realizada en esta ocasión por Howard Maxford²⁰², Vangelis habló de la manera en la que compone la mayor parte de sus obras, de cómo renuncia al uso de maquetas o bocetos en pro de tocar de forma simultánea a la imagen, tratando de captar la esencia misma. Esto hace que en sus obras se encuentre permanentemente un juego de contrastes. Su música, al no seguir un hilo argumental de carácter sinfónico, y limitarse a captar y expresar el momento de la imagen, da lugar a una enorme disparidad temática, así como cierta antítesis entre los motivos. En *Blade Runner*, se encuentran obras de carácter épico o brillante como “Dr. Tyrell’s Owl”²⁰³, que conviven con otras más decadentes y melancólicas como “Tears in Rain”. No obstante, el contraste musical más destacado es el que se da entre humanos y replicantes. Los temas en los que el sonido sintetizado resulta más evidente y artificial, suelen asociarse a la tecnología insensible, mientras que los más melancólicos se identifican con la delicadeza humana. Es importante destacar el recurso utilizado por Vangelis en “Love Theme”, tema intermedio que, para expresar la demostración de humanidad de los replicantes, jugó con los sintetizadores para

¹⁹⁹ spotify:track:2LxEIWrZkzfc55c3rk05DH. Última consulta el 13 de noviembre de 2018.

²⁰⁰ Miguel Ángel Prieto, *Blade Runner* (España: T&B Editores, 2005).

²⁰¹ spotify:track:5JtTSaH8W6UVqViPgpcqTq. Última consulta el 13 de noviembre de 2018.

²⁰² Vangelis, entrevista por Howard Maxford, *Vangelis: Past and Present*, 18 de agosto de 1993, transcripción de Replay Magazine.

²⁰³ <https://www.youtube.com/watch?v=nCXixyYnSnk>. Última consulta el 13 de noviembre de 2018.

crear una pieza cálida y moderada, y utilizó para ello el *sampler* Emu Emulator. A esto le añadió además, como ya se ha mencionado, el único instrumento acústico (un saxofón) de toda la Banda Sonora.

6.2.2 ORIGEN DE LOS RECURSOS EN LA TRAYECTORIA DEL COMPOSITOR

Evangelos Odysseas Papathanassiou, más conocido como Vangelis, inició su carrera musical desde muy temprana edad y dio su primer recital con piezas propias a los 6 años de edad. Con sus primeros éxitos, lejos éstos del ámbito de la Banda Sonora, pueden observarse ya rasgos creativos que tuvieron después una importancia capital a lo largo de toda su trayectoria.

Vangelis ganó prestigio internacional²⁰⁴ tras trasladarse a París, ciudad donde fundó el grupo Aphrodite's Child, junto a estrellas como Demis Roussos y Loukas Sideras. Éste proyecto es considerado en la actualidad como uno de los precursores del rock sinfónico. En los temas *Rain and Tears*²⁰⁵ y *It's Five O'Clock*²⁰⁶ puede observarse claramente el enorme peso de los sintetizadores y de ese eclecticismo, mezcla de estilos a priori discordantes (rock y música clásica). El grupo se disolvió tras la publicación de *666*, que fue tildado de satánico²⁰⁷.

Tras la disolución del trío, Vangelis permaneció en París hasta que en 1973 grabó su primer álbum en solitario, *Earth*²⁰⁸, trabajo en el que el sello distintivo del compositor (el sonido sintetizado) fue sustituido por instrumentos reales sin tratamiento electrónico (tan sólo una guitarra eléctrica).

Un año después se trasladó a Londres, donde diseñó y construyó su propio estudio, Nemo Studios. Comenzó así a grabar una serie de álbumes sin excesivo éxito comercial hasta la creación de la celeberrima *Carros de Fuego* (1981). El trabajo con el que Vangelis terminó de configurar su estilo fue *Spiral* (1977)²⁰⁹, en el que los *samplers*, los bancos de sonido (campanas²¹⁰), el estándar MIDI y sobretodo los sintetizadores fueron las piezas angulares en su desarrollo. Es también la obra en la que mejor se observa el criterio ambiental en su

²⁰⁴ Ya era bastante conocido en Grecia por pertenecer a la banda Formynx, que el mismo fundó.

²⁰⁵ [spotify:track:3gE5067onHssnwibln70ef](https://open.spotify.com/track/3gE5067onHssnwibln70ef). Última consulta el 13 de noviembre de 2018.

²⁰⁶ [spotify:track:0UpIJJS0zQcfvyRaltZ5E](https://open.spotify.com/track/0UpIJJS0zQcfvyRaltZ5E). Última consulta el 13 de noviembre de 2018.

²⁰⁷ Lorente, *Los grandes...*, 293-298.

²⁰⁸ [spotify:album:7CoYnlcHSigkeGwrD4WVS7](https://open.spotify.com/album/7CoYnlcHSigkeGwrD4WVS7). Última consulta el 13 de noviembre de 2018.

²⁰⁹ [spotify:album:6Tz3gRyPvHv8eDT5RZ2xXX](https://open.spotify.com/album/6Tz3gRyPvHv8eDT5RZ2xXX). Última consulta el 13 de noviembre de 2018.

²¹⁰ La misma portada constituye un guiño a *Tubular Bells* (1973), de Mike Oldfield.

música, sin una melodía apreciable, en pro de un tratamiento del sonido similar al de una sucesión de escenas.

Otro ejemplo claro del eclecticismo ambiental de Vangelis, así como del uso constante de sintetizadores fue *See You Later* (1980)²¹¹, donde incluso las voces grabadas mantienen esa estética artificial de sintetizador.

En 1981 se estrenó *Carros de Fuego*, obra por la que el compositor griego obtuvo el Óscar a la Mejor Banda Sonora original y el que actualmente, es su trabajo más reconocido. En esta película, Vangelis llevó su criterio ecléctico al extremo al crear una partitura íntegramente electrónica y sintética para un guion ambientado en 1920, recurso que reinventó un año después en la ya analizada *Blade Runner*. Es importante destacar a su vez, el contraste musical de *Carros de Fuego*, entre lo triunfal y lo intimista, con cinco piezas terminadas con el himno “Jerusalem”²¹². Fue con esta obra con la que el compositor terminó de cerrar y exponer sus características definitorias, que se mantuvieron intactas pero combinándose hasta el extremo en *Blade Runner*.

²¹¹ spotify:album:0weOI58vqS8Z1UZlltSymG. Última consulta el 13 de noviembre de 2018.

