

UNIVERSIDAD POLITECNICA DE VALENCIA

ESCUELA POLITECNICA SUPERIOR DE GANDIA

MÁSTER DE POSTPRODUCCIÓN DIGITAL



UNIVERSIDAD
POLITECNICA
DE VALENCIA



ESCUELA POLITECNICA
SUPERIOR DE GANDIA

“DISTOPÍA MUSICAL: LA MÚSICA EN EL CYBERPUNK”

TRABAJO FINAL DE MÁSTER

Autor/a:

José M^a Ávalos Oliveros

Tutor/a:

Blas Payri Gastón

GANDIA, 2013

ÍNDICE

Resumen.....	2
Abstract.....	3
Introducción al término <i>Cyberpunk</i>	4
Capítulo 1 – <i>Blade Runner</i> (1982).....	6
1.1 – Una Creación mágica.....	8
Capítulo 2 – <i>Tron</i> (1982) y <i>Tron Legacy</i> (2010).....	11
Capítulo 3 – <i>The Terminator</i> (1984).....	16
Capítulo 4 – <i>Terminator 2: Judgment Day</i> (1991).....	18
Capítulo 5 – <i>Brazil</i> (1985).....	21
5.1 – El Tema Principal de <i>Brazil</i>	22
5.2 – El sentido épico de la obra.....	22
Capítulo 6 – <i>Robocop</i> (1987).....	24
6.1 – Los Leitmotiv del personaje principal.....	25
6.2 – Basil Poledouris: narrador de historias mediante música ecléctica.....	26
Capítulo 7 – <i>Total Recall</i> (1990) y su Remake (2012).....	28
7.1 – Jerry Goldsmith: la visión futurista de un genio.....	29
7.2 – Harry Gregson-Williams: especialista electrónico.....	31
Capítulo 8 – <i>The Matrix</i> (1999).....	33
8.1 – Don Davis: entre dos mundos.....	35
Capítulo 9 – <i>Minority Report</i> (2002).....	37
9.1 – La constancia de un estilo.....	39
Capítulo 10 – <i>Looper</i> (2012).....	41
10.1 – La percusión en <i>Looper</i>	42
10.2 – Instrumentos melódicos.....	43
Conclusiones.....	45
Filmografía y Bibliografía.....	50

RESUMEN

El presente estudio tiene como objetivo fundamental conocer los distintos tipos de música que se han aplicado en el sub-género conocido como *Cyberpunk*, en la industria cinematográfica durante las últimas tres décadas.

A través de un total de doce películas pertenecientes al sub-género del *Cyberpunk*, hemos podido estudiar el trabajo de once compositores de música para cine, habiendo realizado un análisis de todos ellos. Los compositores trabajan de diversas formas: mediante orquesta sinfónica, mediante sintetizadores, o bien haciendo una mezcla de ambos estilos de creación sonora. Los films escogidos para investigar la música *Cyberpunk*, así como sus respectivos compositores, son los siguientes: *Blade Runner* (1982); *Tron* (1982); *The Terminator* (1984); *Brazil* (1985); *Robocop* (1987); *Total Recall* (1990); *Terminator 2: Judgment Day* (1991); *The Matrix* (1999); *Minority Report* (2002); *Tron Legacy* (2010); *Total Recall* (2012); *Looper* (2012).

La conclusión primordial de este estudio es que ningún compositor se amolda a unas reglas concretas para escribir música *Cyberpunk*. No hay un estilo preestablecido ni unas pautas a seguir. Cada músico aporta una novedad distinta, por lo general, en cada uno de los films citados anteriormente. También hay que tener en cuenta factores como la época en la que se compone la música, las canciones (en caso de que haya) que se utilizan en la banda sonora junto al Score escrito por el músico, teniendo normalmente un carácter comercial y la influencia que puede tener sobre otras producciones del género.

Palabras clave: *Cyberpunk*, banda sonora, partitura, compositor, “color”.

ABSTRACT

This study's main purpose is to know the different types of music that have been applied in the sub-genre known as *Cyberpunk*, in the film business over the last three decades.

Through a total of twelve films from the sub-genre of *Cyberpunk* we were able to study the work of eleven composers of film music, having performed an analysis for all of them. The composers working in various ways: by symphony orchestra, using synthesizers or by a mixture of both styles for the sound creation. The films selected to investigate *Cyberpunk* music, as well as their respective composers are: *Blade Runner* (1982); *Tron* (1982); *The Terminator* (1984); *Brazil* (1985); *Robocop* (1987); *Total Recall* (1990); *Terminator 2: Judgment Day* (1991); *The Matrix* (1999); *Minority Report* (2002); *Tron Legacy* (2010); *Total Recall* (2012), music by Harry Gregson-Williams; *Looper* (2012).

The primary conclusion of this study is that no composer conforms to specific rules to write *Cyberpunk* music. There is no a preset style or some guidelines to follow. In general, each musician brings a new distinct in each of the aforementioned films. We must also take into account factors such as the time in which the music is composed, songs (in case there is) used on the soundtrack joint the Score written by a musician, having a commercial intent and the influence it may have on other productions of the same genre.

Key words: *Cyberpunk*, Soundtrack, Score, Composer, "Color".

INTRODUCCIÓN: EL TÉRMINO *CYBERPUNK*

El término *Cyberpunk* hace alusión a un subgénero de la ciencia-ficción, siendo el resultado de la unión de los vocablos “cibernética” y “punk”. La fusión de dichos términos la podríamos traducir como una especie de “rebelde cibernético”, haciendo alusión al inconformismo de las masas ante el mal uso de la tecnología y sus funestas consecuencias políticas, sociales y culturales. Se considera al escritor William Gibson como el creador de este movimiento contra-cultural. Las tramas desarrolladas en dicho subgénero suelen estar compuestas por elementos relacionados con los avances tecnológicos, así como otros de carácter socio-político y cultural. Todo ello deriva en la decadencia por la que atraviesa la humanidad, víctima de su propio regocijo a la hora de emplear la tecnología para, supuestamente, mejorar sus condiciones de vida. Ante ese mal uso de las máquinas y herramientas, la especie humana está condenada a vivir en un mundo en el que los gobiernos ya no existen realmente, o por lo menos ya no poseen ningún tipo de influencia sobre la sociedad. Las grandes empresas y corporaciones controlan los distintos poderes políticos. El planeta Tierra está repleto de enormes ciudades que bien podrían ser calificadas como gigantescos vertederos debido a la polución, la masificación de chatarra y residuos, entre otros inconvenientes.

El carácter contra-cultural del movimiento *Cyberpunk* se basa, principalmente, en la desconfianza de la sociedad ante las nuevas tecnologías, ya que en lugar de ofrecer una serie de supuestas comodidades, podría llegar a controlar a toda la raza humana, y cada persona perdería sus libertades y sus derechos. Si el género de ciencia-ficción sirve en ocasiones para alertar de ciertos peligros futuros, el *Cyberpunk* lo hace a corto plazo, escarbando en un tema muy actual como es el uso masivo de internet, los implantes quirúrgicos, el progresivo uso de la robótica, la confianza ciega en programas informáticos cada vez más autónomos, o la actitud extremadamente lucrativa y despiadada por parte de las empresas y corporaciones. No es que sea una oposición directa contra la tecnología, sino contra el mal uso de ella, o contra aquellas personas que quieran utilizarla para hacer daño a la humanidad, con el único fin de enriquecerse o de engordar su espíritu egoísta, sin importar el daño moral y social que se pueda causar. Decimos siempre que sus historias se basan en un futuro no demasiado lejano, porque de hecho, algunas historias propias de este sub-género entran en contacto con temáticas que podrían estar pasando en nuestro presente.

El *Cyberpunk* en las distintas disciplinas artísticas

El movimiento *Cyberpunk* estuvo muy estrechamente relacionado en sus inicios en la literatura con la novela negra, o policíaca, y el propio cine negro. El padre del movimiento, como hemos podido apreciar, es William Gibson. Se trata de un autor estadounidense cuya novela más relevante y reconocida se titula *Neuromante* (1984), pudiendo encontrar en dicha obra diversas referencias que luego se han visto reflejadas en el cine. Por ejemplo, el film *The Matrix* (1999), toma como modelo la novela de

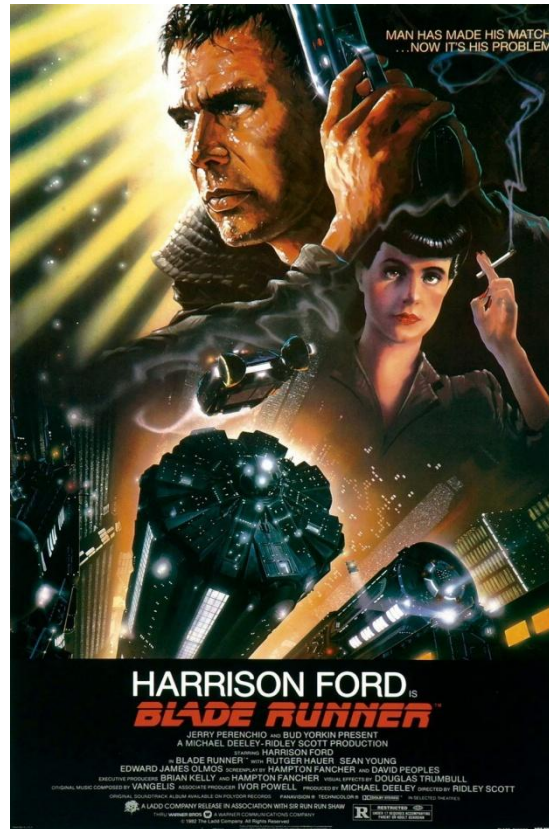
Gibson, que incluye los términos “matriz”, definiéndose como un ciberespacio de realidad virtual, o la ciudad de Sion, que está poblada por refugiados. En la saga Matrix ocurre exactamente lo mismo, el mundo de las máquinas es un espacio donde los humanos pueden entrar y salir mediante conexiones cerebrales, mientras que Zion (escrito con z en el film). Otro autor determinante en el desarrollo del *Cyberpunk* en la literatura es Bruce Sterling, procedente de Estados Unidos, al igual que Gibson. Trabajaron juntos en una novela denominada *La Máquina diferencial* (1990).

Sterling definió el *Cyberpunk* de la siguiente forma: “Cualquier cosa que se le pueda hacer a una rata se le puede hacer a un humano. Y podemos hacer casi cualquier cosa a las ratas. Es duro pensar en esto, pero es la verdad. Esto no cambiará con cubrirnos los ojos. Esto es Cyberpunk” (es.wikipedia.org/wiki/Cyberpunk). Entre los autores destacados de la literatura *Cyberpunk* se encuentran, entre otros: Rudy Rucker, autor de *Software* (1982); Walter Jon Williams, que escribió *Voice of the Whirlwind* (1987); y John G. Betancourt, escritor de *Johnny Zed* (1999).

En la industria cinematográfica, y a pesar de que aún no se hizo oficial el término *Cyberpunk*, se considera al film *Blade Runner* (1982) como la obra capital del subgénero: “*Blade Runner* puede ser vista como la quinta esencia de la estética y temática Cyberpunk” (<http://en.wikipedia.org/wiki/Cyberpunk>). Anteriormente ha habido películas de similares características que hoy podrían ser calificadas como *Proto-Cyberpunk*. Entre ellas estarían: *Metropolis* (1927), dirigida por el alemán Fritz Lang; *Alphaville* (1965), del francés Jean-Luc Godard; *Alien* (1979), dirigida por el también director de *Blade Runner*, Ridley Scott; y *Mad Max* (1979), realizada por George Miller. A partir del film de Scott basado en la novela de Philip K. Dick, algunas de las películas *Cyberpunk* más determinantes han sido: *Tron* (1982), de Steven Lisberger; *Terminator* (1984), escrita y dirigida por James Cameron; *Robocop* (1987), dirigida por Paul Verhoeven; *The Matrix* (1999), de los Hermanos Wachowski; o *Minority Report* (2002), dirigida por Steven Spielberg.

En cuanto a la música, el *Cyberpunk* también ha tenido su hueco en diversos géneros. En el film *Blade Runner*, la música nos remite a distintos ambientes como el jazz (dándole un matiz propio del Cine Negro), la música clásica, la música electrónica, entre otros. También puede considerarse música *Cyberpunk* gran parte de los géneros más escuchados durante la década de los ochenta, como el techno, el pop-rock, incluso el Thrash Metal, siendo la banda canadiense *Voivod* la más determinante. El grupo Iron Maiden, gran icono del Heavy Metal británico, lanzó al mercado un álbum que contenía algunos temas relacionados con el *Cyberpunk*. Dicho álbum se tituló *Somewhere In Time* (1986). Por otro lado, el grupo de Power Metal alemán, Blind Guardian, editó una canción titulada *Time, What Is Time*, en su disco *Somewhere Far Beyond* (1992), estando basada en los dilemas que planteaba el film *Blade Runner*.

CAPÍTULO 1 - *BLADE RUNNER* (1982): LA BANDA SONORA CYBERPUNK POR EXCELENCIA



FICHA TÉCNICA Y ARTÍSTICA

Director: Ridley Scott

Guión: David Webb Peoples y Hampton Fancher (Novela: Philip K. Dick)

Música: Vangelis

Fotografía: Jordan Cronenweth

Montaje: Marsha Nakashima y Terry Rawlings

Reparto: Harrison Ford, Rutger Hauer, Sean Young, Daryl Hannah, Edward James Olmos, Brion James, Joanna Cassidy, Joe Turkel, M. Emmet Walsh, William Sanderson, James Hong.

Breve sinopsis: Los Angeles, noviembre de 2019. La empresa Tyrell Corp., ha ido perfeccionando la creación de unos seres humanos artificiales denominados “replicantes”. Normalmente son destinados a cumplir tareas de colonización de diversos

planetas, entre otros propósitos por parte de sus creadores. Cuando surgía la posibilidad de que pudieran rebelarse contra la humanidad, una brigada especial de policía conocida como “Blade Runner” era requerida para su persecución y eliminación. A esto no lo llamaban “ejecución”, lo llamaban “retiro”. Rick Deckard (Harrison Ford), ex Blade Runner, es llamado nuevamente por su antiguo jefe para cumplir la misión más arriesgada a la que se haya enfrentado; cazar al grupo de replicantes Nexus-6, liderados por Roy Batty (Rutger Hauer).

