



UNIVERSIDAD DE CÓRDOBA

MÁSTER EN CINEMATOGRAFÍA

LA MÚSICA EN LAS PELÍCULAS DE JOHN CARPENTER

Presentado por:
D./D^a. Carlos Rodríguez Hervás

Tutor:
Prof. Dr. Francisco Juan García Gómez

Curso académico 2014 / 2015

D./Dña. Francisco Juan García Gómez, tutor del trabajo titulado *La música en las películas de John Carpenter*, realizado por el alumno/a Carlos Rodríguez Hervás,

INFORMA que dicho trabajo cumple con los requisitos exigidos por el Reglamento sobre Trabajos Fin del Máster en Cinematografía para su defensa.

Córdoba, 26 de noviembre de 2015

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Francisco Juan García Gómez', with several horizontal strokes underneath.

Fdo.: Francisco García Gómez

ÍNDICE

| | |
|--|----|
| INTRODUCCIÓN | 4 |
| OBJETIVOS | 5 |
| METODOLOGÍA | 6 |
| ANÁLISIS | 7 |
| <i>Estrella oscura</i> | 7 |
| <i>Asalto a la comisaría del distrito 13</i> | 13 |
| <i>La noche de Halloween</i> | 19 |
| <i>La niebla</i> | 27 |
| <i>1997: Rescate en Nueva York</i> | 33 |
| <i>La cosa (El enigma de otro mundo)</i> | 40 |
| <i>Golpe en la pequeña China</i> | 47 |
| <i>Están vivos</i> | 54 |
| <i>En la boca del miedo</i> | 60 |
| <i>Vampiros de John Carpenter</i> | 67 |
| CONCLUSIONES | 74 |
| BIBLIOGRAFÍA | 79 |

INTRODUCCIÓN

La realización del presente Trabajo de fin de Máster se plantea como un estudio analítico de las músicas de las películas del director y compositor John Carpenter. La importancia de la figura de este director se adscribe sobre todo al cine de género, si bien es cierto que ha influido en muchos otros directores posteriores, y que él mismo ha bebido estilísticamente de varios clásicos anteriores, no necesariamente cineastas del fantástico.

He decidido elegir este tema para el TFM por inquietud personal y afinidad temática. Mi formación como musicólogo me permite realizar análisis musicales, algo importante para poder explicar adecuadamente los procedimientos sonoros que oímos en pantalla y su funcionamiento. Además, me siento especialmente interesado en el cine de John Carpenter, en su figura como compositor y en las bandas sonoras de sus películas.

Y es que su importancia como compositor ha sido poco o nada tenida en cuenta en los estudios científicos. Mucho se ha hablado de su influencia como director en el cine fantástico posterior y también contemporáneo a él, marcando un antes y un después en la forma de entender este género. Y no solo por sus temáticas y su técnica en la dirección. También sus bandas sonoras han conformado un corpus compositivo muy particular, que ha influenciado enormemente la forma de entender la música en el cine de género y aún hoy sigue siendo remedada por el mundo del cine. Remedos que inmediatamente nos retrotraen a una época muy concreta, los setenta y ochenta, y más específicamente, a un director en particular: John Carpenter.

Son muchos los ejemplos de esto último que podemos encontrar en el cine actual. Podemos citar aquí tres casos muy recientes y famosos por una u otra razón: la película *It Follows* (EE.UU., 2014), del director David Robert Mitchell, cuya celebrada banda sonora compuesta por Disasterpeace alude directamente a Carpenter (en realidad la comparación va más allá de la banda sonora y se extiende a la propia película y su manera de entender la intriga); la película *Turbo Kid* (Canadá, 2015), de Anouk Whissell, François Simard y Yoann-Karl Whissell, con una banda sonora compuesta por Jean-Philippe Bernier, Jean-Nicolas Leupi y Le Matos que ha sido galardonada con el Premio a la Mejor Música en la 48ª edición del Festival Internacional de Cine Fantástico

de Sitges, compuesta con sintetizadores originales de los ochenta, siguiendo un modelo compositivo que inmediatamente nos remite a Carpenter; o la película *Love* (Francia, 2015) de Gaspar Noé, que contiene una cita directa a la banda sonora de *Asalto a la comisaría del distrito 13* (*Assault on Precinct 13*, EE.UU., 1976) de John Carpenter.

De esta forma, podemos encontrar profusa bibliografía analizando la figura de John Carpenter como director, pero siempre pasando de manera tangencial por su faceta de compositor y por las bandas sonoras de sus películas.

Siendo así, he tenido a bien centrarme exclusivamente en las músicas de sus principales películas para la realización de este trabajo, teniendo siempre en cuenta cómo funcionan las mismas en conjunción con la imagen. A su vez, podemos ver que la partitura de algunas no han sido firmadas por Carpenter. En este caso, he elegido como principal representante para el análisis la de *La cosa* (*The Thing*, EE.UU., 1982), compuesta por Ennio Morricone, interesante para notar las diferencias y las similitudes con aquellas que sí han sido compuestas por Carpenter, con las que, en definitiva, forma un todo homogéneo, y nos permite trazar una evolución temporal en las técnicas y usos instrumentales y compositivos. Obviaré datos biográficos y técnicos sobre su forma de dirigir o su lenguaje cinematográfico siempre que no vengan al tanto para explicar la relación banda sonora-imagen, ya que, como refería anteriormente, existe mucha bibliografía al respecto.

OBJETIVOS

Me he marcado como objetivo principal de esta investigación realizar una explicación adecuada de los recursos compositivos en las bandas sonoras de las principales películas de John Carpenter, prestando especial atención a la forma en que la música trabaja en conjunción con la imagen y dando cuenta así de la importancia del aparato musical en el resultado final de las cintas.

A su vez, trazar un panorama evolutivo en que comprendamos cómo ha cambiado la forma de entender la música durante la filmografía del autor, en que las distintas colaboraciones han conformado un todo homogéneo en esencia, pero cambiante en cuanto a utilización de los diferentes recursos.

METODOLOGÍA

El cuerpo del trabajo lo formarán los análisis de los largometrajes. Por motivos prácticos, he realizado una selección en función de la importancia de las bandas sonoras dentro de cada filme, y atendiendo a que estos sean lo más representativos posible de las distintas formas de componer dentro de su filmografía, incluyendo aquellos cuya partitura esté firmada en solitario por Carpenter, algunas en colaboración y también una de las que no vienen firmadas por el director, la mencionada *La cosa*.

Estará estructurado de manera cronológica, analizando las películas seleccionadas una a una. De esta forma, podremos ver con más claridad cómo se interrelacionan unas bandas sonoras con otras y en qué medida ha podido ir evolucionando su estilo compositivo. Al comienzo de cada análisis incluyo una breve ficha que nos sitúa la película en su año de producción y nos indica el compositor de la banda sonora. No incluyo el lugar de producción de cada una, pues todas han sido producidas en el país de origen del director: Estados Unidos.

Para analizar las películas, seguiré las diferentes tramas, manteniendo el orden temporal de cada una, atendiendo a cada corte musical con mínima relevancia y describiéndolo. Al final de cada análisis presento unas breves conclusiones. Estas serán desarrolladas en el siguiente apartado del trabajo, donde detallaré su estilo de componer a modo de compendio.

ANÁLISIS

Estrella oscura

Título original: *Dark Star*.

Año: 1974.

Banda sonora compuesta por: John Carpenter.

En esta su primera cinta, de bajo presupuesto y con cariz satírico, predominan los sonidos electrónicos tratados más como un sonido de ambientación que como música en sí misma.

Lo primero que destaca es el hecho mismo de que ya en su primera incursión en el cine, la banda sonora la haya compuesto él mismo. En este sentido, es importante conocer que Carpenter ya contaba con una cierta experiencia musical a sus espaldas. Su padre era compositor y profesor de música, y él mismo poseía un bagaje como músico en bandas de rock (en *The Coupe de Villes*, quizá la más conocida, tenía como compañeros musicales a los que a la postre serían también sus compañeros en la creación y reparto de *Estrella oscura*).

Nos situamos: en los créditos iniciales oímos una serie de sonidos que identificamos como electrónicos. Unidos a la imagen, que representa una suerte de panel de telecomunicaciones, enseguida sabemos que nos hallamos ante una película ambientada en un futuro tecnológico (pronto, a través del diálogo, se nos confirma que es una película sobre una nave espacial).

La presentación de la nave *Dark Star* viene acompañada de las primeras notas musicales (si no tenemos en cuenta, claro, los sonidos que oímos en los créditos y la introducción). A este tema musical lo podemos llamar tema de *Dark Star*, o tema principal, pues será remedado en varias ocasiones posteriormente. Aunque de baja calidad sonora y de inspiración algo rudimentaria, este tema ya presenta muchas de las características que podremos ver luego en casi todas sus películas, sobre todo las de las primeras décadas. Esto es: empleo de sintetizadores como instrumento principal o característico (aquí casi exclusivo); contraposición de sonidos graves con agudos de diferente tímbrica, más un colchón de fondo (tres timbres bien diferenciados en total

para tres registros diferentes); relaciones armónicas mediánticas, con un bajo que se mueve por terceras y segundas menores desde la fundamental; empleo de acordes alterados e intercambio modal; melodías basadas en diseños cortos y repetitivos; preponderancia de la sonoridad de modo menor y *ostinati* rítmico. Conviene detenerse a explicar, al menos someramente, cada una de ellas, sirviéndonos de ejemplo este sencillo tema.

El empleo del sintetizador como instrumento casi único será una constante en todo el cine de Carpenter durante los 70 y los 80, hasta el punto de que resulta casi el aspecto más característico de sus músicas. Esto marcaba también, como no, el tipo de timbres empleados, pues todos están sintetizados. Desde el típico sonido *lead* de bajo, hasta el sonido agudo parecido a *strings* que lleva la voz cantante en esta melodía de *Estrella oscura*. Obviamente, esto cambia en cada película y en cada tema, pero *per se* el uso de sonidos sintetizados otorga a esta música una personalidad muy reconocible.

El tipo de armonía empleada también da una personalidad muy determinada a este tema, y a otros muchos que iremos viendo. Los diseños melódicos cortos de tipo minimalista llevan aquí implícitos una armonía también reducida, cuyos acordes suelen guardar relación mediántica con movimientos de tercera en el bajo, e intercambio modal, con acordes prestados del menor, sobre todo el IV y VI grados de la escala. Esto se traduce aquí (y a menudo en las músicas de Carpenter) en una música que transmite misterio, inquietud, extrañeza. Precisamente, este tema de apertura y presentación de la nave nos informa de un subtexto siniestro que esconde la trama, cargada de ironía y sátira. Parece anticipar un peligro que aún desconocemos, pero que tal vez acabemos viendo. Así, casi podríamos pensar que esta puesta en escena corresponde a una película de terror; género en el que, por otra parte, tanto se prodigará Carpenter.

El *ostinato* rítmico aquí no es aún demasiado acusado, pues solo encontramos alguna alusión a él al comienzo del tema, en el bajo. Un ritmo *ostinato* no es más que un ritmo característico y muy corto que se repite constantemente, como una especie de pulsación interna que nunca se detiene. Explicaré detenidamente este proceso más adelante, pues es uno de los pilares fundamentales en los que Carpenter suele apoyarse para crear tensión con sus temas musicales.

Es importante atender a la importancia de la música en esta presentación de la nave. Este tema no es solo un mero acompañamiento. Nos ofrece información adicional,

y nos introduce en la trama de misterio que pretende el autor, de manera tal que la escena sin esa música, por otra parte con cierto toque épico, no tendría tanta fuerza ni nos estaría hablando a tantos niveles de matices.

El siguiente corte musical corresponde al que acompaña los créditos iniciales de la película. Se trata de la canción country “Benson Arizona”, compuesta por el propio Carpenter, con letra de Bill Taylor, quien también trabajó en los efectos especiales de la película, y cantada por John Yager. La función de esta canción incide en el carácter satírico de la película, pues desmitifica ese cine de ciencia-ficción que Kubrick había barnizado de intelectualidad y trascendencia empleando música clásica para la banda sonora de *2001: Una odisea del espacio* (*2001: A Space Odyssey*, Reino Unido, 1968). No olvidemos que *Estrella oscura* es una especie de respuesta satírica y burlona a aquella. También lo trivializa¹, agregándole de paso cierto aire nostálgico, a lo que ayuda el ritmo tranquilo de la canción.

Después vemos a los tripulantes de la nave distraídos oyendo música rockabilly descuidadamente. La nave les interrumpe. La música aquí continúa trivializando la situación, y en este caso concretamente a la tripulación. Está pues presentada como una mera distracción. Los tripulantes, absortos, no parecen haber notado el peligro que se les cierne.

Para cuando llegan los problemas técnicos en la nave, atravesando el campo de meteoritos, Carpenter introduce un muy simple y rudimentario diseño musical que crea tensión. Musicalmente, es tan solo un intervalo de segunda menor (distancia de semitono) que va subiendo en altura, siguiendo, esta vez sí, un *ostinato* rítmico más claro, que recuerda en parte al famoso ritmo del tema principal de *La noche de Halloween* (*Halloween*, John Carpenter. EE.UU., 1978). El diseño rítmico corto y repetitivo y el sonido que asciende de forma casi irritante, son los dos únicos recursos que emplea Carpenter para crear tensión aquí. De una sencillez alarmante, resulta no obstante eficaz.

De nuevo se nos introduce un tema de música ligera (ahora Bossa nova, so elección diegética de la propia nave), que desmitifica la vida del astronauta en el espacio, y acompaña con ironía la escena con los tres tripulantes en su delirante

¹ KENNETH MUIR, John. *The Films of John Carpenter*. Jefferson (North Carolina), McFarland & Company, 2000, pág. 58.

dormitorio. Vemos como Carpenter emplea la música como un recurso que añade información al espectador, y no solo como un mero acompañamiento.

En la siguiente escena vemos a Doolittle tratando de relajarse tañendo un instrumento musical construido para la ocasión. Entendemos que es su instrumento personal. Es interesante (de nuevo aquí la ironía de la cinta) el contraste que produce el hecho de que Doolittle toque una música de aire futurista, con el timbre de las botellas y sin lenguaje tonal evidente, con lo rudimentario, casi cómico, del instrumento en sí y su construcción.

Para acompañar, de fondo, la siguiente escena, en que Doolittle va a visitar a Talby a su habitáculo, Carpenter emplea un tenue sonido agudo de teremín reforzado con *strings* sintetizados, a unísono, esto es, ambos tocando la misma nota larga, con una melodía muy sencilla que apenas se mueve por semitonos. El teremín es un instrumento que desde que fue empleado en el cine en la banda sonora de *Ultimátum a la Tierra* (*The Day the Earth Stood Still*, Robert Wise, EE.UU., 1951) se ha asociado al cine de ciencia-ficción, sobre todo al que incluye naves espaciales y/o seres extraterrestres. El refuerzo de *strings* le otorga más cuerpo al sonido. Emplear los *strings* en el registro agudo y en notas largas es un recurso muy típico en Carpenter para crear tensión, que es lo que se busca en esta escena. Mezcla pues el elemento tensión con el elemento ciencia-ficción, al que alude la cinta socarronamente de forma constante. También parece indicarnos cierto fondo de locura y misterio en el personaje de Doolittle. Tanto la dirección, cargada de primeros planos, como la fotografía, oscura, con colores nada realistas, refuerzan esta idea.

La escena con el extraterreste (esa hilarante pelota de playa con zarpas) tiene varios cortes musicales. El primero, coincidiendo con el ataque a Pinback, emplea el *lead* de bajo del tema principal de la nave, el tema que oímos en la presentación. Este *lead*, como vimos, parece indicar peligro. Aquí se confirma.

El siguiente es un tema que emplea melódicamente la figura que oímos durante los primeros problemas técnicos de la nave, en que esta conversaba con la bomba. De acompañamiento, el bajo en *lead* le da empaque. Este es uno de los temas recurrentes. Se vuelve a él variando la instrumentación (a veces con el bajo, a veces sin él...). Carpenter opta en toda esta escena por la variedad temática. Le resta empaque, pero es obvio que necesitaba recursos musicales en un número suficiente, ya que los temas

empleados son más bien pobres y escasos, aunque relativamente efectivos. Esto es entendible y, digamos, perdonable, tratándose de una ópera prima en la que Carpenter estaba poco experimentando.

Pero sí que notamos buena intuición musical. En la escena en que Pinback está frente a un abismo, casi en total oscuridad, Carpenter conjuga varios temas de manera razonablemente musical, que ofrece variedad dentro de la unidad que otorga emplear varios de los temas presentados anteriormente, generando de paso cierta tensión. Cuando se encienden las luces y Pinback es consciente de la caída que le puede deparar en el hueco del ascensor, se presenta otro tema, claramente basado en los anteriores, con un *lead* de bajo haciendo la melodía, un sonido agudo similar al del teremín y un colchón tenido. La escena, aunque pretendidamente ridícula en sí misma, tiene curiosamente cierta emoción, y esto es debido a la gravedad de la música empleada, que parece más seria que lo que se nos está mostrando en pantalla.

De nuevo se recupera el tema principal cuando el extraterrestre sabotea la nave y activa la bomba. De nuevo asociado al peligro.

Hay un interesante sentido de comicidad asociado a la música diegética en *Estrella oscura*. Lo vemos, por ejemplo, en la música que escuchan los tripulantes al principio. En la escena con Pinback atascado en el ascensor, la nave le pone el *Largo al factótum* de *El barbero de Sevilla* de Rossini por la megafonía, acrecentando el patetismo del momento.

Los tambores que oímos en la siguiente escena también tienen función cómica, por resultar obvios. Pinback camina decidido acompañado de unos tambores que bien podrían acompañar a un ejército marchando, subrayando lo muy harto que está.

El siguiente tema con interés es uno que presenta para acompañar una de las secuencias de viaje de la nave. Es un tema nuevo, pero además de contar con los mismos recursos musicales que los anteriores, tiene una función y carácter muy similar al tema principal, y solo se diferencian en las melodías y en las armonías empleadas. Sí que es un tema más trabajado musicalmente, y se extiende, ya en segundo plano sonoro, durante la siguiente escena, en que la tripulación decide bombardear otro planeta.

Al finalizar la lucha filosófico-dialéctica entre Doolittle y la bomba, se vuelve a emplear el tema de Dark Star, esta vez con un significado más épico. Sin embargo, en

esta aparición parece preludiar lo momentáneo de la victoria. No tardará en volver a la música, anunciando ya sí el desastre final. El tema elegido es el que incluye el teremín en la melodía, acompañando con acierto el momento de confusión previo a la explosión.

La película concluye volviendo al tema de Benson Arizona mientras Doolittle se aproxima a su destino final surfeando hacia el planeta cuya atmósfera lo abrasará (recordemos que era su sueño poder volver a surfear). El efecto genera cierta nostalgia, incluso tristeza, con una comicidad ácida de fondo, en lo que supone quizá el momento más inspirado de todo el film.

Resumiendo, en *Estrella oscura* Carpenter forja una banda sonora compuesta de forma intuitiva, que, aunque rudimentaria, supone el germen de lo que serán las músicas de sus películas en los próximos años. Es innegable la importancia de la misma para el funcionamiento del film, pues no supone un mero acompañamiento o una herramienta para situar adecuadamente la acción, sino que en muchas ocasiones nos aporta información crucial y enriquece el significado de la película.

Asalto a la comisaría del distrito 13

Título original: *Assault on Precinct 13*.

Año: 1976.

Banda sonora compuesta por: John Carpenter.

