

‘DULCES SONIDOS’ DE FANTASÍA:  
LA FASCINACIÓN POR LO TECNOLÓGICO Y LO  
ROMÁNTICO EN BANDAS SONORAS DE CIENCIA  
FICCIÓN

---

CARLOS VILLAR-TABOADA  
*Universidad de Valladolid*

MIGUEL DÍAZ-EMPARANZA  
*Universidad de Valladolid*

## 1. INTRODUCCIÓN

Hablar de sonidos, sueños, fantasía y fascinación respecto del cine de ciencia ficción podría parecer engañosamente natural, pero exige consensuar fundamentos que no se enfanguen y que habiliten un desarrollo argumental consistente. En 1971, reflexionando sobre el surgimiento artístico desde lo religioso, Cavell (2009, pp. 313-314) defendió que el cine procede de la magia, pues emana directamente del mundo. Leía, en realidad, otra idea anterior, el mito del cine total (1946) de André Bazin (1918-1948), según el cual la idea del cine –el deseo de asir en él toda la realidad–, análogamente al mito Ícaro –que simboliza el deseo de volar–, ha existido siempre en la imaginación humana, previamente a que los avances técnicos concretos hubiesen modulado su realización históricamente: supone identificar realidad y cine, que no sería sino la manifestación técnica, en cada momento, de ese realismo integral:

una recreación del mundo a su imagen, una imagen sobre la que no pesaría la hipoteca de la libertad de interpretación del artista ni la irreversibilidad del tiempo. Si el cine al nacer no tuvo todos los atributos del cine total del mañana fue contra su propia voluntad y solamente porque sus hadas madrinas eran técnicamente incapaces de dárselos pese a sus deseos (Bazin, 1990, p. 37).

Con esa perspectiva de acceso a la realidad –tecnológica y defensora de la ensoñación de lo ideal–, el ya clásico aserto sobre la necesidad de comprender conjuntamente imagen y sonido en el audiovisual cinematográfico halla en Chion (1993, p. 11) una formulación aún más provocadora: “en la combinación audiovisual, una percepción influye en la otra y la transforma: no se ‘ve’ lo mismo cuando se oye; no se ‘oye’ lo mismo cuando se ve”. Y ello gracias a la incidencia del principio de la síncrexis entre imagen y sonido –la inmediatez de la relación entre lo visto y lo oído simultáneamente– y de otro concepto original: el valor añadido, que, en la ilusión audiovisual, designa

el valor expresivo e informativo con el que un sonido enriquece una imagen dada, hasta hacer creer, en la impresión inmediata que de ella se tiene o el recuerdo que de ella se conserva, que esta información o esta expresión se desprende de modo “natural” de lo que se ve, y ya está contenida en la sola imagen (Chion, 1993, p. 16).

Ambas citas, íntimamente ligadas al “problema de la musivisualidad” –derivado de separar e incluso desatender lo musical frente a lo visual al estudiar el lenguaje cinematográfico, ignorando el formato en su conjunto– (Román, 2008, pp. 14-15), abren todo un sugerente campo de debate, convergiendo hacia una misma dirección: ¿cómo realizar entonces la plasmación de una fantasía?, ¿cómo comprender –para crearlo y decodificarlo– un valor añadido asociado a estímulos que apelan a lo desconocido? Como se expone en este ensayo, quizás el arbitraje de cierto tipo de equilibrio entre lo convencional y lo ignoto garantice la efectividad, aun cuando transcurra por terrenos inexplorados, del proceso comunicativo. De hecho, el espectáculo cinematográfico se ha entendido como la más perfecta formalización artística de lo fantástico, por su capacidad para sumergir al espectador en universos sensoriales ajenos al mundo real, pero seductoramente dotados de una verosimilitud plena; o, al menos, suficiente.

Desde este enfoque, el género de la ciencia ficción se ha convertido en un ámbito privilegiado para el ejercicio experimental de juegos artísticos poderosamente impresionantes sobre el público. Se ha ocupado de confrontar la naturaleza con lo extraordinario, enfatizando los avances técnicos. Sus temáticas incurren en hibridaciones con lo

fantástico, el *Western*, el cine de aventuras, acción, catástrofes, o terror, sin renunciar a los escenarios oníricos de la utopía y la distopía. No obstante, su tono frecuentemente épico lo convierte en un vehículo marcadamente idóneo para la transmisión de alegorías ideológicas sobre diversas problemáticas del mundo actual, como la intolerancia y el postcolonialismo, el ecologismo, los debates sobre ética e investigación científica, o los discursos contra la discriminación por género o raza, visibilizados recientemente en la elección de protagonistas. Se inscribe, aglutinada como “fantaciencia o cine futurista”, en un auténtico “macrogénero”, el fantástico, que reúne todo cine cuyo programa desborda los límites de lo real; y que

suele contener en una misma obra segmentos de aventura, intriga, terror y hasta humor, dando lugar a híbridos de distinta conceptualización; quizá lo más sugerente de este género sea que por debajo de espectáculos con rica pirotecnia visual hay reflexiones acerca de la identidad y el futuro posthumano en esas historias que entrelazan lo virtual y lo real o construyen personajes híbridos entre la máquina y lo humano (Sánchez Noriega, 2018, p. 616).

Su creciente dominio en las taquillas ampara la tendencia a presentarse, más que en filmes independientes, en auténticas series de películas, algunas con varios reinicios<sup>1</sup> o ciclos, como *Planet of the Apes* (1968; 2001; 2011), *Star Wars* (1977), *Superman* (1978; 2013), *Star Trek* (1979; 1994), *Alien* (1979), *Mad Max* (1979; 2015), *Terminator* (1984), *Back to the Future* (1985), *Jurassic World* (1993), *Men in Black* (1997), *Matrix* (1999), *X-Men* (2000; 2011), *Spiderman* (2002; 2012; 2017), *Transformers* (2007), o las franquicias mediáticas de Marvel, con *The Infinity Saga* (2008-), y el universo extendido de DC (2013-).