Nuestro estudio acerca de las bandas sonoras del universo *Cyberpunk* comienza en 1982, concretamente con el film de culto *Blade Runner*. Fue, realmente, la primera película que empezó a popularizar el término *Cyberpunk*. Ha habido anteriormente otros films que podríamos clasificarlos del mismo modo, o al menos, en términos cinematográficos, denominarlos como *Proto-Cyberpunk*. Algunos ejemplos citados en la introducción fueron *Metropolis* (1927) o *Alphaville* (1965). Pero es en la década de los ochenta cuando empezamos a ver cómo este sub-género, que entraña un universo propio, explota de manera oficial en la industria cinematográfica. La película dirigida por Ridley Scott no tuvo una gestación fácil. Hasta la fecha se han editado hasta cinco montajes finales distintos, siendo el de 2007 el definitivo. Aparte de problemas de postproducción, también hubo demasiados inconvenientes tanto en la preproducción como en el propio rodaje. Para colmo, no fue bien recibida, en general, ni por la crítica ni por el público. Pero con el paso de los años, ha pasado a ser una película de culto, llegando a ser considerada como una de las grandes de la ciencia-ficción. La banda sonora también ha sido objeto de los caprichos de las discográficas y distribuidoras. Ha tenido múltiples ediciones. La última fue lanzada en 2007, cuando también se comercializó la edición definitiva en DVD, conmemorando el 25 Aniversario del estreno del film. El músico encargado de componer la música fue Vangelis. Famoso teclista griego que fue miembro del grupo de rock progresivo, *Aphrodite's Child*, junto a otros artistas de renombre como Demis Roussos. Delegar tamaña tarea en un músico de estas características podría parecer extraño para los entendidos de la música. Algunos se preguntarían ¿Por qué no Jerry Goldsmith, que ya que trabajó con Ridley Scott en *Alien*? U otro músico de relumbrón, como pueda serlo John Williams (por aquel entonces componiendo la música para *E.T.*). En definitiva, un maestro de la música sinfónica. Pero pronto vamos a descubrir que incorporando a un teclista como Vangelis, no sólo iba a dar como resultado una banda sonora congruente, hermosa, grandilocuente cuando debe serlo, emotiva, sombría, onírica, entre otros muchos atributos. Sino que marcaría una tendencia en el cine de los ochenta, incluyendo, por supuesto, films con temática y estética *Cyberpunk*.

Durante el proceso de creación de la banda sonora, Ridley Scott visitaba cada noche a Vangelis en un estudio situado en Marble Arch, al oeste de Londres. El teclista griego tocaba cada pieza mediante teclados, delante de Scott, nada más componerla. El cineasta quedaba maravillado ante la capacidad creativa de Vangelis. Ridley definió a dicho compositor como un entusiasta del cine, siendo capaz de fijarse, literalmente, en cada fotograma del film. La dedicación de Vangelis en el proyecto era total. La actriz

Joanna Cassidy, que interpreta el papel de Zhora, llegó a llorar escuchando algunas piezas durante la grabación, afirmando que la música del griego estaba dotada de una belleza extraordinaria. La congruencia con las imágenes es absolutamente perfecta, nada reprochable. Uno de los temas favoritos de algunos miembros del equipo técnico y artístico, incluyendo al director Ridley Scott, es *Memories Of Green*. Una delicada y preciosa pieza musical de unos seis minutos de duración, donde destaca el piano clásico. Otro de los preferidos de Scott es el *Love Theme*, fusionándose el teclado Yamaha con un sensual saxofón, generando un ambiente profundamente romántico en la escena de amor entre Deckard (Harrison Ford) y Rachael (Sean Young).

1.1 - UNA CREACIÓN MÁGICA

La banda sonora que compone Vangelis para *Blade Runner* se sustenta en tres elementos: el uso del sintetizador como recurso instrumental, el carácter ambiental que quiere impregnar al film y la aplicación de melodías que, más allá de ajustarse a la imagen, que lo hace perfectamente, la traspasa y transporta al espectador a un mundo mágico, más agradable del que en realidad está percibiendo. Esta última idea, nos hace creer que hay algo bello en el interior de todo ese conglomerado de polución, suciedad, peligros que acechan por la gran ciudad, etc. Tenemos un buen ejemplo en la secuencia inicial. Tras finalizar el Main Title, la música de Vangelis estalla para ofrecernos una imagen panorámica de la ciudad de Los Angeles en el año 2019. Los spinners (coches voladores) surcan el cielo, mientras los rayos centellean y el fuego es escupido por fábricas industriales. Todo este caos urbano es apaciguado y mecido por el hermoso tema musical del teclista griego, denominado *Prologue & Main Titles*. Podríamos definirlo de otro modo, utilizando unas palabras del alemán Walter Ruttmann, pronunciadas en 1928, y que han sido recogidas en un libro de Labrada (2009): “La imagen no puede ser reforzada por el sonido que pasa paralelamente, es decir, que hay que utilizar el sonido como contrapunto, en una asociación de ideas” (p.49). Las palabras de Ruttmann explican más fácilmente lo que intentamos mostrar; esa es la función que ejerce la música de Vangelis en el Main Title y en otras secuencias, pone un contrapunto a la imagen, no la refuerza realmente. Posteriormente, en la escena en la que Deckard es conducido por Gaff (Edward James Olmos) hacia el edificio donde se encuentra la brigada de los Blade Runner, se nos ofrece un tema similar al anterior, denominado *Los Angeles, November 2019*. El spinner sobrevuela la ciudad, pasando al lado del enorme cartel electrónico donde se emite un vídeo publicitario con una geisha, cuya voz está impregnada de un tono fantasmagórico. Otro ejemplo fantástico lo podemos encontrar en el final de la escena entre Deckard y Zhora, donde el Blade Runner persigue incesantemente a la replicante, acabando por abatirla a tiros mientras suena el *Blade Runner Blues*. Como curiosidad, citar que una vez concluida la secuencia de Zhora, suena en un bar, mientras Deckard toma una copa, una canción que forma parte del sonido diegético, *One more Kiss, Dear*. Un último ejemplo acerca de esta particularidad de la banda sonora, es la penúltima secuencia del film, en la que Roy Batty (Rutger Hauer) le salva la vida a Deckard. El agente está a punto de caer al vacío,

la música, con un tono sombrío y en ocasiones desasosegante, acompaña a esos momentos de agobio que vive el protagonista, mientras Roy, que ya ha alcanzado a Deckard, contempla con aparente crueldad el momento de pánico que experimenta el policía. En el último momento, el atlético replicante agarra con fuerza el brazo del Blade Runner, poniéndolo a salvo en la azotea del edificio. Durante ese clímax, suenan notas del primer tema de la banda sonora, en una pieza denominada *Wounded Animals*. También podríamos mencionar el momento en el que Roy pronuncia su emotivo y profundo monólogo justo antes de morir, siendo acompañado por el tema más sensible de toda la película; *Tears In Rain*, que también incluye notas del tema principal. Cuando su llama termina de apagarse, la paloma que retenía entre sus manos, adorando la vida en sí por encima de todas las cosas, vuela libre hacia el cielo. Vangelis inmortaliza ese momento con suaves notas de piano, y en el preciso instante en el que la paloma asciende, unos ligeros toques de percusión enfatizan la imagen de un cielo que al fin comienza a despejarse. La lluviosa ciudad futurista de Los Angeles empezaba a parecer más agradable gracias a las melodías del griego. Este tipo de secuencias, acompañadas por temas musicales que captan con gran fuerza al espectador, podrían suponer la ruptura con una de las teorías perceptivas del cineasta francés Robert Bresson, recogida en el libro de Labrada (2009): “Si el ojo es conquistado por completo, no dar nada o casi nada al oído. Y a la inversa, si el oído es conquistado por completo, no dar nada al ojo. No se puede ser a la vez todo ojo y todo oído” (p.74). Como decía, es posible que la unión entre la música y la imagen en *Blade Runner* rompa con esta norma. El espectador queda cautivado por ambas, la imagen y la música. Se produce un equilibrio, la imagen no está por encima de la música y viceversa, se puede centrar la atención a ambos componentes equitativamente, a las poderosas e impactantes imágenes y a la hermosa música que las acompaña.

Vangelis adapta su música a cualquier tipo de circunstancias que se presente en el film, y prueba de ello es la capacidad que muestra al componer temas de distintos estilos musicales. Hemos mencionado anteriormente el *Blade Runner Blues*, que sirve, entre otras cosas, para proporcionar a la historia ese toque de Cine Negro que presenta la estética de algunos rincones de la ciudad, así como de los personajes pertenecientes a la brigada Blade Runner. Sin olvidar varios de los looks que presenta Rachael, muy cercanos a una “femme fatale”. Pero para crear otro tipo de ambientes, también recurre a la música étnica, generalmente de carácter arábigo. Cuando Deckard está buscando al fabricante de la piel de serpiente y, por consiguiente, a la replicante Zhora, el compositor recurre a temas como *Damask Rose* o *Tales Of The Future*. Éste último incluye la voz de Demis Roussos, fusionándose con el sonido del Yamaha de Vangelis. Dicho sea de paso, el teclista recurre a sonidos que imitan a un Punji, la flauta de madera conocida como “la encantadora de serpientes”, procedente de La India. En cuanto al fantasmagórico canto de la geisha que aparece en el cartel de neón gigantesco, Vangelis lo acompaña con notas de un Koto, el instrumento japonés que, realmente, tiene su origen en el Guzheng chino. Por otro lado, para la escena onírica en la que Deckard sueña con un unicornio, se utilizan voces corales. Acto seguido se escuchan notas ejecutadas mediante un órgano Hammond, entrando en el espacio sonoro cuando

aún suenan los coros. El “track” correspondiente a los títulos de crédito es, probablemente, el que más difiere del resto de la obra, dada su potencia y su contundencia. Se utilizan varios tipos de sonido sintético: unas notas un tanto graves que se suceden en una rápida secuencia, funcionando como base rítmica. Otras notas más suaves y prolongadas, una serie de golpes de percusión y, finalmente, otras notas que sirven para rellenar huecos y que nos remiten a sonidos similares a las ondas Martenot. Curiosamente, la fotografía oscura y desapacible del film contrasta con una música que, si bien es cierto que no es excesivamente cálida, aporta un tono mucho más intenso y brillante, formando un poderoso contraste entre imagen y sonido.

En conclusión, estamos ante una banda sonora que emana una enorme calidad compositiva. Dotada de una belleza y una sensibilidad sin parangón en su género y que sirve como influencia para muchas composiciones posteriores, ya sean de ciencia-ficción o de otro género. Demostrando que la práctica musical mediante sintetizadores puede transmitir el mismo tipo de sensaciones y emociones que una orquesta sinfónica. El carácter ambiental y eclecticismo que impregna Vangelis a *Blade Runner* conforman el sello más identificativo del film. Por todo ello, suele ser considerada como la banda sonora *Cyberpunk* por excelencia. Para finalizar este capítulo, es necesario atender al siguiente párrafo para remarcar la labor del músico griego: “El nivel dramático de la música permite al compositor trascender de la propia película y ubicar la partitura en un estrato distinto, ya sea ideológico, psíquico o incluso místico, sin que tenga que estar necesariamente vinculado a un personaje en concreto, sino una idea genérica expuesta en la película. Esta capacidad que tiene la música de trascender de la propia película es lo que posibilita dotar a los films de sentidos más amplios y profundos, aquellos que no se logran alcanzar sólo con imágenes o diálogos” (Olarte, 2005, p.182-183).

CAPÍTULO 2 - *TRON* (1982) Y *TRON LEGACY* (2010): DOS FORMAS DIFERENTES DE CREAR MÚSICA EN UN MISMO MUNDO

La saga cinematográfica de *Tron*, compuesta por dos películas hasta la fecha, es un perfecto ejemplo de que el sub-género del *Cyberpunk* no está sujeto a un estilo de música en particular. No sólo está condicionado por el estilo del compositor encargado de una película específica, como hemos visto anteriormente, sino que también es presa de su tiempo. Ya que, normalmente, en el cine comercial no se suele escapar de los cánones que dicta la época. Afectando también, de forma obvia, a la banda sonora. A continuación, estudiaremos las particularidades que ofrecen, musicalmente hablando, los films *Tron* (1982) y *Tron Legacy* (2010).

FICHA TÉCNICA Y ARTÍSTICA DE *TRON* (1982):

Director: Steven Lisberger

Guión: Steven Lisberger

Música: Wendy Carlos

Fotografía: Bruce Logan

Montaje: Jeff Gourson

Reparto: Jeff Bridges, Bruce Boxleitner, David Warner, Cindy Morgan, Barnard Hughes, Dan Shor, Peter Jurasik, Tony Stephano.

Breve sinopsis: Kevin Flynn (Jeff Bridges), cuyo alias como hacker es “Clu”, es transportado a un mundo generado por programas de ordenador. Con la ayuda de un programa llamado “Tron” (Bruce Boxleitner) deberá derrotar a la computadora central (David Warner) y regresar al mundo real.



2.1 - La partitura de la primera película, *Tron*, fue escrita por Wendy Carlos. Dicha compositora es especialista en música electrónica. Fue alumna de uno de los pioneros en el uso de los sintetizadores, Vladimir Ussachevsky, en la Universidad de Columbia. Uno de sus trabajos más recordados en el mundo del celuloide es la banda sonora del magnífico film de Stanley Kubrick, *A Clockwork Orange* (1971). También trabajó con dicho cineasta en *The Shining* (1980). Durante la creación del Score de *Tron*, Wendy combinó el uso de sintetizadores, tanto analógicos (Moog Modular) como digitales (Crumar General Development System), con orquesta, incluyendo órganos y coros, amén de los instrumentos de viento, cuerda y percusión.

La década de los ochenta, tal y como hemos podido apreciar en el estudio de la música de *Blade Runner*, está marcada en sus inicios por el uso de los sintetizadores. Pero también es muy común, como veremos en algún ejemplo posterior, incluir en las bandas sonoras de dicha etapa canciones de grupos que estén de moda. En el caso de *Tron*, se incluyeron dos canciones del grupo de rock estadounidense, *Journey*; *Only Solutions* y *1990's Theme*.