²¹² spotify:track:3JiVTiiXH3BEhXLw42aCNQ. Última consulta el 13 de noviembre de 2018.

6.3. DRIVE

6.3.1 RECURSOS CARACTERÍSTICOS DE LA BSO Y EL USO DEL MIDI

Drive es una película dramática perteneciente al subgénero *neo-noir*²¹³ dirigida por el productor danés Nicolas Winding Refn²¹⁴ y estrenada en Los Ángeles el 16 de septiembre de 2011. Con un presupuesto inicial de 15.000.000 dólares, la obra recaudó en su primer fin de semana en cartelera 76.175.166 dólares, por lo que se puede decir que tuvo una buena aceptación por parte del público. La cinta está basada en la novela homónima escrita por James Sallis en el año 2005 y constituye un tributo al artista franco-chileno Alejandro Jodorowsky, amigo del director. La Banda Sonora Original fue firmada por el compositor y Dj estadounidense Cliff Martínez, aunque en el total de los temas del filme se encuentran obras de Kavinsky, The Chromatics o Agincourtdb.

Importancia del *beat*: Resulta relativamente frecuente que los compositores de música de cine sin formación clásica incurran en la producción sistemática, incluso repetitiva, de obras de carácter épico generadas a partir de softwares comerciales como EWQL o Kontakt, y traten de buscar fundamentalmente líneas melódicas, por encima de ritmos complejos o texturas cuidadas. No obstante, en ocasiones un Dj o productor da muestras de una versatilidad verdaderamente escasa. Ese es el caso de compositores como Junkie XL, Jon Hopkins o el propio Cliff Martínez. Baterista de formación²¹⁵, Martínez planteó en *Drive* una serie de ritmos electrónicos (*beats*) tremendamente elaborados, pero en perfecta armonía con el minimalismo propio de este tipo de músicos²¹⁶. En temas como “Kick Your Teeth”²¹⁷, “Hammer”²¹⁸ o “Bride of Deluxe”²¹⁹, se observan estos constantes juegos rítmicos producidos por plugins de percusión afinada a partir del software Spitfire Audio²²⁰. La importancia del *beat* en *Driver* es capital y se puede entender como el pulso de la propia película, la permanente indicación rítmica de las escenas o simplemente, como parte indisoluble de un conjunto artístico y orgánico de ritmo e imagen.

²¹³ Subgénero explicado en el punto 5.2.

²¹⁴ quien obtuvo el premio al Mejor Director en el Festival de Cine de Cannes.

²¹⁵ Cliff Martínez fue batería en The Dickies o en Red Hot Chili Peppers.

²¹⁶ Se alude aquí a los compositores de Bandas Sonoras que iniciaron sus carreras musicales en la electrónica, en subgéneros como el *techno*, el *dance* o el *house*.

²¹⁷ [spotify:track:1TGYtwCgSbr1fGgzV9560s](https://open.spotify.com/track/1TGYtwCgSbr1fGgzV9560s). Última consulta el 13 de noviembre de 2018.

²¹⁸ [spotify:track:1k3vqiWpZKdShqIDK76Vvz](https://open.spotify.com/track/1k3vqiWpZKdShqIDK76Vvz). Última consulta el 13 de noviembre de 2018.

²¹⁹ [spotify:track:6R1Ik6FZvSKSypGLgxhStN](https://open.spotify.com/track/6R1Ik6FZvSKSypGLgxhStN). Última consulta el 13 de noviembre de 2018.

²²⁰ Robin Bigwood, “Spitfire Audio launch Kitchenware Glass”, *Sound on Sound*, 23 de abril de 2014, acceso el 11 de noviembre de 2018, <https://www.soundonsound.com/news/spitfire-audio-launch-kitchenware-glass>.

Música atmosférica: Al margen de la constante descripción rítmica de la imagen analizada en el apartado anterior, Martínez, al igual que el resto de compositores electrónicos, renuncia a la música argumental y aboga por la creación de diferentes ambientes en cada secuencia, siempre en relación con la imagen. Se observa esto desde la aparición misma de los créditos en rosa neón, ante lo que el compositor decidió utilizar sintetizadores de los años 80 y buscar, desde la fuente misma de cada sonido, ese aire *electro pop* de dicha década. Para crear estos ambientes, Martínez utiliza notas pedales en cuerdas²²¹ y delicados acordes tenidos en el piano, interpretado por Brian Eno²²². Renuncia así al dominio melódico en pro de un constante juego tímbrico, resultado de fusionar el *techno* con el criterio sinfónico. Entre los softwares utilizados en la generación de estos entornos musicales se encuentra el DRONAR Dark Synthesis, para Kontakt, el cual se hace especialmente evidente en el tema “After the Chase”²²³.

Sincronía: *Drive* constituye uno de los mejores ejemplos que se conocen de sincronización audio e imagen. La película completa está pensada de forma conjunta y una parte (sonido) es indisociable de la otra (imagen) e igualmente importantes a lo largo de todo el metraje. Es conveniente analizar los 12 minutos iniciales, pues suponen una declaración de intenciones perfecta de lo que será el resto del filme, en especial a partir del minuto 9:18. La película se inicia sin música, solo ruidos y diálogos cuando se muestra al protagonista (Ryan Gosling) del cual nunca se dice el nombre, recibir el encargo de ser conductor en un robo. Entonces comienza a sonar, de forma casi imperceptible, la obra “Tick of the Clock”²²⁴, de la banda electrónica The Chromatics. El volumen del tema empieza a aumentar conforme se acercan al coche con el que realizará su trabajo, hasta que se hace completamente audible al superponerse a los diálogos en el momento en el que el jefe dice “There she is”²²⁵. Comienza entonces el trabajo y la pista de The Chromatics se coloca en primer plano hasta que el conductor completa su misión. Pero son los casi 3 minutos siguientes a partir del 9:18 lo que suponen la sincronía perfecta y la concepción de la relación audio e imagen como conjunto artístico indisociable. La pieza elegida para estos minutos de metraje fue “Nightcall”²²⁶, del Dj francés Kavinsky. En los segundos previos al inicio del tema no hay imagen, y solo se oyen sirenas y ruidos de coches en volumen decreciente de la escena

²²¹ Grabadas por el violinista Davide Rossi.

²²² Y producidos a su vez mediante el software Modartt Pianoteq 4.