Como el ser humano es soñador por naturaleza, la dilucidación del género delata significativas concomitancias con las ansias o temores de un futuro cuyo vislumbre suele regalar esperanza: la utopía, “una ficción a menudo bipolar [...]. Un sueño que brota con el hombre, y del que no podremos prescindir sin renunciar definitivamente a nuestra condición humana” (Santos, 2017, p. 7); una ficción irrealizable, porque

---

<sup>1</sup> Sólo se indican los años de inicio de cada saga, original y de reinicio, citando únicamente la primera película, sin desglosar los ciclos.

se nutre de contradicciones, pero igualmente irrenunciable (Santos, 2019, pp. 473-482), que, de manera esforzada, tensa los códigos de estilización hollywoodienses (Flinn, 1992, p. 116). La ciencia ficción no sólo son los relatos que, asumiendo un contrato imaginario, sus escritores firman para sus lectores en forma de romance mezclado con hechos científicos y visión profética (James, 1994, pp. 51-52); de hecho, los límites que acotan sus patrones genéricos son cada vez más difusos (Telote, 2004, pp. 198-203). Más específicamente, se ha definido la ciencia ficción en los siguientes términos, diferenciándola de otros géneros afines:

historias en un futuro imaginario, ordinariamente caracterizado por un desarrollo tecnológico mayor. Suele estar emparentado con el género fantástico, aunque se diferencia en que este no siempre se refiere al futuro y en que la ciencia ficción tiene mayor realismo, los argumentos se justifican desde un punto de vista científico, aunque haya elementos no reales, como viajes en el tiempo o inventos inverosímiles (Sánchez Noriega, 2018, p. 653).

Para un género que ha tardado en definirse y se ha apropiado de las sintaxis ajenas, tomadas del cine de horror y, más tarde, del *Western* – su reconocimiento como género no quedó garantizado, por el número de películas, hasta los años cincuenta del siglo XX– (Altman, 2009, p. 559), indudablemente, la reciente introducción de la electrónica en el audiovisual ha supuesto un impulso definitivo a la ciencia ficción, pero ya las crisis de los géneros clásicos y del cine de autor promovieron “glorificar la tecnología” desde los setenta, en el Neo-Hollywood: “el cine subrayaba así las virtudes tecnocientíficas de la sociedad industrial avanzada, en el momento de su más profunda crisis económica, energética y ecológica”, saciando las ansias de sensacionalismo de un nuevo público, netamente joven (Gubern, 2016, p. 505).

La aludida naturaleza bipolar o contradictoria entre lo imitable y lo irreproducible, cardinal en la conformación conceptual del género, sustenta paralelamente la configuración de sus códigos. Entre los recursos más utilizados para definir musicalmente el audiovisual de la ciencia ficción existe una dualidad marcada por su aparente antagonismo: la persistencia de la tradición romántica y el abrazo de las novedades tecnológicas, con un diseño habitualmente sesgado en lo

simbólico y que, desde lo exótico y lo extraño, suscita llamativas resoluciones musicales. Su reunión en fórmulas revisitadas mediante múltiples procedimientos en el repertorio fílmico constituye un territorio muy fértil para la investigación musicológica contemporánea, repleto de convencionalismos y configuraciones arquetípicas.

## 2. OBJETIVOS

Los comentarios precedentes sustentan la articulación de la hipótesis de trabajo, según la cual, en la composición de las bandas sonoras para las películas de ciencia ficción, la música navega, desde una perspectiva dialógica no pocas veces contradictoria, entre dos referentes antagónicos de cuya sinergia brota la retórica de la extrañeza propia del género: la tradición romántica y los componentes netamente tecnológicos.

La hipótesis alumbró dos objetivos principales: elaborar una reflexión sobre cómo, en el transcurso de su historia, el cine de ciencia ficción ha combinado componentes románticos y tecnológicos en sus bandas sonoras; e identificar cómo se han concretado musicalmente estos dos tópicos. De un modo más particular, este texto de revisión se propone secundariamente averiguar por qué el lenguaje cinematográfico ha privilegiado esos y no otros en sus espacios narrativos.

## 3. METODOLOGÍA

Pese a concebirse como texto de revisión, este ensayo incluye una reflexión referida, primero, a marco teórico y metodología, seguida de un balance fundamental del estado de la cuestión, y finalmente algunas aclaraciones pragmáticas.

El género cinematográfico de la ciencia ficción define un ámbito de exploración acotado, que posibilita proceder como en un estudio de caso. Con todo, la envergadura del repertorio susceptible de valoración demanda adoptar una perspectiva necesariamente limitada y ajena a criterios jerárquicos. Metodológicamente, se observa un recorrido restringido sobre títulos relevantes en la cinematografía del género,

incorporando una perspectiva diacrónica para observar cómo sus imaginarios se transforman según épocas ideológica y culturalmente diferentes. Un segundo filtro es aplicado para elegir las películas y escenas examinadas, priorizando las más elocuentes.

La concreción temática se acentúa por la elección de los dos conceptos mencionados, lo romántico y lo tecnológico, como ejes para la exploración de la filmografía más característica del género. Asumimos que estos referentes equivalen a dos colecciones de tópicos, con formalizaciones diversificadas, pero significados claros, según el horizonte conceptual de la *Topic Theory*, definida por Ratner (1980) y luego ampliada por Agawu (1991, 2009), Hatten (1994, 2004) o Monelle (2006). Perseguimos la identificación de esos dos grupos de tópicos –entendidos como signos musicales recurrentes, de apariencias reconocibles y significados reiterados–, cada uno con su propia gama de matices. Este modelo metodológico, procedente de la disciplina musicológica, ha sido recientemente adaptado a los estudios sobre cinematografía (Buhler, 2014; Neumeyer, 2015). También, aunque no se explicita la teoría, tales elementos recurrentes y su uso –o significado– se describen sistemáticamente, subrayando la decisión selectiva de focalizar la atención analítica sobre los títulos de créditos (Karlin y Wright, 2004), de obvia función introductoria a la ambientación genérica de la película, gracias a su uso como tópicos estilísticos de temas, leitmotifs y estereotipos, en versión musical o meramente sonora (Neumeyer, Buhler y Deemer, 2010, pp. xvii, 196-215).