Por otro lado, la compositora estructura su obra en dos partes bien diferenciadas: la del mundo real y la del mundo generado por computadoras. Para la música aplicada a la realidad, Wendy sigue la estela de los compositores sinfónicos más importantes del momento, como John Williams, Jerry Goldsmith, o los emergentes James Horner y Trevor Jones, entre otros. Es en el mundo virtual donde Carlos se desenvuelve con mayor soltura, gracias a esa mezcla entre elementos orquestales y los sintetizadores de los que precisa para sus obras. El resultado final es una partitura dinámica y poderosa, en la que la congruencia con las imágenes casa perfectamente. Especialmente en

aquellas secuencias donde prima la acción y los elementos de ficción. El sonido diegético ayuda a complementar a la banda sonora. En ocasiones, el sonido diegético baña todo el espacio sonoro y se prescinde de la música. Un ejemplo muy revelador es la secuencia de los “Ciclos de luz” (motos generadas por programas de ordenador), donde la productora, Disney, y el director Steven Lisberger, decidieron suprimir el tema creado por Wendy para ese importante suceso del film. Sin embargo, en otras escenas percibimos la fusión entre los sonidos que generan personajes, vehículos y objetos (sonido diegético, en definitiva), y la música.

FICHA TÉCNICA Y ARTÍSTICA DE *TRON LEGACY* (2010)

Director: Joseph Kosinski

Guión: Adam Horowitz, Richard Jefferies, Edward Kitsis, Brian Klugman, Steven Lisberger y Lee Sternthal.

Música: Daft Punk

Fotografía: Claudio Miranda

Montaje: James Haygood

Reparto: Garrett Hedlund, Jeff Bridges, Olivia Wilde, Michael Sheen, James Frain, Bruce Boxleitner.

Breve sinopsis: Sam Flynn, hijo del legendario Kevin Flynn, comienza a investigar el paradero de su padre. Sam descubrirá que Kevin ha permanecido durante 25 años en un mundo generado por programas de ordenador. Con la ayuda de Quorra (Olivia Wilde), padre e hijo deberán sobrevivir a una nueva y fantástica aventura cibernética.



2.2 - Centrándonos ahora en *Tron Legacy*, debemos entender que, al ser una película que es lleva dieciocho años posterior a su predecesora, y pese a pertenecer al mismo mundo, los tiempos han cambiado y esto afecta a la mayoría de los procesos de postproducción. La música, como anunciamos al comienzo de este capítulo, no está exenta de los cambios producidos por el paso de las décadas. En esta ocasión, la banda sonora corre a cargo del grupo de música electrónica *Daft Punk*, formado por los franceses Guy de Manuel Homem-Christo y Thomas Bangalter. A primera vista, la gente podría llegar a pensar que no hay ningún cambio significativo entre la música que compuso Wendy Carlos para *Tron* y la que puede ofrecer un dúo dedicado a la música electrónica. Pero dicho género musical es, seguramente, de los que más rápido evoluciona en tan poco tiempo. Y si a esa afirmación le sumamos el hecho de que han transcurrido dieciocho años entre ambos films, la música en *Tron Legacy*, aunque pertenezca al género electrónico al igual que la primera parte, poco o nada tiene que ver con la música de Carlos.

Daft Punk tiene su sello en la fusión entre el Acid House y el Funky-Disco, pero a la hora de escribir la partitura para la película, tuvieron en cuenta algo que ya le habían impuesto a Wendy en la película de los ochenta; la mezcla entre los pasajes electrónicos y la música orquestal. En el caso de este dúo francés, se les brindó la oportunidad de trabajar en el estudio fundado por el influyente Hans Zimmer, Remote Control. De hecho, en los títulos de crédito del film, podemos apreciar agradecimientos de *Daft Punk* a tres músicos pertenecientes a dicho estudio; el ya mencionado Zimmer, John Powell y Harry Gregson-Williams. Éste último constituye uno de los mayores

exponentes de la música electrónica en la industria cinematográfica. Hablaremos en un capítulo posterior acerca de una obra suya para un film *Cyberpunk*. Crear la banda sonora en *Remote Control*, implicó que Homem-Christo y Bangalter utilizaran música preexistente. Los integrantes del estudio californiano suelen trabajar con piezas creadas en anteriores films, y los reutilizan modificando algunas notas, el tempo, y en ocasiones la instrumentación. En *Tron Legacy*, *Daft Punk* aprovecha pasajes de violines y violoncelos elaborados previamente por Zimmer y sus colaboradores. Son utilizados, especialmente, en lo que concierne a la parte realista de la película. Y para el mundo generado por las máquinas, recurren a esa fusión entre notas electrónicas y poderosas orquestas compuestas mediante programas informáticos.

El director de la cinta, Joseph Kosinski, se implicó sobremanera en el tratamiento de la banda sonora. Cada cineasta tiene sus preferencias, puede dar más o menos importancias a diversos aspectos de la postproducción, pero Kosinski era muy consciente del papel emocional que debía jugar la música en su película. Por tanto, fue el mayor valedor a la hora de seleccionar a *Daft Punk* como los compositores del Score.

Si establecemos una comparación entre las bandas sonoras de *Tron* y *Tron Legacy*, siendo lo más objetivo posible, la música compuesta por Homem-Christo y Bangalter consigue llegar más al espectador a nivel emocional, incorporando melodías de carácter épico. Las notas se traducen como colores cálidos, poderosos y fuertemente emotivos. Por contra, el Score de Wendy Carlos presenta colores más fríos, con un ambiente mucho más cercano a la estética de un videojuego ochentero. Es obvio que la época en la que se realiza cada banda sonora influye, pero durante los ochenta existen otras composiciones similares que pueden contener pasajes más cálidos y portentosos. En conclusión, *Tron* posee una partitura efectista, con colores fríos y sonidos demasiado artificiales, mientras que *Tron Legacy*, aún con la presencia de notas producidas por sintetizadores, impregna las imágenes de emoción, así como de sentimientos de épica y optimismo. Presenta tonalidades mucho más cálidas, con colores mucho más brillantes que su antecesora. La música recoge estas sensaciones y las aprovecha, produciendo notas contundentes y emotivas. Como curiosidad, en la segunda parte de esta saga se incluyó una canción de *Journey* (como claro homenaje a la primera), titulada *Separate Ways (Worlds Apart)*, y también otro famoso tema de los ochenta como es *Sweet Dreams (Are Made Of This)*, del grupo *Eurythmics*.

CAPÍTULO 3 - *THE TERMINATOR* (1984): EL SINTETIZADOR EXTERMINADOR



FICHA TÉCNICA Y ARTÍSTICA

Director: James Cameron

Guión: James Cameron y Gale Ann Hurd

Música: Brad Fiedel

Fotografía: Adam Greenberg

Montaje: Mark Goldblatt

Reparto: Arnold Schwarzenegger, Linda Hamilton, Michael Biehn, Paul Winfield, Lance Henriksen, Rick Rossovich, Bess Motta, Earl Boen, Bill Paxton, Brian Thompson.

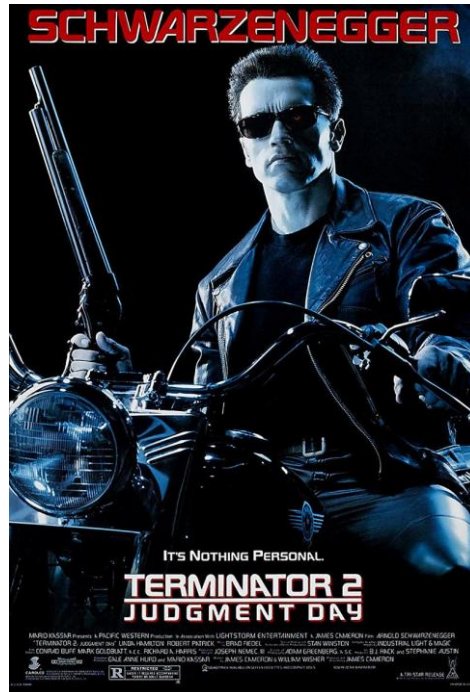
Breve sinopsis: Sarah Connor (Linda Hamilton), una camarera de Los Angeles que lleva una vida rutinaria y sin sobresaltos, se verá envuelta en una trama que afectará a toda la humanidad. Desde el futuro ha sido enviado un cyborg (Schwarzenegger) para acabar con ella, pero también un humano (Michael Biehn), para protegerla. El detonante del conflicto es su futuro hijo, John Connor, salvador de la humanidad.

Brad Fiedel, uno de los especialistas en música electrónica para telefilms, fue elegido por el productor, guionista y director James Cameron con el objetivo de crear la música de una película que dejaría huella en la Historia del cine en general, y en la ciencia-ficción en particular. Nos referimos a *The Terminator* (1984), uno de los films más importantes del universo *Cyberpunk*.

La banda sonora está estructurada en dos tipos de aplicación musical. Por un lado tenemos el Score de Fiedel, y por otro las canciones que quiso colocar Cameron en el montaje. Temas musicales orientados hacia el Pop-Rock de los ochenta y la música disco de esa misma década. Dichos temas se titulan: *You Can't Do That* (una de las frases del guión hace un guiño a la canción), escrita por Ricky Phillips e interpretada por *Tahnee Cain & Tryanglz*; *Burnin' In The Third Degree*, escrita e interpretada por el mismo grupo anteriormente citado; *Pictures Of You*, escrita por Jay Ferguson e interpretada junto a *16mm*; *Photoplay*, escrita e interpretada de nuevo por *Tahnee Cain & Tryanglz*; y finalmente, *Intimacy*, escrita por Lin Van Hek y Joe Dolce, e interpretada por el primero.

La música de Fiedel está compuesta, en su inmensa mayoría, por sintetizadores y sonidos electrónicos. Incluso la batería y otros elementos de percusión son totalmente electrónicos. El único instrumento que podría no haber sido ejecutado mediante sintetizadores, aunque no lo sabemos con seguridad, es el piano, ejecutado en el tema *Love Scene*. La banda sonora, al haber sido editada en Electric Melody Studios, Glendale (California), nos indica como primera opción que dicho instrumento pudo haber sido también modificado mediante programas informáticos. No obstante, le daremos el beneficio de la duda, afirmando que posiblemente sea el único instrumento que quede aislado de la práctica de los sintetizadores. El tema de amor es el único que se sale del canon establecido para esta partitura, aunque es una variación del tema principal. El resto de temas priman la acción del film, dándole también un toque siniestro, en ocasiones algo terrorífico, así como sombrío y apocalíptico. Mención aparte merece el tema principal, una de las melodías más recordadas por parte del público. Un auténtico hito de la música de cine. No se trata de un tema realmente épico, sino que transmite, más bien, un mensaje de esperanza, ante la terrible amenaza que se cierne sobre la raza humana, condenada a ser exterminada por las mismas máquinas que creó. En conclusión, podemos decir que el *The Terminator* de Brad Fiedel sigue manteniendo la moda de utilizar sintetizadores para la música de cine durante la primera mitad de la década de los ochenta. Siendo una composición estrictamente electrónica, sin atisbos de orquestación, salvo por del detalle que hemos explicado acerca del piano en la escena romántica. Veamos, en el siguiente capítulo, cómo fue el proceso de creación de la banda sonora de la secuela, *Terminator 2: Judgment Day*.

CAPÍTULO 4 - LA REVOLUCIÓN MUSICAL DE *TERMINATOR 2: JUDGMENT DAY* (1991)



FICHA TÉCNICA Y ARTÍSTICA:

Director: James Cameron

Guión: James Cameron y William Wisher Jr.

Música: Brad Fiedel

Fotografía: Adam Greenberg

Montaje: Mark Goldblatt, Richard A. Harris, Conrad Buff y Dody Dorn (edición especial).

Reparto: Arnold Schwarzenegger, Linda Hamilton, Edward Furlong, Robert Patrick, Joe Morton, Earl Boen, Jenette Goldstein, Xander Berkeley, Michael Biehn (edición especial).

Breve sinopsis: Sarah Connor se encuentra ingresada en una institución psiquiátrica, mientras su hijo, el futuro líder de la humanidad, John Connor, vive con sus padres adoptivos. Cuando dos cyborgs del futuro son enviados al pasado, uno para protegerle y otro para intentar asesinarle, John deberá empezar a asumir el rol que el destino le tiene preparado.

Cuando Brad Fiedel, compositor de la primera parte de *The Terminator*, se reunió con James Cameron, éste último le pidió que tan sólo utilizara para la secuela el tema principal. Aquello produjo en Brad un shock metafórico, y leyó el guión para ver qué diferencias había entre un film y otro. Fiedel desarrolló algunas ideas interesantes para escribir la música. Era consciente de que a Cameron no le gustaba dar un uso exagerado a la melodía, nunca quiere oír un tema reconocible en sus películas. Pero, al mismo tiempo, la melodía es lo más importante para un compositor. Al tener esta segunda parte de la saga una mayor profundidad en su argumento y un matiz más humano, la figura de las máquinas, en especial la del Terminator protagonista, es más compleja. Por consiguiente, Fiedel aplicó una textura más rica y compleja a la música del film, utilizando más sonidos naturales y menos electrónica. Los sonidos que parecen electrónicos son, en realidad, procedentes de otras fuentes acústicas que, más tarde, Brad manipularía en postproducción. A menudo, dichos sonidos tienen su origen en el frotamiento de cuerdas dentro de un piano, o de un “sample” de músicos de viento tocando a gran velocidad que será transformado y ajustado para la versión final del Score. Fiedel trabajó durante tres semanas, 20 horas diarias, durante los siete días de cada semana. Un esfuerzo absolutamente titánico por parte del compositor neoyorquino. Una de las claves para que la banda sonora de *Terminator 2* se convirtiera un éxito, fue el hecho de que Brad tuvo muy en cuenta que el sonido diegético ya otorgaba de suficiente fuerza y dinamismo a la imagen. De modo que intercedió entre los efectos sonoros y su música para crear un espacio sonoro poderoso y dinámico. La cantidad de efectos de sonido fue también un factor importante para considerarlos como un elemento más de la banda sonora.