Solo dos años después de su debut con *Estrella oscura*, Carpenter nos presenta esta su segunda cinta, en la que ya queda establecido tanto su técnica a la dirección como a la creación musical. Aunque de bajo presupuesto, *Asalto a la comisaría del distrito 13* ya es Carpenter en todo su esplendor, con prácticamente todo el talento de que es capaz. La potente atmósfera que consigue con su popular banda sonora es muestra de ello.

El tema principal de la película se presenta en los títulos de crédito. Merece la pena analizarlo a fondo, pues es un tema absolutamente paradigmático de su estilo de componer. Es una música formada por cuatro voces o capas musicales que se van añadiendo progresivamente, consiguiendo un *crescendo* interesante casi únicamente con la instrumentación. Los sonidos son producidos por sintetizador. El carácter del tema es más textural que temático, por la atmósfera que consigue generar, aunque su carisma es evidente.

La primera capa sonora del tema es la base rítmica. Nótese el *ostinato* que realiza la caja de ritmos, un ritmo simple y repetitivo, constante durante todo el tema. Resulta especialmente eficaz el recurso, pues genera tensión y desasosiego. El truco es precisamente su simpleza y el carácter de repetición perpetua. El ser humano reacciona a este tipo de ritmos de forma muy empática, probablemente debido a la similitud, por las características intrínsecas a este tipo de ritmos, con el ritmo del latido del corazón, y nos genera una especie de hipnotismo, entrando en resonancia interna con la música, y a menudo generando esas sensaciones que describo. De hecho, el recurso de emplear sonidos rítmicos con la misma cadencia de los latidos del corazón es muy típico en el cine de terror y suspense. He aquí el ejemplo, aunque como digo, es un recurso típico en Carpenter y que en composiciones posteriores se hará incluso más evidente.

La segunda capa, la que identificamos como melodía principal, entra a los cuatro compases de claqueta rítmica. La realiza un *lead* de sintetizador en un registro grave. El

diseño melódico, de tipo minimalista, no es más que una melodía que se mueve solamente un intervalo de tercera, siguiendo el acorde, empleando un patrón rítmico corto y repetitivo. Y acordes solo son tres: I, III y VII grados de la tonalidad de La menor (relaciones armónicas mediánticas nuevamente). Después, se vuelve a I grado y se repite todo de nuevo. La entrada de esta voz tiene bastante fuerza y cierto aire épico, a pesar de su simpleza formal. Por su sencillez, no podemos considerarla una melodía al uso, más bien como elemento textural, aunque es el diseño más reconocible y carismático de toda la banda sonora.

La siguiente capa está formada por dos sonidos, aunque uno es el mismo timbre que el *lead* de bajo y solo es un relleno con notas tenidas. El otro es un sonido de *pad* agudo, oscilante, casi irritante. Añade tensión rompiendo la dinámica monótona, y ofrece una sensación de peligro que antes no se había hecho evidente. El último sonido es un *pad* de acordes en el registro medio que simplemente refuerza la armonía y da empaque a la música. Durante la película, Carpenter armará buena parte de la música en base a estos elementos, por separado o combinados de diferente forma.

Ya podemos ir viendo que la mayor influencia a la hora de componer música para John Carpenter no es la música clásica o culta, como lo será para muchos otros compositores de música para cine, sino la música ligera y rock de su momento. Es la cultura popular la que más le ha influenciado a la hora de hacer cine. En su forma de componer observamos armonías y recursos melódico-rítmicos que son típicos de la música ligera.

Cuando terminan los créditos, prosigue la música, al principio únicamente con la base rítmica, enlazando así los créditos con la primera escena. Al aparecer la banda de criminales junto a este tema, aunque ya empleado de forma parcial, solo con la base rítmica y el *pad* agudo (lo que no impide su reconocimiento, por lo característico de ambos motivos), enseguida los asociamos, de manera que el peligro que nos parecía preludiar la música se hace tangible mediante la imagen.

En la siguiente escena, durante el reporte de prensa radiofónica, se emplea únicamente el *pad* agudo como elemento perturbador, mientras que el reportero nos anuncia una situación de extremo peligro. Musicalmente, solo son dos notas agudas que empiezan al unísono y una de ellas comienza a oscilar su afinación, sin ritmo, generando una fuerte disonancia en el agudo. El efecto que produce junto a la imagen

(el *pad* se extiende también mientras vemos a los compañeros de la banda criminal clamando el “cholo” por sus compañeros caídos) genera tensión y nos hace sentir casi en primera persona el peligro al que alude la cinta.

Napoleón Wilson lleva asociado su propio tema. Aparece justo cuando es golpeado en la celda. Es interesante que aparezca en un momento en que se nos muestra vulnerable, momento en que el espectador puede empatizar más con el personaje, ante lo injusto del trato. Musicalmente, es muy similar al tema principal. La armonía es exactamente la misma (transportada a Do menor), las tímbricas también y solo cambia ligeramente la melodía (un salto de octava en el *lead*), y el ritmo, aunque emplea la misma caja de ritmos. Esto hace que no olvidemos que Wilson, aunque con gran carisma, es otro criminal. No obstante, aquí predomina más el carácter épico de la música que el de peligro.

La reaparición de la banda, que tiene función de recordatorio del peligro que se avecina, vuelve a construirse sobre el tema principal. Presenta sutiles variaciones, pero son anecdóticas, con la única función de ofrecer variedad a las apariciones del tema. Nótese cómo hace coincidir Carpenter de forma exacta la aparición de la caja de ritmos del tema con la irrupción en pantalla del primer delincuente tras el barrido con la cámara.

El siguiente tema musical en aparecer es el segundo tema central de la película. Es un tema contrastante con respecto al principal, por lo que su función es la de contratema. Al aparecer junto a Bishop, se le asocia. Pese a que en el libro *The Cinema of John Carpenter. The Technique of Terror*² se nos señala que la melodía de este tema es la misma que aparece silbando Bishop al comienzo de la película, en una suerte de realización musical diegética de una fuente sonora incidental o extradiegética, no encuentro el parecido entre ambas melodías, por lo que no las relacionaría de forma definitiva. El tema es tranquilo, con cierto aire melancólico, y en la película tiene una función de acompañar a la calma. Una calma que es en realidad el ojo del huracán, momentánea antes de la tormenta. Tímbricamente emplea un piano eléctrico, con una sonoridad mucho más dulce que la del *lead*. La armonía es parecida a la del tema principal, aunque varía ligeramente (empleo del IV grado en lugar del tercero). El ritmo

² CONRICH, Ian; WOODS, David. *The Cinema of John Carpenter. The Technique of Terror*. Londres, Wallflower Press, 2004, pág. 56.

armónico es el mismo que en el tema principal. La melodía está construida por terceras simultáneas que se mueven por grado conjunto. El tema es lo suficientemente distinto como para tener un significado diferente en la película, incluso contrastante, pero lo suficientemente parecido (ritmo armónico, tonalidad de La menor...) como para dar sensación de empaque y cohesión al conjunto musical.

Es interesante cómo en la siguiente vuelta al tema principal, la música de los delincuentes es interrumpida por la del camión de los helados. La interrupción es doble: presencial, pues el criminal no aprieta el gatillo al percatarse del posible testigo, y musical (la música suena a la vez que la interrupción del disparo). Cuando se vuelve a la escena con el heladero, el juego se repite, pero esta vez a la inversa: el heladero suena primero y es interrumpido por la irrupción del coche de la banda vista desde el retrovisor, tema musical mediante.

La violencia durante esta escena se nos prelude con la música. Se emplea una base con un ritmo aún más evidentemente similar a los latidos del corazón, generando gran desasosiego, combinado con el *pad* agudo chirriante. Es interesante notar cómo Carpenter solamente emplea la música para anticipar el peligro y generar tensión, pero no para subrayar las muertes. De hecho, la música es interrumpida por el disparo a la niña. El resto de disparos también los oímos en silencio musical. Cuando el padre de la niña se da cuenta de lo sucedido, la música vuelve a evocar los latidos del corazón, adquiriendo así una carga dramática considerable. El *pad* chirriante pareciera evocar un grito del padre que no oímos en realidad.

El peligro que se cierne sobre a la comisaría en que se halla Bishop llega con el autobús de los presos, acompañado por una breve aparición del tema principal, esta vez no asociado a la banda criminal sino al peligro en sí mismo. En esta ocasión, resulta ligeramente redundante.

Al volver a la persecución del padre a la banda, volvemos a oír el chirrido, a los que enseguida se añaden los latidos de fondo. Tanto más se hace evidente la recreación musical de latidos del corazón como cuanto estos se desvanecen poco a poco al morir el criminal de la banda y tranquilizarse el padre, envuelto en un tiroteo en que solo existían dos resultados: morir o matar. Es ambigua la pertenencia de esos latidos, pues podrían ser tanto del delincuente muerto (se apagan mientras este muere) o del padre tranquilizándose (está vivo y ha matado al asesino de su hija, que a su vez casi acaba

con él). Además, esta escena supone un punto de inflexión, pues a partir de aquí el elemento criminal comienza a representarse deshumanizado, sin rostro, oscuro y misterioso, como si esos latidos moribundos hubieran acabado también con los últimos resquicios de humanidad y solo quedase de ellos un ente abstracto que representa el Mal en sí mismo. Ante esta reinterpretación, el tema principal también se puede entender como un tema representativo del Mal, en tanto que acompaña a la banda.

Cuando se detiene el primero de los tiroteos a la comisaría, comienza a sonar el tema de los dos *pads* agudos que oíamos al principio en la retransmisión radiofónica. Nos indica que, aunque el tiroteo ha parado, el peligro continúa, y en cualquier momento se puede reanudar el asalto. Efectivamente, pocos minutos después, vuelve el diseño coincidiendo con el momento en que Bishop se acerca a la ventana y ve a toda la banda tomando posición para el asalto, en una oscuridad que la envuelve en misterio. Es importante también que en la mezcla no oigamos otro sonido que la música chirriante de los dos *pads* desafinados mientras vemos a la banda moverse furtivamente. Esto produce especial desazón, y nos ayuda a identificarnos con los sentimientos de los personajes amenazados en la comisaría.

El segundo de los asaltos, cuando la banda penetra en la comisaría, viene acompañado por la caja de ritmos. En este caso, no tiene más función que la de acompañar a la acción, aumentando el desasosiego del espectador frente al asalto y la violencia desplegada.

Cuando Bishop, Wilson y Leigh comienzan a repeler a los asaltantes que intentan entrar por la ventana y por la puerta trasera de la comisaría, suena el tema que se presentó junto a Wilson. Como antes, nos indica peligro, pero también tiene un importante componente épico. Pese a lo agobiante del asalto, observamos con complacencia como los protagonistas consiguen repeler con violenta habilidad a todo criminal que aparece ante ellos.

Tras estos momentos frenéticos, llega la calma momentánea a la comisaría. Con ella, y mientras seguimos a Bishop, vuelve su tema musical. La función es similar a la de la primera vez que se presentó.

Los siguientes cortes son dos breves retornos, en un caso a la caja de ritmos, aquí con más tono épico que de peligro (pues acompaña a Wells y Wilson en su misión

por escapar de la de comisaría), y en el siguiente caso al tema de Bishop, presentado de forma parcial, sin el propio Bishop, y solo como representación de una calma perturbadora, que aquí tiene un matiz más triste y nostálgico.

En la escena en que Wells logra salir a la calle, la música que oímos es la caja de ritmos, esta vez a una cadencia más lenta. La tensión del momento está perfectamente tratada a la vez con la imagen, que alterna la visión de la banda con la de Wells tratando de huir en coche, y con la música. Sin embargo, cuando arranca y lo vemos marchando, irrumpe el *pad* chirriante. Podemos intuir en ese mismo instante que no va a lograr salir con vida. Esto se confirma en cuanto aparece uno de los criminales en el asiento de atrás a la vez que una nota musical del *lead*, y Wells es asesinado.

El último de los asaltos no lleva música de acompañamiento, aunque hemos oído antes dos vueltas parciales al tema principal, una con toda la instrumentación y otra solo con la caja de ritmos. En ambas, su función es preludear el peligro inminente. Al presentar el asalto sin música, oímos más claramente en la mezcla sonora los ruidos, explosiones, disparos y golpes, acrecentando así el realismo.

Los dos últimos cortes musicales corresponden al tema de Bishop, presentado esta vez sí como una calma real, cuando han muerto todos los asaltantes y llega la policía; y al tema principal, con que acaba el film, perdida ya toda sensación de peligro y conservando solamente el componente épico asociado a los victoriosos Wilson y Bishop.

Carpenter presenta en *Asalto a la comisaría del distrito 13* una banda sonora muy homogénea, que trabaja creando la atmósfera adecuada para cada momento, empleando para ello muy pocos recursos musicales, pero con evidente acierto y efectividad. Los temas musicales minimalistas emplean unos diseños muy sencillos y repetitivos, creando una textura cuya significancia se va modulando convenientemente a lo largo del film, acompañando a veces a la banda criminal, otras veces preludeando situaciones de peligro y a menudo con un evidente componente épico.

La noche de Halloween

Título original: *Halloween*.

Año: 1978.

Banda sonora compuesta por: John Carpenter.

Es posiblemente la banda sonora de la película *La noche de Halloween* la más popular de todas las compuestas por John Carpenter, y también una de las más celebradas. El tema principal, sobre el que se basan el resto, tiene tanta personalidad que a menudo fagocita otros elementos cinematográficos, poniéndose en primer plano a veces, otras consiguiendo efectos diversos sobre el espectador, con mayor o menor acierto, con mayor o menor elegancia. La película, también una de las más famosas de Carpenter, es su primera incursión en el cine de terror puro, género que a la postre será el que acabe caracterizándolo. En concreto, este filme se convirtió en modelo para la multitud de *slashers* que inundarían las pantallas en los años ochenta.

La construcción musical y uso fílmico del tema principal recuerdan bastante al de *Asalto a la comisaría del distrito 13*. El oficio obtenido en aquella cinta permite a Carpenter trasladar muchos de los recursos allí empleados con acierto al género de terror. De esta forma, podemos observar que musicalmente tienen mucho en común. Cuenta con un diseño tipo melódico, de construcción minimalista, aquí interpretado con sonido de piano, que realiza el *ostinato* rítmico característico de los temas de Carpenter, en una suerte de *perpetuum mobile* hipnótico, en conjunción con una caja de ritmos, aquí menos carismática que en su anterior película, y empleada solo como relleno sonoro textural. Esta melodía cuenta con un salto de quinta justa descendente como intervalo característico, que enlaza haciendo quintas paralelas con el segundo acorde del diseño. Además, emplea un compás irregular de 5/4. Todo esto genera un efecto que realmente nos transmite inquietud y misterio.

Acordes son solo dos, presentando algunos más entre medias como acordes de paso, pues el bajo se mantiene, realizando un pedal de bajo que anteriormente solo habíamos visto emplear a Carpenter en el tema de Bishop de *Asalto a la comisaría del distrito 13*. Se emplean relaciones mediánticas entre ellos, con un bajo que desciende un semitono únicamente, moviéndose por acordes rebajados menores, aunque el diseño va siendo transportado por otros dos grados más de la escala, en una realización armónica

algo más compleja que la de *Asalto a la comisaría del distrito 13*, aunque basada en los mismos principios de repetición, enlace armónico y minimalismo.

Para el resto de sonidos de relleno musical, se emplean sonidos de sintetizador, como el *lead* con piano eléctrico del bajo, o los *pads* agudos. La manera de emplearlos para conseguir un *crescendo* textural es también similar, aunque hay un *crescendo* dinámico, sobre todo con el *lead*, mucho más evidente. El *lead* empleado es más sucio y distorsionado.

La terrorífica atmósfera que logran los créditos se sustenta solamente con la música y el lento acercamiento de la cámara a la calabaza, con una tenue luz titilante. Se establece así un contexto para la película sin emplear apenas recursos, y en este sentido la película es bastante homogénea y sutil.

Hay una interesante voluntad en Carpenter de emplear la música como elemento contextualizador. El recurso de unos niños cantando una canción de Halloween tras los créditos iniciales es buena muestra de ello. Tanto es así que posiblemente el cartel que nos anuncia que estamos en noche de Halloween sobra, habida cuenta de que los niños ya cantan estar en Halloween. Si bien es cierto que justifica por paralelismo el segundo de los carteles que nos situará un Haddonfield en Halloween varios años después.

La noche de Halloween abre con un famoso plano secuencia que recorre la residencia de los Myers, con una cámara en primera persona que se desliza flotando, voyeur, como si de una ensoñación (una pesadilla) se tratara. Presenta recursos musicales de una forma que será habitual en el resto de la película. Esto es, a modo de efectos sonoros y a modo de relleno atmosférico, sin carácter temático alguno. Por ejemplo, a la misma vez que Michael (o el espectador a través de sus ojos) ve la luz de la habitación de su hermana apagarse, suena un fuerte y agudo sonido de sintetizador, que se mantiene para crear la atmósfera de misterio pretendida. Es un efecto sencillo e intuitivo, pero eficaz nuevamente. El sonido, un chirrido oscilante, resulta molesto, provoca inquietud.

Cuando la cámara irrumpe furtiva en la casa, lo que al principio era un efecto sonoro se torna ahora música, al entrar un piano haciendo disonancias de semitono, siguiendo la armonía reconocible del tema principal. La atmósfera entonces se tensa y se hace más agobiante, mientras vemos cómo la mano del pequeño Michael coge el

cuchillo. Al ser una escena bastante alargada en el tiempo, con un movimiento lento de la cámara, el chirrido llega a resultar bastante molesto, pero el efecto es pretendido. Es interesante cómo en un momento dado hace coincidir en la mezcla sonora el chirrido con el sonido de un reloj de pared dando las horas, corporeizando así el sonido, haciéndolo tangible y real. Por otra parte, el juego del silencio roto por la banda sonora mantenida, y salpicado por el reloj, moldea el tiempo fílmico y la tensión de forma adecuada para generar el interés pretendido.

Cuando Michael acuchilla a su hermana, vuelve el tema con el piano disonante que oímos pocos minutos antes al entrar en la casa. Acompaña a la locura del personaje, a su desorden mental. El diseño va descendiendo en altura y creciendo en dinámica, como una especie de reflejo del hundimiento hacia la locura en que cae Michael, al que pondremos cara al finalizar la escena.

La siguiente escena, tras la elipsis temporal, comienza sin música, creando la atmósfera adecuada solo con la lluvia en el apartado sonoro. Pero vuelve el tema principal justo al aparecer los fugados del centro de internamiento psiquiátrico. Es notorio cómo Carpenter juega en muchos momentos con la sincronización imagen-sonido en *La noche de Halloween*. No solo en la entrada del tema, o con los efectos sonoros musicales de golpe repentino que tan profusamente salpican la cinta. También cae un rayo justo con la entrada del bajo, dándole una especie de fuerza adicional, más gravedad a la música.

El tema anticipa un peligro que se hará patente con la aparición de Michael. Cuando este huye con el coche, el doctor Loomis verbaliza la verdadera naturaleza a la que se asocia el tema principal en sí mismo: el Mal. Mientras que ese “Mal” personificado en la figura de Michael se aleja y se pierde en el oscuro horizonte, lo hace también la música, formando un todo único. El tema adquiere así varios matices de significancia, hecho que, como ya hemos visto, es habitual en Carpenter. Representación del Mal, de la locura, anuncio de un peligro inminente, atmósfera opresiva, generación de inquietud... Características muy similares a las que veíamos en el tema principal de *Asalto a la comisaría del distrito 13*. Lo que allí se asociaba a un colectivo como representación unificada y abstracta de lo maligno, aquí se asocia a un único individuo pero que es omnipresente e invulnerable y se contextualiza como un ser furtivo, que puede habitar en cualquier rincón de la ciudad.