²²³ [spotify:track:0Vb1hxHz3n1V9OwlEoSfuL](https://open.spotify.com/track/0Vb1hxHz3n1V9OwlEoSfuL). Última consulta el 13 de noviembre de 2018.

²²⁴ [spotify:track:6sWzGLZ2iyOpssYUpIJbJd](https://open.spotify.com/track/6sWzGLZ2iyOpssYUpIJbJd). Última consulta el 13 de noviembre de 2018.

²²⁵ Ahí está ella (referido al coche, un Shelby Impala).

²²⁶ [spotify:track:1lwZpC6261myEb2nikGWrU](https://open.spotify.com/track/1lwZpC6261myEb2nikGWrU). Última consulta el 13 de noviembre de 2018.

anterior. Entonces, en sincronía total con el inicio del *beat*, se muestra la ciudad de Los Ángeles en plena noche y comienzan a aparecer los títulos, también simultáneos al pulso, en rosa neón²²⁷. En la canción hay una voz masculina primero, muy robótica, y una femenina después²²⁸. Cuando se escucha la masculina, tiene lugar una sucesión de 3 planos distintos, todos ellos dentro del coche del conductor, y paralelamente al pulso que da inicio a la voz de Lovefoxxx y a los títulos “Music by: Cliff Martínez”²²⁹, la cámara se mueve a un plano picadísimo fuera del coche. A continuación se observa la entrada del conductor en un parking, y posteriormente, ya a pie, se cruza con una chica en su camino hacia el ascensor. Se observa en ese momento que todos y cada uno de los cambios de planos están en perfecta sincronía con el pulso. El protagonista entra en una casa y la canción continúa con efecto eco o *reverb* de interior y el *beat* se reinicia en el mismo instante en el que apaga la luz para volverse a ir. “Nightcall” crea en *Drive* el esquema que Cliff Martínez siguió durante el resto de la película y supone el mejor ejemplo de esta sincronía total que fue después muy explotada por directores de la talla de Edgar Wright en películas como *Baby Driver* (2017).

Cristal de Baschet: El cristal de Baschet es un instrumento que fue desarrollado por los franceses François y Bernard Baschet en la década de 1950, consistente en 54 barras de cristal cromático templado las cuales son frotadas con los dedos húmedos del intérprete. Esto genera un sonido que se amplifica mediante grandes láminas de metal o de fibra de vidrio curvas. Entre las múltiples facetas de Cliff Martínez en la música se encuentra la de constructor de instrumentos tales como el tambor *Hang*, metalófonos de *Gamelan* o el propio cristal de Baschet. A lo largo de los primeros años del siglo XX, Martínez se familiarizó con él y lo convirtió en una constante en sus creaciones²³⁰. De los 13 temas musicales que el autor compuso para *Drive*, sólo en 3 de ellos²³¹ no se sirve del cristal de Baschet para crear los ambientes deseados. En todos los demás, el instrumento se convierte en una pieza clave de la obra por su versatilidad y su timbre. El ejemplo más claro es “Wrong Floor”²³², pieza de 1:31 minutos de duración y que utiliza únicamente y de forma íntegra dicha herramienta.

²²⁷ Incluyendo el título de la película, *Drive*.

²²⁸ De cuya grabación y edición se encargó la vocalista brasileña Lovefoxxx.

²²⁹ Música de: Cliff Martínez.

²³⁰ Para Cliff Martínez, “El cristal funciona maravillosamente durante las escenas de crimen, especialmente en aquellas que aparecen salpicaduras de sangre en las paredes”.

“Cliff Martínez Vitae”, Richard Henderson, acceso el 12 de noviembre de 2018, <https://cliff-martinez.com/>

²³¹ “Hammer”, “Skull Crushing” y “On the Beach”.

²³² [spotify:track:3tv8FZEMkZpcBJUVzVz9K](https://open.spotify.com/track/3tv8FZEMkZpcBJUVzVz9K). Última consulta el 13 de noviembre de 2018.

6.3.2 ORIGEN DE LOS RECURSOS EN LA TRAYECTORIA DEL COMPOSITOR

Cliff Martínez nació el 5 de febrero de 1954 en el Bronx, en Nueva York, aunque se crio en Ohio. En 1976 se mudó a California donde se empapó de la escena punk y funk y de su música, fue entonces cuando se interesó por la percusión y llegó a ser batería de grupos como The Dickies o Red Hot Chili Peppers. Fue siendo miembro de este último cuando Martínez se empezó a interesar por la tecnología audiovisual y la producción y decidió dedicarse a componer Bandas Sonoras. Es fácil entender de este modo la importancia que Martínez ha otorgado al ritmo en todas sus obras así como el hecho de que en *Drive*, el *beat* supone un fenómeno estructural, más aún que la propia melodía, en ocasiones ausente.

A principios de los años 80, el interés de Martínez por la producción y la percusión le llevó a grabar sonidos aparentemente molestos que realizaban sus amigos, y asignarlos a una batería MIDI. Fue este instrumento el que utilizó en la creación de su primera Banda Sonora, la serie de comedia de Paul Reuben, *Pee-Wee's Playhouse*. Esa enorme consideración del ritmo llamó la atención del director Steven Soderbergh, quien ofreció a Martínez la creación de la Banda Sonora Original de la película de 1989, *Sexo, Mentiras y Vídeo*, lo que supuso su primer gran éxito comercial así como la elevación del *beat* a categoría preferente en su producción cinematográfica posterior.

De la mano del director Steven Soderbergh compuso la Banda Sonora de *Solaris* (2002), donde estableció por primera vez el uso del cristal de Baschet como pieza estructural. Esto se observa en las que actualmente, son dos de sus obras más conocidas, “Wormhole”, y “Will She Come Back”. *Solaris* fue también la obra con la que Martínez implantó el carácter ambiental de su música, al combinar diferentes tipos de percusiones metálicas y crear una amalgama de texturas, perfecta para emular la estancia de los protagonistas en una nave espacial.

Estas nociones, derivadas de su formación como baterista, así como de las Bandas Sonoras de *Pee-Wee's Playhouse* y de *Solaris*, resultaron fundamentales para la creación de la partitura de *Drive* en el año 2011. Sin embargo, el cuidado por la sincronización de audio e imagen consistió en un recurso novedoso en la película, decisión del director Nicolas Winding Refn, pero que Martínez supo llevar a cabo de forma magistral.

Del mismo modo que en *Drive*, la conjugación de todas sus principales características compositivas antes mencionadas, fue reutilizada en la mayoría de obras posteriores, entre las que destacan *Spring Breakers* (2012) y su última obra, *The Neon Demon* (2016).