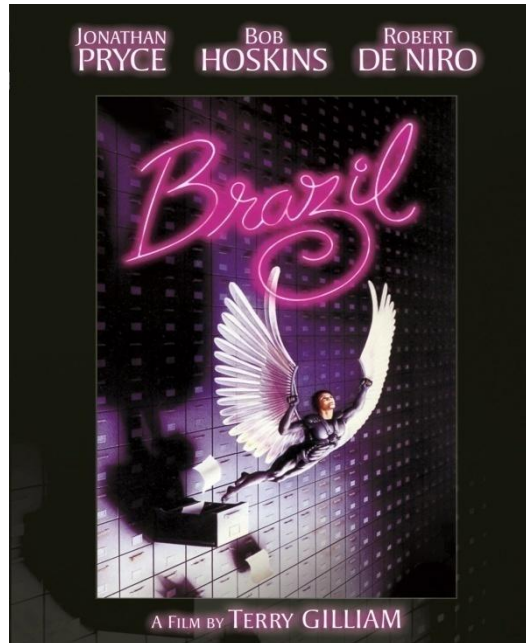
La música de la secuela, a diferencia de su antecesora, incorporó música orquestada, con las correspondientes secciones de cuerda, viento y percusión, entre otros elementos. Se probaron diferentes combinaciones a la hora de aplicar los instrumentos, e incluso el reto de separarlos en capas. Es decir, que en una escena en concreto sólo se escuchaba la percusión, y en otra, secciones de cuerda, por ejemplo. Esta es la diferencia musical más significativa entre ambos films. Si el primero explotaba de forma masiva el uso de los sintetizadores (muy de acorde a su tiempo), el segundo se convierte en un film igual de complejo que la trama. Al fin y al cabo, la principal misión de la banda sonora es reforzar la imagen y ayudar al espectador a seguir la historia y a identificarse y empaparse con ella. Ambos Scores son igualmente efectivos, pero el segundo suele ser mucho más recordado. La razón se debe, seguramente, al color de la música. La primera parte es más fría, más desoladora, más oscura, y está repleta de colores muy fríos, con sonoridades demasiado artificiales. La orquesta ofrece unos colores más cálidos y agradables, reforzando el espíritu épico y grandioso de la historia que se narra. El tema principal gana mucha fuerza y emotividad con la orquesta en la segunda parte. Aunque también está dotada de su parte fría, especialmente con las percusiones y sonidos metálicos que acompañan las acciones del villano, el temible T-1.000.

Para finalizar con *Terminator 2: The Judgment Day*, cabe destacar que Cameron también decidió, al igual que en el comienzo de la saga, canciones comerciales. Una de

country, *Guitars, Cadillacs*, de Dwight Yoakam; y dos temas de hard rock: *Bad to the Bone*, de *George Thorogood & The Destroyers*; y quizá, la más recordada con el tiempo, *You Could Be Mine*, de *Guns N' Roses*.

Cerrando de forma definitiva este capítulo, no he considerado oportuno hablar de las partituras escritas por Marco Beltrami y Danny Elfman para *Terminator 3: Rise Of The Machines* y *Terminator Salvation*, respectivamente. Ambas son bandas sonoras de una gran calidad, pero para el estudio que nos ocupa no es relevante. Dado que no aportan ninguna novedad a la música *Cyberpunk*. Beltrami realiza un trabajo enteramente sinfónico, de gran dramatismo y con potentes percusiones en los temas de acción, dejando el tema principal de Fiedel para los End Titles. Por su parte, Elfman también recurre a la orquesta, pero añade más sonidos metálicos que Beltrami, otorgando a la música un papel más siniestro y desgarrador. Comprensible, dado que en esta cuarta entrega de la saga, el mundo ya está dominado por máquinas. Del tema principal de Fiedel, Elfman tan sólo rescata, a modo de homenaje, los toques iniciales (o finales, según se mire) de percusión.

CAPÍTULO 5 - *BRAZIL* (1985): EXOTISMO Y MUNDO ONÍRICO – LA VERSATILIDAD DE MICHAEL KAMEN



FICHA TÉCNICA Y ARTÍSTICA

Director: Terry Gilliam

Guión: Terry Gilliam, Tom Stoppard y Charles McKeown.

Música: Michael Kamen

Fotografía: Roger Pratt

Montaje: Julian Doyle

Reparto: Jonathan Pryce, Kim Greist, Michael Palin, Katherine Helmond, Bob Hoskins, Robert De Niro, Ian Richardson, Peter Vaughan, Jim Broadbent.

Breve sinopsis: Sam Lowry (Jonathan Pryce) es un oficinista que debe devolver un talón bancario a la familia de Harry Tuttle. A través de este suceso, Sam conocerá a Jill Layton (Kim Greist) y al guerrillero Harry Tuttle (Robert De Niro). Nos encontramos en un mundo futurista dominado por máquinas.

La banda sonora de *Brazil*, una de las mejores películas del cineasta Terry Gilliam, es, casi con total seguridad, la obra musical más exótica dentro de la filmografía del *Cyberpunk*. La versatilidad de la que hace gala el ya fallecido Michael Kamen, es simplemente sublime. La estructura del Score de *Brazil* merece ser la pena tratada aquí,

dado que nos ayudará a entender en profundidad una partitura realmente difícil de describir.

5.1 - EL TEMA PRINCIPAL DE *BRAZIL*

Kamen aprovechó al máximo el tema principal de la película, compuesto por el músico brasileño Ary Barroso. Con la orquesta como arma, se sirve de esa melodía de carácter étnico, no como mera adaptación para desarrollar la banda sonora, sino que la hace suya a lo largo y ancho del espacio sonoro. Para reflejar el mundo real y el de los sueños, Michael demuestra su versatilidad a la hora de componer. Inunda la película con pasajes sentimentales, melancólicos, muy líricos, en definitiva. Por otro lado, utiliza melodías lúgubres, tenebrosas y sombrías para los momentos de auténtica pesadilla. Para anuncios publicitarios, como en el tema *Ducts*, Kamen aplica un tipo de música más vertiginosa, con carácter demencial y delirante, sin perder un ápice de surrealismo. El único tema que, realmente, no está sujeto a la melodía principal es *Track Drive*. Posee el estilo característico de Kamen para los films de acción tales como *Die Hard*, *Lethal Weapon*, *Highlander*, entre otros. Los temas presentan una instrumentación muy variada, dando como resultado una música de lo más ecléctica. El compositor recurre a instrumentos como saxofones, violines, flautas, arpas, trompetas, entre otros. Utiliza una amplia instrumentación, además de los convencionalismos que ofrece una orquesta sinfónica. Kamen demuestra pues la amplia gama de recursos que era capaz de ofrecer en un film tan complicado de interpretar musicalmente, debido al estilo surrealista y fantástico de Terry Gilliam.

5.2 - EL SENTIDO ÉPICO DE LA OBRA

Como hemos visto en el anterior apartado, Michael Kamen desarrolló un estilo propio para los films de acción. En *Brazil* no es una excepción. Una vez hemos hablado de esa mezcla entre realidad y fantasía, con temas sensibles, dramáticos, bellos, elegantes, y también oscuros y tétricos, es el momento de comentar cómo se desenvuelve el compositor en las escenas épicas de batalla.

El tema principal ahora presenta una variación dramática, e incluso diríamos que trágica. Los coros hacen acto de presencia y Kamen aplica música caótica y tenebrosa. No es nada fácil escribir música para las imágenes que muestra Gilliam, y es que conforme avance el metraje, las secuencias se tornan más surrealistas. Lo más conveniente sería decir que Michael resuelve el complicado montaje fílmico con música alejada de los convencionalismos que ofrecían hasta entonces los genios sinfónicos como Williams o Goldsmith. Por todos los detalles que hemos ido apuntando (el eclecticismo, el carácter exótico y étnico del tema principal, la aplicación de tantos y tan variados instrumentos, los sentimientos de éxtasis y alegría contrastándose con los del terror y la demencia, entre otros), la banda sonora de *Brazil* es la más extravagante de

todas las que vamos a ir tratando a lo largo de este estudio. Kamen consigue crear un estilo propio de una forma un tanto paradójica, caminando primero sobre un tema ajeno a su composición. Los colores de la película se muestran de forma variada. Hay momentos, especialmente los oníricos, con una gama de colores cálidos, y momentos de la vida cotidiana con unos tonos más oscuros y sombríos. La música transmite mayor calidez que éste último tipo de imágenes, gracias al tema principal, lleno de alegría y notas agradables que se traducen en tonos cálidos.

CAPÍTULO 6 - *ROBOCOP* (1987): SURGE LA FIGURA DEL SUPERHÉROE CYBERPUNK



FICHA TÉCNICA Y ARTÍSTICA

Director: Paul Verhoeven

Guión: Edward Neumeier y Michael Miner.

Música: Basil Poledouris

Fotografía: Jost Vacano

Montaje: Frank Urioste

Reparto: Peter Weller, Nancy Allen, Daniel O'Herlihy, Ronny Cox, Kurtwood Smith, Ray Wise, Paul McCrane, Felton Perry, Jesse Goins, Calvin Jung, Robert DoQui, Lee de Broux, Edward Edwards.

Breve sinopsis: En un futuro no muy lejano, situado en la ciudad estadounidense de Detroit, el agente de policía Alex J. Murphy (Peter Weller) es brutalmente asesinado por un violento grupo de criminales al mando del jefe de la mafia, Clarence Boddicker (Kurtwood Smith). La empresa OCP, que poco a poco se va haciendo con el control de la ciudad, diseña un robot policía mezclando un cuerpo de titanio y kevlar junto al

cerebro del fallecido agente, dando como resultado *Robocop*, el futuro representante de la ley.

Cuando en el año 1987 llegó a las pantallas de cine el tráiler de una película que iba a tratar sobre un robot-policía, y que incluía el tema principal de Brad Fiedel para *The Terminator*, el gran público estaba convencido de que lo que iba a ver más tarde sería una especie de imitación de la película de James Cameron en todas sus formas, aprovechando el éxito comercial que ésta había tenido. No en vano, ambos films fueron producidos por la ya extinta Orion. Nada más lejos de la realidad, y si nos centramos en el aspecto que nos ocupa, la banda sonora, existe, si cabe, aún más distancia. Tanto los propios guionistas de *Robocop* (Michael Miner y Edward Neumeier) como los productores, expresaron la intención de utilizar el tema de Fiedel como estrategia comercial. La jugada dio sus frutos, ya que habiendo costado la película trece millones de dólares, consiguió recaudar más de cien en todo el mundo. Pero ahí terminaba el marketing, para dar lugar a lo que sería una de las más grandes obras que ha dado el cine de ciencia-ficción. Basil Poledouris, compositor estadounidense de origen griego (tristemente fallecido), sería uno de los mayores contribuyentes para crear todo un icono de la sub-cultura *Cyberpunk*. Con su banda sonora había nacido algo más que un gran personaje. Había surgido una leyenda: la figura del superhéroe *Cyberpunk*.

6.1 - LOS LEITMOTIV DEL PERSONAJE PRINCIPAL

Antes de desarrollar el presente apartado, es conveniente recordar un poco el concepto de *leitmotiv*: “El término *leitmotiv* (motivo conductor) es alemán y designa una pequeña célula rítmica y melódica que va asociada a un significado concreto (un objeto, un personaje) o abstracto (una emoción, un sentimiento, una situación). Aunque el concepto como tal no se debe exactamente a Richard Wagner, dicho compositor desarrolló este recurso en sus dramas musicales, claros prefiguradores de la música de cine desde su vertiente significativa. Así pues la música puede convertirse en significado de un personaje a lo largo de la película. Porque, en definitiva, el leitmotiv es inmediata y fácilmente reconocible por el espectador, gracias a su corta duración” (Radigales, 2008, p.25-26).

El personaje principal del film, Murphy/Robocop, presenta una particularidad en cuanto a la música que, posiblemente, no comparta con ningún otro personaje de la Historia del cine. Esta afirmación puede resultar muy osada. Pero hasta ahora no se conoce la existencia de ningún otro personaje de cualquier otro film que posea hasta tres leitmotiv diferentes. Este hecho está totalmente justificado, ya que al tratarse de un ser humano que después acaba convertido en una máquina, Poledouris otorgó a dicho personaje dos leitmotiv; el humano y el cibernético. Conforme avanza la trama añade el tercero. Una decisión fantástica, ya que convergen las dos facetas del personaje, como humano y como máquina, a través de sus recuerdos. Una vez el cerebro de Murphy es implantado en el cuerpo de un cyborg, se le borró la memoria de su vida anterior como humano. Pero como acabamos de comprobar, finalmente accede a sus recuerdos mediante

sueños. El primer leitmotiv se basa, normalmente, en tres notas. En ocasiones se amplía a seis, pero las tres siguientes suelen ser una variación de las tres primeras, como si se pretendiera cerrar el círculo de la melodía. Tanto si se manifiesta mediante una variación u otra, Basil aplica con la orquesta poderosos instrumentos de viento. Esta sección va a ser la más importante durante el desarrollo de la banda sonora. El viento intensifica este primer leitmotiv, dedicado a la parte humana del protagonista. Una vez hemos visionado el film escuchando atentamente la banda sonora, el primer motivo lo relacionamos como una especie de “flashforward”, como si esas notas nos indicaran que el protagonista va a estar destinado a convertirse en una figura legendaria. El segundo motivo, el más famoso del film, es también el más importante en el estudio del presente trabajo. Y es que llegamos al objetivo principal del capítulo: el nacimiento del superhéroe. Un tema compuesto a modo de fanfarria, donde Basil aplica de fondo sonidos de sintetizadores para enfatizar el lado robótico de Murphy, y sigue primando las poderosas notas de los instrumentos de viento también en este tema heroico, apoyándose en violines y contundentes percusiones. Podemos dividir esta pieza, que tiene sus correspondientes variaciones a lo largo del film, en tres partes claras: un inicio con notas prolongadas que poco a poco va desembocando en una secuencia más rápida y que estalla, con mucha contundencia, en poderosas notas de viento, con cuerda y percusión de fondo para, a su vez, derivar en la parte más heroica y que correspondería a la típica fanfarria. En ocasiones, es normal escuchar el motivo humano asociado al robótico, en especial cuando Robocop tiene retazos de su vida anterior, o cuando se quiere volver a enfatizar su lado humano aunque siga siendo una máquina. Pero por ello, como hemos anunciado, Basil crea un tercer tema asociado al personaje. Suena dos veces en el film, y corresponde a los recuerdos que tiene sobre su familia antes de morir y ser reconvertido en una máquina de titanio. Una pieza capital de la banda sonora es *Home*, donde podemos escuchar notas de los tres leitmotiv que Poledouris ha creado. El tercer tema, además, posee notas ejecutadas mediante xilófonos, dando un aire melancólico y triste a la historia de pérdida que ha sufrido Murphy. Nunca antes un compositor había enriquecido tanto a un personaje en tan sólo un film.