En España, también se ha extendido la *Topic Theory*: Jiménez Arévalo (2020, pp. 103-125) profundizó, desde el posicionamiento estético posmoderno, en la articulación de conexiones intertextuales (Jiménez Arévalo, 2020, 103-125); mientras que Villar-Taboada (2020) trasladó al medio audiovisual el paradigma de la logoestructura, interesado en examinar las dimensiones objetual y experiencial del proceso comunicativo musical y las negociaciones de significados operadas por los agentes implicados, que se dirimen entre acatar las normas y mecanismos subversivos. Entre ellos, destaca la “retórica de la extrañeza”, una manera de organizar formalmente el relato audiovisual que persigue resaltar los elementos cuya excepcionalidad expresiva

posibilita revisar el pacto sobre códigos y expectativas entre público y cineasta; pacto que no es otro que el sesgo propio del género y que arrastra consecuencias ideológicas e identitarias para las dos partes, por lo que demandan su investigación.

Respecto al estado de la cuestión, se observa que el género literario de la ciencia ficción es objeto de revisiones críticas que aspiran a historiarlo, identificar sus variantes argumentales principales y sus diversos arquetipos (James, 1994; James y Mendlesohn, 2003; Telote 2004), que terminan situándolo, ya en el ámbito cinematográfico, junto al género de terror, como una “fantasía de transición” (Langford, 2005), entre los modelos clásicos (*western*, musical, o bélico) y post-clásicos (acción, documental, *film noir*).

Desde un enfoque más particular, este recorrido sumario por el estado de la cuestión ha de reparar en volúmenes como el editado por Hayward (2004), que reivindica el protagonismo del sonido, en igualdad con la música; la monografía de Allen (2009), quien historia la inspiración que el género supuso para músicas populares urbanas, derivada de aprovechar aplicaciones de los avances tecnológicos; o la compilación de Bartkowiak (2010), que abarca estudios estilísticos, usos diegéticos, diseño de sonido e interacciones con lo popular y la estética. Una progresiva especialización ahonda en el diseño sonoro (Whittington, 2012) y la exploración del formato televisivo (Donnelly y Hayward, 2013). Probablemente, Link (2016), defendiendo la convergencia final con el género de terror, haya logrado la síntesis más compacta y actualizada sobre los recursos musicales propios de estos ámbitos.

Las bandas sonoras para películas de ciencia ficción son una constante en las investigaciones sobre música y cine, aunque carezcan de epígrafes propios y sólo hayan sido comentadas ocasionalmente entre los manuales de referencia: no pueden soslayar el relieve creativo de los principales compositores dedicados –nunca exclusivamente– al género, sobre todo los asociados a algunos directores, como Jerry Goldsmith (1929-2004) con Joe Dante y Franklin Schaffner, John Williams (1932) con Steven Spielberg, Alan Silvestri (1950) con Robert Zemeckis, James Horner (1953-2015) con James Cameron, o Hans Zimmer (1957) con Christopher Nolan, entre otros, como Dany Elfman

(1953) también versátiles (Gorbman, 1987; Karlin & Wright, 2004; Cooke, 2008; Wierzbicki, 2009, 2012; Buhler, Neumeyer y Deemer, 2010; Neumeyer, 2014). Esto se explica por su éxito crítico, constatado en las nominaciones anuales para los premios Oscar a la mejor banda sonora<sup>2</sup>.

Merecen resaltarse las monografías dedicadas a compositores o películas sobresalientes para el género, aunque la amplitud de tal bibliografía imposibilite resumirla. Por mencionar algunas, entre las primeras se destaca el estudio de Audissino (2014) sobre John Williams, contextualizado en el sinfonismo hollywoodiense y con ejemplos musicales analíticos; entre el sinnúmero de monografías podrían añadirse las dedicadas a películas referenciales, como *Forbidden Planet* (Wierzbicki, 2005) o *2001: A Space Odyssey* de Kubrick (McQuiston, 2013), por la abundancia y disparidad de interpretaciones que despiertan.

Finalmente, y como puntualizaciones meramente pragmáticas, añadimos varios detalles. Primero, por la brevedad y orientación panorámica de este estudio, no se procede al examen detenido de ejemplos tomados desde las partituras, sino que se deja constancia de la utilización y funcionamiento de la música y el sonido, contrastados mediante los estudios críticos. Segundo, los títulos de las películas son citados en su lengua original, aunque, para facilitar su identificación, se añaden, complementariamente, la traducción del título según se difundió en España, quién fue responsable de su dirección o realización y cuál fue su año de estreno. Tercero, en lo relativo a la música, se sigue el consenso de entrecomillar las partes o movimientos de obras más amplias. Y cuarto, cuando se juzga oportuno, se precisa, tras nombrarse a un personaje, quién es su intérprete, entre paréntesis.

---

<sup>2</sup>En los últimos años, desde 2010, lograron ese premio: Ludwig Görnasson, por *Black Panther* (Ryan Googler, 2018); Alexander Desplat, por *The Shape of Water* (*La forma del agua*; Guillermo del Toro, 2017); y Steven Price, por *Gravity* (Alfonso Cuarón, 2013). Y mientras, fueron nominadas, sin conseguirlo: John Williams, por *Star Wars: The Last Jedi* (*Star Wars: El último Jedi*; Rian Johnson, 2017) y *Star Wars: The Force Awakens* (*Star Wars: El despertar de la fuerza*; J. J. Abrams, 2015); Thomas Newman, por *Passengers* (Morten Tyldum, 2016); Hans Zimmer, por *Interstellar* (Christopher Nolan, 2014) e *Inception* (Christopher Nolan, 2010); y Will Butler y Owen Pallett, por *Her* (Spike Jonze, 2013).

Conforme a todo lo recién expuesto, con énfasis en los anclajes conceptuales suministrados por la bibliografía comentada en el estado de la cuestión, seguidamente se ofrece una discusión selectiva, con una mirada diacrónica y temática sobre algunos de los planteamientos nucleares de esa retórica de la extrañeza más distintiva para la bandas sonoras en las películas de ciencia ficción, causada por la confluencia de lo tradicional y lo innovador, lo sentimental y lo racional; lo romántico y lo tecnológico.