6.4. FINAL FANTASY X

6.4.1 RECURSOS CARACTERÍSTICOS DE LA BSO Y EL USO DEL MIDI

Final Fantasy X es un videojuego RPG²³³ dirigido por el productor japonés Yoshinori Kitase para la compañía Squaresoft en 2001. Fue producido para la plataforma Playstation 2 y supuso el primer gran juego de rol de la saga Final Fantasy para esta consola tras los éxitos cosechados por los títulos anteriores en su predecesora, la Playstation²³⁴. Se estrenó en Tokio el 19 de julio de 2001 y ocupa el quinto lugar en la lista de los videojuegos más vendidos de Playstation 2 con 8.000.000 de copias y la Banda Sonora es obra del compositor japonés Nobuo Uematsu.

Abandono de loops: Es extraordinariamente común en la música de videojuegos el uso de *loops*²³⁵ que varían conforme el jugador avanza en el propio videojuego. Esto era debido a la limitada capacidad de almacenamiento de las memorias antiguas, las cuales eran incapaces de retener piezas de cierta duración. En *Final Fantasy X*, Uematsu recuperó el criterio sinfónico de la música de cine y lo aplicó al videojuego. En él, los *loops* son verdaderos temas musicales completos, y convierte la Banda Sonora en una suerte de sinfonía con sus movimientos y desarrollo. Los temas más susceptibles de ser repetidos una y otra vez (música de combate) consisten en piezas tales como “Battle Theme”²³⁶, de 3:22 minutos o “Seymour Battle”²³⁷ con una duración de 6:06 minutos. La obra completa abarca más de 4 horas y 91 temas musicales distintos, lo que forma una idea de la clara renuncia de

²³³ Un RPG o *Role Playing Game* es lo que se conoce comúnmente como videojuego de rol, en el que el jugador no interpreta su propia acción en el juego sino la de un tercero.

²³⁴ El *Final Fantasy VII* (1997) es, a día de hoy, el segundo videojuego más vendido de la Playstation con 9.800.000 copias, sólo superado por *Gran Turismo* (10.850.000). El *Final Fantasy VIII* (1999) es el séptimo en la lista con 7.000.000 de unidades y el *Final Fantasy IX* (2000) ocupa el decimoquinto lugar con 5.080.000 de copias. La saga Final Fantasy es a su vez la segunda franquicia más exitosa de la consola por detrás de Tomb Raider, con 24.150.000 unidades vendidas.

VVAA, *Guinness World Records Gamer's Edition 2015* (EEUU: Amazon Books, 2015), 52.

²³⁵ Este esquema está asociado a la generación 8bit, con videojuegos como el *Pac-Man* (1980), con partitura a cargo de Toshio Kai, o el celeberrimo *Tetris* (1984), compuesto por Hirokazu Tanaka.

²³⁶ <https://www.youtube.com/watch?v=C34BzC7rmos>. Última consulta el 13 de noviembre de 2018.

²³⁷ <https://www.youtube.com/watch?v=dWE0nlhpdq8>. Última consulta el 13 de noviembre de 2018.

Uematsu al criterio del *loop* clásico en el videojuego. Sin embargo, para ello el compositor no recurre a la orquesta real sino a enormes bancos de sonido y a sintetizadores con los que estructura sus piezas²³⁸. Es importante señalar que esta noción sinfónica tan novedosa en la industria del videojuego es especialmente llamativa si se tiene en cuenta la escasa formación clásica del compositor²³⁹, lo que no ha sido un impedimento para la creación de proyectos consistentes en orquestrar sus obras para *Final Fantasy*²⁴⁰, las cuales están desarrolladas casi en su totalidad mediante el estándar MIDI.

Eclecticismo: La utilización del MIDI con criterio y carácter sinfónicos puede considerarse perfectamente como un rasgo más dentro del eclecticismo característico en la producción de Uematsu. Sin embargo, es el uso de estilos musicales discordantes con el resto de la Banda Sonora lo que terminan de definir la naturaleza ecléctica del compositor. En *Final Fantasy X* existen tres temas que ejemplifican claramente esta característica. En los dos primeros, titulados “Prelude”²⁴¹ y “Auron’s Theme”²⁴², Uematsu aboga por una estética *funk*, con abundantes sintetizadores y un uso masivo de *samplers* que ilustran y definen esa apariencia. El otro tema musical es una canción titulada “Otherworld”²⁴³, donde el *Thrash Metal* se combina con el *Hardcore* y da lugar a un tema único en toda la producción de Uematsu²⁴⁴, quien expresa de forma magistral la maquinaria de Zanarkand²⁴⁵ con el uso abundante de guitarras eléctricas que logran una enorme densidad sonora al ejecutar graves y constantes *power chords*. La estética *metal* se completa con una profunda voz gutural o *death growl*, a cargo del vocalista de Xtillidiex, Bill Muir. Conviene a su vez destacar el gusto del compositor por el sonido de la guitarra clásica y acústica, el cual es una constante

²³⁸ Nobuo Uematsu, entrevista por Fiona Jane Orolfo, 19 de abril de 2015, podcast vídeo, Video Games Live, <https://www.youtube.com/watch?v=vNNXl6pj49g>.

²³⁹ Nobuo Uematsu se graduó en Inglés en la Universidad de Kanagawa y adquirió la mayor parte de sus conocimientos musicales trabajando en una tienda de alquiler de música en Sugoshiyoshi.

²⁴⁰ Los ejemplos más notorios de esto son las 3 giras de *Distant Worlds: Music from Final Fantasy* (2007-2011) y la más reciente *Final Symphony* (2013-2014). En ellos, Uematsu pretendió transformar su “música de entretenimiento” en clásica contemporánea. Nobuo Uematsu, entrevistado por Fiona Jane Orolfo, Video Games Live, podcast vídeo, 19 de abril de 2015. <https://www.youtube.com/watch?v=vNNXl6pj49g>

²⁴¹ <https://www.youtube.com/watch?v=1FhS5eRD6iM>. Última consulta el 13 de noviembre de 2018.

²⁴² <https://www.youtube.com/watch?v=lyyqKg3wDbg>. Última consulta el 13 de noviembre de 2018.

²⁴³ <https://www.youtube.com/watch?v=kXDxYIWAT7Y>. Última consulta el 13 de noviembre de 2018.