6.2 - BASIL POLEDOURIS: NARRADOR DE HISTORIAS MEDIANTE MÚSICA ECLÉCTICA

No cabe duda de que la elección de contar con Basil Poledouris para esta banda sonora fue una decisión más que acertada. Además de tener la capacidad de convertirse en el narrador de una historia mediante notas musicales, el partido que le sacaba a la orquesta (también era director) era óptimo. La banda sonora de *Robocop*, aparte de ofrecer una amplia gama de instrumentos y sonoridades, es enormemente ecléctica a nivel temático. Tiene temas de acción, de melancolía, de épica, de malvados criminales y directivos corporativos que cooperan en un mundo en el que reina la violencia, anuncios publicitarios que reflejan con ironía, a través de los guionistas del film, la decadencia, la codicia y el egoísmo de la raza humana, e incluso la cabecera de un telediario sensacionalista. El único tema musical que no está asociado a Poledouris y que, a su

vez, forma parte del sonido diegético, es una pieza de música electrónica que se escucha en el interior de una discoteca, mientras Robocop busca a uno de los criminales más importantes del Viejo Detroit. Resulta paradójico que, en una década dominada por sintetizadores, y tratándose de un film *Cyberpunk*, Poledouris no recurriera en demasía a este tipo de instrumento. Si bien es cierto que la película da comienzo con sonidos de sintetizador, y los utiliza para enfatizar ciertas acciones de Robocop, en ningún momento de la banda sonora toman el protagonismo musical. Tiene sus propios espacios, llegando a sonar en solitario en algún momento, pero no son el hilo conductor de ningún tema del film. No obstante, es altamente comprensible. Basil es un compositor mayoritariamente sinfónico, y siempre iba a dar un papel mucho más primordial a la orquesta.

En definitiva, Basil Poledouris dota a la película dirigida por Paul Verhoeven (su primera experiencia en Estados Unidos) de un tono épico a la par que futurista. Con muchos matices por el camino, como hemos comentado anteriormente, pero enfatizando de forma grandilocuente la figura del superhéroe cibernético. Basil no era un principiante en la materia, sino todo un experto. Ya que cinco años antes había firmado la banda sonora de *Conan The Barbarian* (1982). Para muchos aficionados a la música se encuentra entre las mejores de toda la Historia del cine. No nos ocupa hablar de dicha excepcional obra musical, pero es oportuno comentarlo brevemente para comprender el estilo épico y sinfónico de Poledouris. Todo un genio a la hora de convertirse en un narrador más de la historia y, en ocasiones, de tomar el protagonismo absoluto en un film con sus melodías. Ocurre en varias secuencias de *Robocop*, y en el ejemplo del film de Conan, toma el mando en gran parte del metraje. La paleta de colores es muy variada. La partitura suele ofrecer colores cálidos, dada la potencia de la orquesta. Pero en otros momentos, como los recuerdos que tiene Murphy sobre su familia, las tonalidades son más bien frías, con esos ligeros toques de violín, violoncelo y xilófono. El tema principal, uno de los leitmotiv del personaje de Robocop, es cálido sin ningún tipo de duda. Una fanfarria potente y solvente de principio a fin.

CAPÍTULO 7 - *TOTAL RECALL* (1990) Y SU REMAKE (2012): MÚSICA SINFÓNICA VS. MÚSICA ELECTRÓNICA

Las novelas y relatos de Philip K. Dick han dado mucho juego en la industria cinematográfica. Hemos analizado la música de Vangelis para *Blade Runner*, film basado en la novela *Do Androids Dream of Electric Sheep?* Los films de *Total recall* están también basados en otra publicación de K. Dick, un relato llamado *We Can Remember It for You Wholesale*. El caso de las partituras escritas para *Total Recall* y el remake, que se realizó veintidós años más tarde, es otro ejemplo de que la música avanza a un ritmo frenético en un periodo relativamente corto de tiempo. Tanto es así, que al contrario que la saga *Tron*, donde a pesar de las diferencias musicales el estilo sí que era parecido (música con sintetizadores mezclada con toques sinfónicos), la partitura de Jerry Goldsmith y la que compuso Harry Gregson-Williams para el remake no se asemejan en absolutamente nada. Ni siquiera en el uso de los sintetizadores, ya que Jerry los utilizó como un complemento, con el cometido de enfatizar momentos fantásticos en el planeta Marte, y Harry los usa como la herramienta principal para componer la banda sonora. Una vez hemos dejado constancia de que las dos bandas sonoras para cada versión del film no tienen ninguna conexión musical, vamos a proceder el análisis de ambas, para poder comprender lo que demandan los productores y directores en cada etapa. Comparar ambos trabajos es prácticamente inevitable. Y siendo lo más objetivo posible, Harry Gregson-Williams saldría claramente perjudicado. Al fin y al cabo, el aficionado a la música de cine es quien consume el producto, y por unanimidad, Goldsmith sale ganador.

FICHA TÉCNICA Y ARTÍSTICA DE *TOTAL RECALL* (1990)

Director: Paul Verhoeven

Guión: Dan O'Bannon, Gary Goldman y Ronald Shushett (Relato: Philip K. Dick)

Música: Jerry Goldsmith

Fotografía: Jost Vacano

Montaje: Frank Urioste

Reperto: Arnold Schwarzenegger, Rachel Ticotin, Ronny Cox, Michael Ironside, Sharon Stone, Marhsall Bell.

Breve sinopsis: En el año 2084, Douglas Quaid (Schwarzenegger) es un obrero que sueña cada noche con una misteriosa mujer (Rachel Ticotin) en el planeta Marte. Intrigado por estas experiencias oníricas, decide someterse a un experimento de implantes cerebrales para simular un viaje a dicho planeta. Pero a raíz de este

experimento descubre que su memoria fue borrada y que en realidad ya había estado allí como agente secreto, al servicio del pérfido Coohagen (Ronny Cox). Quaid deberá volver a Marte y averiguar toda la verdad acerca de su pasado.



7.1 - JERRY GOLDSMITH: LA VISIÓN FUTURISTA DE UN GENIO

Antes que nada, hay que aclarar el siguiente aspecto: hablando de la obra de Jerry Goldsmith, no hay ninguna intención por mi parte de desprestigiar la labor que posteriormente desempeñaría Harry Gregson-Williams. Resuelto este detalle, ahora sí, es turno de comentar el Score de Goldsmith para la primera versión de *Total Recall*.

Jerry Goldsmith, fallecido en 2004, fue uno de los compositores más importantes de la industria cinematográfica. No sólo de su época, sino de toda la Historia. Antes de *Total Recall*, ya había creado música para filmes de ciencia-ficción, tales como *Star Trek: The Motion Picture* y *Alien*, ambas de 1979. Por la primera recibió una nominación al Oscar, pero las dos, aunque muy diferentes entre sí, poseen una enorme calidad y una cuidada elaboración. Al igual que Basil Poledouris, Jerry era director de orquesta. Y si bien sus estilos eran muy parecidos en cuanto a sinfonía se refiere, a Goldsmith no le interesaba rellenar todos los huecos con su música. Así como Basil se convertía, en ocasiones, en el narrador de los films con sus temas, el compositor de *Total Recall* opinaba que la música de cine no debía contar con una larga duración, sino que había que incluirla en aquellas escenas que realmente lo requieren. El teórico y filósofo Theodor W. Adorno y el músico Hanns Eisler, comentan algo similar en una de sus publicaciones: “La intervención de la música en el cine debe ser una consecuencia de motivaciones de tipo objetivo. En principio no hay que tratar de insertar en el film fragmentos musicales a cualquier precio, ni inducir determinados estado de ánimo mediante la música ni utilizar

música de relleno o composiciones prefabricadas al principio y al final del film” (Adorno y Eisler, 1976, p.170).

Para la composición de la banda sonora, Jerry mezcló orquesta sinfónica con algunos sonidos de sintetizadores. La orquesta se acaba imponiendo, ya que los sonidos electrónicos son una ayuda o complemento para enfatizar el misterio y los paisajes que entraña el planeta Marte. Para los temas de acción, escritos con notas muy trepidantes (estilo característico de Goldsmith), casi nunca precisa de sintetizadores. La orquesta funciona de manera solvente y poderosa, con percusiones, instrumentos de viento y de cuerda. El tema principal, *The Dream*, sirve como punto de anclaje de toda la obra. Los distintos “tracks” suelen contener las notas más destacadas de dicho motivo. Otro tema a destacar, cuyas notas más fantásticas y oníricas también toman fuerza a lo largo del film, es una pieza titulada *The Mutant*. Alterna esos temas fantásticos con otros de pura acción, así como algunos muy bellos sustentados en variaciones de los dos motivos musicales mencionados anteriormente. Tanto el Main title como los End Credits comparten el tema principal del film. Los colores que desprende la banda sonora oscilan entre lo cálido y lo frío. Hay temas muy dinámicos y fuertes que transmiten tonalidades más cálidas, pero también melodías suaves que se traducen en colores más fríos. Se percibe muy bien, por ejemplo, con las variaciones que realiza el compositor del tema principal.

El *Total Recall* de Goldsmith es, en definitiva, una partitura muy elegante, onírica, poderosa en sus temas de acción y maravillosamente orquestada. Es una banda sonora de escucha obligatoria para los amantes del género, y de la música de cine en general, que merece ser recordada y tomar como ejemplo a la hora de escribir un Score para un film de ciencia-ficción, o concretamente de *Cyberpunk*.

FICHA TÉCNICA Y ARTÍSTICA DE *TOTAL RECALL* (2012)

Director: Len Wiseman

Guión: Kurt Wimmer (Relato: Philip K. Dick)

Música: Harry Gregson-Williams

Fotografía: Paul Cameron

Montaje: Christian Wagner

Reparto: Colin Farrell, Kate Backinsale, Jessica Biel, Bryan Cranston, Bill Nighy, John Cho.



7.2 - HARRY GREGSON-WILLIAMS: ESPECIALISTA ELECTRÓNICO

Harry Gregson-Williams, compositor británico que fue discípulo de Hans Zimmer en el estudio Media Ventures (actualmente Remote Control), en California, es un músico que ha demostrado a lo largo de su carrera en el cine que puede llegar a ser muy ecléctico. Sin embargo, si por algo destaca normalmente es por el uso de la electrónica. Es muy posible que en el cine comercial, a día de hoy, nadie conozca como él el uso de los sintetizadores y del sonido electrónico, en general. Para la banda sonora del remake de *Total Recall*, dirigido por Len Wiseman, Harry apuesta muy fuerte por la que es su mayor baza; la electrónica. El plano sonoro está repleto de sonidos producidos por sintetizadores, teclados, percusiones electrónicas, bajos eléctricos programados, guitarras eléctricas igualmente programadas por ordenador, y como es habitual en las producciones del estudio Remote Control, pasajes con instrumentos de cuerda, generalmente violines y violoncelos. Se podría decir que mezcla sonidos electrónicos con orquesta, pero en realidad no hay orquesta sinfónica. Todo está programado por ordenadores y sintetizadores, salvo un violoncelo eléctrico, tocado por Martin Tillman, y uno clásico a cargo de Jonathan Williams. El resto es enteramente programado.

Los aficionados a este tipo de música y los fans del compositor acogieron más o menos bien a esta obra, pero consideran que pudo haber dado mucho más de sí. El asunto llega a ser sangrante si se trata de aficionados o entendidos de la música de cine en general, sin ser fans de Gregson-Williams, haciendo hincapié en algo que comentamos en el apartado inicial del capítulo; la inevitable comparación con Jerry Goldsmith. Para hacernos una idea clara de esta comparación, en la página web mundobso.com, Goldsmith obtiene 5 estrellas (la máxima puntuación) por parte del crítico de la página, y un 9,31 (hasta la fecha) por parte de los aficionados que votan libremente. Pues bien, Harry Gregson-Williams obtiene, en su creación para *Total Recall*, 2 estrellas por parte del crítico, y un 4,5 por parte de los aficionados. Con estos datos no quiero, como

también anuncié, desprestigiar la labor del compositor británico. Pero queda patente que el gran público echa en falta, al menos para este tipo de producciones audiovisuales que mezclan acción y ciencia-ficción, una música mucho más sinfónica y, especialmente, que tenga alma. Muchas quejas acerca de este tipo de publicaciones, como es el remake de *Total Recall*, rezan que la masificación de sonidos netamente electrónicos acaba por saturar al espectador, descentrándole de la película. En su escucha aislada, aunque no sea la principal función de la banda sonora, también se hace complicado para el oyente, aunque sea aficionado al género. Los colores son fríos, extremadamente fríos. Los sintetizadores en este caso no proporcionan ni un ápice de calidez a la música. No tiene espíritu ni esencia. Se queda en un mero ejercicio de, como se suele denominar, fuegos de artificio. Podríamos decir que la música impide disfrutar del todo de las imágenes. El siguiente comentario nos ayudará a entenderlo con mayor claridad. Chion (1993): “La percepción consciente puede, por supuesto, ejercitarse esforzadamente por someter todo a su control, pero, en la situación cultural actual, el sonido tiene, más fácilmente que la imagen, el poder de saturarla y cortocircuitarla” (p. 40). Es un tipo de música que, siendo lo más objetivo posible, está aplicada a las imágenes de forma demasiado rutinaria, sin otro afán ni intención, y es posible que el espectador medio muestre su indiferencia ante ella. Esto se explica muy bien mediante otro ejemplo de Chion (1993): “Hay también músicas que no son ni empáticas ni anempáticas, que tienen o bien un sentido abstracto, o una simple función de presencia, un valor de poste indicador y, en todo caso, sin resonancia emocional precisa”. (p.20).

En resumen: la música avanza demasiado deprisa, pero la gente no. Es discutible si es por razones de calidad, aunque en este caso lo más probable es que sí. Pero lo que puede considerarse hoy como una mediocridad, mañana puede ser alabado. De todas formas, a día de hoy, la música de Goldsmith para *Total Recall* sigue siendo un referente y la labor de Gregson-Williams ha sido denostada. Veremos qué dicta el futuro. También ha pasado en otro tipo de cine, y a modo de curiosidad diré que es un caso mucho más perjudicial para uno de los compositores actuales. Nos estamos refiriendo a Tyler Bates y su partitura para *Conan The Barbarian*, calificada por los votantes de mundobso.com con 2 estrellas por parte del crítico y un 2,30 de los votantes. Mientras que el clásico moderno de Poledouris obtiene 5 estrellas por parte del crítico, y hasta un 9,85 por parte de los votantes. Como hemos comprobado una vez más, el público y la crítica necesitan obras más sinfónicas.

CAPÍTULO 8 - *THE MATRIX* (1999): UN PUENTE ENTRE DOS SIGLOS



FICHA TÉCNICA Y ARTÍSTICA

Directores: Andy y Larry (Lana) Wachowski

Guión: Andy y Larry (Lana) Wachowski

Música: Don Davis

Fotografía: Bill Pope

Montaje: Zach Staenberg

Reparto: Keanu Reeves, Laurence Fishburne, Carrie Anne-Moss, Hugo Weaving, Joe Pantoliano, Gloria Foster, Marcus Chong.