Esa ciudad, Haddonfield, se presenta con otro tema, de nuevo extraído del principal, pero de carácter más tranquilo. La ciudad, de cielos grises y naturaleza otoñal, está bañada en una atmósfera enrarecida, como si ocultase un peligro en alguno de esos miles de recovecos (pronto descubriremos que así es). Esa es la sensación a la que se dirige la música que la acompaña, a la vez que presenta a la joven, casta y virginal Laurie. La música tiene más aire y es menos incisiva que el tema original, lo que coincide con la forma de dirigir y los planos de Carpenter en esta escena, generales, amplios y profundos.

Sin embargo, sí podemos notar que el recurso de subrayar todas las apariciones de Michael con la música o los efectos sonoros sincronizados resulta algo repetitivo, casi pueril. A veces funciona, a veces cansa y resulta obvio. Por otra parte, el tema es tan potente que tampoco molesta demasiado y, en cualquier caso, mantiene la atmósfera adecuada.

Tal es así con las dos siguientes irrupciones en pantalla de Michael. En la primera, con el tema que lo contextualiza en la ciudad, como ser etéreo que acecha, y en la segunda con el tema principal (más un golpe sonoro al principio como recurso para crear un susto), que también sirve para dar continuidad a la escena y que no notemos los cortes entre los dos planos secuencia, el de antes de entrar al coche y el que nos sitúa dentro.

También hay secuencias en que la música es demasiado importante. Se le da mucho vuelo a la música en la mezcla, esta vez el tema que oímos tras matar el pequeño Michael a su hermana, cuando Loomis descubre el primero de los cadáveres dejados por Michael tras su fuga, y resulta algo engolado.

En la siguiente escena con Michael acechando a las jóvenes, Carpenter lleva a cabo un proceso curioso: un ligero tirón hacia arriba en la afinación de la mezcla sonora (con un aumento también de la velocidad) coincidiendo con el frenazo en seco del coche de Michael. El efecto que consigue produce extrañeza, expectación por lo que puede pasar en ese momento de incertidumbre, al no sentirse como un efecto orgánico o natural, según los parámetros de la música instrumental a la que acostumbramos.

El tema de Haddonfield sirve de transición entre escenas, y Carpenter lo hace coincidir con planos más abiertos o en los que los exteriores de la ciudad son

protagonistas. Aunque también abusa de él. Es interesante cómo lo modula y transforma ligeramente cuando coincide con Michael acechando en la lejanía, tras los arbustos. Emplea las disonancias con un piano machacón y repetitivo y *pads*, provocando desazón, a la vez que continúa contextualizando la presencia del caos, la locura y, en definitiva, el Mal, dentro de Haddonfield. El tema modificado es el que habíamos oído tal cual al principio durante el plano secuencia, pero ahora se carga de sentido, al entender que está imbuido en otro tema de mayor alcance situacional. El procedimiento es repetido tal cual poco después con Laurie mirando a través de la ventana y con la confirmación por parte de Loomis de la presencia de Michael en Haddonfield, tras visitar la tumba, ya desaparecida, de su hermana. En menos de 10 minutos, hemos oído el tema de Haddonfield, tanto en su versión habitual como en la perturbada por la presencia del Mal (Michael o su reflejo en Haddonfield), cinco veces. Demasiadas veces.

Solo oímos un cambio musical (y el espectador agradece el cambio) con la presencia de dos canciones ligeras presentadas diegéticamente en la radio del coche de la compañera de Laurie. Una de The Coupe de Villes (recordemos, la banda de Carpenter, cuyo estilo podemos observar que tanto influencia su forma de componer) y otra de Blue Oyster Cult, (Don't Fear) The Reaper.

La siguiente escena con interés musical es aquella en que una de las jóvenes se queda atrapada en la caseta del jardín. Se emplea el *pad* agudo para ambientar, a la vez que la iluminación genera una atmósfera de misterio bastante lograda. Las notas incisivas del piano producen nerviosismo en el espectador de manera acertada. Curiosamente, el peligro que parecía preludiar esa escena, no llega. O, por mejor decir, no en la caseta.

Precisamente, quizá el momento de la película en que mejor funciona la utilización del golpe de efecto sonoro musical es en la muerte de esa joven. Cuando entra en el coche, tras un rato en silencio, se percata del vaho y acto seguido un estruendoso *lead* grave restalla junto a la aparición de Michael en la parte de atrás, para desgracia de la desdichada. El asesinato se produce sin música.

En una escena posterior, aquella en que uno de los niños se percata de la presencia de "El hombre del saco", Carpenter utiliza la música diegética, la que se corresponde a la película que los dos niños están viendo por la televisión, para su propio

provecho, pues enseguida la descontextualiza sacando la televisión del plano y genera atmósfera de misterio, consiguiendo así algo de variedad musical a la vez que se entiende como un proceso homogéneo. Como curiosidad, nótese que la película que están viendo los niños es *El enigma de otro mundo* (*The Thing from Another World*, Christian Nyby y Howard Hawks, EE.UU., 1951), que el propio Carpenter revisitaría en su remake *La cosa* (*The Thing*, EE.UU., 1982).

La escena de la muerte del novio de la segunda chica está rodada con una fotografía similar a la empleada en la caseta en que se atasca la anterior. Se consigue una atmósfera parecida, pero en esta ocasión no se emplea música porque ahora sí se producirá una muerte. De esta forma, Carpenter utiliza otro golpe de efecto sonoro sincronizado con la aparición de Michael y resulta más efectivo precisamente por el contraste con el silencio previo, ligeramente preludiado con el sonido de su respiración. A diferencia de la escena de la muerte anterior, el forcejeo sí tiene un fondo musical, que se termina a la vez que el apuñalamiento.

La larga escena de Laurie dirigiéndose a la casa donde estaba su amiga retoma el tema de Haddonfield, ciudad ahora tornada en la oscuridad de la noche. Esta oscuridad en contraste con el blanco de la casa genera un ambiente de misterio interesante, al que la banda sonora ayuda decididamente. Pese a que sabemos que es una escena de transición, sentimos un peligro evidente que se nos anuncia y que proviene de la casa.

Cuanto menos curioso resulta el choque conceptual que produce la escena de Laurie subiendo lentamente la escalera mientras oímos el diseño descendente con el piano. La contraposición de estos dos conceptos, subir en la imagen y descender en el sonido, produce una sensación de direccionalidad incierta, de incertidumbre. Además, para mayor asociación, la banda sonora y la imagen tienen en este momento una cadencia lenta similar que las relacionan. El motivo termina cuando Laurie llega arriba y se dirige a la puerta entreabierta con un resquicio de luz en su interior, mientras oímos unos ligeros golpes de campana de afinación indeterminada, que parecen anunciar la entrada a otro mundo.

En toda la película se da además un subtexto que nos está hablando del despertar sexual de una adolescente, casta e inocente, sumida en un mundo de lo que ella misma podría considerar promiscuidad o libertinaje. Laurie se encuentra atenazada por la duda. La promiscuidad de sus amigas por un lado, que están tan preocupadas por sus novios

que ni siquiera ven venir el peligro, y su autorrepresión, personificada en Michael, que amordaza los elementos naturales del florecimiento sexual adolescente, acuciantes en Laurie y que le generan una gran lucha interna. En este sentido, la música también se puede reinterpretar. Así, tendríamos un tema que representaría la inocencia de Laurie, el tema de Haddonfield, que es también el de ella misma (recordemos que la primera vez que lo oímos, también es la primera vez que vemos a Laurie) contextualizada en un mundo ‘amenazante’ representado por la propia ciudad y sus elementos naturales; el de la lucha interna, representado por el tema de Laurie interpretado con elementos musicales disonantes y machacones; y el de la propia represión sexual, el tema principal de la película. Esto se contrapone con otra idea que a menudo ha venido siendo mantenida por cierto sector de la crítica cinematográfica, que ha visto en el género *slasher* poco menos que un tratado machista y puritano³.

Siguiendo esta idea, cuando Laurie descubre los cadáveres de sus amigas y el novio, oímos de nuevo el tema de la lucha interna, mientras ella llora aterrorizada. Sabemos que la pelea final está a punto de suceder. Entonces aparece Michael (con un golpe de efecto sonoro musical que esta vez resulta bastante menos eficaz) y comienza la persecución, esa pelea final antes sugerida y ahora mostrada. Carpenter emplea un motivo basado en *ostinati* rítmicos, formados por un piano percutiendo machacón una única nota grave cuya cadencia y carácter repetitivo vuelve a recordar a los latidos del corazón, por unas pequeñas campanas también de ritmo constante y un *pad* haciendo el colchón sin movimientos en altura. De nuevo, recursos musicalmente muy simples pero también muy eficaces. Argumentalmente, tiene sentido que nadie más la ayude, ni los vecinos de al lado ni el teléfono, que no da línea, pues la lucha es con ella misma y nadie más puede ahí ayudarla... De momento.

Durante la pelea, Michael irrumpe en la casa y Laurie lo apuñala con una aguja. Cuando parece que su inocencia ha ganado el *round*, oímos su motivo musical, ofreciendo un contraste interesante con la imagen que presenta a Laurie empuñando el cuchillo que casi la mata.

Para la segunda de las persecuciones, vuelve el tema anteriormente empleado para la primera. Ningún cambio en esta ocasión. Salvo quizá que uno de los niños

³ ROGERS, Nicholas. *Halloween: From Pagan Ritual to Party Night*. Oxford, Oxford University Press, 2002, págs. 117-118.

preludia instantes antes lo que a la postre será el mensaje final de la cinta: “no puedes matar al *Boogieman*”, que quiere decir que su lucha interna siempre va a estar ahí. Misma jugada para la tercera y última persecución, en la que entra en juego el personaje mediador, el psiquiatra Loomis, que trata de poner fin a la pelea.

En la última de las escenas, tal vez la más inspirada de la película, vuelve el tema principal, inmutable. Michael se hace tangiblemente etéreo, inmortal, omnipresente, le oímos respirar mientras las imágenes muestran rincones vacíos de la ciudad, como un reflejo del mal que nunca desaparecerá y que puede acechar en cualquier lugar. O, según la lectura, como una lucha interna que siempre mantendrá Laurie consigo misma. La atmósfera conseguida aquí, realmente pone los pelos de punta.

La noche de Halloween es una película cuya utilización de la banda sonora es homogénea, empleando unas sonoridades siempre interrelacionadas, que nos hacen acústicamente evidentes los procesos argumentales y los distintos textos de la película. La utilización de los golpes sonoros empleando el sintetizador funciona a veces sí y a veces no. La misma utilización de cortes musicales también es desigualmente acertada, por saturación o exageración en los puntos en que no lo es, o por trabajar adecuadamente para la situación atmosférica de la película cuando sí lo es (las más de las veces). Musicalmente, emplea recursos muy parecidos a los que pudimos oír en su anterior largometraje, pero con procesos armónicos y tímbricos más adecuados para el género de terror, usando pianos percusivos y armonías alteradas y minorizadas. El tema principal es una música muy carismática y del que se extraen la mayoría de diseños posteriores.

La niebla

Título original: *The Fog*.

Año: 1980.

Banda sonora compuesta por: John Carpenter.

La siguiente película, presentada por Carpenter solo dos años después de *La noche de Halloween*, supondría un cambio importante en su filmografía por su manera de entender el terror. Si *La noche de Halloween* supuso una revitalización del género, y prácticamente la invención de un subgénero como es el *slasher*, con unos códigos tan determinados, *La niebla* vino a ser una búsqueda de un cine de terror de aire clasicista, que apela a los códigos *hitchcockianos* de suspense.

La banda sonora, en la misma línea, monta una música mucho más sutil, que busca el misterio con más calma que sobresalto, con una atmósfera menos frenética y de carácter menos electrónico.

El primer tema central (a la postre veremos que principal) aparece presentado al comienzo del filme. Sin embargo, no es tema inicial como en las anteriores películas, pues no aparece junto a los títulos de crédito iniciales⁴, sino durante el prólogo. Mientras vemos al marinero contar quedo a la tenue luz de la hoguera un cuento de terror a un grupo de niños, la banda sonora mantiene una atmósfera de misterio totalmente adecuada. Está formada musicalmente por un pedal grave de *pad* sobre el que oímos las notas de un piano en registro medio que realiza una melodía muy sencilla, con un carácter de cierta melancolía y misterio, una cadencia tranquila y una armonía que se basa sobre todo en el bajo pedal (ya hemos podido ver este recurso en temas anteriores, tanto en *La noche de Halloween* como en *Asalto a la comisaría del distrito 13*), y en la utilización de un acorde minorizado como única variación en el bajo (el VI menor), acorde muy característico en la música de cine para expresar misterio, oscuridad o maldad. Es interesante cómo hace la transición entre un acorde y otro, pues duran tanto que se entienden como modulación mediántica, y produce un efecto de extrañeza. También hay una pulsación interna a ritmo de negras realizado con el piano que no se detiene, que ayuda a crear la atmósfera de misterio pretendida.

⁴ XALABARDER, Conrado. *Música de cine. Una ilusión óptica*. LibrosEnRed, 2006, pp. 72-74.

Mientras el marinero habla, predomina el *pad* colchón, aunque está salpicado por las notas del piano realizando furtivamente diferentes diseños de la melodía del tema. La dirección también es calmada, con una fotografía oscura que nos sumerge de lleno en la historia que se nos está contando con cierto aire de solemnidad.

Hay una interesante utilización en *La niebla* de la música diegética, ya que la radiofonía es un *leitmotiv* de la película. Cuando al padre Malone se le cae una piedra de la pared encima de la mesa, el susto por el golpe inesperado enseguida es contrastado con una despreocupada y animada música de *big band* de *jazz*, emitida por la radio. El efecto persigue incidir en la incertidumbre del momento. El montaje enseguida funde las dos escenas mediante esta música cuando oímos a la locutora de la radio, que será una de las protagonistas de la cinta, mientras vemos la presentación de la ciudad, de noche. La voz así es presentada como una especie de narradora omnipresente, demiúrgica, capaz de llegar a todos los rincones y todos los habitantes de Antonio Bay. De hecho, los primeros personajes que aparecen en la película tras la introducción lo hacen en relación a una radio, con música de *jazz* de fondo. La radio actúa también como nexo de unión.

E igualmente interesante es la utilización del silencio musical que emplea Carpenter, por ejemplo en la siguiente escena. La importancia que se le da a los sonidos de vidrios chocando, del surtidor de gasolina, de los teléfonos y demás estridencias, viene determinada por la inquietud que producen en contraste con el silencio de la noche en Antonio Bay. Esto será un recurso muy utilizado en toda la película, que tanta importancia otorga al aparato sonoro. También es curioso que Carpenter emplee por vez primera como tema inicial de la película el silencio musical.

Cuando aparece la niebla la primera ocasión, la banda sonora que la acompaña, que suena justo a la vez que ella, no es más que un colchón de *pad* oscilante mantenido, sin cambios de nota, aunque sí crece en dinámica a medida que el peligro se hace más tangible, y añade una nota grave de órgano electrónico a la vez que aparece el barco fantasma, emulando el sonido de las bocinas de los barcos. Consigue crear la atmósfera adecuada, en que la música está en un plano muy secundario, como acompañamiento a la escena. También se permite así que los sustos y golpes sonoros sean más contundentes, en otra acertada utilización del silencio musical (en este caso, solamente parcial, pues hay música pero sin carácter temático y solo como fondo o colchón). De

hecho, el *pad* grave se convertirá en *leitmotiv* de los marineros que habitan en la niebla cuando, dos escenas después, se vuelva a hacer patente su presencia en casa de Nick.

El siguiente tema central de la película aparece cuando el pequeño Andrew descubre en las rocas junto al mar el trozo de mascarón del barco del capitán Blake. También tiene gran protagonismo y carisma, y se asocia al misterio alrededor de la historia del capitán Blake. Su construcción vuelve a ser muy similar a la del resto de temas de Carpenter: una melodía muy sencilla basada en un solo acorde que se mueve repetida y transportada tal cual por otros dos acordes más que descienden, todos menores y en relación mediántica entre sí. Cada repetición del diseño melódico lleva asociada un pequeño juego de pregunta y respuesta: el piano realiza una vuelta de la melodía y a continuación responde un *bright pad* eléctrico repitiéndola. Viene preludiado por un insistente tintineo que también acompaña al tema, de nuevo como motor rítmico interno incesante, que se asemeja al sonido de campanas que anuncia la inminente partida de un barco.

Los personajes siguen siendo presentados asociados a la música diegética y/o a la radio. Ahora la señora Kathy Williams (Janet Leigh) aparece junto a la famosa marcha para banda “The Washington Post” de Sousa, oída gracias a lo que suponemos es una megafonía en pruebas. En realidad, en ningún momento vemos la fuente sonora, pero al oír la música entrecortada y entender que se trata de los preparativos para la fiesta de aniversario, damos por hecho que es música que pertenece a la diégesis de la película. En la siguiente escena, volvemos a la locutora Stevie Wayne, que oye en su coche despreocupada un concierto de flauta, que pronto será interrumpido por las noticias de la radio reportando la desaparición del *Sea Grass*.

El siguiente en aparecer es un contratema del segundo de los temas centrales. Se asocia a la iglesia del padre Malone, y musicalmente es una especie de remedo invertido de aquel: emplea una construcción muy parecida, pero la melodía es casi una inversión musical y los acordes ascienden en lugar de descender. La pulsación rítmica interna está producida por una nota grave y no por un tintineo agudo. De esta forma, se nos anticipa de alguna forma la lucha entre la Iglesia como institución encubridora (posteriormente se nos revelarán los detalles argumentales) y el capitán Blake y sus marineros.

Cuando el padre Malone lee unos pasajes del diario de su antepasado a la señora Williams, vuelve el primer tema central, ya confirmado como principal por su peso

dramático. Se establece así como un tema que representa la revelación del pasado, y que lo envuelve en un halo de misterio y solemnidad. Por metonimia, también representa al pasado oscuro de Antonio Bay en sí, y las huellas que este produce en el presente. La película une ambos tiempos mediante esa niebla que hace las veces de portal interdimensional que los conecta, por lo que también a veces acompaña al peligro que conlleva la niebla para los habitantes. Esto se confirma cuando, sin apenas solución de continuidad, Nick relata una historia de su pasado a Elizabeth, relacionada con su padre y el oro del barco, y volvemos a oír el tema. La última de las revelaciones, como sistema de variación musical, emplea otro fondo sonoro, esta vez unos simples *pads* graves que solo realizan las notas Do, Mib, Mi y Sib de forma pausada. Da sensación de mayor gravedad a la conclusión final: “estamos honrando a unos asesinos”.

Inmediatamente después, un tema de transición nos enlaza con Stevie llegando al faro desde donde retransmite su programa de radio. Es una música tranquila, formada por *pads* agudos de sonido etéreo, con una función de mero enlace neutro, aunque mantienen el tono y la atmósfera de misterio deseados.

Hay una breve vuelta al primer tema central cuando la señora Williams le recuerda al padre Malone que a la media noche todo el pueblo “se volvió loco”. La música nos hace intuir que hay algo relacionado con el aniversario de Antonio Bay y los terribles hechos sucedidos en el pasado, algo que parece estar afectando al pueblo. Y otra más al final de la escena en que despierta brevemente uno de los cadáveres de los marineros, al que se había dado por muerto en el hospital, sirviendo de enlace para una serie de tomas generales de la naturaleza de la región y de la propia ciudad, con ligera bruma en algunos puntos. El paisaje se torna así peligroso, como impregnado de algo maligno, eco de un pasado que clama venganza y está a punto de cernirse sobre Antonio Bay.