#### 4. DISCUSIÓN

La revisión sobre el tema que se propone a continuación examina primeramente cuáles son los referentes para el cine de ciencia ficción en el gran repertorio de concierto, para luego completar dibujo panorámico de esas las bandas sonoras que recalca cuestiones como el manejo de los recursos electrónicos, la reutilización de materiales y técnicas musicales preexistentes, los contactos con las músicas populares urbanas y las derivaciones posmodernas.

Comenzando por los modelos tomados del gran repertorio, si bien la ciencia y diversas acepciones de lo celeste y lo fantástico siempre han estado presentes en música, no parece difícil situar un punto de inflexión para la ciencia ficción, al menos por sus resonancias cinematográficas, a partir de Richard Wagner (1813-1883): su concepción integral del drama y su técnica del *leitmotiv* han marcado una impronta que atraviesa toda la gran tradición del sinfonismo cinematográfico, hasta la actualidad. El cariz épico, casi mítico, que se pretende insuflar a algunas sagas del género ha sido proclive a revestirlo de monumentalidad, introduciendo esta técnica en su articulación de la banda sonora, muy evidente en las películas de *Star Wars*, *Star Trek*, *The Lord of the Rings*, o el *Marvel Cinematic Universe*, por citar series de gran impacto. Se trata de un “estilo heroico-wagneriano simplificado”, tan exitoso ante el público como criticado por especialistas que no dudan en considerarlo un estereotipo apenas superficial (Chion, 1997, p. 165). No obstante, el paradigma de los retratos “espaciales” se identifica con la suite *The Planets, op. 32* (1917),

en cuya inspiración basó el inglés Gustav Holst (1874-1934) la aplicación de técnicas innovadoras para extender la armonía, con ingredientes bimodales y poliacordales, hacia una tonalidad compleja (Greene, 1995, p. 84), cuyos diseños encuentran ecos patentes en la banda sonora de *Star Wars* (Audissino, 2014 pp. 71-76).

Desde luego, se aprecia una identificación para usos contrastados de los estilos impresionista, expresionista y neoclásico de las vanguardias musicales del modernismo, representadas respectivamente por Claude Debussy (1862-1918) y Maurice Ravel (1875-1937), Arnold Schoenberg (1874-1951) y su escuela, e Igor Stravinsky (1882-1971). Se atribuye al impresionismo “un vocabulario de colores, de sensaciones, de materias sonoras, desligado de la rigidez escolástica”, apropiado para el “arte del misterio y de la noche”, con su “clima de expectación y de magia” que son las películas del espacio, mientras que la atonalidad germánica induce a un estado de máxima tensión, más adecuado para situaciones puntuales, y el neoclasicismo es eficaz por su organización en componentes simples con una capacidad de impregnación inmediata (Chion, 1997, pp. 262-263). Algunos compositores modernistas se implicaron directamente en la escritura de música para cine y, por ejemplo, las aportaciones experimentales de los franceses Darius Milhaud (1892-1974), con la hoy perdida partitura impresionista para la plásticamente cubista *L'inhumaine* (*El inhumano*; Marcel L'Herbier, 1924) y Erik Satie (1866-1925), con *Entr'acte* (René Clair, 1924), para el círculo dadá de París, prueban su compromiso con la vanguardia y, sobre todo el segundo, adelantan planteamientos musicales novedosos, como la fragmentación discursiva y la repetición (Cooke, 2008, pp. 31-33).

Las vanguardias posteriores a la Segunda Guerra Mundial, incomprensibles para muchos aficionados, e interesadas por la ciencia, la matemática y la astronomía, las partituras gráficas y la electroacústica, convirtieron a algunos pioneros en modelos de inspiración para las propuestas sonoras –más comedidas– con que retratar culturas lejanas –del futuro o directamente alienígenas– en el cine del espacio. Títulos como *Imaginary Landscapes No. 4 & 5* (1951-1952), *Williams Mix*, para cinta (1953), *Radio Music* (1956) o, mirando

al cielo, *Atlas eclipticalis* (1962) y *Études australes* (1973) de John Cage (1912-1992); las electroacústicas *Gesang der Jünglinge* (1956) y *Kontakte* (1958), y, por sus inspiraciones astrales, *Sterneklang* (1971) o *Tierkreis* (1975), de Karlheinz Stockhausen (1928-2007); o las investigaciones tímbricas de las músicas texturales de la polifonía del húngaro György Ligeti (1923-2006), del sonorismo de la nueva escuela polaca de composición y del George Crumb (1929) de *Makrokosmos* (1974) y *Celestial Mechanics* (1979) ampliaron los horizontes de las bandas sonoras hacia la incorporación de nuevos timbres y texturas, donde se difuminan las fronteras entre el sonido tradicional y la síntesis y distorsión propias de la electrónica. Quizás la última de las tendencias contemporáneas de concierto en incorporarse a este cine sea el minimalismo, como un tópico recurrente más, que denota un componente objetivista de cálculo, orden y raciocinio, al mismo tiempo que otro emocional de repetición, que puede generar tensión, preocupación o incluso obsesión. Aunque su empleo en el género sea puntual y no principal en cada banda sonora que lo usa, su disposición para el medio audiovisual quedó canonizada tras la colaboración musical de Philip Glass (1937) con Godfrey Reggio, para su trilogía *Quatsi* (1983-2002), de documentales experimentales sobre el desequilibrio entre medio ambiente y mundo moderno –o naturaleza y tecnología–, tema central en el género.