Breve sinopsis: Thomas Anderson (Keanu Reeves) es un programador informático que lleva una doble vida. Por un lado, trabaja en una gran empresa. Mientras que por otra parte, utilizando su alias de hacker, “Neo”, ha logrado contactar con alguien al que llaman “Morfeo” (Laurence Fishburne), quien le mostrará la auténtica realidad; el mundo en el que ha estado viviendo hasta el momento está generado por máquinas, mediante un programa de ordenador llamado “Matrix”, capaz de controlar a la humanidad a su antojo. El mundo de lo real está completamente destruido y gobernado por máquinas. Neo es la esperanza de la humanidad, ya que Morfeo le considera “El Elegido”.

En el mismo año del estreno de *eXistenZ*, 1999, llegó a las pantallas de todo el mundo un film que marca el cierre del siglo XX e introduce de forma anticipada al espectador en el XXI. Estamos hablando de *The Matrix*, superproducción escrita y dirigida por los hermanos Andy y Larry (actualmente Lana) Wachowski. Toda una revolución en cuanto a postproducción se refiere, popularizando una técnica de ralentización de la imagen como es el “bullet time”. Dicho efecto visual es el más recurrente en las escenas de acción de la película, lo que le añade más espectacularidad. Igualmente, y centrándonos en la materia que nos ocupa, también fue un cambio significativo para la música *Cyberpunk*, ya que se introdujeron canciones con un estilo más alternativo (aunque algunas empezaron a comercializarse más debido al enorme éxito del film) que lo que se había escuchado hasta el momento en el cine de dicho sub-género. Por citar algún ejemplo, en *Tron* se emplearon temas de *Journey*, tal y como vimos en su correspondiente capítulo. Temas famosos en su día. O algunos que suenan en *Terminator 2*, *Bad to The Bone* y *You Could Be Mine*. Resulta curiosa la historia de ésta última resulta curiosa.” Aunque no fue escrita especialmente para ello, la canción fue seleccionada por James Cameron para ser incluida en la película Terminator II. Arnold Schwarzenegger organizó una cena con los miembros de la banda en su casa para negociar el acuerdo” (http://es.wikipedia.org/wiki/You_Could_Be_Mine). Cada película, al incorporar canciones de grupos, lo hacía siendo consciente de los éxitos del momento: “Journey alcanzó la cima del éxito en 1981 con el álbum *Escape*, que incluía canciones como *Open Arms*, *Who's Crying Now* y *Don't Stop Believin'*. Durante ese período, la banda lanzó una serie de canciones de éxito, incluido el mencionado *Don't Stop Believin'*, siendo el más vendido en la historia de iTunes” (<http://es.wikipedia.org/wiki/Journey>). En *The Matrix* se optó por bandas más alternativas (en ese momento) como *Rob Zombie* (Metal Industrial) y su tema *Dragula* (en el film forma parte del sonido diegético), o la canción que se escucha en la última escena del film y los inicios de los End Titles, *Wake Up*, del grupo estadounidense de Rap-Metal, *Rage Against The Machine*. En cuanto a la partitura, el compositor al que le fue encomendada la tarea de escribirla fue Don Davis. La estructura que hace de la banda sonora, nos recuerda a la primera película de la saga *Tron*, dado que el argumento de *The Matrix* recuerda bastante al film dirigido por Lisberger. Esto se explica mediante el hecho de que ambas historias tienen un nexo en común; un mundo generado y controlado por máquinas. La diferencia es que en *Tron*, los personajes son conscientes de que el mundo de las máquinas es el ficticio, y en *The Matrix* sucede al revés, el mundo controlado por máquinas tiene la apariencia del mundo real. En ésta última película, de la que vamos a tratar a continuación la composición de Don Davis, el mundo de lo real ha quedado arrasado por una guerra entre humanos y máquinas. Por lo tanto, la apariencia de éste es muy diferente al otro universo. El músico nacido en Anaheim, California, era consciente de que debía hacer en cada uno de los mundos un estilo diferente.

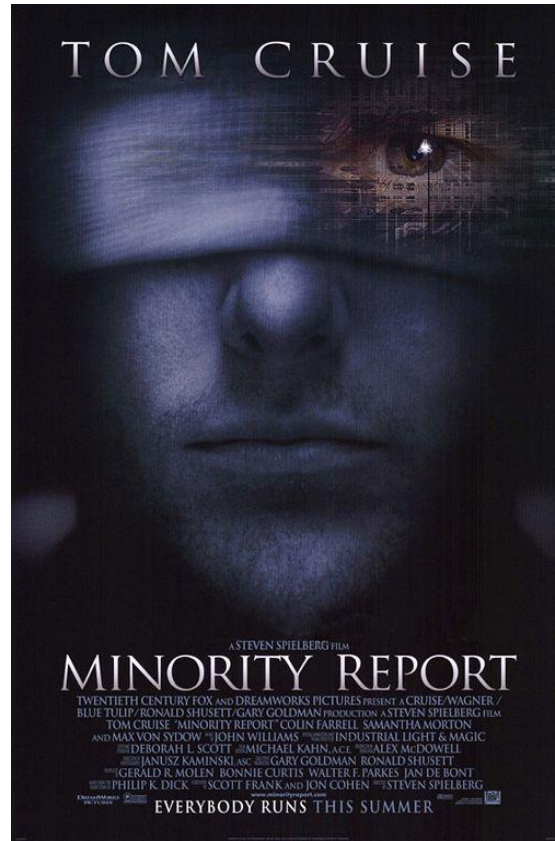
8.1 - DON DAVIS: ENTRE DOS MUNDOS

Don Davis es un músico dotado de una formación ecléctica. Sabe tocar tanto el piano como la trompeta y ha trabajado en géneros tan dispares como el jazz y el rock. En los años noventa comenzó a trabajar para el cine y la televisión. Su primera colaboración con los hermanos Wachowski fue en el film *Bound* (1996), un thriller erótico con tintes de cine negro. El estilo de Davis se podría definir como una inteligente y equilibrada mezcla entre la música sinfónica y la electrónica, por lo que es más que adecuado para un film de características y estética *Cyberpunk*. Davis capta la esencia del mundo real mediante melodías dramáticas y un tanto angustiosas, como por ejemplo en el ataque de unas máquinas gigantes con forma de calamar denominadas “centinelas”, donde predomina el uso del viento y la percusión, ayudados también por las cuerdas para causar una sensación de desasosiego. Por otro lado, compone un tema asociado a la nave Nabucodonosor, cuya tripulación está integrada por los protagonistas. Don no escribe esta pieza a modo de fanfarria, sino que nos ofrece una melodía con potentes instrumentos de viento que sirven para enfatizar el viaje que realiza la nave a través del mundo apocalíptico que es ahora La Tierra. El objetivo, aparte de adiestrar a Neo (Keanu Reeves) para convertirse en “El Elegido”, es llegar hasta el último reducto humano que queda, Zion. Para el mundo creado por las máquinas, el mundo de Matrix, Davis fusiona los estilos expuestos anteriormente. Mediante la unión de orquesta y motivos electrónicos, empezando por el leitmotiv del Main Title, cuyas variaciones escucharemos a lo largo del film, así como en las secuelas, y que está compuesto, principalmente, por dos notas prolongadas que se repiten varias veces, dependiendo de la escena. En el caso del Main Title las repeticiones son dos. Para el código binario fusiona instrumentos de viento con sonidos de sintetizador. Es la marca registrada de Davis para el mundo ficticio. En las secuencias de acción sucede lo mismo. Destacan las secciones de viento y percusión, con un sonido muy metálico, uniéndose el sintetizador, y en ocasiones instrumentos de cuerda. Aunque estos últimos suelen aparecer más en el mundo real. En el ficticio suenan como apoyo para aumentar el suspense. El tema más grandilocuente de toda la obra es *The Power Plant*, donde Neo, el máximo protagonista, descubre por fin el mundo real, dominado por las máquinas que, a su vez han esclavizado a la raza humana, manteniéndoles en el engaño de que viven en paz y armonía gracias al mundo de Matrix. Poderosos coros acompañan la escena, mientras también podemos percibir las secciones de viento y cuerda. Los golpes de percusión juegan un papel muy secundario en dicho tema. Las trompetas y trombones ejecutan notas a una gran velocidad, culminando en el leitmotiv del Main Title. También cabe destacar el “track” denominado *Bullet Time*, que pese a su corta duración (1:05) pertenece a la escena más famosa de todo el film. El recordado momento en el que Neo esquiva varias balas procedentes de un agente de Matrix. Destaca la orquesta por encima de todo, especialmente los instrumentos de viento, que ejecutan una variación más del Main Title. El principio de la pieza también está dominado por el viento, mientras que los pocos golpes de percusión sirven para avisarnos de la aparición del agente. Después de la acción de esquivar las balas, suena un sintetizador. El tema se cierra con una nota estruendosa de trombón. Los temas más épicos de la película los

podemos encontrar en algunas de las secuencias finales: *Ontological Shock*, que nos muestra el rescate de Morfeo (Lawrence Fishburne) por parte de Neo y Trinity (Carrie Ann-Moss). Esta pieza también nos mostrará un pequeño avance de lo que será el romance entre los dos últimos. Y finalmente, es de capital importancia hablar de *Anything is Possible*, otro épico momento del film, en el que Davis vuelve a introducir música épica para el enfrentamiento final entre Neo y el agente Smith (Hugo Weaving). En dicha secuencia, Neo comprende finalmente que se trata de “El Elegido”, desplegando parte de sus increíbles habilidades, como detener balas con sus poderes o luchar a mayor velocidad y con mayor fuerza que los violentos agentes de Matrix. Los instrumentos de viento alcanzan un precioso clímax, generando una melodía grandiosa y hermosa al mismo tiempo. Casi todo el metraje estaba repleto de melodías de suspense, de desasosiego, de acción imparable, etc., pero al final, cuando el bien triunfa sobre el mal, la música adquiere un cariz distinto. El color oscila entre lo brillante (mundo de las máquinas) y lo extremadamente oscuro. Por ello, las melodías en el mundo ficticio son mucho más cálidas. En el mundo de lo real, las tonalidades musicales se presentan como frías y densas.

En conclusión, estamos ante una obra musical del *Cyberpunk* que tiene su sello distintivo en el carácter épico. No destaca, a excepción de Neo o Smith en ciertas ocasiones, a una serie de personajes en concreto. Su función es más operística, haciendo un recorrido musical épico que destaca los lugares y los momentos, más que las hazañas individuales. Este espíritu de epopeya, similar a óperas o a sagas cinematográficas como *Star Wars*, se completa con las secuelas, *The Matrix Reloaded* y *The Matrix Revolutions* (ambas de 2003). Davis sigue la misma línea estética de la primera parte. De hecho, el Main Title tiene el mismo leitmotiv de esas dos notas que se repiten, sólo que en la última entrega suena un tanto más grave. En la segunda introduce sonoridades étnicas para la secuencia de la fiesta de los habitantes de Zion. En las secuencias de acción desarrolladas en el mundo de Matrix, se añade más música electrónica que en la película original, a base de sintetizadores y mesas de DJ. Mientras que la principal novedad en *Revolutions* es el famoso tema *Neodämmerung*. La orquesta sinfónica domina el espacio sonoro, acompañado esta vez por voces corales y un piano al principio del “track”. Los instrumentos de cuerda añaden suspense al enfrentamiento definitivo entre “El Elegido” y el agente Smith. Este mismo tema fue reconvertido en una pieza de música electrónica por el DJ Juno Reactor, sonando para los End Titles de *Revolutions*. Poco antes de los créditos, uno de los temas finales de *The Matrix*, el mencionado *Anything Is Possible*, vuelve a sonar, como símbolo de esperanza para la humanidad ante un mundo liberado del peligro de las máquinas.

CAPÍTULO 9 - *MINORITY REPORT* (2002): EL TÁNDEM SPIELBERG – WILLIAMS EN EL UNIVERSO *CYBERPUNK*



FICHA TÉCNICA Y ARTÍSTICA

Director: Steven Spielberg

Guión: Scott Frank y John Coen (Historia: Philip K. Dick)

Música: John Williams

Fotografía: Janusz Kaminski

Montaje: Michael Khan

Reparto: Tom Cruise, Colin Farrell, Max Von Sydow, Samantha Morton, Tim Blake Nelson, Kathryn Morris, Peter Stormare, Steve Harris, Neal McDonough.

Breve sinopsis: En el año 2054, en la ciudad de Washington DC, los crímenes ya no existen. Un cuerpo policial especial conocido como Pre-Crimen, evita los asesinatos antes de que se sucedan. Dicho sistema se sustenta en los Precognoscentes, seres humanos dotados del don de la premonición. El agente John Anderton (Tom Cruise),

golpeado por una vida de pérdida y dolor, es el jefe de su escuadrón. Su gran labor profesional le hace olvidar por momentos el mal estado por el que atraviesa. Pero un día el sistema revela la identidad de un asesino muy inesperado, y John se verá perseguido tanto por sus propios compañeros como por el agente Witwer (Colin Farrell) tras ser acusado de asesinato.

La colaboración entre el director Steven Spielberg y el compositor John Williams constituye una gran relación profesional, así como de amistad. Han trabajado juntos en casi una treintena de títulos hasta la fecha, traducándose en una de las mejores asociaciones de la Historia del cine. El estilo de Williams es sinfónico, siendo también director de orquesta. En su juventud trabajó con auténticas leyendas de la música para cine como Miklós Rózsa, Alfred Newman y Bernard Herrmann. Ha dirigido en multitud de ocasiones a la Orquesta Sinfónica de Londres para la grabación de las bandas sonoras en las que ha trabajado, y es la segunda persona con mayor número de nominaciones en la historia de los Oscar (48), tan sólo por detrás de Walt Disney (59), habiendo ganado cinco veces la estatuilla dorada. Con todos estos datos y a raíz de sus colaboraciones con Spielberg, George Lucas en la saga *Star Wars*, y su participación en otros muchos films con distintos cineastas, John Williams es considerado como uno de los mejores músicos que ha dado la industria cinematográfica. Hans Zimmer llegó a nombrarlo como: “el mejor compositor vivo” (www.comingsoon.net). El dominio que tiene de la orquesta y la capacidad para crear hermosos leitmotiv que se quedan grabados en la mente de los espectadores es inagotable, siguiendo trabajando a día de hoy a sus más de ochenta años de edad. La partitura en la que vamos a trabajar fue escrita para el film *Minority Report*. Está basado en un relato homónimo de Philip K. Dick, siendo la tercera adaptación cinematográfica que revisamos de este autor en el presente estudio (cuatro, si contamos el Remake de *Total Recall*). Williams ha compuesto música para múltiples películas de ciencia-ficción, pero esta es la primera vez en su carrera en la que un film de dicho género está estrechamente relacionado con el sub-género del *Cyberpunk*. También representa una buena ocasión para escuchar en una banda sonora de Williams un instrumento que no suele utilizar, el sintetizador. Aunque hace poco uso de él durante el transcurso del metraje. Antes de comenzar con el análisis del trabajo del compositor, es necesario citar una serie de frases por parte de Spielberg, recogidas en un libro de Carmona (2012): “John es un poeta para mí. Hace que siempre busque el lado positivo de las cosas. Somos amigos y colegas. Ha sido mi socio en las películas, mi socio en la música y mi amigo en la vida” (p.310). Estas palabras nos ayudan a entender mejor la conexión tan positiva con la que trabajan estos dos genios del cine, representando, como dijimos anteriormente, una de las sociedades más fructíferas de la industria cinematográfica.