Las primeras incursiones de la niebla en las cercanías de la ciudad vienen acompañadas del mismo sonido de *pad* grave de la primera vez. Como anticipo a la muerte de Dan, se emplea el silencio musical para hacer más efectivo el susto buscado con el golpe sonoro, por contraste.

Los posteriores primeros intentos de aviso por parte de Stevie a la ciudadanía del pueblo están acompañados por el tema principal. En el montaje de imágenes vemos tanto a Stevie como a la brillante niebla destruyendo los sistemas eléctricos y de

comunicación del pueblo. La música dota de una hondura adicional al misterio, de manera que se siente irrevocable e imparabile: la niebla va a llegar (está llegando) y nadie podrá hacer nada por impedirlo.

Cuando la niebla comienza a llegar a la casa del pequeño Andy y Stevie se percata, el tema principal es repercutido, alterando su significancia tanto argumental como musical. Por una parte, lo oímos junto al tintineo rítmico que llevaba asociado el tema central de Andy (cuando encuentra el pedazo de mascarón del barco); por otra, la música evoluciona en su sentido fílmico, expresando un peligro inminente que esta vez se centra solo en el personaje del niño. El tintineo conlleva un ritmo interno que hace a la música más frenética y produce en el espectador un nerviosismo que se pretende a nivel dramático.

Luego, toda vez que la casa de Stevie y Andy queda totalmente rodeada por la niebla, el silencio musical queda roto por un lejano sonido de bocina de barco, prelude de la fatalidad a punto de cernirse sobre la cuidadora del niño. Tras su muerte, la niebla acorrala a Andy y de nuevo el *pad* oscilante en el grave es empleado como método de generar tensión. Se consigue, aunque gran parte del mérito lo tienen las imágenes, a las que la música aquí solamente acompaña subordinada. Y no solo subordinada a las imágenes sino también a los efectos de sonido, tan importantes en esta cinta, algunos de los cuales no son sino diseños musicales empleados como efectos (ya oímos ese recurso en *La noche de Halloween*), como el del coche arrancando a la carrera.

En la larga secuencia de la niebla ya en Antonio Bay, oímos un nuevo tema, sin carácter temático, solamente textural, basado en pulsaciones rítmicas repetidas constantemente, imparables, como la misma niebla. Se construye por varias capas, pero todas realizan, en distintos espectros sonoros, un ritmo *ostinato* perpetuo. Se juega con los niveles sonoros, de manera que a veces la mezcla crece en dinámica y a veces decrece, según si los personajes necesitan hablar, o solo vemos a la niebla avanzar, o el peligro se hace más o menos evidente. El efecto de sumar capas al tema, produce aún más tensión. También hay momentos en que se restan capas, o se añade el *pad* oscilante y los tintineos, según un adecuado manejo del ritmo cinematográfico por parte de Carpenter.

Tras entregar el padre Malone el oro al capitán Blake, se repite el tema calmado de *pads* agudos que oímos una vez con Stevie llegando al faro. Se trata de la calma tras

la explosión, la desaparición abrupta e inesperada de la niebla. Y momentánea, pues Blake y sus hombres aún no se han cobrado su sexta víctima.

El tema elegido como tema final es el central relacionado con Andy, y comienza justo a la vez que los títulos de crédito, coincidiendo con la muerte del padre Malone.

La niebla es una película en que la utilización de la música está más mesurada que en anteriores películas de Carpenter, otorgando mayor importancia a los sonidos extramusicales que a la propia música en multitud de ocasiones. Temáticamente, la mayoría de las músicas tienen un carácter más textural que melódico, más aún de lo que cabe esperar en un compositor cuyas partituras siempre prefieren la textura que la melodía propiamente dicha. La música es menos carismática y más funcional que en *La noche de Halloween*, y el tema principal no determina tanto al resto de temas como su equivalente en aquella cinta. La homogeneidad en la banda sonora se consigue más por los timbres empleados, por el tratamiento atmosférico de los *pads* y por las armonías empleadas que por afinidades musicales.

1997: Rescate en Nueva York

Título original: *Escape from New York*.

Año: 1981.

Banda sonora compuesta por: John Carpenter y Alan Howarth.

Retoma Carpenter en esta cinta un guion escrito por él mismo años atrás y que por fin se materializaría en la que es una de las películas más icónicas del director. Basada en un (por entonces) futuro postapocalíptico, con un presupuesto mucho mayor que el de sus anteriores filmes, se nos presenta una Nueva York convertida ahora en una prisión amurallada a la que solo se accede con billete de ida. El presidente de los EE.UU. queda atrapado dentro y el carismático Snake Plissken, a punto de ser encarcelado, es mandado al rescate del presidente dentro de la ciudad, so promesa de condonar los delitos cometidos, ofreciéndole a cambio la libertad. Supone la vuelta al cine de acción, con esa característica mezcla de géneros, desde *Asalto a la comisaría del distrito 13*.

La banda sonora, primera compuesta por Carpenter en colaboración, se distingue por su uso de las partituras de las anteriores películas, aunque el estilo musical permanece prácticamente intacto.

El tema inicial, podríamos intuir que principal, se presenta al comienzo mismo de la película, en los créditos de apertura. Sin embargo, veremos que durante el transcurso de filme no se volverá a oír tal cual se presentó en los créditos, como sucede con todas sus películas anteriores. Solamente oiremos ecos, timbres, armonías o ritmos que nos recuerden a él, y alguna cita repercutida, con gran variación. Por otra parte, podríamos decir que es el tema con más carisma de la cinta, pues el resto de músicas son más simples en su forma y apenas tienen carácter temático, como sí tiene, ligeramente, este. También es el más largo de los temas iniciales vistos hasta ahora, y se extiende durante la explicación introductoria de inmediatamente después de los créditos.

Musicalmente, el tema está construido por diferentes tipos de *pad* sintetizados que se van uniendo progresivamente, sumando capas de sonido y consiguiendo un efecto de *crescendo* dinámico que le da fuerza y direccionalidad a la música. Rítmicamente, se trata de un medio tiempo realizado con *pads* y con una caja de ritmos

con sonidos de batería. Es característico de este tema el empleo de las síncopas y los contratiempos en los acordes que realizan el diseño más temático, lo que le da gran parte de la personalidad al tema. La armonía vuelve a estar basada en acordes menores en relación mediántica, aunque aquí no hace uso del intercambio modal (el recurso remite demasiado al cine de terror), montando así una música épica a la vez que elegante, sin estridencias. Al alargarse y seguir acompañando durante la introducción de la película, se pierden las capas más temáticas y permanecen solamente los elementos más texturales, para darle así el protagonismo que necesita la voz explicativa, sin perder el fondo que da peso y gravedad a lo que se nos cuenta, y de alguna forma nos sugiere una ambientación futurista (se lo sugeriría al espectador de 1981, con el que, cierto es, no nos es tan difícil epatar hoy día). El fondo sonoro, último reducto de este tema inicial, termina cuando empieza la película, ya desde 1997.

Lo primero que llama la atención en la cinta es un empleo de la música más medido que en anteriores filmes. Ya podíamos intuir esa tendencia en *La niebla*, en contraposición a películas cuyo empleo del acompañamiento musical es más exagerado, como las dos anteriores, pero en *1997: Rescate en Nueva York* es aún más evidente. La aparición del personaje de Snake, protagonista, no lleva asociada ninguna música, ni tampoco la del comisario Hawk. Se otorga así de nuevo mayor importancia a los efectos de sonido y al fondo ambiental: sonidos de helicópteros, pasos y motores varios.

El primero de los cortes musicales tras el tema inicial aparece pasados los diez minutos de película, y coincide con el descubrimiento de que el avión presidencial ha sido secuestrado. La música elegida solo tiene carácter textural y rítmico. Su cadencia es similar a la de los *pads* que daban ritmo al tema inicial. Produce sensación de agobio y hace que sintamos el secuestro como un problema tangible y real, transmitiendo el mismo apuro que vemos en los personajes. Cuando el presidente se monta en la cápsula, el fondo rítmico desaparece y solo permanece un *pad* tenido creando tensión, bajo en la mezcla sonora.

Sin solución de continuidad, hay un cambio de escena, ahora los exteriores, helicópteros y soldados preparándose para entrar, junto a un nuevo fondo musical, también bajo en mezcla. Son pulsaciones graves que de nuevo emplean el recurso que vimos en películas anteriores de imitar la cadencia del latido del corazón para producir tensión. A su vez, sirve para enlazar las distintas imágenes del montaje, que nos muestra

brevemente la preparación y el viaje de los militares hasta la isla. Acaba cuando estos llegan.

El siguiente corte entra cuando vemos a Hauk dentro de la prisión. Parece acompañar a los pensamientos y sentimientos del personaje de Lee Van Cleef, al principio alerta, cuando descubre la cápsula del presidente vacía, nervioso. La música sigue siendo un sencillo fondo de *pad* grave, con variaciones lentas de altura, al que se suma de forma breve el elemento rítmico del tema cuando ve Hauk la cápsula. De nuevo, bajo en mezcla y sin estridencias.

Los latidos musicales vuelven cuando Romero muestra a Hauk un dedo del presidente, por lo que la música sigue haciéndonos partícipes de los sentimientos del comisario.

Tras unos minutos en silencio musical, el siguiente corte retoma los latidos como elemento rítmico, aunque añade *pads* realizando un sencillo diseño melódico, claro, con intención textural atmosférica solamente. Está bajo en la mezcla, pues acompaña a las explicaciones que recibe Snake. El diálogo es el protagonista, pero el fondo genera emoción ante la inminencia de la peligrosa misión. Diferenciando ligeramente las dos partes de la explicación, la propia de la misión y la médica, el tema se repite un semitono por encima poco antes de llegar al laboratorio médico, y aumenta la urgencia. El efecto es muy sutil, no está nada acentuado ni apenas subrayado por la acción.

El siguiente corte corresponde a un tema secundario, con carisma pero sin más trascendencia en el filme. La música es una reinstrumentación, empleando *bright pads*, del prelude de Debussy *La catedral sumergida (La cathédrale engloutie)*. Acompaña a Snake antes y durante el viaje en avión a la isla. Tiene dos partes contrastante entre sí, una cuya música es tranquila, que emplea armonías basadas en el modo lidio y en la escala pentatónica, y una de carácter más rígido y grave, aunque elegante. El contraste es orgánico y sutil, y crea variedad, necesaria en la relativamente larga escena. Este, en conjunción con esa música tan etérea de Debussy se ve como una especie de ensoñación. El tono, pues, parece algo extemporáneo a la cinta y resulta raro, pero dota a la escena de un cierto hipnotismo.

Con Snake ya en la calle, oímos un colchón grave. La música parece asimilar el sonido nocturno de esa Nueva York devastada y ruinosa, de manera que la sensación es

que la oscuridad de la ciudad *suen*a así. El cuidadísimo diseño de producción y la trabajada fotografía hacen el resto, imbuyendo al espectador de lleno en las calles de la isla, junto a Snake. El sonido de las hogueras, de los pasos, se mezclan con el colchón musical para integrarnos en el paseo, haciéndonos sentir el peligro, que puede hacerse patente en cualquier momento, acechante en cada rincón de oscuridad.

En la siguiente escena, Snake se adentra en el teatro, atravesado lo que parecen las puertas a una dimensión paralela, extraña. Oímos en la lejanía una música de cabaret al son de “Everyone’s Coming to New York”, compuesta por Nick Castle (compañero de John Carpenter en su banda The Coupe de Villes), que luego descubriremos se trata de un espectáculo de presos travestidos, por lo que forma parte de la diégesis de la película. Nuevamente, sobrevuela en la escena la sensación de ensoñación, esta vez casi podríamos concretar que de pesadilla.

Poco antes de retomar a Snake en la calle, comienza a sonar otro colchón musical. Esta vez tiene algo más de personalidad, por lo que no se integra tan bien con la diégesis sonora de la película como antes, pero igualmente sirve para ambientar. Es un diseño de *pad* lento que crea una textura envolvente.

Pronto aparecen “Los locos”, un grupo de seres habitantes de los subterráneos aquí descendidos al nivel de auténticas ratas. Por su presentación y forma deshumanizada, se asemejan a los bandidos de *Asalto a la comisaría del distrito 13*. Su *leitmotiv* es un tema central formado por un sonido de *pad* agudo y estridente que los acompaña, parecido a *strings*, que se percute e inmediatamente desciende en *glissando*, describiendo lo que se asemeja a un chillido de animal de alcantarilla. Se trata pues de una música descriptiva. Tras unos minutos de silencio musical para favorecer el diálogo de Snake con la chica del bar, comienza una escena de acción en que vuelve su tema. Es ahora más frenético, añadiendo para ello un elemento de pulsación interna constante, y los “chillidos” musicales comienzan a acumularse por momentos, a la vez que “Los locos” acorralan a Snake. Cuando este consigue dejarlos atrás, los sonidos crepitantes desaparecen y solo nos queda el *pad* grave de colchón asociado a la oscuridad de las calles nocturnas.

Vemos que comienza a ser habitual en Carpenter la utilización de la radiofonía de un coche como elemento musical diegético recurrente. En este caso, la música ligera

de *big band* jazzística se asociará al taxi de Cabbie y a él mismo, contrapunto cómico y despreocupado de la cinta.

Cuando ambos se bajan del coche para dirigirse a casa de Cerebro, oímos otra música nueva, con personalidad. No tiene más función que la de servir de nexo de unión de forma neutra y crear atmósfera. Lo único unitario con el resto de diseños musicales del filme es su estilo compositivo.

El siguiente en entrar en escena es El Duque. Viene acompañado de una música no melódica de *drum kit* bastante pedestre. Es un tema central, pues se recurre a él durante un tiempo importante, y se asocia a El Duque y sus hombres. Es muy pobre musicalmente, aunque la asociación se entiende perfectamente. Al *drum kit* se le van sumando capas de sonidos de percusión hasta que vemos definitivamente a El Duque en pantalla. Luego se modula, quitando capas para crear los momentos de tensión con Snake intentando robarle el coche. Cuando lo consigue y escapa, volvemos a oír el ritmo con todos sus elementos, haciendo patente la pequeña y momentánea transformación de Snake en el propio Duque.

Durante la incursión por el barrio de Broadway, prosigue el diseño rítmico, aunque se añaden algunos *pads* y órganos eléctricos que crean variedad en el fondo musical a la vez que aumentan la tensión por el ataque de los presos (de nuevo, una masa deshumanizada y amenazadora) al coche, y le dan una ligera cualidad temática.

Vuelve de nuevo cuando Snake es sorprendido por los hombres de El Duque en el tren, tras rescatar al atemorizado presidente.

Ya amaneciendo, el montaje muestra primero a los miembros del ejército tras el muro y luego a Snake, preso de los hombres del Duque. La música, como marcando un nuevo comienzo, es el tema principal repercutido, parcial. Sigue la misma armonía, pero varía ligeramente todo lo demás, además de estar bajo en mezcla y tener pocas capas de sonido. Este momento, argumentalmente se entiende como un punto importante de inflexión en la película, y la música así lo traduce.

El siguiente en entrar es otro diseño de carácter rítmico, con un tintineo que ya hemos oído en varias ocasiones, en varios temas. Aparece cuando uno de los hombres del Duque da el aviso a sus compañeros de que Cerebro se ha llevado al presidente, y se extiende, modulado, durante un tiempo considerable.

La persecución en coche final se acompaña musicalmente de una textura de movimiento frenético, transmitiendo la tensión del momento. El tema es muy sencillo, pero resulta efectivo. Está formado por una caja de ritmos, un bajo sintetizado y frenético, y un piano eléctrico haciendo los diseños en el registro medio-agudo, también sin apenas sentido melódico. De nuevo, la textura y la ambientación es lo más importante. Cuando el coche se detiene, lo hace también el tema, pero reaparece brevemente momentos antes de la muerte de Maggie, como reflejo del sonido del motor del coche del Duque, creciendo en mezcla a medida que lo vemos acercarse con furia asesina hasta ella. Se cierra con unos *pads* sin el componente rítmico que parecen hacer hincapié en el horror de la muerte de Maggie.

Para el enfrentamiento final de Snake y El Duque, se elige un tema a medio tiempo, formado por elementos similares a los vistos hasta ahora, con un cierto tono épico. Va creciendo en dinámica a medida que va pasando el tiempo en contra de Snake (recordemos la cuenta atrás para que su carga explosiva lo mate). Una vez muerto El Duque, el tema cambia y se mantienen solo unos *string pads* estridentes y agudos, haciéndose eco de que el peligro aún no ha acabado para Snake, toda vez que sus cargas explosivas no sean desactivadas al otro lado del muro antes del fin de la cuenta atrás. Es un procedimiento algo manido (todos suponemos que lo logrará, probablemente, cuando queden unos pocos segundos), pero resulta efectivo.

La música diegética es usada finalmente para ridiculizar al presidente, pues Snake ha cambiado la cinta con la grabación por una con la música de *big band* de Cabbie.

Mientras vemos a Snake alejarse, rompiendo la cinta con la grabación del presidente, entra el tema principal de forma épica, ahora como tema final de la película. Snake ha conseguido al menos redimirse moralmente frente a aquellos que lo han utilizado y el tema final es reflejo de esa victoria. Se enmarca así la película entera con el tema principal, que solo es usado completo como tema inicial y final, dando sensación de unidad y conclusión a la cinta.

La utilización de la música en *1997: Rescate en Nueva York* es más sutil que en películas anteriores de Carpenter, que hacían un uso más excesivo de unas músicas también más excesivas. Se emplean pequeños elementos musicales, con apenas carácter melódico en la gran mayoría de casos, cuando no solamente rítmicos del todo. La

vinculación de la imagen con la banda sonora está más lograda, y la mayoría de cortes musicales se perciben como algo orgánico, perfectamente integrados en la cinta. Tiene una construcción más heterogénea, sin un tema que domine sobre los demás de manera clara. También es menos carismática, pero es que realmente no pretende serlo.

La cosa (El enigma de otro mundo)

Título original: *The Thing*.

Año: 1982.

Banda sonora compuesta por: Ennio Morricone.

Un año después llegaría la que a la postre será quizá la película más celebrada de John Carpenter. Con un presupuesto mucho mayor que el de sus anteriores cintas, el estudio decide contratar un compositor de renombre para hacerse cargo de la partitura de la película. El encargado sería Ennio Morricone. No obstante, podemos ver muchas características en la banda sonora que nos remiten a la forma de entender la música de John Carpenter, a la vez que es mucho más rica y compleja, conformando así la banda sonora más pulida de todas las de su filmografía, con todo lo bueno de ambos compositores.

Es además, sin contar sus primeros telefilmes, la primera película en que la música no está firmada por el propio Carpenter, al menos en colaboración. Morricone monta una banda sonora en que se amplía el horizonte sonoro, empleando la orquesta además de música electrónica de sintetizador. Las influencias de un compositor y otro son diferentes. Si en el caso de Carpenter, la influencia más clara es la música ligera rock de la época, en el caso de Morricone es la tradición culta la que se nota más patente en la forma de orquestar y en el lenguaje compositivo, sobre todo el correspondiente al siglo XX de, por ejemplo, Varèse o el Bartók más duro en este caso.

La cosa nos narra la historia de un grupo de científicos aislados en una base experimental en la Antártida que se verán amenazados por una forma de vida desconocida proveniente del espacio exterior, que muta a placer matando e imitando otras formas de vida. Se trata de un remake de la película *El enigma de otro mundo*, o más bien una nueva interpretación, más fiel, del relato "Who Goes There" de John W. Campbell Jr. (1910-1971).