²⁴⁴ La canción es interpretada vocalmente por Bill Muir, quien realiza canto gutural o *scream*. La densidad en la guitarra se consiguió gracias a la interpretación del guitarrista de The Black Mages, Michio Okamiya.

²⁴⁵ Zanarkand es la enorme metrópolis repleta de máquinas para cuya descripción en el juego se utiliza la canción “Otherworld”, y que fue destruida 1000 años antes del transcurso de la historia por uno de los principales antagonistas, Sinh.

en sus creaciones y se aprecia muy claramente en los temas “The Sight of Spira”²⁴⁶ y “Rikku’s Theme”²⁴⁷.

Textura MIDI: Quizás la textura MIDI sea la característica más importante y propia de Uematsu, quien siempre ha querido mantener esa textura de la era 8-16bit aun utilizando complejos *samplers* orquestales. Desde *Final Fantasy VII* (1997), con los CD como soporte de almacenamiento y la posibilidad de disponer de sonido de orquesta real sin tener que recurrir al MIDI, Uematsu decidió seguir utilizando la síntesis mediante dicho estándar pues le gustaba la estética que le otorgaba a sus piezas, gracias a la combinación de abundantes *samplers* electrónicos y sonido artificial. Este criterio es una constante en toda la producción del autor y casi cualquier tema sería apropiado para ilustrarlo, pero la pieza más característica a este respecto es, “Blitz Off”²⁴⁸, donde la melodía pasa a un segundo plano de forma casi inadvertida y los complejos motivos rítmicos y la textura MIDI adquieren papel protagonista.

Tema principal acústico: Desde *Final Fantasy VII*, el rechazo al MIDI para el tema más importante también se convirtió en una característica propia en la producción de Uematsu. En *Final Fantasy X* se observa esto de forma clara con “To Zanarkand”²⁴⁹, la que actualmente es la pieza más reconocida del compositor. Al inicio del juego, se muestra una escena en la que aparecen una serie de personajes alrededor de una hoguera y en completo silencio. Uno de esos personajes se levanta, pone su mano en el hombro de una chica que llora y se aparta del grupo. Entonces se oye al pensamiento del protagonista (Tidus) dirigirse al jugador y decir “Listen to my story, this may be our last chance”²⁵⁰. En ese instante comienza a sonar “To Zanarkand”, un tema melancólico para piano que termina de asentar el tono triste de la escena y del resto del videojuego. Uematsu rompe aquí con las introducciones alegres del resto de sus obras y deja claro desde el primer momento que esta historia será distinta. El hecho de que esta pieza no posea la textura MIDI de todas las demás y que consista en la grabación de un piano real, le dice al jugador que en ese momento no tiene que interactuar de forma activa con el juego y sus personajes, sino limitarse a observar

²⁴⁶ <https://www.youtube.com/watch?v=fTptg9nedlM>. Última consulta el 13 de noviembre de 2018.

²⁴⁷ <https://www.youtube.com/watch?v=4-tKGc8YAys>. Última consulta el 13 de noviembre de 2018.

²⁴⁸ <https://www.youtube.com/watch?v=hIvdU7ebEeQ>. Última consulta el 13 de noviembre de 2018.

²⁴⁹ https://www.youtube.com/watch?v=h-0G_FI61a8&t=83s. Última consulta el 13 de noviembre de 2018.

²⁵⁰ Escuchad mi historia, puede que sea nuestra última oportunidad.

y a captar el carácter de la escena, y se reserva así los pasajes con estética artificial, como “Besaid Island”²⁵¹, para la participación dinámica.

6.4.2 ORIGEN DE LOS RECURSOS EN LA TRAYECTORIA DEL COMPOSITOR

Final Fantasy X es un videojuego en el que su Banda Sonora indica al jugador constantemente los momentos en los que es necesaria su interacción en el transcurso de la historia y aquellos en los que solo tiene que observar de forma similar a una película. Si bien esto es una característica muy común en la industria, Uematsu establece dicha diferenciación en base al uso o desuso momentáneo del estándar MIDI, recurso utilizado por primera vez en 1999 con el tema introductorio de *Final Fantasy VIII*, “Liberi Fatali”²⁵², que constituye el único pasaje puramente acústico grabado con orquesta y coro reales de toda la Banda Sonora. Otro ejemplo claro se encuentra en la canción “Melodies of Life”²⁵³, en *Final Fantasy IX*²⁵⁴.

Nobuo Uematsu nació el 21 de marzo de 1959 en Kōchi, Japón, y es reconocido por ser el compositor de toda la saga de videojuegos Final Fantasy. Comenzó a trabajar para Squaresoft en 1985 al crear la Banda Sonora de *Genesis*, sin éxito comercial. Tras conocer al creador de la franquicia, Hironobu Sakaguchi en 1987, alcanzó renombre en la industria con la partitura del primer *Final Fantasy* para la plataforma NES, la cual, a pesar de sus carencias técnicas, le permitió dejar clara su concepción sinfónica de la Banda Sonora, al componer una obra de casi media hora de duración con temas musicales diferenciados y escasez de los habituales *loops*. Sin embargo, fue con los títulos de Playstation (*Final Fantasy VII*, *Final Fantasy VIII* y *Final Fantasy IX*) con los que obtuvo fama internacional y configuró el resto de las características definitorias de su estilo musical.

En 1997, Uematsu escribió la partitura de *Final Fantasy VII* en un momento en el que el CD estaba absolutamente extendido como método de almacenamiento y soporte de videojuegos, lo que llevó a otros compositores como Akira Yamaoka o David Wise a optar por sonidos orquestales en sus producciones. Uematsu sin embargo, creó una obra con

²⁵¹ Tema en el que la ya mencionada estética MIDI es evidente gracias al *ostinato* de sintetizador acompañado de piano, cuerdas, batería, campanas y bajo eléctrico.

<https://www.youtube.com/watch?v=kxJE6SSX-aw>.

²⁵² <https://www.youtube.com/watch?v=Zfd9krEsr-k>. Última consulta el 13 de noviembre de 2018.

²⁵³ Tema interpretado por Emiko Shiratori.

<https://www.youtube.com/watch?v=Ye7BGnlTZmQ>. Última consulta el 13 de noviembre de 2018.

²⁵⁴ Este recurso lo utiliza de forma casi idéntica en *Final Fantasy X* con la canción “Suteki Da Ne”.