9.1 - LA CONSTANCIA DE UN ESTILO: SINFONÍA *CYBERPUNK*

John Williams suele emplear prácticamente siempre el mismo estilo de composición para todas sus películas. La forma que tiene de entender la música está arraigada en un modo de composición clásico, siendo sus máximos referentes a la hora de crear melodías, así como diversos leitmotiv, genios de la talla de Richard Wagner y Erich Wolfgang Korngold. Podemos percibir también la influencia en sus obras de Gustav Holst o de Ígor Stravinski, entre otros. En *Minority Report* no es una excepción, y vamos a volver a escuchar a un Williams dirigiendo la orquesta con poderosas secciones de viento, vertiginosos instrumentos de cuerda, y contundentes a la par que elegantes percusiones, generalmente mediante timbales. Es un film en el que Spielberg prima la acción, ya que la historia trata sobre un agente del servicio Pre-Crimen (una brigada que evita que se cometan los crímenes futuros), John Anderton (Tom Cruise) que es acusado de asesinato y trata de huir constantemente, buscando a su vez al verdadero culpable. El tema de acción que destaca por encima del resto, toda una oda a las secuencias de acción, es *Anderton's Great Escape*, fantástico "track" de seis minutos y medio de duración. Los instrumentos de cuerda se ejecutan a un ritmo frenético en el inicio, mientras que los de viento ejecutan notas de desasosiego. La percusión tiene un papel secundario para reforzar la acción de los personajes. Un tema de suspense que podríamos destacar en nuestro estudio es *Everybody runs*, cuyo título es una de las frases que pronuncia Anderton durante la película. Alguno de sus pasajes recuerda al estilo de Bernard Herrmann, en especial en las secciones de cuerda. El aumento de la tensión y la velocidad nos preparan para una escena de acción. El sintetizador hace su aparición por primera vez en la banda sonora, mientras que la voz femenina que se escucha al final es una especie de leitmotiv para la precognoscente principal, Agatha. Por otro lado, existe un tema que también recurre al uso del sintetizador junto a la orquesta, *Leo Crow/The Confrontation*. Se acaba imponiendo la cuerda por encima del resto de la orquestación, así como del sintetizador. También destacable, en cuanto a suspense se refiere, sea el "track" *Spyders*, donde unas arañas robóticas buscan a Anderton o a cualquier otra persona que pretenda burlar la ley. Los ritmos tribales de percusión nos recuerda al uso que hizo Williams de ellos en films como *The Lost World* (1997). Y finalizando ya con el análisis de *Minority Report*, cabe destacar el uso del piano en *Sean and Lara* (el hijo y la ex-mujer de John), así como los temas que cierran el film; *Psychic Truth and Finale* y *A New Beginning*. El primero posee el sonido más siniestro y sombrío de toda la composición, que nos conduce poco a poco al desenlace de la trama. Una pieza de más de siete minutos donde los violines y violoncelos toman las riendas. La percusión aquí tiene un papel más tétrico y desasosegante y el viento queda en segundo plano durante gran parte del "track", destacando en uno de los últimos minutos. Vuelve a sonar la voz femenina asociada a Agatha. Respecto al segundo, el tema con el que concluye la película, el protagonismo prácticamente absoluto lo tienen los instrumentos de cuerda. Es la melodía más suave y conciliadora junto al tema *Sean and Lara*. El film presenta una fotografía normalmente fría, predominan los grises, los azules y en menor medida el negro. Pero la intención de John Williams, seguramente, es darle un color más intenso mediante la partitura, que resulta

muy enérgica en gran parte del metraje, debido al acompañamiento de las escenas de acción.

En resumen, estamos ante una banda sonora paradójica. Por un lado, Williams no aporta nada nuevo a la música de cine, ni a su propio estilo, basado en el estilo clásico sinfónico. Pero por otra parte, y por eso decimos que resulta paradójica, es una composición única dentro del universo *Cyberpunk*. Ya que hasta ahora no habíamos escuchado una composición tan clásica. Hemos estudiado obras sinfónicas, pero no estaban tan arraigadas a ese estilo que explota John Williams en su extensa filmografía. Por ello, el tándem Spielberg-Williams deja su sello particular impreso con letras de oro en el sub-género *Cyberpunk*, aportando una novedad musical en este tipo de cine. Para el cierre del capítulo, creo conveniente prestar atención al siguiente párrafo de Chion (1985): “La música de John Williams asegura una especie de figuración lejana, manteniéndose en el papel de fiel compañera, mientras que en los momentos de entradas y salidas de personajes y de cambios de lugar, predomina claramente el papel operístico” (p.166).

CAPÍTULO 10 - *LOOPER* (2012): CERRANDO EL BUCLE



FICHA TÉCNICA Y ARTÍSTICA:

Director: Rian Johnson

Guión: Rian Johnson

Música: Nathan Johnson

Fotografía: Steve Yadlin

Montaje: Bob Ducsay

Reperto: Joseph Gordon-Levitt, Bruce Willis, Emily Blunt, Pierce Gagnon, Jeff Daniels, Noah Segan, Piper Perabo, Paul Dano, Quing Xu.

Productoras: Sony, Tristar Pictures, MG Entertainment, Endgame Entertainment y Film District.

Breve sinopsis: En el año 2042, un grupo de asesinos a sueldo conocido como “Loopers”, se encargan de eliminar a los asesinos que viajan desde el futuro (año 2072). Joe (Joseph Gordon Levitt), uno de los mejores “Loopers”, recibe un día el encargo de eliminarse a sí mismo (Bruce Willis).

Lo primero que tenemos que comentar acerca del score compuesto para *Looper*, por parte de Nathan Johnson, es que no se trata de una música enteramente melódica. Su elaboración gira en torno a dos aspectos fundamentales; el ritmo y el carácter

atmosférico. Hablamos de una película *Cyberpunk* en la que prima la acción por encima de otros parámetros. Por ello, Johnson acuerda con el director, Rian Johnson, aplicar pasajes dotados de poderosas percusiones, sonidos sintéticos, pero sin obviar el carácter intimista de diversas escenas. Se trata de una banda sonora muy ecléctica, en la que también podremos encontrar una canción de soul, adherida al protagonista (Joe) y que sirve como tema para los End Credits.

Para el proceso de creación sonora, Nathan Johnson quería definir su música para el film como un nuevo tipo de orquesta, a través de sonidos encontrados. Para dicho propósito, compró una grabadora de exteriores e, inspirado por los diseñadores de sonido de *Star Wars, Episode IV: A New Hope*, registró sonidos de ventiladores industriales, maquinaria, una cinta de correr, entre otros. Johnson empleó un mes para completar la tarea en New Orleans. Posteriormente, en estudios de New York y Los Angeles, convirtió todos los sonidos que había grabado en una orquesta virtual, con la ayuda de su amigo Son Lux, arreglista y diseñador de instrumentos. Lo más fascinante de este proceso, es que se trataba de intentar crear bases rítmicas mediante imperfecciones, sonidos que realmente eran imperfectos. Johnson y Lux lograron diseñar instrumentos virtuales capaces de ejecutar estas notas imperfectas que tanto buscaba el compositor. Podríamos afirmar, que la imperfección sonora encaja a la perfección con el *Cyberpunk*, como símbolo de decadencia social, así como del uso de una tecnología anticuada que inexorablemente se verá convertida en chatarra. *Time Machine* sintetiza estos conceptos. Debemos tener en cuenta que, en ocasiones es complicado distinguir realmente en una banda sonora un sonido electrónico de una nota electrónica. Podemos comprender mejor este planteamiento mediante el siguiente texto: “La música electrónica tiene una inmensa capacidad para manipular sutilmente las propiedades perceptuales de los sonidos. Todos los sonidos son objetos sensoriales, estímulos ante los que reaccionamos, pero las propiedades perceptuales de un sonido son aquello por lo que medimos nuestra experiencia musical o auditiva. La dificultad a la hora de comentar partituras electrónicas radica en que las herramientas básicas para comprender la experiencia musical quedan oscurecidas por la desdibujada distinción entre el sonido electrónico y la música electrónica” (Lack, 1997, p.404).

10.1 - LA PERCUSIÓN EN *LOOPER*

Nathan y Rian Johnson discutían en Los Angeles acerca de qué escenas necesitarían música y, por consiguiente, de qué tipo sería. El compositor suele escribir temas melódicos para el inicio de los films en los que trabaja. Pero *Looper*, como hemos podido comprobar anteriormente, precisaba de percusiones. De este modo, Nathan y Rian tuvieron claro, prácticamente desde el principio, que la película comenzaría con sonidos de tambores. Pero no tambores convencionales. Chris Mears, el percusionista que trabajó para el film, recomendó buscar metales, tuberías y plásticos. Después, el Departamento de Música encontró un parking en Los Angeles que poseía una gran reverberación natural. Ahí se grabaron sonidos de metales, cadenas y portazos que

derivaron en una batería metálica empleada para la banda sonora. Curiosamente, Noah Segan, uno de los intérpretes de la película (Kid Blue), trajo al estudio su pistola gat. Nathan y su equipo grabaron todos los tipos de sonido que hacía dicho arma. Con estos nuevos elementos, el compositor trató de manipularlos para que formaran parte de la batería. Se consiguió imitar el sonido de un bombo, una caja, e incluso de unos platillos. Los ruidos mecánicos de la pistola dieron lugar a una paleta interesante de sonoridades, uniéndose a la batería personalizada por Nathan. Los metales y los plásticos fueron llevados al estudio, grabándose en directo junto a las grabaciones anteriores. Un buen ejemplo del uso de las percusiones en *Looper* es el tema *Closing Your Loop*.

10.2 - INSTRUMENTOS MELÓDICOS

Anteriormente, hemos visto que todos los sonidos recogidos y transformados por Nathan Johnson se han convertido en las bases atmosféricas y de percusión. Con dichas bases, el compositor empezaría a centrarse en la melodía. Su principal preocupación era la de tratar de encontrar notas melódicas que fueran pertenecientes a ese mundo caótico y violento. Es decir, un tipo de melodía que tratara de ser novedosa, alejándose de los temas musicales dramáticos más convencionales. Con un film de estilo *Cyberpunk*, la oportunidad que se le presentaba a Nathan era única a la hora de elaborar temas dramáticos de un estilo inédito hasta el momento. A partir de las primeras grabaciones, realizadas en New Orleans, Johnson trataría de crear instrumentos melódicos que se pudieran tocar en un teclado. Uno de los primeros partía de la grabación de un ventilador. Al aumentar su frecuencia, sirvió para crear sonidos ondulantes y atmosféricos. También se logró crear un piano, combinando la descomposición de una cítara con el ataque de los clics de la pistola gat. Es en este punto donde podemos afirmar lo que planteamos en la introducción de este capítulo perteneciente a *Looper*; su eclecticismo. Basado en temas poderosos para enfatizar la acción, los elementos fantásticos y futuristas, así como en un tema sólido y profundo destinado a cubrir la parte que encarna a un mundo real, emocional y sincero. Por otro lado, Nathan y Rian plantearon la posibilidad de fusionar los elementos sonoros, que ya habían creado, con músicos de orquesta. Johnson comenzó a trabajar con Son Lux en arreglos de cuerda y viento. Necesitaban instrumentistas cuyo estilo de tocar fuera excesivamente rápido. Hallaron lo que buscaban en Mina Choy y su grupo, *The Magik Magik Orchestra*. El violinista Eric Gorfain, grabó en el estudio con Nathan trozos de violín, rasgueos y pinzados, para ser posteriormente alterados, con el fin de convertirse en otro instrumento que, mediante voces de cuerda disonantes, podía llegar a combinar los sonidos industriales y las cuerdas en vivo. El tema melódico del film por excelencia lleva el nombre de *Revelations*.

La partitura de *Looper* destaca por su carácter funcional, más que por otra característica. Es un tanto ingeniosa en cuanto al proceso de creación, pero no transmite grandes emociones. Concuerda muy bien con la primera mitad del film, con esas tonalidades frías y oscuras a las que complementa muy bien un tipo de música de carácter mecánico

y frío. Pero en la segunda mitad, cuando la iluminación se intensifica y las tonalidades son brillantes e intensas, el color de la música permanece frío como el acero. Aún así, trata de ser introspectiva, queriéndonos mostrar la psique de los personajes cuando la trama lo requiere. Para entender mejor este último concepto es menester leer el siguiente texto: “Como ya sabemos, una de las principales funciones de la música en una película es la de describir conflictos, emociones y estados de ánimo de los personajes que intervienen en ella, tratando de transmitírselos al espectador. Pero además de transmitir esas emociones y esos estados de ánimo, la música puede contarnos muchas cosas de la personalidad de los personajes, de su proceso mental o de su nivel intelectual y cultural” (Nieto, 1996, p.95).

CONCLUSIONES

En este apartado final del trabajo, vamos a desarrollar las diferentes conclusiones a las que nos ha llevado esta investigación sobre las bandas sonoras del cine *Cyberpunk*. Para tal propósito, es necesario realizarse una serie de preguntas que trataremos de resolver de la forma más óptima posible, para establecer las conclusiones finales acerca de lo que ha sido para nosotros el presente estudio musical en el contexto cinematográfico del *Cyberpunk*.

¿Se adapta el compositor al género, o cada compositor establece sus propias reglas?