Adentrándonos ya en el panorama de las películas, tras unos inicios difusos, los primeros éxitos claros llegaron durante la década de los cincuenta, con directores como Roger Corman (*It Conquered the World*, 1956; *Not of This Earth*, 1957; *The Wasp Woman*, 1959), Byron Haskin (*War of the Worlds*, 1953; *Conquest of Space*, 1955; *From the Earth to the Moon*, 1958), Fred M. Wilcox (*Forbidden Planet*, 1956), Don Siegel (*Invasion of the Body Snatchers*, 1956; y la serie *The Twilight Zone*, 1959-1964), o Nathan Juran (*The Brain From Planet Arous*, *The Deadly Mantis*, y *20 Million Miles to Earth*, 1957; *Attack of the 50 Foot Woman*, 1958). Su frecuente procedencia de otros géneros (*western*, drama, comedias) y la parquedad de los presupuestos manejados –que condicionaban sus filmes como serie B, o como auténtica serie Z, en el caso de Ed Wood– son factores que,

mayoritariamente, provocaron, por lo general, una reiteración de fórmulas ya conocidas o la rápida creación funcional de otras destinadas a convertirse en arquetípicas: el uso de zumbidos, osciladores y ruidos mecánicos, para retratar electrónicamente la maquinaria futurista, a mundo identificada más por cómo suena que por cómo se ve; la distorsión de las voces, para el habla de los hombrecitos verdes en las películas de extraterrestres, o de sonidos de animales, para los rugidos de monstruos en las películas de criaturas; o la percusión, para caracterizar culturas primitivas y las disonancias para todo lo desconocido que pueda generar miedos atávicos.

Uno de los primeros elementos valorables es la extraña relación que guarda la filmografía de ciencia ficción con la música electrónica y la armonía atonal. Aunque inicialmente se pudiese pensar que, en tanto representativa del vanguardismo propio de una tecnología reciente, resultaría idónea para ambientar situaciones futuristas, lo cierto es que no es tan sencilla tal preferencia y resulta más frecuente su combinación con lo sinfónico o con músicas populares urbanas. Una explicación para esas reservas puede hallarse en el hecho de que en estas películas lo extraño procede, mayoritariamente, de lo visual; motivo que llevaría a una búsqueda compensatoria del equilibrio en lo sonoro, que se manifiesta entonces de un modo menos heterodoxo. La crítica lo atribuye a que, a diferencia de como se entiende en concierto, aplicada a la imagen cinematográfica –que es predominantemente figurativa y con capacidad de imantación espacial–, la música electrónica provoca, con algunos de sus sonidos –abstractos y compuestos–, indeseados efectos de disociación inmediata (Chion, 1997, p. 203); y, además, porque, transformadas en clichés, se despojan de matices o se vacían de contenido y ven mermada su capacidad simbólica, mientras pierden su funcionalidad audiovisual más sutil (Schmidt, 2010, pp. 36-38).

Aunque quizás pueda darse por inaugurada la implantación de la electrónica con la música de Elmer Bernstein (1922-2004) para *Robot Monster* (1953), el título más relevante en los comienzos fue *Forbidden Planet* (*Planeta prohibido*; Wilcox, 1956). Ambientada en un mundo apartado, donde un científico loco cría a su hija entre robots, la creación de sonidos nuevos, verdadera música electrónica, para su ambientación

a cargo de Bebe y Louis Barron supuso toda una innovación. La serie Z se apropió de esos tópicos, como se aprecia en los créditos iniciales de *Plan 9 from Outer Space* (*Plan 9 del espacio exterior*; Ed Wood, 1959), donde la música separa netamente los planos del presentador (tonal, melódica, con ritmo regular de marcha introductoria) y del relato de la película (atonal, rico en disonancias y cortes rítmicos, enfática en la percusión). También se aplican análogos códigos en la música de Ron Grainer para los créditos iniciales de la serie clásica *Doctor Who* (Ed Wood, 1963), con ruidos rítmicos y los entonces todavía novedosos instrumentos electrónicos, melódicos, pero de timbres desconocidos, a juego con las imágenes extrañas, alteradas y deformadas. Más adelante, Robert Wise pidió a Gil Mellé componer una pieza electrónica para ambientar de manera mecánica *The Andromeda Strain* (1971), una película de ciencia ficción sin efectos especiales, pero con mucha tensión ante lo desconocido. En *Westworld* (Michael Crichton, 1973), Fred Karlin usa un corte de música electrónica para acompañar la secuencia de la reparación de un robot. Por su parte, Ridley Scott encomendó la recreación del ambiente futurista (medio siglo adelante), a la par que inquietantemente familiar, de *Blade Runner* (1982) a Vangelis (1943) —entonces reciente ganador del Oscar por *Chariots of Fire* (Hugh Hudson, 1981): su trabajo mixturó magistralmente los ruidos electrónicos y los timbres de sintetizadores, con la tradición romántica representada por temas reconocibles, ritmos de baile y formas convencionales, mediante una soldadura tal que la música y los sonidos de ambiente se hacen indistinguibles en algunas escenas, donde fluyen en un continuo. Técnicamente, merecen recordarse escenas como la persecución en motos de luz de *Tron* (Steven Lisberger, 1982), donde se combinaban imagen real y electrónica, cuyo dualismo amalgamaba espléndidamente Wendy Carlos (1939), de nuevo sin debilitando la frontera entre música y sonidos diegéticos.

Otro tópico socorrido ha sido la utilización de música preexistente, insertada ahora en contextos muy diferentes. La conjunción de la clásica con el cine de terror y ciencia ficción supone apenas una radicalización de los efectos para otros géneros: crear una tensión expresiva, porque se ha transformado —por descontextualización,

reubicación o fragmentación— para generar unas ruinas que delatan cómo fue, o para empujar al espectador a un montaje intelectual o emocional de esa transformación, entendida como analogía (Duncan, 2003, pp. 171, 129)

*Barbarella* (Roger Vadim, 1968) incluye una versión psicodélica, pero todavía reconocible, del *Preludio y fuga en re menor, BWV 565*, de Johann Sebastian Bach, en la escena del orgasmatrón (*Excessive Machine*): el maníaco doctor Durand-Durand pretende torturar a la protagonista con su invento, representado como el rey de los instrumentos, el órgano —de hecho, se ve una “partitura”, gráfica y con colores— y cuya ejecución —como símbolo, irónico aquí, de la perfección racional— comienza sonando como Bach, pero se transforma, mediante la adición de timbres y capas sonoras, hasta alcanzar un *tutti* bruitista que incendia la máquina. Más allá de la cómica fogosidad de la protagonista, es llamativo cómo el órgano es doblemente usado como símbolo musical y visual de la degeneración maquinaria de las relaciones amorosas y, simultáneamente, cómo articula, una vez más, la retórica de la extrañeza.