<https://www.youtube.com/watch?v=xlwSPMwAqbM>. Última consulta el 13 de noviembre de 2018.

textura intencionadamente artificial de videojuego. El tema “Birth of a God”²⁵⁵, de *Final Fantasy VII*, supone el mejor ejemplo de esta estética MIDI que desde entonces ha sido el tono dominante en la producción del compositor y lo que más claramente le diferencia de otros. Otros ejemplos característicos son “Dead End”²⁵⁶ y “Sacred Ground Esto Gaza”²⁵⁷ en *Final Fantasy VIII* y *Final Fantasy IX* respectivamente.

Por último, en relación al eclecticismo de los temas “Prelude”, “Auron’s Theme” y “Otherworld” antes mencionados, conviene resaltar que se trata ésta de una de las características más novedosas del compositor, pues su antecedente más inmediato se encuentra en la pieza “Vamo’ alla Flamenco”²⁵⁸, del *Final Fantasy IX* (2000), en la que como indica el propio título, consigue una estética flamenca utilizando *samplers* de guitarra clásica, palmeos, castañuelas y voces masculinas que emulan el *ayeo* característico del género.

A lo largo de toda la franquicia, pero especialmente en los títulos de Playstation, *Final Fantasy VII*, *Final Fantasy VIII* y *Final Fantasy IX*, Nobuo Uematsu estableció las características analizadas y las convirtió en un sello de identidad dentro de su producción, lo que le permitió posteriormente reinventarlas y desarrollarlas de forma insólita durante la composición de la Banda Sonora de *Final Fantasy X*

²⁵⁵ <https://www.youtube.com/watch?v=oQwQnEfbh0U>. Última consulta el 13 de noviembre de 2018.

²⁵⁶ <https://www.youtube.com/watch?v=K0DbXWWy0aQ>. Última consulta el 13 de noviembre de 2018.

²⁵⁷ <https://www.youtube.com/watch?v=ItQnuHKH394>. Última consulta el 13 de noviembre de 2018.

²⁵⁸ <https://www.youtube.com/watch?v=y6w7atxi0BI>. Última consulta el 13 de noviembre de 2018.

7. CONCLUSIONES

El aumento progresivo del peso del MIDI en la Banda Sonora es incuestionable y a su vez, constituye un reflejo del continuo avance tecnológico en la sociedad moderna. A partir de los análisis realizados, una de las evidencias más claras de este crecimiento se observa en la formación de los compositores de cine actuales. Mientras Steiner, Korngold, Newman o Williams tuvieron una formación musical clásica, las figuras más recientes, como Zimmer, Vangelis o Hopkins, están relacionadas con la música popular urbana, las tendencias electrónicas y la producción. El MIDI no sólo ha propiciado un crecimiento enorme en la portabilidad de la instrumentación, con las ventajas que ello conlleva, sino también una reducción de costes y una manipulación mucho más accesible.

A la hora de considerar la importancia y el impacto real del MIDI en la composición y producción musical, es necesario advertir la masificación de los dispositivos electrónicos que tuvo lugar a finales de los setenta, debido fundamentalmente a las calidades ofrecidas a bajo precio, fundamentalmente en América del Norte, Europa y Japón. Esto permitió de forma progresiva que para interpretar y grabar un número indeterminado de instrumentos distintos no fuera necesaria la misma cantidad de intérpretes, sólo sería fundamental el controlador MIDI.

El avance del protocolo permitió a su vez comunicar varios controladores entre si y añadir la interfaz a cualquier tipo de instrumento o dispositivo musical electrónico (*samplers*), por lo que aumentaron masivamente las ventas, la fabricación de softwares compatibles y el conocimiento social sobre esta tecnología. En resumen, desde una habitación con un ordenador portátil, un controlador MIDI (teclado) y un software concreto, es posible obtener casi cualquier sonido o combinación de varios a coste cero.

Como casi cualquier fenómeno novedoso, la integración del sonido sintetizado y el estándar MIDI en la música académica ha presentado consecuencias manifiestamente positivas o deseables, así como otras con evidentes efectos adversos. Entre los aspectos positivos, el más destacable de todos ellos es la democratización de la música que esto conlleva. Hace dos décadas, era casi impensable que un compositor sin formación clásica

reconocida pudiera acceder a grabar sus obras con una orquesta²⁵⁹ e incluirlas en la Banda Sonora de una película. A partir de la extensión del estándar MIDI, los DAWs y los bancos *samplers* orquestales, los músicos aficionados comenzaron a producir obras sinfónicas sin necesidad de adquirir el prestigio suficiente para acceder a la orquesta. Durante el siglo XXI se popularizaron a su vez una gran cantidad de medios de difusión gratuitos donde los autores podían promocionarse y hacer que su música fuese escuchada por productores de renombre. Es importante señalar casos concretos de compositores de Bandas Sonoras actuales en ésta línea como el DJ neerlandés Junkie XL, el ingeniero de sonido inglés Atticus Ross, el guitarrista sudafricano Trevor Rabin o los creadores de Spitfire Audio, Christian Henson y Paul Thomson.

En contrapartida, puede pensarse que la orquesta, al no ser estrictamente necesaria para que una pieza sinfónica se convierta en “sonido”, está condenada a desaparecer y a ser sustituida por *samplers*. La realidad es que no hay evidencia alguna de esto²⁶⁰ y las agrupaciones musicales continúan creciendo²⁶¹. Lo que sí que se observa es un ligero cambio en los presupuestos de estas entidades, las cuales destinan más recursos a la grabación (por ejemplo de librerías) y menos a programas musicales en directo.

Lo que las estadísticas sugieren es que el rédito de las orquestas es indisociable a la actividad económica y que es ésta la que determina la rentabilidad (por lo tanto la existencia) de dichos conjuntos. La revolución tecnológica asociada al estándar MIDI, los *samplers*, etc., solo abre nuevas fuentes de ingreso para éstas agrupaciones y ofrece posibilidades creativas ilimitadas a los compositores aficionados mientras facilita a su vez la difusión de sus obras.

Es interesante considerar las diferencias en el uso del MIDI y de su estética musical. En ejemplos como *Blade Runner*, *Drive* o *Interstellar* se observa la utilización de dicho estándar con carácter descriptivo, a veces velado, de la realidad y se relaciona

²⁵⁹ Algunas de estas prestigiosas instituciones son el Royal College of Music (James Horner), la Juilliard School (John Williams), El Instituto DeWill Clinton (Bernard Herrmann), el Manhattan School of Music (Elliot Goldenthal), la Academia Nacional de Santa Cecilia (Ennio Morricone) o la Berklee College of Music (Howard Shore).