Los títulos de crédito iniciales, al comienzo de la película, presentan el también tema inicial, que también es central. Preludio de lo que será la tónica general, el fondo musical es completamente ambiental, sin melodías claras, montando colchones sonoros

de orquesta y sintetizadores. La sensación de compás está totalmente difuminada, por lo que no oímos un pulso determinado.

El tema principal de la película se presenta inmediatamente después, tras desaparecer el título del filme y comenzar la acción en la Antártida. Lo más característico de este tema es el bajo eléctrico que da la entrada, realizando un *ostinato* rítmico que de nuevo podemos asimilar como latidos de corazón. El recurso, ya sabemos, típico de Carpenter, es sencillísimo pero le da una sorprendente fuerza a la música. Además del bajo, se emplean *pads* y *strings* graves. La música que arman los colchones de atmósfera viene a representar a la humanidad, y la dibuja vacía de esperanza, como anticipando un peligro inevitable. El bajo representa precisamente ese peligro, perturbador, imparable, serio y grave. Nótese que, además, los sonidos atmosféricos irrumpen sobre el bajo a la misma vez que vemos en pantalla a los primeros humanos (los noruegos en el helicóptero).

En el tema principal se funden en la mezcla con la banda sonora el sonido del helicóptero y el del viento, de manera que se dota de cierta fisicidad a la música, haciendo más tangible el peligro que parece anunciar. El efecto es muy sutil, casi subconsciente, pues tal y como está rodada la escena, apenas recibimos pistas del porqué de lo que sucede, e incluso se juega con la ambigüedad (lo normal es que el espectador simpatice con el perro y no entienda todavía a qué se deben los disparos).

No se utiliza para nada el registro agudo en este tema. Se pretende elegancia, sin muchas estridencias, con un carácter más íntimo y minimalista. El tema se acaba cuando llegamos a la base científica que será el escenario principal de la película.

Casi diez minutos después, en los que no ha habido música y se ha presentado a los personajes protagonistas, los investigadores de la base, reaparece el motivo del bajo eléctrico, cuando MacReady se dispone a viajar con el helicóptero a la base noruega. Es interesante que aparezca a la misma vez que vemos al perro agazapado bajo una mesa dentro de la base, escuchando cómo se marcha el helicóptero con aparente tranquilidad. La música así nos aporta información, haciéndonos sospechar ya ligeramente que el perro oculta algo, a la vez que genera intriga.

La siguiente escena se apoya en la música diegética para definir la relación entre los hombres de la base. Uno de ellos está oyendo a todo volumen el “Superstition” de

Stevie Wonder a través de su aparato de radio (la radiofonía, ya vemos, otra constante en el cine de Carpenter) y otro le llama la atención. Este hace caso omiso y deja la música tal cual. Establecida ya esa relación interpersonal de cierto egoísmo e interés entre los miembros del equipo (iremos viendo que este es precisamente el principal subtexto de la película), el montaje nos muestra planos de varios rincones de la base, vacía, impregnada con la música de Stevie Wonder oída de lejos, como agrandando el alcance de esa relación establecida entre dos personajes a toda la base, y creando misterio a la vez. De fondo, el sonido del viento de fuera continúa contextualizando la base en un entorno que también es hostil y amenazante. Aunque el peligro puede estar ya dentro... En el último plano de la base de esta escena, entra en cuadro el perro husky, recorriendo un pasillo sigilosamente para luego entrar en una habitación en la que vemos la silueta de uno de los investigadores. Es interesante que no lleguemos a ver de quién se trata, pues el mayor interés de la cinta a nivel argumental reside en la tensión que conlleva el no saber quién está infectado por el *alien* y quién está sano.

Tras el fundido a negro, la nueva escena retoma a los dos hombres en el helicóptero llegando a la base noruega con la misión de investigar qué ha podido ocurrir. El tema musical empleado es uno central bastante trabajado, acaso el que más de todos los que hemos podido oír hasta ahora en la filmografía de Carpenter. La instrumentación es orquestal y emplea la sección de cuerdas, los vientos madera y metal, un arpa y un piano eléctrico. Las cuerdas están polarizadas, con unos graves tenidos por un lado y con las cuerdas agudas por otro. El registro medio está dedicado a los vientos. Es una música de cadencia lenta, de lenguaje no tonal, dramática, perturbadora. Transmite el terror que sienten los dos hombres ante el descubrimiento que hacen en la base, destrozada, con los investigadores muertos por causa desconocida. El aullido del viento colándose por las ventanas rotas se entremezcla otra vez con la música.

Hay unos minutos sin música cuando cambiamos de escena y los dos hombres se marchan de nuevo de vuelta a su base. Pero vuelve el tema central cuando se destapa el humeante cadáver del hombre a medio transformar por la infección del *alien*. Son característicos en estos momentos los estridentes violines. La orquesta se mueve descendente homorrítmicamente, esto es, en bloque, siguiendo el mismo ritmo, lento, pero empleando diferentes interválicas, con profusión de disonancias. El efecto, típicamente terrorífico, es de extrañeza, oscuridad, de gravedad dramática,

desesperanzador. Para cerrar la escena, el perro vigilante, acaso acechante, desde la discreción.

Durante la autopsia al hombre noruego desfigurado, volvemos a ir el tema inicial por primera vez, parcial, primero bajo en mezcla pero en *crescendo* dinámico.

En la terrible escena de la perrera, es protagonista el silencio musical. Más bien, habría que notar el interesante empleo del sonido del viento como si de fondo musical se tratase, casi irreal por exceso de intensidad. Se da así además mayor protagonismo a los sonidos de transformación del perro infectado, y a los aullidos de los demás canes pidiendo auxilio aterrados. El fondo musical, un *pad* grave y tenido, solo aparece a la misma vez que el investigador entra en escena y es testigo de la escena, acompañando así la tensión del momento. Tras la alarma, se retoma el *pad* con un tratamiento muy similar, ahora con todos los hombres acercándose a la perrera y descubriendo a “la Cosa”.

Abrasada la criatura, entra un tema de características muy similares al tema central que oímos en la base noruega. Aunque emplea diseños distintos, la construcción formal y el lenguaje son muy similares. Enlaza además con la siguiente escena, correspondiente a la autopsia del monstruo. Es característico aquí el dramatismo que consigue el diseño de las trompas cuando abren a la criatura. De nuevo, el tema tiene un punto de desesperanza realmente aterrador.

Cuando los hombres se disponen a investigar el lugar que mostraba la cinta de vídeo de los noruegos, la música es otra construcción orquestal compleja, con protagonismo de las cuerdas. Los violines realizan unos diseños chirriantes de trémolos agudos, a diferentes alturas, y la sección grave un diseño más melódico. El tremendismo transmitido por la orquesta se relaciona con lo increíble del descubrimiento: una inmensa nave espacial congelada bajo el hielo. Ese tremendismo crece cuando descubren la cavidad que encaja con el fragmento encontrado en la base noruega, y se refuerza con los trombones y los timbales y el *crescendo* dramático de la orquesta.

El siguiente corte musical coincide con la escena en que una simulación de ordenador muestra unos gráficos del funcionamiento de las células alienígenas, calculando luego las posibilidades de supervivencia de la humanidad. El tema que oímos de fondo es una repercusión del tema principal, parcial, pues solo oímos,

modificado, el diseño que representa a la humanidad, con la orquestación ligeramente variada y sin el “latido” de bajo eléctrico. El tema sirve además de enlace entre varias escenas, que muestran a distintos personajes, unificando los sentimientos de duda, desazón y desesperanza que comienza a establecerse en todos ellos. Tras la última escena de este montaje, la evidencia de que el cadáver encontrado en el hielo en la base noruega no está muerto aparece junto a un *pad* colchón en el grave.

La escena de Bennings siendo atacado por la criatura y posteriormente huyendo la vemos con una música formada por distintos *pads* y órganos. Tienen muy poco movimiento de altura, y solo hacen oscilaciones de onda, típicas de los *pads* de sintetizador y los órganos eléctricos. Mientras tratan de quemar los restos de lo que queda de Benning, unos minutos después, se retoma el tema central de la base noruega. Parece acompañar a la devastación provocada tras el paso del organismo parásito.

Muchos minutos después, sin música alguna, se retoma el tema inicial. Como tema central que es, se establece como relacionado con la expectación ante un futuro incierto y oscuro. MacReady, grabadora mediante, reconoce que no hay nada que pueda hacer más que esperar. Sin esperanzas, con cierta resignación. La música se alarga durante la escena con Fuchs descubriendo la chaqueta rasgada con el nombre de MacReady. Y vuelve tras otros pocos minutos, cuando tres de los investigadores, encabezados por MacReady, se dirigen al cobertizo de este. Hace de enlace con la escena siguiente. En ella, el resto de hombres, dentro de la base, comienzan a fortificarse. Aumentan las desconfianzas entre ellos. La música varía en intensidad en la mezcla sonora, según el nivel dramático de cada instante, según si lo importante es el diálogo o crear expectación. De esta forma, permanece el tema ya más como mero fondo sonoro, dando toda la importancia a la acción. Acaba, más o menos, cuando MacReady irrumpe de nuevo dentro de la base, rompiendo una ventana desde afuera.

A partir de aquí, las siguientes cinco escenas están totalmente carentes de música. Esto es reseñable, pues en ninguna película de Carpenter ha habido tanto tiempo de silencio en la banda sonora musical. En estas escenas, el protagonista absoluto ha sido la criatura, y también la desconfianza creciente en el grupo, cada vez más mermado. Solo el aullido del viento del exterior, cada vez más amenazante, llena ese vacío en el fondo sonoro.

Tras descubrir que Blair (en realidad el *alien* con su aspecto) ha estado construyendo una nave espacial bajo la caseta, se retoma el tema inicial, durante el montaje que muestra de nuevo las habitaciones de la base vacías. En esta escena, los supervivientes entienden que no hay salida posible: han de volar la base para que “la Cosa” no logre su objetivo de congelarse, a costa de sus propias vidas. Es una de las pocas escenas en que se vislumbra un atisbo de esperanza ante la humanidad, en una película por otra parte tan desesperanzadora. Son precisamente los momentos en que MacReady les comunica esto a sus compañeros cuando oímos el tema que representa a la humanidad, aunque la amenaza (recordemos, el bajo eléctrico) no cesa.

Ya hay pocos cortes musicales en lo que queda de película. Uno de ellos, muy breve, cuando Blair mata a Garry. Es un sencillo *pad* extraído del tema inicial, que aporta gravedad a la muerte. El siguiente corte aparece a la misma vez que la criatura ante MacReady, de nuevo el *pad*. En esta ocasión se le añade un crepitar musicalizado con una serie de *pizzicati* en violines, creando un efecto de extrañeza ante la terriblemente amorfa criatura.

La base ha volado por los aires. Tras las explosiones, vemos a MacReady solo, acercándose en la oscuridad. Oímos el tema de la humanidad repercutido como en la escena en que el ordenador predecía los contagios, recordemos, sin los latidos del bajo eléctrico. En la escena final, con esa conclusión tan elegantemente cerrada (o sutilmente abierta en apariencia) para la película, el bajo irrumpirá en la banda sonora justo a la vez que Childs da un trago a su botella, casi al final. Antes, han mantenido un diálogo en el que denotan haber perdido toda esperanza de supervivencia. Atendiendo al detalle, mientras MacReady habla, exhala vaho, pero cuando lo hace Childs, este no lo hace, tal como le ocurriría a la criatura, acostumbrada al hielo. De esta forma, Childs estaría fagocitado por “la Cosa” y muy posiblemente acabará con MacReady pronto. Por otra parte, el juego, aquí tan evidente, no termina de estar del todo claro por parte de Carpenter, que en otros puntos de la cinta sí ha mostrado a la criatura exhalando vaho (Bennings), acaso por descuido, acaso por preferir mantener el misterio.

Lo que queda claro es que el mensaje es, en todo caso, desesperanzador. Sea Childs o no “la Cosa”, la humanidad, representada ya en la cinta por MacReady, último superviviente, morirá. Lo harán los dos de ser humanos, por congelación, o lo hará solo MacReady, de no ser Child humano ya. En este sentido, el bajo eléctrico irrumpiendo

sobre el tema de la humanidad sigue igualmente justificado en ambos casos por el argumento. Y la película cierra con este tema, el principal, empleado ahora como tema final, toda vez que hemos perdido la esperanza en la salvación de la humanidad.

En *La cosa* hemos visto elementos compositivos relacionados con un compositor que es músico profesional como Morricone, como la forma de emplear un mayor número de recursos compositivos, expandiendo las sonoridades, y usar armonías de lenguaje no tonal; y procedimientos que son influencia del propio Carpenter, como esa utilización algo minimalista de la banda sonora, el empleo de *pads* sintetizados y la manera de modular los significados asignados a cada tema durante la cinta. Además, la música siempre está en un segundo plano, trabaja creando atmósfera y tensión cuando es pertinente, siempre sin abusar de su uso, en la que es la cinta de Carpenter con el empleo más medido de la banda sonora.

Golpe en la pequeña China

Título original: *John Carpenter's Big Trouble in Little China*.

Año: 1986.

Banda sonora compuesta por: John Carpenter y Alan Howarth.

De vuelta a un cine más personal, tras dos concesiones a la comercialidad que apenas llevan el sello Carpenter en su hacer (*Christine* -1983- y *Starman* -1984-), nos presenta el director aquí un cinta de aventuras muy desenfadada, que retoma tras muchos años el tono cómico y paródico que ya vimos en *Estrella oscura*, divertidísimo pastiche de géneros sin complejos, película humilde y sincera, sin pretensiones que vayan más allá del mero entretenimiento. Se trata de un filme que parodia el cine asiático de artes marciales, que vuelve a contar con Kurt Russell como icono protagonista, amén de una Kim Cattrall acaso infravalorada.

La banda sonora supone la segunda de las colaboraciones entre John Carpenter y el músico Alan Howarth, que a la postre acabaría siendo famoso casi exclusivamente por estas colaboraciones y por su trabajo como técnico de sonido en la saga *Star Trek*. Su formación como músico, no obstante, tiene muchas similitudes con la de Carpenter: ambos teclistas de bandas de jazz y rock, a los mandos de los sintetizadores, que ya sabemos es una de las características principales en las bandas sonoras de Carpenter. La adaptación se antojaba, pues, cómoda y el resultado homogéneo.

Esta banda sonora supuso para Carpenter una nominación a los premios Saturn por la mejor música. En ella, Carpenter trata deliberadamente de huir de los clichés musicales que el cine de Hollywood practicaba en aquel entonces en las películas sobre China o sobre personajes chinos⁵. Monta así una banda sonora formada por sintetizadores y música rock.

La película abre con un prólogo cuya música compone Howarth, formada por distintos *pads*, *choirs* y *strings* de sintetizador. Es un tema central que consiste en un bajo pedal tenido en la nota mi, sin variación, salpicado por diseños en el registro medio-agudo de *bright pads*, voces sintetizadas y *strings pads* cuya característica musical es el movimiento paralelo a intervalos de cuarta y quinta, dando a la tranquila

⁵ SWIRES, Steve. "John Carpenter: Kung fu, Hollywood Style", *Starlog*, agosto de 1986.

música un carácter solemne y ritual a la vez que misterioso, perfecto para esta escena. En ella, uno de los protagonistas, Egg Shen, es interrogado acerca de los hechos que ocurrirán en la película (la narración se abre *in extrema res*), y nos habla en tono enigmático acerca de la magia negra, la brujería y del héroe Jack Burton.

Cuando el maestro Shen realiza una pequeña muestra de lo que es su magia, suenan las primeras guitarras eléctricas del comienzo del tema inicial, que inmediatamente después enlaza con la secuencia de los créditos, aquí sobreimpresos en la acción de la película (como hasta ahora solamente habíamos visto en *La niebla*). Es un tema desenfadado de rock instrumental llamado *Pork Chop Express*, compuesto por la banda de Carpenter The Coupe de Villes. Está en el mismo tono, mi menor, que la música de la secuencia del prólogo, así que la transición entre una música y otra es suave y homogénea.

Es una música altamente carismática, lo que da mucha fuerza a este inicio del filme, en que se presenta además al personaje protagonista, Jack Burton (Kurt Russell), a su camión, importante en la trama, y al barrio chino donde esta se desarrolla. Inmediatamente queda retratado como una especie de héroe *pulp*, consiguiendo una identificación y complicidad con el espectador casi desde el minuto uno. Además, el contraste producido por las aseveraciones de Egg Shen en la secuencia anterior sobre lo heroico de Jack Burton, y el personaje simpáticamente socarrón que vemos aquí, que habla con la boca llena, bebe, juega a las apuestas... incide en una comicidad muy acertada, relacionada con el personaje de Burton pero también con el tono distendido del filme. El tema acaba cuando amanece en el barrio chino, con el mismo diseño de la guitarra eléctrica en solitario con que comenzó.

El siguiente corte musical aparece en la escena del secuestro en el aeropuerto. Comienza justo a la vez que irrumpen en pantalla los gánsteres de la banda criminal “Caballeros de la muerte” y se asocia a ellos como tema central. Es característico el *ostinato* en el bajo rítmico de *synth brass*, que realiza un movimiento frenético imperturbable y constante, dando emoción a la escena. El tema modula su intensidad en la mezcla según convenga, según haya diálogo o no, acompañando a la acción. El nivel más fuerte de intensidad en la mezcla se reserva para el momento del atropello frustrado a los dos protagonistas, dándole a la escena un carácter climático. A la banda se le relacionan unos diseños más graves, de carácter severo, y a las mujeres unos más

agudos y dulces. El tema se extiende durante varias escenas, con el ritmo del bajo inmutable, hasta que casi chocan el camión de Jack y el autobús de Shen.

Ya en el callejón, los dos protagonistas se ven envueltos en un tiroteo entre bandas chinas. La música, que acompaña los momentos previos a la pelea, está formada de nuevo por diversos *pads* y, en la parte rítmica, unos instrumentos de *drum kit* que se asemejan a las percusiones de la música china. Esta parte rítmica está justificada en la diégesis de la película, pues la banda vestida de blanco, en procesión, lleva músicos tañendo estos instrumentos. El resto de la música es incidental totalmente. Crea tensión en los momentos previos a la pelea.

Tras el primer tiroteo, la música se detiene unos pocos segundos, hasta que empieza el segundo asalto, la pelea cuerpo a cuerpo entre ambas bandas. El tema cambia. Su parte característica es un contundente *drum kit*, que realiza un ritmo frenético, típico de escena de acción. También hay *pads* que salpican el tema, y un bajo eléctrico que da vuelo y fuerza a la música. Dura toda la pelea y acompaña en la banda sonora a los gritos, golpes y cristales rotos que oímos durante la misma.

Este tema es interrumpido, junto a la pelea misma, por la irrupción de los secuaces de Lo Pan “Los tres Tormentas”. La música que los acompaña se asemeja a la del prólogo de la película, sonorizando el misterio que conlleva la aparición de estos tres personajes magos, con poderes sobrenaturales. Aunque el corte musical es muy breve: cuando realizan su primer ataque, vuelve el tema anterior, golpeando primero el bajo eléctrico y enseguida el *drum kit*. La corta persecución se trunca al atropellar a Lo Pan. Con él, vuelven los *bright pads*, agudos, expresando misterio asociado a la magia negra. Estas sonoridades siguen a Burton y Wang durante el plano secuencia por el callejón. La música se modula y cambia a medida que son testigos de las distintas amenazas de las que huyen, añadiendo *synth brass* cuando aparecen los “Caballeros de la muerte”.

Cuando los dos parecen estar a salvo, escondidos en un edificio abandonado, de nuevo aparecen los “Caballeros de la muerte”, persiguiéndoles. Vienen acompañados por su tema central, repercutido. La música no solo se asocia a ellos sino también a la persecución.