El caso de *2001: A Space Odyssey* (Kubrick, 1968), abundantemente investigado, es paradigmático sobre cómo generar significados paradójicos empleando músicas convencionales preexistentes y sonidos extraños en diálogo con las imágenes: la introducción del poema sinfónico *Also sprach Zarathustra* (1896) de Richard Strauss (1864-1949), maestro postromántico, consagra el momento en que el mono se hace humano —cuando descubre el mal gracias a su invento del arma (de la tecnología)—, no casualmente con un poema sinfónico basado en el ensayo filosófico de Nietzsche (1883) sobre el superhombre y sus cambios de valores; el celeberrimo vals romántico *An der schönen Blauen Donau* (1866), de Johann Strauss II (1825-1899), suena para hacer “bailar” la estación espacial suspendida en el espacio; y la polifonía de la música textural de Ligeti, informe, sin melodía ni ritmo, actúa como *leitmotiv* de lo desconocido —los misteriosos monolitos extraterrestres y el más allá—, en *Atmosphères* (1961), *Aventures* (1963) y el “Lux aeterna” coral del *Requiem* (1965). Baste señalar que la adecuación de

tales piezas al sobrecogimiento requerido condujo a Kubrick a retornar a él para la terrorífica *The Shining* (*El resplandor*; 1980).

Jerry Goldsmith había demostrado su maestría en *The Planet of the Apes* (Franklin J. Schaffner, 1968). En la escena de la caza de los humanos articula la definición sonora mediante una textura heterofónica y un primitivismo rítmico –con percusiones que se mezclan con los disparos de las armas– que alude a lo primigenio, a lo brutal y animalesco; pero también “civilizado”, pues formalmente es un rondó que permite alternar planos (Román, 2017, pp. 182, 200). Ganador del Oscar por *The Omen* (*La profecía*; Richard Donner, 1976), demostró en *Logan’s Run* (*La fuga de Logan*; Michael Anderson, 1976) una capacidad para incorporar la electrónica a la orquesta que luego revisitaría, con dispar éxito, en *Capricorn One* (Peter Hyams, 1978) y *Star Trek: The Motion Picture* (Robert Wise, 1979). En *Alien* (Ridley Scott, 1979) permitió insertar la romanza de *Eine Kleine Nachtmusik*, KV. 525 de Mozart y fragmentos de la *Symphony N° 2, “Romantic”* (1930), de Howard Hanson (1896-1981), con potentes resultados. Ese espeluznante asombro ante la combinación de sonidos conocidos con imágenes nuevas alcanza otro cenit en *28 Days Later* (Danny Boyle, 2002), donde la inserción del *Ave Maria* de Gounod enfatiza el efecto terrorífico frente a los zombis.

Más frecuente incluso que el empleo de materiales preexistentes concretos es el uso de técnicas convencionales con significados codificados. Así, en colaboraciones con Steven Spielberg, John Williams ha demostrado que, entre las armonías no tonales, el modo lidio simboliza otros mundos, con cierto sesgo místico u onírico, en *Close Encounters of the Third Kind* (*Encuentros de la tercera fase*; 1977) –donde llega a fundir música diegética y no diegética para escenificar la comunicación interestelar a través de la música– y *E.T. The Extraterrestrial* (1982), donde el sentido melódico de un sinfonismo que domina la película humaniza al personaje principal y refuerza inefablemente la imagen. También ha ligado la politonalidad, con influencias de los ballets primitivistas de Stravinsky, a películas del espacio o de aventuras, como *Star Wars* (George Lucas, 1977) o *Superman* (Richard Donner, 1978), aunque no se apunte otra causa para

tal identificación que el incremento de intensidad y de tensión dramática (Karlin y Wright, 2004, pp. 352-360). En *Superman* es evidente el empleo de tropos heroicos al fusionarse tópicos de marcha y de música militar, con saltos melódicos y uso prolijo de metales y percusión, frente a otros amorosos, con melodías cantábiles, sinuosas y consonantes de las cuerdas en el registro agudo. El propio Williams hace uso de otro elemento ya comentado: el *leitmotiv*. *Star Wars* constituye un exponente paradigmático de las mejores prácticas sinfónicas para cine, con una galería de personajes, ubicaciones y situaciones que se relacionan dramáticamente, al tiempo que coexisten con múltiples efectos de sonido (armas láser, comunicaciones de los robots, respiraciones, explosiones, motores, gruñidos de Chewbacca) que pasan a sustituir las que podrían haber sido derivaciones naturales hacia la música electrónica. Chion (1997, p. 166) comenta la música de los créditos finales y de la escena en la cantina. De la primera, una especie de *fermata*, comenta su planteamiento original (opuesto a la convencional *obertura*), en un estilo imitativo de las *Pomp and Circumstance Marches, op. 39* (1901-1930) de Edward Elgar (1857-1934): recapitulación de todo el material temático, acercando de uno en uno a los personajes nuevamente al espectador, recordándolos con familiaridad, como amigos, como compañeros de viaje. Por su parte, retrata la escena de la cantina –inequívocamente inspirada en un *saloon* del Oeste–, para reunir una multitud de extrañas especies alienígenas en sintomática mezcla de referentes. Subrayamos la pregunta que plantea entonces Chion: “¿Qué música podríamos escuchar en el bar, para producir un mayor efecto de extrañeza y, a la vez, de familiaridad?”. La respuesta es la parodia de una música muy característica, el *swing* o *dixie* de los cabarets clandestinos de los años veinte, un estilo jazzístico norteamericano; pero vertido en sonoridades que le son extrañas, ajenas, como el *Steelband* jamaicano. O como los instrumentos de viento tocados por un simpático surtido de monstruos músicos, que no suenan *tan* extraños pero que sí se *ven* muy diferentes en manos “no humanas”. Incluso, este icónico jazz espacial, de claras implicaciones intertextuales, se integra en el relato de la escena hasta el extremo de detenerse mientras los protagonistas luchan para retomarse tras la pelea (Kassabian, 2001, p. 44); y no sólo no pretende ser

alienígena, sino que, mediante la música, humaniza a los extraterrestres –de manera nada alejada a la sugerida en *Close Encounters*–.