²⁶⁰ Según la Asociación Española de Orquestas Sinfónicas, el número de estas agrupaciones se ha mantenido estable desde 1993.

Asociación Española de Orquestas Sinfónicas (AEOS), <http://www.aeos.es/en/associates/>.

²⁶¹ El número de abonados a la temporada de la Orquesta Sinfónica de Castilla y León ha aumentado un 31% desde 2013.

Orquesta Sinfónica de Castilla y León (OSCYL), <https://www.oscyl.com/difusion/la-oscyl-ha-crecido-cerca-de-un-31-en-abonados-durante-los-ultimos-cuatro-anos-e-inicia-la-temporada-con-cifra-record-de-3-710/>.

permanentemente con la tecnología y el futuro (ciencia-ficción), mientras los pasajes acústicos referencian a las pasiones humanas (“To Zanarkand”). La estética MIDI, utilizada de determinada manera (Uematsu), otorga al sonido un aspecto artificial, lo que lo hace ideal para contraponerlo, a nivel de producción, con la propia naturaleza, rara vez representada mediante este protocolo.

Los análisis realizados llevan a pensar que el uso del estándar MIDI, desde su normalización en los años 80, aumenta progresivamente. Nombres clave en la producción actual de Bandas Sonoras Originales como Cliff Martínez, Jon Hopkins, Atticus Ross o Junkie XL confirman la realidad de esta tendencia. La democratización de la música derivada de la síntesis del sonido ha hecho que cualquiera pueda optar a convertirse en compositor profesional y no necesite una serie de medios (estudio, orquesta, director, etc.) muy costosos para realizar dichas labores. Sería interesante investigar a fondo el impacto económico y laboral que este fenómeno ha provocado en las orquestas de medio-bajo presupuesto, aunque es lógico pensar que esta tendencia continuará en aumento y que el papel de las orquestas se dirigirá cada vez más hacia la grabación de *samples*, es decir, la creación de medios y recursos con los que el público en general pueda crear sus obras.

8. BIBLIOGRAFÍA

- Adam, Peter. *Art of the Third Reich*. EEUU: Oxford University Press, 1992.
- Afra, Kia. *The Hollywood Trust. Trade Associations and the Rise of the Studio System*. Reino Unido: Rowman & Littlefield, 2016.
- Amyes, Tim y Hilary Wyatt. *Audio Post-Production in Video and Film*. Reino Unido: Focal Press, 2005.
- Anderson, John y Rolf Johnsson. *Understanding Information Transmission*. EEUU: Wiley & Sons, 2006.
- Andújar, Olvido. "El cine que nunca fue mudo. Intentos de sonorización previos al llamado cine sonoro". *Sineris. Revista de música*, nº10, (2013): 13-17.
- Belton, John. *Historia General del Cine. Transición a un Mundo Sonoro*. España: Cátedra, 1995.
- Belton, John. *Sound Theory, Sound Practice*. EEUU: Rick Altman Editors, 1992.
- Benítez, Jose María y Luis Miguel Carmona. *Nombres de la Banda Sonora. Diccionario de compositores cinematográficos*. España: Stripper, 1996.
- Benson, Dave. *Music: A Mathematical Offering*. Escocia: Universidad de Aberdeen, 2008.
- Black, Edwin. 2000. Interview with Hans Zimmer. *Film Score Monthly. The Magazine of motion Picture and Television Music Appreciation*, marzo.
- Blake, Larry. *Film Sound Today*. EEUU: Reville Press, 1984.
- Bogle, Donald. *Toms, Coons, Mulattoes, Mammies and Bucks: An Interpretive History of Blacks in American Films*. EEUU: Viking Press, 1973.
- Brophy, Philip. *Cinesonic: The World of Sound in Film*. Australia: AFTRS Publications, 1999.
- Butler, Mark. *Unlocking the Groove: Meter and Musical Design in Electronic Dance Music*. EEUU: Indiana University Press, 2006.
- Cameron, William. *Sound and Cinema. The Coming of Sound to American Films*. EEUU: Redgrave, 1980.
- Campos, Juan. *Blade Runner. Cine negro futurista*. España: Midons Editorial, 1998.
- Carlin, Daniel Allan. *Music in Film and Video Productions*. Reino Unido: Focal Press, 1991.
- Carlin, Fred y Rayburn Wright. *On the Track: A Guide to Contemporary Film Scoring*. EEUU: Taylor & Francis, 2004.
- Carmona, Luis Miguel. *Música y cine: las grandes colaboraciones entre director y compositor*. España: T&B Editores, 2012.
- Carroll, Brendan. *The Last Prodigy: A Biography of Erich Wolfgang Korngold*. EEUU: Amadeus Press, 1997.
- Chion, Michel. *La Audiovisión*. España: Éditions Nathan, 1990.

- Chion, Michel. *La Música en el Cine*. Francia: Fayard, 1995.
- Clarck, Alan. *Country Music in the Movies*. EEUU: National Rock and Roll Archives, 1993.
- Collins, Karen. *Game Sound. An Introduction to the History, Theory and Practice of Videogame Music and Sound Design*. EEUU: The MIT Press, 2008.
- Colón, Carlos, Fernando Infante del Rosal y Manuel Lombardo Ortega. *Historia y Teoría de la Música en el Cine*. Presencias Afectivas. España: Alfar, 1997.
- Colón, Carlos. *Introducción a la historia de la música en el cine. La imagen visitada por la música*. España: Alfar, 1993.
- Conrad, Mark. *The Philosophy of Neo-noir*. EEUU: University Press of Kentucky, 2006.
- Cueto, Roberto. *Cien Bandas Sonoras en la historia del cine*. España: Nuer, 1996.
- Darby, William y Jack du Bois. *American Film Music. Major Composers, Techniques, Trends 1915.1990*. EEUU: Macfarland, 1990.
- Dean, Thomas. *Understanding Contemporary American Science Fiction*. EEUU: University of South California Press, 1990.
- Donnelly, Kevin. *Altered Status. A Review of Music in Postmodern Cinema and Culture. Postmodern Surroundings*. Holanda: Rodopi, 1994.
- Falcó, Josep Lluís. *Compositors de Cinema a Catalunya (1969-1989)*. España: Universitat de barcelona, 2012.
- Faulkner, Robert. *Hollywood Studio Musicians, Their Work and Careers in the Recording Industry*. EEUU: Aldine Atherton, 1971.
- Feuer, Jane. *El musical en Hollywood*. España: Verdoux, 1982.
- Forlenza, Jeff y Terry Stone. *Sound for Picture: An Inside Look at Audio Production for Film and Television*. EEUU: MixBooks, 1993.
- Fraile, Teresa y Eduardo Viñuela. *Relaciones musica e imagen en los medios audiovisuales*. España: Ediciones de la Universidad de Oviedo, 2015.
- Francillon, Vincent. *Film Composers Guide*. EEUU: Lone Eagle Publishing Co, 1994.
- Gil, Adriana y Tere Vida Mombiela. *Los videojuegos*. España: Editorial UOC, 2007.
- Graham, Donald. *Bernard Herrmann. Film Music and Film Music Narrative*. EEUU: Ann Arbor-UMI, 1985.
- Grosshans, Henry. *Hitler and the Artists*. EEUU: Holmes & Meyer, 1983.
- Hanslick, Eduard. *Du beau dans la musique*. Francia: Christian Bourgois Éditeur, 1986.
- Izquierdo, Adriana. 2014. El órgano de Hans. *Domingo de cine*, noviembre.
- Jordá, Sergi. *Audio digital y MIDI*. España: Anaya, 1997.
- Karlin, Fred. *On the Track. A Guide to Contemporary Film Scoring*. EEUU: Routledge, 2004.
- Lebretch, Norman. 2003. John Williams. *Scherzo*. *Revista de musica*, agosto.
- León, Victor. 2003. BSO: Leyenda de Jerry Goldsmith. *Versión Original: Revista de cine*, enero.