El siguiente corte musical se asocia al burdel “Tigre Blanco”, donde Burton debe infiltrarse para tratar de rescatar a Miao Yin. Es una música de marimba que realiza un diseño rítmico *ostinato* de carácter textural. Lleva distintos *pads* asociados, pero lo característico del tema es esta parte rítmica. De nuevo, una interrupción provocada por la irrupción de “Los tres Tormentas” hace que el tema cambie. El nuevo, tiene un carácter frenético cuyo ritmo es parecido al de la marimba anterior, pero ahora realizado con los *bright pads* y *brasses* nuevos. Aporta sensación de caos a la escena.

Ya a salvo en el restaurante de Wang, durante la escena de diálogo, oímos un sencillo fondo musical formado por un *pad* grave y *strings* sintetizados. No tiene más que carácter ambiental, y está bajo en mezcla, sin apenas protagonismo.

Jack y Wang se infiltran en la compañía Wing Kong. Durante la incursión, se oye un tema sencillo de *synth brass* grave, con algunas notas agudas de *bright pad*, el tema central de Wing Kong. La utilización de estos dos instrumentos es muy profusa en toda la partitura, y otorga, junto al carácter desenfadado de las composiciones, unidad y homogeneidad a la misma. Este tema se alarga enlazando varias escenas. Tras la primera incursión, el cambio de vuelta al restaurante, donde el grupo está hablando de la situación de los dos infiltrados, y vuelta de nuevo a Wing Kong. Acompaña la música así a la búsqueda de Jack y Wang, contextualizándolos en un mundo desconocido para ellos, cuyos misterios deben desentrañar para lograr su objetivo.

Esta música se interrumpe unos momentos de vuelta al restaurante, los dos veteranos ancianos conversando acerca de Lo Pan y las fuerzas oscuras. Se repercute el tema central del prólogo, a sabiendas de que se están tratando temas prohibidos, casi sagrados.

Enseguida volvemos a nuestros protagonistas, de vuelta también al tema de Wing Kong. En esta ocasión, la música varía en función de los obstáculos en el camino. Encerrados en el ascensor, este empieza a llenarse de agua. La música realiza un *crescendo* que acompaña a la crecida del agua, amenazando con ahogar a Jack y a Wang. El punto culminante es aquel en que ambos quedan totalmente sumergidos. Nadando para intentar encontrar una salida fuera del ascensor, se topan con una serie de cadáveres, atados bajo el agua. La música evidencia la sorpresa de los personajes con golpes de efecto musicales, en una especie de grito que no podríamos oír de otra manera con los personajes buceando.

La aparición de uno de los poderosos secuaces de Lo Pan está remarcada por la banda sonora, un diseño incisivo y de un tremendismo que resulta cómico por exagerado. Pronto aparece un tema de evocación exótica, oriental, que emplea armonía modal, ambientando así lo que parece un palacio chino, el palacio de Lo Pan, que pronto hará su aparición bajo la forma de un anciano decrepito en silla de ruedas. Durante la conversación, la música permanece tranquila, evocadora de una ensoñación. Cuando Lo Pan se excita ante la presencia de intrusos, la música lo hace con él, volviéndose amenazante. El tema acaba cuando se marcha el anciano.

Tras una pequeña escena sin música, esta vuelve cuando retomamos a nuestros héroes, atados en la mazmorra. Es una breve repercusión del tema. De nuevo, lo característico son las sonoridades empleadas y la armonía modal. Un poco más adelante, en una de estas repercusiones, Wang le cuenta a Jack la historia de Lo Pan. De fondo, el tema asociado al misterio alrededor de la magia negra, ceremonial y severo, evocador de tiempos pasados y de fuerzas prohibidas.

El tema es interrumpido por el secuaz de Lo Pan, y por la música amenazadora que lo acompaña, remedo del tema del palacio del mago chino. Enseguida se desata una escena de acción, cuyo protagonista musical es el *drum kit* realizando el típico ritmo constante. Se detiene cuando lo hace la silla de ruedas de Jack al borde del pozo, para entrar entonces un diseño sin ritmo que genera tensión ante la inminente caída. Cuando se salva, entra el tema de Wing Kong, ya que los personajes se disponen a realizar otra búsqueda por sus habitaciones. Al final de la escena, el tema es interrumpido históricamente por el secuaz de Lo Pan gritando, con una música igual de cómicamente exagerada.

De vuelta a Lo Pan, este se transforma mientras oímos su tema de fondo. Esta música va modulándose a medida que varía la trama, aumentando la intensidad y la altura cuando la transformación se hace patente con el fundido a blanco, con sonido de cortina inmediatamente después, seguidos de unos agresivos *synth brass* al levitar y traspasar las paredes cual espectro, y carácter más evocador cuando habla al cuerpo de Miao Yin, tocándolo, abrazándolo, tratando de alcanzar la materialidad del mismo, sin conseguirlo, por culpa de su milenaria maldición.

En la siguiente escena, un tema de acción de nuevo, acompañando al tiroteo, para modular después a un tema más tranquilo. Durante varias escenas, el fondo musical

no ofrecerá silencio, e irá modulando según la acción en la trama lo dicte. Así, crea misterio y tensión en los momentos previos a la acción, y se vuelve frenético para acompañarla cuando llega, retomando el tema central de los “Caballeros de la muerte” repercutido cuando los Wing Kong pelean contra Jack y Wang. El ritmo de persecución cesa cuando vemos a Jack salir a flote sano y salvo, besando a Gracie. Enlaza a otra escena en que el grupo avanza y es importante el diálogo, por lo que la música no tiene protagonismo y está baja en mezcla, solamente ambientando.

Durante la cómica pelea posterior, un tema algo ligero, sin demasiado hincapié en la acción, mayor atención al hecho de que Jack no logre coger su cuchillo para pelar contra los gángsteres. No obstante, es un tema rítmico, con *synth brass* en los graves. Cuando caminan y se muestra una imagen de fuera, el maestro Shen esperando con su autobús, oímos brevemente un *bright pad* como los de la introducción de la película, relacionando ese sonido con el personaje. La música se vuelve cada vez más frenética, aumentando el número de capas sonoras y la intensidad dinámica a medida que escapan de Wing Kong, toda vez que Gracie sigue aún dentro, secuestrada por una criatura que aún solo hemos podido intuir. Parece relajar la intensidad cuando escapan y Jack cree haber conseguido su objetivo. Nada más lejos de la realidad: de vuelta a Wing Kong, la amenaza de la criatura ante Gracie hace aumentar la furia del tema musical, del que al final de la escena solo quedará un remanente en forma de fondo musical en el grave, más envolvente, por la presencia de Lo Pan.

En el restaurante de Wang, los Ching Sing entran en escena y la música es evocadora, modal, haciéndose eco de un exotismo misterioso. Como el tema de Lo Pan, que se retoma en la siguiente escena, de vuelta a Wing Kong. Solo que en él, el misterio deja paso a la sensación de peligro y oscuridad. Su aparición viene subrayada por cortinas, y también su magia, de la que este sonido es reflejo, como un *leitmotiv*.

Los preparativos para entrar de nuevo en Wing Kong devuelven el evocador y solemne tema que oímos anteriormente en el restaurante, toda vez que el denominador común son los Ching Sing.

Cuando los héroes se saben dentro de los dominios de Lo Pan, aparece su tema. Será repercutido cuando Shen nos relate otra historia del pasado acerca del mago negro, empleando para ello el evocador *bright pad* que lo caracteriza.

Lo Pan está a punto de casarse con las dos mujeres. La música, que apenas se ha silenciado anteriormente, se vuelve más dramática, empleando *strings* que hacen más épica a la melodía, preludio de que el final está por llegar. Sin embargo, la ceremonia es interrumpida por nuestros protagonistas y comienza la frenética batalla final, clímax de la película, de la que la música se hace eco con los ritmos trepidantes de *synth brass* y *drum kit*. Cuando termina la música de trepidación, como solo ha acabado la pelea pero aún sigue la persecución a Lo Pan, la música mantiene cierto carácter nervioso en los bajos y los ritmos de arpegiador, incluso en la íntimamente jovial escena del ascensor en que Jack y Gracie se besan (solo que bajo en mezcla y junto a *pads* más calmados), que prosigue en mayor o menor intensidad durante toda la huida de las mazmorras de Lo Pan.

El tema final es otra canción de The Coupe de Villes, esta titulada igual que la película: “Big Trouble in Little China”. Tiene un carácter desenfadado muy similar al de la canción inicial. Esta vez es cantada, no solo instrumental. Da cohesión a la película el hecho de que el tema inicial y el final sean ambos de música rock, una música jovial que es una total declaración de intenciones: “no hace falta tomarse muy en serio todo esto, nosotros no lo hemos hecho, solo sentarse a disfrutar, como hemos hecho nosotros realizándola”, pareciera decirnos Carpenter.

En *Golpe en la pequeña China*, Carpenter nos plantea una banda sonora que se antoja excesiva, sobre todo por su utilización tan profusa. Sin embargo, este empleo está justificado porque en sí la película también es excesiva toda ella, se busca la exageración constantemente como elemento cómico y de entretenimiento, lo que da al filme carisma y lo hace muy sincero, sin pretensiones. De hecho, es hasta ahora la película de Carpenter con más minutos de música, contraviniendo la tendencia que veníamos observando en sus cintas anteriores y que culminaría en esa partitura minimalista tan medida de *La cosa* (aunque la música es de Morricone, sabemos que Carpenter instó al italiano a realizar su música en este estilo, muy consciente de lo que requería la historia que nos quería contar). En *Golpe en la pequeña China*, una película muchísimo menos intimista, extrovertida, hay profusión de músicas, aunque con un estilo evidente que las unifica (ritmos y armonías mediante), sin un tema que domine claramente sobre los demás, si acaso sonoridades claras y reconocibles que recorren todos los recovecos de este barrio chino junto a los inolvidables personajes, como si se tratara de una ensoñación que uno nunca quiere que acabe.

Están vivos

Título original: *They Live*.

Año: 1988.

Banda sonora compuesta por: John Carpenter y Alan Howarth.

La última de las colaboraciones entre Carpenter y Howarth dará forma a la partitura de *Están vivos*, una película que continúa la línea más personal de hacer cine y componer música de Carpenter, que veíamos retomada en *Golpe en la pequeña China* y *El príncipe de las tinieblas* (*Prince of Darkness*, 1987). A su vez, la cinta supone un retorno de Carpenter a la comedia más ácida, con una forma de entender la comicidad crítica, satírica y política, que principalmente habíamos visto en su primera película *Estrella oscura*, pues el humor de *Golpe en la pequeña China* es en cambio más ligero y despreocupado, sin apenas crítica social de tipo alguno.

En *Están vivos*, la sociedad, azotada por el paro y la injusticia social, vive cegada por una clase dominante de extraterrestres que permanece camuflada bajo un aspecto humano, haciendo vida normal entre las oprimidas gentes de la clase media-baja. Un grupo de la resistencia trata de luchar contra ellos creando unas gafas especiales que permiten al que las porta discernir entre las personas y los extraterrestres. Nuestro protagonista, un enigmático Nada (o John Nada como se suele citar, de forma totalmente presupuesta) interpretado por Roddy Piper, que encarna a la perfección un prototipo de persona corriente, pobre y errante, ganándose la vida aquí y allá con trabajos de poca monta, con un pasado que desconocemos casi por completo, descubre las gafas e intenta luchar contra la amenaza opresora de la clase dominante.

El tema inicial de la película, también principal, transcurre durante la primera escena, sobre la que se inscriben los títulos de crédito. Se trata de una suerte de *blues* a ritmo lento. Es de carácter oscuro y enigmático. Las sonoridades graves de la parte rítmica tienen una cadencia pesada, reflejo de una sociedad decadente sobre la que se nos contextualiza el relato y a nuestro nómada protagonista. La instrumentación elegida para esta parte está formada por un bajo eléctrico y una guitarra *folk* haciendo el mismo diseño repetitivo, característico del *blues*, y un bombo de batería acentuando las partes fuertes del compás, constante. La parte melódica, en registro medio-agudo, la realizan una guitarra *folk*, una armónica, un saxofón y un piano eléctrico, salpicando el diseño

rítmico de unas sonoridades deprimentes, aunque sugerentes y elegantes. Queda establecido como un tema ligado a la sociedad decadente, aunque también al solitario personaje de Nada, recién llegado a esta ciudad, y de alguna forma dota al personaje de una cierta *épica western* con la que es fácil empatizar.

La música continúa más allá de los títulos de crédito, conformando un corte relativamente largo. En la primera conversación, baja el nivel sonoro en mezcla para dejar el protagonismo a la misma, pero continúa resonando, manteniendo la atmósfera de fondo. Pronto retoma su nivel sonoro anterior. Como el corte dura más de seis minutos, este juego en la mezcla sonora se repetirá varias veces.

El *blues* es repercutido, con ligeras variaciones, cuando nuestros dos protagonistas (Nada y Frank) llegan al poblado de chabolas. El significado de la música no varía y se sigue asociando a la decadencia de la sociedad, en tanto que el poblado está habitado por un lumpemproletariado asolado por el paro, el hambre y la pobreza, pero que trata de vivir con la mayor dignidad posible, igualmente cegados ante la opresión de la clase dominante.

En estas escenas, solamente se incide en estas ideas. El próximo corte musical emplea como protagonista al piano eléctrico del tema principal mientras acompaña una conversación entre Frank y Nada, y poco después vemos a Nada, ya de noche en el poblado, tocando la armónica, por lo que podemos asociarle este instrumento, que ya oímos en el tema inicial.

El segundo tema central se presenta cuando irrumpe en una televisión del poblado uno de los miembros de la resistencia, tratando de enviar mensajes a la sociedad que la hagan despertar de su ceguera. La música elegida no tiene carácter rítmico ni temático, solo textural y atmosférico, formada por diversos *pads*, agudos y graves. Es una música misteriosa, en tanto que lo es la propia aparición televisiva o la existencia de un grupo científico de investigadores en contra de una por ahora supuesta clase dominante entre las sombras.

Al amanecer, oímos una música, sin solución de continuidad con la anterior, algo más amable, pero de personalidad neutra, a ritmo lento y tranquilo. Los instrumentos son un piano eléctrico y un bajo. Acompaña las primeras sospechas de Nada acerca del misterio que esconde la capilla metodista junto al poblado.

Pronto será descubierto. Al acercarse, oímos diegéticamente un coro *gospel* cuya música parece provenir de dentro de la capilla. Lentamente, Nada se acerca. No tardará en entender que la iglesia es una tapadera de algo muy distinto. La fuente sonora del coro que oímos no es una actuación en vivo, sino una grabación a través de altavoces que busca ocultar la conspiración del grupo de investigadores revolucionarios dentro del edificio bajo la apariencia de normalidad. Fuera, de vuelta al poblado, se repercute el tema principal. Es interpretado solo por el bajo y *pad*, y tiene un aire más misterioso, casi amenazante.

En la siguiente escena, ya de noche, el tema prosigue. Se entiende la elipsis más suave, y nos hace pensar que Nada ha permanecido vigilante todo el tiempo hasta el anochecer. Cuando este se percata de la presencia de un helicóptero de la policía, comienza la redada y el tema musical cambia. Durante la larga escena de represión policial (la policía como elemento opresor de las libertades del pueblo, que acalla los intentos de rebeldía de este y que es la nueva masa impersonal maligna que una vez fue aquella banda de *Asalto a la comisaría del distrito 13*) oímos un tema de carácter más marcial, machacón, duro, de acción. Está basado en los sonidos del tema principal, sobre todo apoyado en el bajo eléctrico, al que se le añaden *drum kits*. Durante la escena, acompaña a la acción que vemos en pantalla, volviéndose más frenético en los momentos de destrucción o huida y perdiendo capas e intensidad sonora en los momentos de diálogo como el del callejón trasero con el predicador.

Dentro del edificio abandonado en que se refugia Nada, oímos un tema mucho más lírico, a la vez que ligeramente onírico, que nos da la sensación de entrada a otro mundo paralelo (sensación reforzada con la inesperada presencia de un drogadicto). El tema está salpicado por unas cajas marciales, eco de los policías de la calle y de la destrucción que están llevando a cabo durante la redada.

A la mañana siguiente, veremos los signos de la destrucción de la noche anterior. Nada se dirige adentro de la capilla. Al entrar, se repercute de nuevo su tema principal de *blues*. Además de servir de enlace entre varias escenas y cortes, acompaña a la curiosidad imperante en Nada, su deseo de conocer la verdad. Nótese que el tema se frena en seco cuando este, decepcionado, abre la caja y descubre que solamente hay gafas de sol dentro, lo que refuerza la idea anterior. Pero poco después, en la que es posiblemente la escena más famosa de la película, Nada prueba las gafas y despierta,

metafóricamente, abre los ojos: todos los mensajes que nos mandan las grandes corporaciones en revistas, vallas publicitarias y todo lo que tiene que ver con el consumismo en general, esconden en realidad mensajes ocultos de sumisión de la conciencia, de dominación por parte de una raza extraterrestre cuyo esquelético rostro es revelado al emplear las gafas. Aunque musicalmente al principio se opta por el silencio musical, como parte del proceso del despertar, paulatino, de Nada, al descubrir este al primer extraterrestre camuflado entre las personas normales, entra una música de efecto, reflejo de los sentimientos del propio personaje, con quien nos identificamos los espectadores. Es una música no tonal ni tampoco melódica, paranoica y con un ligero punto terrorífico, caótica, chirriante, eco de lo duro e incómodo de la verdad revelada, que parece poner patas arriba todos los preceptos sobre los que cimentamos nuestras vidas y nuestra noción individual y social (ahora virtual) de libertad. Se recrudece, amenazante, cuando los extraterrestres entienden que Nada les ha descubierto y comienzan a pedir refuerzos.

Tras otros momentos en silencio, se retoma este tema, ahora más musicalizado, dotándole de armonía y de un ritmo característico cuando Nada abate a los dos policías extraterrestres. Añade además la armónica, que ya habíamos asociado a su personaje anteriormente, por lo que el peligro y la incertidumbre anterior dejan paso a una cierta épica reforzada porque Nada va armado y tiene la capacidad de matar a más extraterrestres. Algunos sonidos de la parte de la percusión son los mismos que en el tema de la redada policial al poblado, relacionando ambas escenas, con la diferencia de que las tornas han cambiado y ahora es el pueblo, representado por Nada, el que se rebela y toma las armas.

El siguiente corte lo retoma de nuevo. Es el momento en que Nada irrumpe a la fuerza en el coche de Holly, tratando de huir de sus perseguidores extraterrestres. Aquí, menos frenético dado que ha conseguido esconderse, aunque el peligro aún es patente, pues en cualquier momento puede ser descubierto. De nuevo, los instrumentos de percusión, martilleantes, se asocian al peligro, y la armónica a Nada, en este caso a su tranquilidad. El corte musical finaliza con unas pacíficas notas de piano eléctrico que relajan la tensión, al llegar a casa de Holly.

Cuando esta tira a Nada por la ventana, efecto de golpe musical mediante, se repercute de forma diferente el tema principal. El diseño característico de *blues* del bajo

se presenta a la mitad de tiempo. El tema es esencialmente lo mismo, pero así se crea variedad musical y resulta más interesante. Cuando vuelve a tiempo normal, ya lo hace casi tal cual era inicialmente, pero con los arreglos melódicos de guitarra *folk* y saxofón variados. A su vez, sirve de enlace entre varias escenas, acompañando el vagar solitario del personaje por la ciudad, sin destino, sin nadie a quien hacer cómplice de sus descubrimientos...