Más allá de los títulos de canciones o incluso álbumes que, en la historia de las músicas populares urbanas, miran al universo de la ciencia ficción cinematográfica, también esta ha acudido recíprocamente para nutrir sus bandas sonoras. En los inicios del género, acercó las imágenes al público, que reconocía versiones distintas de estilos musicales, ya conocidos, marcando un sesgo amable hacia el cine de aventuras o abiertamente cómico, con derivaciones tan notables como la “psicodélica” banda sonora de *Barbarella* (Vadim, 1968), a cargo de Charles Fox y Bob Crewe, con la interpretación ligera y muy sesentera de The Bob Crewe Generation Orchestra y el grupo vocal Glitterhouse. Esporádicamente han mermado el impacto épico, rozando lo *kitsch* en casos tan sorprendentes como *Flash Gordon* (Mike Hodges, 1980), impregnado con música de Queen. Pero la propuesta de Toto para *Dune* (David Lynch, 1984), un rock sinfónico que integra *glissandi* sobre fundidos de sintetizadores y orquesta y enfatiza la percusión para retratar robots o batallas, produce con la imagen una sinergia muy efectiva, que actualiza tópicos convencionales.

El postmodernismo aflora en los ochenta, acentuando la alienación con protagonistas no humanos, como androides y extraterrestres. Las películas exponen su declaración de intenciones al principio, con acción de inmediato, sin apenas créditos iniciales. Respecto a los androides, *The Terminator* (James Cameron, 1984) arranca con sonidos de ambiente bélicos, de cuyo fondo brota el tema musical inicial de Brad Fiedel, dominado por sintetizadores y percusión; *Short Circuit* (*Cortocircuito*; John Badham, 1986) se abre con una colección aparentemente aleatoria de bips y ruido blanco, progresivamente convertidos en base rítmica para una música repetitiva con sintetizadores; *Robocop* (Paul Verhoeven, 1987) fusiona unos segundos de ruidos y acordes teñidos de electrónica con el sonido diegético de la cabecera de un noticiario televisivo; mientras que en *A.I. Artificial Intelligence* (2002) y *I, Robot* (Alex Proyas, 2004) vuelve a acudir a ese inicio informe (en su caso, sonido de agua fluyendo y ruidos electrónicos) que paulatinamente se transforma en base repetitiva para

una pieza rítmica de rock instrumental con sintetizadores, hasta la primera escena. Respecto a los extraterrestres, James Horner, para *Star Trek III: The Search for Spock* (Leonard Nimoy, 1984) y *Aliens* (James Cameron, 1986) plantea, con medios distintos, un paso análogo: desde lo desconocido e informe, con los ruidos y sonidos atenuados en el registro grave, progresivamente *in crescendo* hacia el agudo, a modo de apertura de telón, para luego adoptar un tono épico –noble– o una sonoridad atonal –por el terror–, respectivamente. El sinfonismo es combinado con sonidos electrónicos

## 5. CONCLUSIONES

La propuesta de interpretación semiótica inaugural, que auspiciaba un nuevo prisma teórico para examinar la dimensión simbólica de la música de ciencia ficción se ha validado: desde una perspectiva dialógica no exenta de contradicciones, entre cuyos referentes antagonísticos brota una fértil retórica de la extrañeza, propia del género. Tras presentar una reflexión sobre cómo, en su todavía corto transcurso, la ciencia ficción combinó romanticismo y tecnología en sus bandas sonoras e identificar algunas formalizaciones de tales tópicos, se clarifica por qué el lenguaje cinematográfico los ha privilegiado

El valor añadido es la magia que la música aporta al realismo integral del cine. Y la utópica representación del futuro precisa anclarse en el espectador arraigando en lo conocido para proyectarse verosímelmente en lo desconocido. En la escena de la canción de Diva Plavalaguna (Maïween Le Besco, con voz e Inva Mula), de *Le Cinquième Élément* (*El Quinto elemento*; Luc Besson, 1997) se asiste a uno de los pocos momentos de música diegética en la película. En su recital, la exótica cantante azul emociona cantando: comienza notoriamente con el aria de la locura, por antonomasia, del *bel canto*: “Il dolce suono”, perteneciente a *Lucia di Lammermoor* (1835), de Gaetano Donizetti (1797-1848). Pero “El dulce sonido” enloquece al público cuando, en una sucesión de tópicos reconocibles, con acrobacias vocales de creciente virtuosismo (operísticos primero, luego de pop, luego...

¿alienígenas?), va demostrando (por si no se viese...) que la cantante es extraterrestre y su voz sobrehumana. La paradoja es expresiva.

Resulta útil ahora retomar la noción de contradicción, inherente a la utopía y evidenciada en este panorámico recorrido a través de algunas ambientaciones sonoras de la ciencia ficción; pues soñar el futuro es, por definición, algo imperfecto, cuya acción –cuya realización– no ha podido ser, todavía, terminada. De ahí, seguramente, su importancia cinematográfica, donde se integra en un discurso siempre polisémico, predispuesto a generar múltiples lecturas, cada una con sus propios matices canónicos (Mendlesohn, 2003, p. 10). En su clásico ensayo sobre la historia del cine, Román Gubern concluía su introducción sobre el nacimiento del cine afirmando (2016, p. 21): “Una vez más el cerebro del hombre ha sido capaz de materializar sus sueños”; el cine, como mito concebido desde la oposición contradictoria entre pasado y futuro, convención y novedad, tradición y subversión, romanticismo y tecnología, logra formalizarlos, que los veamos y que los escuchemos.

## 6. AGRADECIMIENTOS/APOYOS

Los autores hacen constar que este trabajo ha sido apoyado por el Grupo de Investigación Reconocido “Música, Artes Escénicas y Patrimonio”, de la Universidad de Valladolid.