Según nuestro estudio, podemos llegar a la conclusión de que el compositor no se hace al género, sino que el género se adapta al compositor. Algunos ejemplos que podemos establecer, y que hemos tenido oportunidad de trabajar, son los del sinfonismo de John Williams o Jerry Goldsmith, la música electrónica de Vangelis o Harry Gregson-Williams, o los cambios que quiso introducir Brad Fiedel en la saga *Terminator* (sintetizador en 1984 y la orquesta en 1991). Esto se debe a una idea que somos capaces de alcanzar habiendo analizado las bandas sonoras que hemos expuesto; el *Cyberpunk*, al tratarse de un sub-género, no está cerrado a una serie de condiciones, sino que es capaz de absorber todo un conglomerado de influencias de otros géneros, principalmente el de la Ciencia-Ficción, pero también el Thriller, el Cine Negro, el de Acción, entre otros. Por otro lado, en este tipo de cine existe una particularidad que se nos puede llegar a escapar en algún momento, y es que en muchas ocasiones, estos films no son catalogados como *Cyberpunk*, aunque contengan elementos que nos indican que sí son considerados como tal. Tenemos en *Total Recall* un exponente de esta afirmación. Se suelen catalogar como Ciencia-Ficción o, como mucho, de Aventuras y/o Acción, pero algunos medios no colocan la etiqueta de *Cyberpunk*. En otras palabras, es posible que algunos cineastas (ya sean productores, guionistas o directores) obvien, aunque sea de manera inconsciente, que se están embarcando en una producción audiovisual que lleva unida, de forma intrínseca, la denominación *Cyberpunk*. En definitiva, cada compositor que trabaja en este tipo de films, impregna su estilo particular. Otro detalle a tener en cuenta es que, normalmente, este tipo de películas suelen contar con un presupuesto muy elevado, debido a la enorme cantidad de efectos visuales que precisan. El resto de parcelas de la postproducción no queda ajeno a esta circunstancia, y hablando de la música en particular, los productores y directores siempre quieren contar con músicos dotados de enorme talento y reputación. No es casualidad que en nuestro estudio hayamos hablado de nombres como John Williams, Jerry Goldsmith, Michael Kamen, Basil Poledouris o Vangelis, entre otros. Compositores reconocidos mundialmente.

¿Qué diferencias hay entre la música del cine *Cyberpunk* y la de otros géneros cinematográficos?

Tal y como hemos mencionado anteriormente, la música *Cyberpunk*, al menos hasta el momento, no está sujeta a unas normas o reglas de composición. No ocurre así en otros géneros. Por ejemplo, en el mundo del “Spaghetti Western”, género desarrollado a partir de los años sesenta del pasado siglo, se impulsa un nuevo estilo fílmico, siendo un género (o sub-género) que se asocia ineludiblemente a tres nombres: Leone, Eastwood y Morricone. Director, actor y compositor se convierten pues en iconos de un modelo de producción audiovisual que, aunque ya no siga realmente vigente hoy en día, sigue influenciando a cineastas como Quentin Tarantino. En la materia que nos ocupa, la música, Ennio Morricone crea un estilo propio introduciendo en dicho tipo de Western instrumentos como guitarras eléctricas, armónicas, instrumentos orientales como flautas y otro tipo de maderas, así como otorgar a la voz humana un protagonismo un tanto inusual en el mundo de las bandas sonoras, inundando el espacio sonoro de silbidos, grandilocuentes coros y poderosos cánticos.

Al igual que en el “Spaghetti Western”, en géneros como el Terror, el Cine Negro, el Thriller, el cine de Aventuras, el Fantástico, la Comedia y la Acción, también encontraremos una serie de patrones y reglas básicas a la hora de componer la música perteneciente a un determinado estilo. Poniendo algunos ejemplos, el Terror, sea la época que sea, se ha caracterizado siempre por melodías que mantienen el misterio hasta que finalmente estallan en una estruendosa nota que agudiza el peligro y trata de impactar al espectador. Pasa lo mismo con el Cine Negro, un género presa de su tiempo (aunque en los últimos quince años existen ejemplos como *L.A. Confidential* o *La Dalia Negra*, de 1998 y 2006 respectivamente, y basadas en novelas de James Ellroy), que mezcla melodías inclinadas hacia el suspense y el misterio con otras muy en la línea del Jazz, haciendo uso de trompetas, saxofones y contrabajos, entre otros instrumentos. Recordemos que uno de los más prestigiosos músicos de Jazz, el trompetista Miles Davis, fue el encargado de escribir la banda sonora de *Ascensor para el Cadalso* (1957). Otro magnífico ejemplo de la música en el Cine Negro lo ofreció Miklós Rózsa en uno de los films de Billy Wilder, *Double Indemnity* (1944). Tampoco debemos olvidar el trabajo de Max Steiner en *El Sueño Eterno* (1946), o el que realizó cinco años antes Adolph Deutsch (aunque de forma más discreta) en *El Halcón Maltés* (1941). Otro género que ha seguido ofreciendo un modelo similar desde su creación es el Thriller. Solemos considerar a Bernard Herrmann, a raíz de su colaboración con Alfred Hitchcock, el maestro de la música del suspense. Su estilo en el uso de las cuerdas ha servido de influencia a múltiples compositores actuales: John Williams, Howard Shore, James Newton Howard, Danny Elfman, Christopher Young, Elliot Goldenthal, Marco Beltrami, entre otros.

Podríamos decir, para concluir con este punto, que la música en el cine *Cyberpunk* se alimenta de otros géneros cinematográficos, y que la principal diferencia radica en que el paso del tiempo provoca que la música evolucione mucho más rápido que en otros géneros. No se mantienen las reglas, sino que, al igual que la tecnología (un símbolo

Cyberpunk) cambian constantemente y una enorme velocidad. En otros muchos géneros se pueden mantener durante décadas. Otra diferencia, que está directamente relacionada con la que acabamos de exponer, es que existen músicos que, a pesar de que puedan demostrar ser versátiles, en muchas ocasiones son requeridos por productores y directores para “encasillarse” en un determinado género (Herrmann en el Suspense, Korngold en el cine de Aventuras, Morricone en el “Spaghetti Western”, Christopher Young en el Terror, Dario Marianelli en el Drama, etc.). En el *Cyberpunk* no existe una especialización todavía, tiene cabida todo tipo de compositores, tal y como hemos visto en el presente estudio.

El sintetizador: un símbolo del *Cyberpunk* y un código futurista

Lo que tienen en común todas, o prácticamente todas las bandas sonoras *Cyberpunk* (Kamen apenas lo utiliza en *Brazil*) que hemos ido trabajando es el uso del sintetizador. Algunos compositores lo han utilizado con mayor asiduidad, y no precisamente en el contexto socio-cultural del momento. Recordemos que fue muy explotado en la década de los ochenta del pasado siglo, pero hace tan sólo un año, en 2012, Harry Gregson-Williams explotó su uso en el Remake de *Total Recall*, así como Nathan Johnson en *Looper*. Por tanto, la conclusión a la que podemos llegar a la hora de tratar este aspecto, es que el sintetizador es el nexo que une toda clase de música dentro del sub-género del *Cyberpunk*. Los sonidos que produce nos remiten a una sociedad futura en la que la tecnología es la principal causa de beneficio y, al mismo tiempo, de la autodestrucción del ser humano. Su función es la de enfatizar imágenes en las que destacan las grandes urbes del futuro, cuya actividad no deja nunca de cesar. Se enfatiza también las acciones de diversos personajes, normalmente robots o cyborgs, o cualquier tipo de máquina que aparezca en pantalla y que tenga una importancia vital en la secuencia correspondiente. No sería aleatorio decir pues que el sintetizador está vinculado directamente con el progreso tecnológico, representando el instrumento más característico de toda banda sonora que se considere *Cyberpunk*. También es cierto que se ha empleado el sintetizador en otros géneros, ya sea el de la propia Ciencia-Ficción (que engloba al *Cyberpunk* entre sus sub-géneros), el de Terror, entre otros. Pero es en el tipo de bandas sonoras que hemos estudiado donde presenta un mayor signo de identidad y de presencia, donde coge más fuerza y recibe un significado perteneciente a sociedades futuristas, máquinas, grandes corporaciones, implantes cibernéticos, organismos robóticos, etc. Lo podemos identificar como un sonido siempre asociado a una época futura. Por tanto, independientemente del uso que le de uno u otro compositor que se encargue de escribir una partitura *Cyberpunk*, ya se imponga la orquesta o los sonidos electrónicos, el sintetizador es una herramienta que se ha hecho indispensable para acompañar a las imágenes que proyectan avances tecnológicos y entornos futuristas.

Haciendo un breve resumen de todas estas conclusiones, la música del cine *Cyberpunk* no está sujeta a unas reglas específicas. Cualquier compositor de un estilo u otro puede trabajar en este sub-género cinematográfico. Las normas las pone el propio músico, siendo pues uno de los sub-géneros que continúa siendo libre en cuanto a creación sonora. El único elemento que se puede identificar en todas sus obras, o en casi todas, es

el uso del sintetizador como “arma” para representar, de forma sonora, el futuro violento, desgarrador e imperfecto que tiene lugar en el universo *Cyberpunk*.

Por último, presentamos una tabla recapitulativa, donde se muestra el uso de la música en cada una de las bandas sonoras analizadas.

FILM	COMPOSITOR	ESTILO MUSICAL	ORQUESTACIÓN	USO DEL SINTETIZADOR
<i>BLADE RUNNER</i>	VANGELIS	Música electrónica mezclada con géneros como el Blues.	Instrumentos de viento como el saxofón y cuerda percutida mediante el piano clásico.	El sintetizador es el instrumento principal de la banda sonora, imponiéndose ampliamente a cualquier otro instrumento.
<i>TRON</i>	WENDY CARLOS	Música electrónica mezclada con música sinfónica.	Secciones de cuerda, viento, percusión, órganos y coros.	La mayor parte de la obra está compuesta por sintetizadores.
<i>THE TERMINATOR</i>	BRAD FIEDEL	Música electrónica.	Piano clásico.	Uso total del sintetizador excepto cuando suena el piano clásico.
<i>BRAZIL</i>	MICHAEL KAMEN	Música sinfónica mezclada con toques de música étnica.	Secciones de cuerda, viento y percusión. Inclusión de instrumentos como el arpa, la flauta, el saxofón, entre otros instrumentos menos recurrentes en grandes orquestas.	El uso del sintetizador es prácticamente nulo en esta obra.
<i>ROBOCOP</i>	BASIL POLEDOURIS	Música sinfónica.	Secciones de cuerda, viento y percusión. Empleo ocasional del xilófono.	Uso ocasional del sintetizador, la orquesta se impone de manera abrumadora.
<i>TOTAL RECALL</i> (1990)	JERRY GOLDSMITH	Música sinfónica.	Secciones de cuerda, viento y percusión.	Se recurre en varias escenas al sintetizador, pero siempre queda en segundo plano frente a la orquesta.
<i>TERMINATOR 2</i>	BRAD FIEDEL	Música sinfónica.	Cuerda, viento y percusión.	Uso muy escaso del sintetizador.

<i>THE MATRIX</i>	DON DAVIS	Música sinfónica.	Cuerda, viento y percusión.	El sintetizador queda relegado a un segundo plano, la orquesta se impone con claridad.
<i>MINORITY REPORT</i>	JOHN WILLIAMS	Música sinfónica.	Cuerda, viento y percusión. Incluye el piano clásico.	Uso escaso del sintetizador.
<i>TRON LEGACY</i>	DAFT PUNK	Mezcla de música electrónica con elementos de la música sinfónica.	Especialmente instrumentos de cuerda como violines y violoncelos.	El sintetizador se impone a la orquesta en esta ocasión.
<i>TOTAL RECALL (2012)</i>	HARRY GREGSON-WILLIAMS	Música electrónica.	Empleo de violines y violoncelos de forma ocasional.	El sintetizador se convierte en el “arma” principal del compositor.
<i>LOOPER</i>	NATHAN JOHNSON	Música electrónica mezclada con música de cámara.	Mayoritariamente instrumentos de cuerda.	Se recurre mucho al sintetizador, ocupando la mayoría del espacio sonoro.

FILMOGRAFÍA

- *Blade Runner*. 1982. EEUU. Mús. Vangelis. Dir. Ridley Scott.
- *Tron*. 1982. EEUU. Mús. Wendy Carlos. Dir. Steven Lisberger.
- *The Terminator*. 1984. EEUU. Mús. Brad Fiedel. Dir. James Cameron.
- *Brazil*. 1985. UK. Mús. Michael Kamen. Dir. Terry Gilliam.
- *Robocop*. 1987. EEUU. Mús. Basil Poledouris. Dir. Paul Verhoeven.
- *Total Recall*. 1990. EEUU. Mús. Jerry Goldsmith. Dir. Paul Verhoeven.
- *Terminator 2: Judgment Day*. 1991. EEUU. Mús. Brad Fiedel. Dir. James Cameron.
- *The Matrix*. 1999. EEUU. Mús. Don Davis. Dir. The Wachowski Bros.
- *Minority Report*. 2002. EEUU. Mús. John Williams. Dir. Steven Spielberg.
- *Tron Legacy*. 2010. EEUU. Mús. Daft Punk. Dir. Joseph Kosinski.
- *Total Recall (Remake)*. 2012. EEUU. Mús. Harry Gregson-Williams. Dir. Len Wiseman.
- *Looper*. 2012. EEUU. Mús. Nathan Johnson. Dir. Rian Johnson.

BIBLIOGRAFÍA

- ADORNO, T.; EISLER, H., *El Cine y la Música*, Madrid, Editorial Fundamentos, 1976.
- CARMONA, L., *Música y Cine: Las grandes colaboraciones entre Director y Compositor*, Madrid, T&B Editores, 2012.
- CHION, M., *La Audiovisión: Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido*, Barcelona, Ediciones Paidós, 1993.
- CHION, M., *La Música en el Cine*, Barcelona, Ediciones Paidós, 1997.
- LABRADA, J., *El Sentido del Sonido: La Expresión Sonora en el Medio Audiovisual*, Barcelona, Alba Editorial, 2009.
- LACK, R., *La Música en el Cine*, Madrid, Ediciones Cátedra, 1999.
- NIETO, J., *Música para la Imagen: La influencia secreta*, Madrid, Iberautor Promociones Culturales, 2003.
- OLARTE MARTÍNEZ, M. coor. *La Música en los Medios Audiovisuales*, Salamanca, Plaza Universitaria Ediciones, 2005.
- RADIGALES, J., *La Música en el Cine*, Barcelona, Editorial UOC, 2008.