...Excepto a Frank. Nada se presenta de vuelta en la obra donde este trabaja despreocupadamente. Entre el ruido de las obras, la presencia de Nada salpica el sonido con el diseño del bajo eléctrico. El tema se detiene por fin cuando llega al callejón donde había escondido la caja con las gafas. En la famosa escena de pelea que se desarrolla en el callejón entre Frank y Nada, y que representa la lucha del que no quiere ver frente al que ve y necesita de la complicidad del resto, es destacado el uso del silencio musical. No se recurre a ningún tema de acción, sino que se prefiere la crudeza del sonido de los gritos de los dos personajes y los golpes recibidos, en una escena a propósito alargada más de lo que habría sido usual, dando una especial importancia también al diálogo, a la necesidad de Nada por hacer a Frank despertar de su letargo, y a la indolencia del otro, que prefiere vivir el sueño de manera despreocupada, resistiéndose con uñas y dientes frente a supuestos “iluminados” que le quieren hacer ver una supuesta verdad que podría descimentar los pilares básicos de su existencia misma.

No será hasta que Nada logre “despertar” a Frank que el tema principal se reanuda, ahora con los dos personajes vagando por una ciudad que les es amenazante. También tiene un cierto toque de comicidad, pues ambos están innecesariamente masacrados por culpa de la pelea. La épica del *western* ahora incluye a los dos, pero tiene un punto de patetismo cómico interesante. Despertar de un sueño cimentado durante tantos años de engaño no es fácil...

A la mañana siguiente, de vuelta al tema principal, este es matizado con el añadido de una marcial caja relacionada con el grupo humano de la resistencia. De esta forma, la resistencia parece llamar a filas a sus miembros para luchar juntos frente a la opresión de la clase dominante. Efectivamente, enseguida entramos en su “cuartel general”, donde se están organizando militarmente.

Al acercarse Nada a Holly dentro del cuartel, oímos un corte de música que en un principio puede parecernos fuera de lugar o fuera de tono, si atendemos al estándar de la cinta. Es una música tranquila de piano eléctrico, dulce, como un tema de amor truncado, triste y melancólica, aunque manteniendo cierta dignidad (que Piper transmite bien mediante su comedida actuación). En realidad, su principal misión es crear la relajación suficiente de la tensión para que el golpe de efecto de la irrupción de los policías en el local sea, por contraste, más sorprendente. Durante la caótica redada, impera el silencio musical, bastando los balazos y gritos varios para llenar la banda sonora.

Durante la escena final en la nave subterránea (acaso en una especie de dimensión paralela a la que solamente se accede mediante los relojes), donde nuestros protagonistas descubrirán la verdad en toda su dimensión, se repercuten brevemente algunos de los temas musicales antes vistos, de manera breve y concisa, acompañando los sentimientos de los personajes y creando atmósfera de misterio. Los redobles de caja parecen acompañar el componente militarizado de la clase dominante dentro de la base. La música adquiere todas sus capas cuando se recrudece la situación, y comienzan los disparos, aumentando la sensación de clímax. El final en el tejado del edificio de la cadena de televisión carece de música, recurriendo a los diálogos y los efectos sonoros para conseguir el efecto deseado. El tema final de la película es rockero, contundente, emplea los ritmos y bajos de los temas de persecución policial, y son especialmente característicos la guitarra con *overdrive* y el piano eléctrico.

Para esta banda sonora, Carpenter y Howarth montan una partitura en la que claramente domina un tema, empleando diversas repercusiones para crear variedad musical y modular su significado, acompañando diversas circunstancias durante la película. El empleo del *leitmotiv* viene de la mano de la instrumentación, asignándose diversos instrumentos a personajes o situaciones concretas. El sonido característico de la mayoría de los temas se extrae de los bajos eléctricos del tema inicial, dotando a la cinta de una atmósfera homogénea. La música es menos excesiva que en otras películas de Carpenter, acaso más sutil, y comienzan a reconocerse sonoridades que posteriormente serán características, como las guitarras eléctricas. Apenas hay noción melódica en los temas, sino más bien rítmica y tímbrica.

En la boca del miedo

Título original: *In the Mouth of Madness*.

Año: 1995.

Banda sonora compuesta por: John Carpenter y Jim Lang.

En la década de los 90, Carpenter realizaría esta cinta de terror basada en el mundo del escritor H. P. Lovecraft, de un onirismo nunca antes visto en el director, empleando realidades paralelas como recurso argumental, en una narración llena de recovecos oscuros, que se pliega sobre sí misma, en bucle, cual banda de Moebius.

A la música, se trata de la segunda y última colaboración de Carpenter con el compositor (de no demasiada relevancia) Jim Lang, con quien habría trabajado en su telefilme anterior, *Bolsa de cadáveres* (*Body Bags*, 1993, codirigido con Tobe Hooper).

En la boca del miedo nos narra la historia de John, un investigador *freelance* de fraudes de seguros, a quien se le encarga la misión de encontrar al misteriosamente desaparecido escritor Sutter Cane (trasunto de Stephen King), cuyas novelas reportan cantidades millonarias a la editorial y cuentan con toda una legión de fieles seguidores. Pronto descubriremos que las novelas parecen ejercer una influencia maligna entre quienes las leen, provocando ataques de locura en masa.

El primer tema musical que oímos es también el inicial, durante la secuencia de títulos de crédito. Un montaje que nos muestra el funcionamiento de la maquinaria de la imprenta en que se realizan las copias de las novelas de Sutter Cane; mientras, casi con mayor protagonismo, el contundente tema de *hard rock* para guitarra eléctrica, batería, bajo eléctrico y teclado. Los *riffs* introductorios de teclado (primero) y de guitarra (después), el sonido de distorsión de esta, y la contundencia de batería y bajo son las características más reconocibles del tema. El ritmo, sencillo de 4/4, en un tempo no demasiado rápido. Formalmente, es una estructura simple de ABAB con introducción, siendo las A secciones más pegadas al *riff* principal y las B secciones de tipo solistas. De alguna forma, este tema trata de representar la locura a la que hace referencia el título de la película (y la primera escena de la película), como una desestabilización del orden mental provocada por un elemento externo que representa al caos, o al mal, de manera abstracta.

Para la primera escena, la música se enlaza con el tema inicial sin cortes, entrando un *pad* atmosférico cuando vemos como telón de fondo un diáfano centro psiquiátrico. En toda esta escena la música va variando, cambiando su significado y morfología. Primero el *pad*, con una claridad neutra; cuando John Trent (Sam Neill) entra en escena, se recrudece, expresando peligro asociado a la locura; mientras lo llevan a la celda, unos timbales marcan rítmicamente su paso de forma funesta; finalmente, unos *strings* subrayan el ruego de John: “yo no estoy loco”, solo secundado por el resto de pacientes del centro.

El siguiente corte supone una utilización cómica e irónica de la música diegética. El siniestro doctor del centro hace sonar por la megafonía que oyen los pacientes la canción “We’ve Only Just Begun” de The Carpenters, como supuesto método de relajación, pero que más bien supone un elemento de crispación y desesperación para el pobre John. Repentinamente, la canción es interrumpida y entra, suponemos que incidentalmente, una música que parece resonar dentro de la enajenada cabeza del protagonista, acompañando su visión onírica de pesadilla.

En la siguiente y última escena del psiquiátrico antes del gran *flashback* de la película, una serie de *pads* continúan ambientando, creando una atmósfera de misterio convincente, necesaria como preludeo de la historia que se dispone John a relatar. Hasta aquí, hemos podido ver que, aunque profusa, la música es comedida en su construcción, sin carácter temático, sino solamente atmosférico y textural, vaciada de carisma o protagonismo, muy supeditada a la imagen.

John en acción: un cliente trata de estafar al seguro y John se ha encargado de desenmascarlo. De fondo oímos, muy bajo en mezcla, un suave y cálido *blues* interpretado solo con un bajo y un *pad*, de cadencia muy lenta. No tiene protagonismo apenas, pero sirve para ambientar la escena adecuadamente.

En la escena siguiente, una música amenazante aparece cuando lo hace también el hombre con el hacha, al otro lado de la calle. La música va modulando, aumentando la sensación de tensión y peligro a medida que este se acerca a la cafetería donde conversa John. Son característicos de este tema los sonidos rítmicos crepitantes y agudos, y la guitarra con *overdrive* que entra cuando el hombre rompe la ventana de la cafetería. De nuevo, la música no tiene carácter temático ni melódico.

El próximo corte musical está formado por *pads* sin demasiada relevancia. Solamente marcan la sensación de misterio que ya transmiten las imágenes, manteniendo la atmósfera. Cuando John termina de hablar con el editor de los libros de Sutter Cane, aparece un tema central distinto, típico de Carpenter, por lo parecido en cuanto a construcción a sus melodías más paradigmáticas. Es un tema ligero, sobrio, con un ligero toque caliente, acorde al flirteo entre John y Linda. Musicalmente, está formado por un piano eléctrico tañendo acordes al más puro estilo *Asalto a la comisaría del distrito 13*, con un *ostinato* rítmico muy sencillo y desnudo y un bajo salpicando aquí y allá. La intención musical, nuevamente, es puramente textural. Parece definir la relación entre John y Linda.

Durante el paseo nocturno por los callejones de la ciudad, oímos otro tema nuevo, este claramente inspirado en el principal de *La noche de Halloween*, con un piano en el registro agudo haciendo una melodía minimalista y unos *pads* realizando unas armonías con relaciones mediánticas, creando una sonoridad siniestra a la par que onírica.

Todas las escenas en la casa de John están ambientadas con diversos *pads*. Entre medias, un extraño fan de Sutter Cane se acerca a John en una tienda para hablarle. A la misteriosa escena la acompaña un sonido de cuerda aguda chirriante, oscilante, inestable, recurso que ya habíamos visto de forma muy parecida en *Asalto a la comisaría del distrito 13*. De vuelta a la casa, el *pad* comienza a modularse, a medida que el onirismo se adueña de la realidad de John. En el callejón, el piano salpica funesto la misteriosa sonoridad del *pad* y los *stings*. Incapaz ya de distinguir correctamente la vigilia del sueño, las diferentes visiones de pesadilla continúan sucediéndose, y la música se recrudece, aumentando por momentos.

Tras despertar, John está a punto de descubrir el secreto que ocultan las portadas de los libros de Sutter Cane. El tema que acompaña estos momentos tiene una música algo más trabajada, incluyendo un instrumento melódico similar a campanas tubulares, añadido a los *pads*, que incurre en la creación de una atmósfera densa, con un sonido muy etéreo de misterio. Mientras John recorta las cubiertas, funestas campanas acompañan y dan gravedad y boato a unos *bright pad* con cortinas que continúan ambientando con lograda efectividad.

Cuando John se dispone a explicar su nuevo descubrimiento al editor y a Linda, se repercute el tema central que anteriormente los acompañó. Ahora, más calmado y elocuente, con cierto aire evocador, de la mano de la suspicacia del protagonista.

Ha anochecido mientras la pareja conducía en busca de Hobb's End, el pueblo donde podría haberse alojado el desaparecido escritor. Durante la extraña y onírica escena, que bien podría servir de puerta o transición entre dos realidades metaficcionales paralelas, la terrorífica música simula sonoridades cristalinas del tipo metalófonos y armónicas de cristal, que unidas a envolventes *pads* acompañan de manera orgánica el miedo a lo desconocido, ante el otro lado del túnel. Sonidos varios de FX, como los truenos o la carta contra los radios de la rueda de la bici, se entremezclan en la banda sonora, haciéndonos partícipes del viaje, a punto de llegar a su fin tras el puente con cobertizo de madera, accediendo a otra dimensión.

Durante la visita al pueblo, el fondo musical pareciera asimilar el sonido ambiente de un desierto y fantasmagórico Hobb's End, en una utilización casi realista de la música. Este realismo queda perturbado con los inquietantes sonidos que acompañan las visiones oníricas de Linda, un perro, un grupo de niños que en realidad no están... Y los sonidos de la diégesis de la película se confunden con la propia banda sonora, como el tintineo de los carrillones de las puertas de las casa del pueblo. Estos sonidos inciden sin embargo en la sensación de silencio: al ser un pueblo en apariencia abandonado, oímos sonidos que no podríamos percibir de haber gente en las calles.

La visita al hostel donde se alojarán los dos protagonistas contiene un fondo musical de *strings* en registro medio-grave, de construcción muy sencilla, pero con un carácter severo, calmado y misterioso que recuerda en parte a alguno de los temas de *La cosa*. Mientras se dirigen a la iglesia, continúan los *pads* creando ambiente. Estos fondos musicales, al contrario que los de películas como *1997: Rescate en Nueva York*, que añadían fisicidad al sonido, acentúan la sensación de estar viviendo una especie de pesadilla, o al menos nos hacen dudar sobre lo tangible de la realidad de los personajes, con un onirismo casi siempre patente. En esta cinta, además, la imposibilidad de discernir entre la vigilia y el sueño viene asociada a la locura mental y se emplea como elemento para infundir terror, lo que subraya la inestable banda sonora.

Un grupo de hombres armados hace su aparición en la iglesia, en búsqueda de Sutter Cane. La banda sonora añade elementos rítmicos, adquiriendo tonalidades

cercanas a la acción. La aparición del escritor tras las puertas de la iglesia viene subrayada de manera exagerada por una música grandilocuente, con el sonido característico de las voces de coro masculinas que parecen asociarse a su figura, presentada como una personificación del mal, una especie de Lucifer, guardián todopoderoso de las puertas del otro mundo, protegido con unos cancerberos que atacan al grupo humano que trata de perturbarlo.

Dentro de la iglesia, dominio de Sutter Cane, que parece haber hecho un pacto con las fuerzas malignas de otra dimensión para que todo lo que escriba se convierta en realidad, la música tiene un carácter caótico, con las cuerdas en registro agudo realizando diseños oscilantes, temblorosos, con disonancias y estridencias, coros... que nos transmiten la sensación del Mal inminente, siempre con construcción musical netamente textural, casi como efectos de sonido.

Cuando la realidad comienza a resquebrajarse y empiezan a surgir criaturas (inspiradas claramente en el imaginario de Lovecraft) que se adueñan de ella, la música, que incide en la sensación de terror, incluye sonoridades crepitantes y tintineantes, además de las cuerdas haciendo trémolos. También se salpica de golpes orquestales y trombones. John sale del bar del pueblo en que uno de los hombres acaba de suicidarse. En la calle, una turba de gente armada camina a su encuentro, mientras lidia con una Linda poseída por las fuerzas del Mal. La música aquí está formada por unas cuerdas agudas que realizan un diseño muy corto y rítmico, repetido. Da sensación frenética y de ansiedad. Ante la inminente captura, el diseño rítmico de las cuerdas pasa a manos de la sección de percusión, jugando con los diferentes timbres para realizar el mismo tema.

Durante el intento de huida frustrado de John del pueblo, oímos algunos diseños musicales que emplean sonidos de sintetizador del tipo de lo que eran habituales en el cine de Carpenter en décadas pasadas, realizando motivos rítmicos con *synth brass* para aumentar la sensación de tensión e irrealidad.

En el resto de escenas en Hobb's End, la utilización de la música es similar. Destaca el momento de la huida de John a través del corredor de la iglesia, perseguido por un ejército de criaturas del más allá. La música no se diferencia mucho de la que hemos oído hasta ahora, dando todo el protagonismo a las cuerdas y a los FX, fundidos en la banda sonora con la música para acrecentar la sensación climática.

John, fuera de Hobb's End, pronto empieza a descubrir que la realidad que él conocía ha cambiado. Entra una música de batería que acompaña a los inquietantes *strings*. De nuevo, vuelve la sensación de ruptura con la realidad. Un elemento ajeno la perturba, y John es incapaz de discernir qué forma parte de su imaginación, qué es un sueño, qué es real, o si está cuerdo o no. La música parece transportarnos a otro mundo, un universo suspendido a medio camino entre lo uno y lo otro, inestable, y nos hace dudar, como a su protagonista.

Es de destacar que de la misma forma que los sonidos de FX en determinadas ocasiones son usados en conjunción con la música logrando un efecto más orgánico en la banda sonora, en otras ocasiones, cuando la intención es netamente efectista, no musical, también se emplean sonidos de instrumentos para reforzar los FX, haciéndolos más contundentes, como en las tormentas, con estridentes *glissandi* de violines, aumentando la densidad de los efectos.

En la escena final, John sale del psiquiátrico ante un escenario postapocalíptico. La humanidad ha sucumbido a la locura que produce el nuevo libro de Cane y está al borde de la extinción. Durante estas desconcertantes escenas, oímos un fondo etéreo con un sonido entre la voz sintetizada y el *bright pad* agudo. Parece contextualizar la escena en un universo paralelo, en un purgatorio de almas que, quizá, solo se encuentre en la mente enajenada de John. Aunque con un cierto aire de extrañeza, se produce un efecto orgánico y físico en el sonido, lo que también es mérito de los acertados diseños de producción y la fotografía, con los que la música parece conjugar de una manera misteriosamente efectiva.

El tema final vuelve a ser el inicial, enmarcando la película, como su propio relato, dentro de unos límites cerrados y plegados sobre sí mismos, con total coherencia según el discurso narrativo. Hace hincapié en la locura del personaje, o más bien en el miedo a este estado, que impide discernir lo que es real de lo que no.

La banda sonora de *En la boca del miedo* está montada bajo unos parámetros considerablemente más complejos que los de sus películas anteriores, sobre todo que los de aquellas en que Carpenter trabaja en solitario. Las diferentes construcciones musicales ya no poseen casi ningún carácter temático, melódico o armónico, y no tienen una personalidad que las defina de manera carismática (acaso solamente el tema inicial y final), pero sí trabajan durante el transcurso de la película para crear una atmósfera

homogénea que incide en el miedo a la locura y a la predestinación, con una textura onírica que inunda todo el relato y también la propia banda sonora. Hay un destacablemente elaborado juego de timbres, pues se expande el espectro acústico, conjugando sonoridades hasta ahora inéditas en su cine. Se trabaja casi con el mismo nivel de importancia con la música y con los efectos sonoros, creando una partitura más efectista y menos musical, menos protagonista que en anteriores cintas. Sin embargo, su utilización es muy profusa, en ocasiones incluso excesiva, pues podemos contabilizar más minutos con fondo sonoro que sin él, y en algunos momentos climáticos la redundancia y la exageración hacen pender de un hilo la integridad de la película.

Vampiros de John Carpenter

Título original: *John Carpenter's Vampires*.

Año: 1998.

Banda sonora compuesta por: John Carpenter.

No sería hasta su última etapa como cineasta cuando Carpenter acabara decidiéndose por acometer una película en que abordase alguno de esos personajes tan reconocibles y visitados del género que tanta fama le otorgó y que hasta ahora había evitado. Así, adaptando una novela de John Steakley, *Vampire\$*, bajo guión de Don Jakoby, Carpenter realizaría su particular película de vampiros, a la postre, uno de sus trabajos más personales y paradigmáticos de su estilo en la dirección, y una refrescante revisión de los códigos del cine de vampiros en sí mismo, sobre todo por la vía de la mixtura de géneros.

El paradigma no lo es tanto en su faceta como músico. O no completamente. Bien podemos ir distinguiendo dos partes diferenciadas por las sonoridades empleadas, sobre todo cuando la partitura está firmada en solitario: una, más amplia, correspondiente a toda la primera parte de su filmografía (los setenta y ochenta), con sonoridades de sintetizador muy características; y otra de mediados de los noventa en adelante, con sonidos más rockeros y guitarreos contundentes, sin tanto protagonismo de los teclados.