## 7. REFERENCIAS

- Agawu, K. (1991). *Playing with Signs. A Semiotic Interpretation of Classic Music*. Princeton University Press
- Agawu, K. (2009). *Musical Adventures. Semiotic Adventures in Romantic Music*. Oxford University Press
- Altman, R. (2009 [7th ed.]). *A Semantic/Syntactic Approach to Film Genre*. En L. Braudy & M. Cohen (Eds.), *Film Theory & Criticism* (pp. 552-563). Oxford University Press
- Allen, D. (2009). *Science Fiction. How High the Moon? Science Fiction and Popular Music*. En G. Harper (Ed.), *Sound and Music in Film and Visual Media* (pp. 231-249). Bloomsbury

- Audissino, E. (2014). John Williams's Film Music. Jaws, Star Wars, Raiders of the Lost Ark, and the Return of the Classical Hollywood Style. The University of Wisconsin Press
- Bartkowiak, M. J. (2010). Sounds of the Future. Essays on Music in Science Fiction Film. McFarland
- Bazin, A. (1990 [2ª ed.]). ¿Qué es el cine? Ediciones Rialp.
- Buhler, J. (2014). Ontological, Formal, and Critical Theories of Film Music and Sound. En D. Neumeyer (Ed.), *The Oxford Handbook of Film Music Studies* (pp. 188-225). Oxford University Press
- Buhler, J., Neumeyer, D. y Deemer, R. (2010). Hearing the Movies. Music and Sound in Film History. Oxford University Press
- Cavell, S. (2009 [7th ed.]). From the World Viewed. En L. Braudy & M. Cohen (Eds.), *Film Theory & Criticism* (pp. 304-314). Oxford University Press
- Chion, M. (1993). La audiovisión. Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido. Paidós
- Chion, M. (1997). La música en el cine. Paidós
- Cooke, M. (2008). A History of Film Music. Cambridge University Press
- Donnelly, K.J. y Hayward, Ph. (2013). Music in Science Fiction Television. Tuned to the Future. Routledge
- Duncan, D (2003). Charms that Soothe. Classical Music and the Narrative Film. Fordham University Press
- Flinn, C. (1992). Strains of Utopia. Gender, Nostalgia, and Hollywood Film Music. Princeton University Press
- Gorbman, C. (1987). Unheard Melodies. Narrative Film Music. Indiana University Press
- Greene, R. (1995). Holst: *The Planets*. Cambridge Music Handbooks
- Gubern, R. (2016). Historia del cine. Anagrama, Colección Compactos.
- Hatten, R. (1994). Musical Meaning in Beethoven: Markedness, Correlation, and Interpretation. Indiana University Press
- Hatten, R. (2004). Interpreting Musical Gestures, Topics, and Tropes. Indiana University Press
- Hayward, Ph. (2004). Sci Fidelity – Music, Sound and Genre History. En Ph. Hayward (Ed.), *Off the Planet. Music, Sound and Science Fiction Cinema* (pp. 1-29). John Libbey Perfect Beat Publications
- James, E. (1994). Science Fiction in the 20th Century. Oxford University Press

- Mendlesohn, F. (2003). Introduction: reading science fiction. En E. James y F. Mendlesohn (Eds.), *The Cambridge Companion to Science Fiction* (pp. 1-12). Cambridge University Press
- Jiménez Arévalo, A. (2020). Música y cine postmoderno español: diálogos intertextuales, pliegues de la historia y paisajes sonoros [Tesis doctoral, Universidad Complutense de Madrid]. Archivo Institucional E-Prints Complutense. <https://bit.ly/3HpTRpU>
- Kassabian, A. (2001). *Hearing Film. Tracking Identifications in Contemporary Hollywood Film Music*. Routledge
- Langford, B. (2005). The Science Fiction Film. En *Film Genre. Hollywood and Beyond* (pp. 182-206). Edinburgh University Press
- Link, S. (2016). Horror and Science Fiction. En M. Cooke y F. Ford (Eds.), *The Cambridge Companion to Film Music* (pp. 265-293). Cambridge University Press
- McQuiston (2013). Strains of Transcendence in 2001: A Space Odyssey. En *We'll Meet Again: Musical Design in the Films of Stanley Kubrick* (pp. 128-162). Oxford University Press
- Monelle, R. (2006). *The Musical Topic: Hunt, Military and Pastoral*. Indiana University Press
- Morgan, R. P. (1999, 2ª ed.). *La música del siglo XX. Una historia del estilo musical en la Europa y la América modernas*. Akal.
- Neumeyer, D. (2014). *The Oxford Handbook of Film Music Studies*. Oxford University Press
- Neumeyer, D. (2015). *Meaning and Interpretation of Music in Cinema*. Indiana University Press
- Ratner, L. (1980). *Classical Music. Expression, Form, and Style*. Schirmer
- Román, A. (2008). *El lenguaje musivisual. Semiótica y estética de la música cinematográfica*. Vision Libros
- Román, A. (2017). *Análisis musivisual. Guía de audición y estudio de la música cinematográfica*. Vision Libros
- Sánchez Noriega, N. L. (2018, 3ª ed.). *Historia del Cine. Teorías, estéticas, géneros*. Alianza Editorial
- Santos, Antonio (2017). *Tierras de ningún lugar. Utopía y cine*. Cátedra
- Santos, Antonio (2019). *Tiempos de ninguna edad. Distopía y cine*. Cátedra
- Schmidt, L.M. (2010). A Popular Avant-Garde: The Paradoxical Tradition of Electronic and Atonal Sounds in Sci-Fi Music Scoring. En M.J.

Bartkowiak (Ed.), *Sounds of the Future. Essays on Music in Science Fiction Film* (pp. 22-41). McFarland

Telote, J. P. (2004). *Science Fiction Film*. Cambridge University Press

Villar-Taboada, C. (2021). Códigos de música, silencio y danza en Timecode (2016), de Giménez Peña: signos narrativos en un análisis de la logoestructura audiovisual. En M. Miguel Borrás y A. I Cea Navas (Eds.), *El cortometraje: valoración y grandeza del formato* (pp. 107-122). Tirant Humanidades

Whittington, W. (2012). *Sound Design & Science Fiction*. University of Texas Press

Wierzbicki, J. (2005). Louis and Bebe Barron's *Forbidden Planet: A Film Score Guide*. Scarecrow Press

Wierzbicki, J. (2009). *Film Music: A History*. Routledge

Wierzbicki, J. (2012, ed.). *Music, Sound and Filmmakers. Sonic Style in Cinema*. Routledge