- London, Kurt. *Film Music: a summary of the characteristics features of its history, aesthetics, technique and possible developments*. Reino Unido: Faber & Faber, 1946.
- López, Francisco Borja. *Juego. Historia, teoría y práctica del diseño conceptual de videojuegos*. España: Alesia Games & Studies, 2010.
- Lull, James. *Medios, Comunicación, Cultura: Aproximación Global*. Argentina: Amorrortu Ediciones, 1997.
- Malson, Lucien. *Los maestros del jazz*. España: Ed. Alfa, 2008.
- Mantell, Harold. *The Complete Guide to Creation and Use of Sound Effects for Films, TV and Dramatic Productions*. Reino Unido: Films for the Humanities, 1983.
- Manvell, Roger y John Huntley. *The Technique of the Film Music*. EEUU: Hasting House Publishers, 1957.
- Marco, Tomás. *Historia General de la Música*. España: Istmo, 1983.
- Marcus, Greil. *Like a Rolling Stone. Bob Dylan en la encrucijada*. Reino Unido: Global Rhythm Press, 2010.
- Moreno, Juan Carlos. 2017. Bernard Herrmann. *Ritmo*, febrero.
- Morricone, Ennio y Alessandro da Rossa. *En busca de aquel sonido. Mi música, mi vida*. Italia: Malpaso, 2017.
- Moscardó, José. *El cine de animación en más de 100 largometrajes*. España: Alianza Editorial, 1997.
- Moya, Fernando. *Los grandes músicos del cine*. España: Royal Books, 1993.
- Navarro, Sergio, Heriberto Navarro y Arriola Navarro. *Música de cine. Historia y coleccionismo de Bandas Sonoras*. España: Eiunsa, 2005.
- Nieto, José. *Música para la imagen: la influencia secreta*. España: SGAE, 2002.
- Pachón, Alejandro. *La música en el cine contemporáneo*. España: Diputación Provincial de Badajoz, 1992.
- Palacios, Luz. *Las funciones de la Banda Sonora en el cine*. España: Universidad Autónoma de Barcelona, 1989.
- Palmer, Christopher. *The Composer in Hollywood*. Reino Unido: Boyars, 1990.
- Prieto, Miguel Ángel. *Blade Runner*. España: T&B Editores, 2005.
- Raynor, Henry. *A Social History of Music: From the Middle Ages to Beethoven*. Reino Unido: Barrie and Jenkins, 1972.
- Reck, Eduardo. *Composing Music with Computers*. Reino Unido: Focal Press, 2001.
- Reisz, Karel y Gavin Millar. *The Technique of Film Editing*. Reino Unido: Focal Press, 1968.
- Reyes, Aurelio. *80 Años de Cine en Mexico*. México: UNAM, 1977.
- Roselló, Ramón. *Técnica del sonido cinematográfico*. España: Forja, 1981.
- Rumsey, Francis y Tim McCormick. *Sound and Recording. An Introduction*. Reino Unido: Focal Press, 1992.

- Russell, Mark y James Young. *Film Music*. EEUU: Focal Press, 2000.
- Sadoff, Ronald. *A Guide to Research in Music Education*. EEUU: The Scarecrow Press, Inc., 2005.
- Samalea, Fernando. *Que es un Long Play*. España: Sudamericana, 2015.
- Sánchez, Jose Luís. *Historia del cine: teoría y géneros cinematográficos, fotografía y televisión*. España: Alianza Editorial, 2002.
- Sauget, Henri. 1973. El músico y el cine. *Cine y personalidad*, abril.
- Shepard, N.R. "Pitch, Circularity in Judgements of Relative". *Journal of the Acoustical Society of America*, nº40, (1964): 234-235.
- Shuker, Roy. *Understanding Popular Music Culture*. Reino Unido: Routledge, 2012.
- Stewart, Dave. 2017. Into the Woods. The Sampled Orchestra. *Sound on Sound*, noviembre.
- Supper, Martin. *Música electrónica y música con ordenador: historia, estética, métodos y sistemas*. España: Alianza Editorial, 2004.
- Thomas, Tony. *Music for the Movies*. EEUU: Silman-James Press, 1997.
- Torres, Frederic. *Alex North. El viajero impenitente*. España: T&B Editores, 2016.
- Van Leeuwen, Theo. *Speech, Music, Sound*. Reino Unido: Macmillan Press, 1999.
- Walden, John. "Zero-G Legacy". *Sound on Sound*, 5 de junio de 2016. Acceso el 4 de noviembre de 2018. <https://www.soundonsound.com/reviews/zero-g-legacy>.
- Wegele, Peter. *Max Steiner: Composing Casablanca and The Golden Age of Film Music*. Reino Unido: Rowman & Littlefield, 2014.
- Wherry, Mark. 2002. Media Adventures. Hans Zimmer & Jay Rifkin. *Sound on Sound*, octubre.
- Xalabarder, Conrado. *Enciclopedia de las Bandas Sonoras*. España: Ediciones B.S.A., 1997.