En *Vampiros*, la gran mayoría de las canciones que forman la banda sonora se acreditan interpretadas por una formación de rock creada *ex profeso* llamada “The Texas Toad Lickers”, con el propio Carpenter a los sintetizadores y las guitarras rítmicas.

Curiosamente, el tema elegido como inicial para la película supone una especie de conciliación entre ambos estilos. Por un lado, el comienzo con los teclados (*bright pad*) posee un claro aroma a los ochenta y a películas como *La noche de Halloween*; por otro, la batería nerviosa y solística guarda más relación con el resto de músicas que oiremos en la película. El elemento rítmico es lo más importante de este tema. El armónico emplea relaciones mediánticas, influencia de las primeras composiciones. Los teclados trascienden una cierta sensación de malignidad, que parece preludear la batalla

que se desarrollará posteriormente. La batería aporta grandilocuencia y una atmósfera muy particular al paisaje sonoro y visual. Sirve además para describir el Nuevo México en que se desarrolla la trama.

Sin solución de continuidad, el tema modula su intensidad cuando vemos, aún sin acabar los títulos de crédito, a los dos protagonistas hablando. La música la aporta un nostálgico piano eléctrico, calmado y digno. Dura poco, pues enseguida se enlaza con el tema principal: una canción instrumental de *hard rock* con un notorio aire *country* que representa al grupo de cazadores de vampiros. Es un tema con épica de *western*, con un ritmo constante y muy marcado de batería, bajo y guitarra rítmica, que describe con contundencia a este grupo de “tipos duros”, que es ensalzado así, empleando además el acertado montaje, en una puesta en escena en que todos los elementos se encuentran conjugados a la perfección. El carácter minimalista de la música sigue patente en cuanto a los patrones breves que se repiten constantemente, pero el aire que insufla es totalmente distinto al de composiciones anteriores, buscando aquí más una opulencia despreocupada de un carisma con el que rápidamente nos podemos identificar.

Durante la incursión en la casa abandonada, nido de vampiros que usan para protegerse de la mortal para ellos luz del día, impera el silencio musical. Basta el sonido ambiente para crear la atmósfera de tensión deseada, pues sabemos que en cualquier rincón de la casa puede acechar un vampiro dispuesto al ataque. Cuando aparece el primer vampiro, los disparos y golpes rompen el silencio y por contraste resultan más efectivos. Solo oímos un pequeño corte musical cuando notamos que la vampiro, recién acribillada a balazos, continúa viva y se dispone a atacar (los vampiros son prácticamente inmortales, y solo pueden ser matados al ser expuestos a la luz del Sol). Es un sonido musical muy tenue y de poca importancia, y subraya un momento breve de tensión con un *pad* ambiental.

El montaje que muestra a los cazadores sacando de la casa a los vampiros uno a uno repercute de fondo el tema inicial de la película, con las sonoridades expandidas, empleando *strings* para la parte más melódica. La banda sonora aquí sirve de enlace entre las distintas imágenes del montaje, unificándolas de manera lineal, además de contribuir a la atmósfera, que adquiere ciertas tonalidades de terror.

En la escena posterior en el motel oímos otra canción de *rock*, más ligera, llamada “Teaser”, la única que no compone Carpenter (es escrita por Brad Wilson e interpretada por la banda “Stone”). Parece inscrita en la diégesis de la película, por el juego de volúmenes que oímos en la mezcla sonora y por la puesta en escena que nos lleva a pensar que el grupo, festejando la victoria del día, escucha música mientras se divierte, aunque en realidad en ningún momento llegamos a ver la fuente sonora en pantalla. Como la escena es larga, Carpenter emplea otros dos temas más, muy del estilo, estos sí interpretados por su banda, uno de ellos una repercusión del tema principal, con el ritmo cambiado, aunque el significado de estos dos temas no cambia con respecto al primero: ambientar la fiesta, de fondo, como un elemento sonoro de total despreocupación. Esta solamente es perturbada con las apariciones en pantalla del vampiro Valek, en quien Carpenter personifica el Mal esta vez, que llevan asociadas una música de inspiración terrorífica, basada en el tema inicial, empleando *pads* y *strings* en registro medio-grave. Son diseños clichés, pero el personaje en sí, un vampiro gótico decimonónico, también lo es, y el resultado es efectivo. Durante toda la escena del ataque del vampiro escuchamos su tema, que enseguida expande su sonoridad añadiendo batería y *synth brass*, aunque el instrumento más protagonista es la batería. El tema no acaba hasta que no percibimos el fin de la amenaza, cuando los protagonistas dejan atrás a Valek huyendo en coche.

Tras la huida, el amanecer aparece acompañado de unas notas de guitarra calmadas. El peligro ha quedado atrás, pero la noche se ha cobrado las víctimas de numerosos compañeros. Ahora, los primeros rayos de luz, purificadores, parecen traer consigo un futuro incierto, aunque momentáneamente a salvo del Mal que acecha. Las notas que tañe la guitarra tienen el mismo efecto que estos rayos de Sol. Aunque los problemas no tardan en llegar...

Vagando por el desierto de Nuevo México, otro tema de *rock country* instrumental acompaña a nuestros protagonistas. Es un medio tiempo de épica *western*, que sigue a los tres personajes mientras tratan de obtener otro coche. Por el camino, cometen un robo a mano armada, pero la música contribuye a aligerar estos hechos, ayuda a verlos como algo necesario y siempre estamos de parte de los personajes. El peso de este tema lo llevan esta vez las guitarras. El resto de instrumentos son el bajo eléctrico, la batería y los teclados *Hammond*. Sirve de enlace entre las escenas que engloba, hasta que finaliza al llegar de vuelta al motel.

El siguiente tema posee una utilización y una construcción musical muy similares al anterior. Cuando Jack entra en el motel para asegurarse de que ningún cadáver se transforma en vampiro, entran agresivos la guitarra con *overdrive* y el bajo, con un ritmo *ostinato* que caracteriza a esta canción de *hard rock*, también otro medio tiempo, aunque sin *Hammonds* en la instrumentación, y tiene un aire más agresivo, acorde con violenta misión que se dispone a desempeñar resignado el cazador. También sirve para enlazar las diferentes escenas que componen el montaje.

Jack, con ansias de venganza, comienza a pensar en Valek. El montaje nos muestra al vampiro viajando encaramado a un tren, acechante durante la noche. La música que oímos mientras es grandilocuente, con un aire de terror movido por las cuerdas, en registro medio, y subrayado por el contundente bombo. Nos transmite la sensación de peligro inminente.

Durante la conversación de Jack con el Cardenal Alba, el padre Adam narra la historia de los orígenes de Valek. De fondo, un tema que identificamos con él. Es una repercusión del tema inicial, pues se trata de una reinstrumentación del diseño del principio de *bright pad*, realizado ahora con cuerdas, con unas campanas ceremoniales que aportan dramatismo al conjunto.

Las visiones de Katrina producidas por el vínculo telepático con Valek tienen asociadas una música de textura onírica y oscura, que emplea elementos de sintetizador para ambientar. De vuelta a la realidad de Katrina junto a Montoya, la música prosigue de fondo, ahora un piano a una sola voz, enigmático, sin protagonismo, pero trabajando en crear la atmósfera adecuada. Las siguientes visiones, con Katrina en el cuarto de baño, llevan asociadas el tema inicial, expandido, alterado conforme avanza la acción, se recrudece cuando Katrina está a punto de saltar por la ventana y acaba mordiendo a Montoya. El efecto de *crescendo* se consigue, además de con la dinámica, con la adición de capas sonoras, como la guitarra, que dan fuerza a la música, haciéndola avanzar.

Cuando descubren el cadáver decapitado del padre Molina, la música que oímos está protagonizada por una guitarra tranquila, melancólica y evocadora, con sonido limpio. Además de ambientar creando atmósfera, relaja la tensión, con un acertado manejo de los ritmos, también en la banda sonora. Enseguida se modula, cuando vemos en pantalla al grupo de vampiros emerger bajo tierra, haciendo patente el peligro que se

avecina, con especial atención a la entrada de la batería y a los timbales de esta, característicos de los temas que acompañan a los vampiros.

Una vez puestos en marcha, ya de día, y empleando a Katrina para seguir el rastro de Valek, oímos la música de *bright pad* del tema inicial. Parece describir la mágica telepatía que une a vampiro y prostituta. Siguiendo sus pasos, entran en la capilla y descubren la cruz robada. La música, ambiental, sigue empleando este tema, que se repercute con guitarra, manteniendo el misterio en la atmósfera conseguida.

La llegada a Santiago, pueblo muy del estilo de los *spaghetti western*, se asocia con un tema central calmado, de aires melancólicos e intención melódica (algo extraño en las músicas de Carpenter), muy del estilo de los temas musicales que en multitud de ocasiones oíamos en aquellas películas (cuyas bandas sonoras popularizó Morricone). Sobriamente épico, sin estridencias. De alguna manera, parece adelantar un trágico final, o que el paso por el pueblo acarreará una pérdida decisiva para los personajes.

Antes de entrar los tres cazadores en la prisión donde deben esconderse los vampiros, oímos una música basada en el tema inicial, cuya melodía realizan las guitarras. Nos hace entrever el Mal que se esconde tras los muros de ese edificio, a la vez que nos indica que Katrina está cerca de ser consumida por el “virus” que la transforma en vampiro.

Dispuestos a comenzar la caza, la entrada al edificio está marcada de manera épica por el tema principal, esta vez repercutido. Hay más presencia de los bajos en el tema, la batería realiza otro ritmo, y por otra parte, lo que vemos es un grupo mucho más reducido, con una decisión casi conscientemente suicida.

Ya dentro de la prisión, en la primera escena, la música pasa a estar formada por diferentes *pads* sin mayor protagonismo, con toda la atención puesta en la acción, la del sonido en los gritos y golpes varios. En la siguiente escena, planificando la subida al piso superior, la música es una repercusión del tema de Santiago con tintes ligeramente más oscuros, provenientes sobre todo de la variación en la armonía, la melodía y la instrumentación. La presencia del vampiro que persigue al padre Adam conlleva la vuelta al tema vampírico basado en el inicial. Con la tercera vampiro la música se recrudece, y adquieren protagonismo los *synth brass* y los *strings pad* del tema. La

banda sonora en esta ocasión eleva la acción hasta un punto importante de clímax de la cinta.

La noche llega a Santiago. La música protagonista es la versión más oscurecida de su propio tema, cuya repercusión sabe casi a derrota, pues con la caída del Sol, las criaturas malignas tienen total libertad para salir al exterior, dejando a nuestros protagonistas casi a su plena merced. Así es como sucede. El ataque de los vampiros a Jack viene marcado por el tema vampírico, con protagonismo de *strings* que aumentan el dramatismo y la tensión del momento. El tema varía con la acción, y cuando vemos a Jack atado el protagonista de la música será el ceremonial órgano de iglesia. La guitarra, dubitativa, oscura y misteriosa, acompaña el descubrimiento de la vileza del traidor Cardenal Alba, apoyada por los correspondientes *pads*.

La música durante toda la escena del ritual de Valek está protagonizada por unas cuerdas graves ominosas y ceremoniales, apoyadas por órgano de iglesia, que realizan una melodía basada en la secuencia gregoriana *Dies irae*, aunque con la melodía convenientemente variada, pero en cuya temática y sentido poético se apoya, acorde a la acción de la película. Cuando sus compañeros aparecen para ayudar a Jack, la melodía comienza a adquirir toques épicos, reforzados por las sonoridades de sintetizador, sobre todo el *synth brass*, en un *crescendo* musical que culmina con la salvadora llegada de la luz del día a Santiago.

Para la batalla final en el cobertizo entre Jack y Valek se emplea el tema inicial, que dejará de resonar justo cuando muera el vampiro. Para la emocionante última escena con Montoya y Jack oímos el melancólico tema de Santiago, que parece englobar los sentimientos encontrados entre los tres hombres, despidiéndose en la calle desierta bajo la dolorosa promesa de perseguir y matar a Montoya en un futuro cercano. Finalmente, la película cerrará con el tema principal, ofreciendo así la victoria al bando de los cazadores.

La banda sonora de *Vampiros* supone la culminación como músico de Carpenter. La manera de emplear dos mundos sonoros completamente diferenciados, que en películas anteriores solo se había esbozado, es de una madurez musical importante. Los dos paisajes musicales se contraponen y representan a las dos fuerzas de la película: la del bien y la del mal, sin caer en maniqueísmos excesivos, pero consiguiendo una personalidad atractiva con ambos. La instrumentación empleada es más variada, y

destaca la banda de *hard rock* para los temas asociados a los cazadores, representados ellos mismos como si de miembros de una banda de moteros se tratara. La claridad expositiva, lejos de resultar pueril u obvia, favorece la identificación del espectador con los personajes.

Muy profuso el empleo de las guitarras, que ya empezábamos a oír en *Golpe en la pequeña China*, pero que adquieren aquí un protagonismo evidente que inunda casi todos los temas musicales. También la batería, con ritmos marcados para los temas más *rockeros* y con una preferencia por los timbales en aquellos que representan al mundo vampírico. Además, la forma de conjuntar nuevas sonoridades con las viejas está también muy afilada, lo cual oímos sobre todo en los temas que representan al Mal, que poseen un uso de los sintetizadores muy marcado, y una concepción musical más textural, herencia de partituras como las de *La noche de Halloween* o *1997: Rescate en Nueva York*, en conjunción con guitarras distorsionadas y baterías. Finalmente, el carácter desenfadado y en ocasiones épico de la música camina de la mano de la ausencia de elevadas pretensiones, despreocupación y sentido del entretenimiento de la cinta, en la que además se conjuga una importante gama de sentimientos asociados a la camaradería entre los personajes que, sin ser lo más marcado en la película, aportan una hondura y complejidad que también es apoyada por la banda sonora.

CONCLUSIONES

Ante todo, es importante dar cuenta de la relevancia que en el cine de John Carpenter tiene la música. Como hemos visto en todos los casos, la música sirve, en primer lugar, para contextualizar el tono de cada cinta. Así, vemos que se emplean sonidos de carácter electrónico para crear ambientaciones más futuristas, armonías y texturas muy concretas que nos transmiten terror, o sonoridades *country* para ambientes del tipo *western* (aunque Carpenter no posee ningún *western* puro en su filmografía, la gran mayoría de sus películas, dentro de esa mixtura de géneros tan característica del autor y de la posmodernidad, incluye este género casi como segundo en importancia).

También es empleada la música para definir las relaciones entre los personajes, o para sugerir una lucha de contrarios, casi siempre el Bien contra el Mal, con mayor completitud, permitiendo así al espectador comprender lo que sucede en pantalla tanto a nivel consciente (la trama de la película, las imágenes) como a nivel subconsciente (la música, que actúa como una palanca, moviendo resortes internos en el espectador casi sin que este dé cuenta de ello, de manera absolutamente orgánica).

Por último, la música adquiere una especial importancia en cuanto dota a la película de un carisma especial también desde el apartado sonoro. Los diseños melódicos, breves, sencillos, muy intuitivos y con un carácter minimalista que tiende a la repetición, resultan eficaces, fáciles de recordar y en muchos casos cargan las escenas de una cierta épica que ayudan al espectador a identificarse con las situaciones y los personajes, aumentando así el interés.

La característica principal que homogeniza las bandas sonoras compuestas por el propio Carpenter es el empleo de sintetizadores. Muy de moda en las décadas de los setenta y ochenta, siendo Carpenter teclista de una banda de rock y no teniendo mayor formación musical que la que le ha dado su intuición y experiencia con los años, sus partituras, en muchos casos, emplean únicamente el sintetizador y sus diferentes sonidos como fuente tímbrica, y prefieren diseños y estructuras sencillas cuyos parámetros vienen influidos mucho antes por la música ligera que por la culta. Adquieren así todas una personalidad muy marcada por el sonido electrónico, con abundancia de *pads* y *synth brass* para crear atmósferas, pianos electrónicos o *leads* para diseños más melódicos y reconocibles y diversos *drum kits* para la parte rítmica.

Existe otra característica unitaria que va más allá de las partituras firmadas por Carpenter, y se extiende a toda su filmografía, sobre la que el autor, en su faceta como compositor, ha acabado teniendo influencia, en mayor o menor medida. Se trata del carácter minimalista de la práctica totalidad de los temas. Desde *Estrella oscura*, pasando por *La noche de Halloween*, *La cosa* e incluso *Vampiros*, podemos observar temas compuestos en este estilo (en algunos de los filmes, todos los temas). Así, la música se compone de pequeñas células motívicas que tienden a la repetición, y se mezclan unas con otras en diferentes capas de sonido creando un todo armónico congruente. Las pequeñas variaciones dentro de las células y la adición o extracción de capas conducen la música, haciéndola a su vez avanzar de la mano con la imagen. Las armonías son sencillas, prefieren las relaciones mediánticas, por influencia de la música *rock*, y repiten estructuras muy breves cada poco tiempo. En otras tantas ocasiones, encontramos un elemento rítmico recurrente, que se repite, a veces en forma de bajo *ostinato*, a veces en forma de caja de ritmos o percusión, a veces las dos en conjunción. En este sentido, es característico el procedimiento descrito durante los análisis de latidos de corazón, que emplea células rítmicas muy breves y repetitivas para crear tensión, encontrando una mayor implicación emocional con el espectador (el ejemplo más paradigmático es el famoso bajo de *La cosa*).

Podemos a su vez trazar un panorama evolutivo de las bandas sonoras. Hemos visto cómo las primeras partituras empleaban casi siempre un único universo sonoro que gobernaba toda la composición, y que influía de manera determinante en el tono de cada cinta. Eran composiciones intuitivas, de carácter textural, con un notorio componente atmosférico. Pero también estas películas podían pecar de una utilización demasiado profusa, a menudo desmedida, de los mismos temas, cayendo en ocasiones en la redundancia o incluso el hartazgo (véase la cantidad de veces que se repercute el, por otra parte muy carismático y potente, tema principal de *La noche de Halloween*). Esto será remedado con una más inteligente forma de disponer los elementos musicales a medida que se sucedan las distintas colaboraciones de Carpenter con otros autores, de los cuales el compositor toma recursos que dotan de variedad al apartado sonoro, lo cual ya comienza a ser notorio desde *1997: Rescate en Nueva York*. No obstante, la mayor o menor sobriedad y profusión de usos de la música viene dada por las propias películas y las historias que nos cuentan, de manera que mientras que películas festivamente excesivas como *Golpe en la pequeña China* cuentan con una también exagerada y

excesiva disposición de los recursos musicales, otras como *La cosa*, más atmosférica e íntima, y el ejemplo más notorio de esto, cuentan con una partitura más medida.

Otra característica evolutiva es la paulatina adición de sonidos *rockeros* y de guitarra a las partituras. Mientras que en un primer estadio de su filmografía solo oíamos instrumentación procedente de sintetizador, o como es el caso de *La cosa*, de orquesta, a mediados de los ochenta con *Golpe en la pequeña China* y sobre todo con *Están vivos*, comenzamos a ver una disociación de universos sonoros, formada por los habituales instrumentos sintetizados por un lado y por diversas guitarras y bajos eléctricos, con batería de *rock*, por otro. A partir de aquí, estas sonoridades comenzarán a ser habituales, hasta el punto de que en *Vampiros* e incluso en su posterior *Fantasma de Marte* (*John Carpenter's Ghosts of Mars*, 2001), dominarán la partitura, que se armará en función de diversos temas de *rock* y diseños de guitarra distorsionada.

La forma en que la música funciona en conjunción a la imagen es muy variada y responde a las necesidades de cada momento de la trama y de cada cinta. Una manera muy habitual de usarla es para generar tensión. Se emplean para ello, por ejemplo, diseños repetitivos, casi machacones, que generan desasosiego en el espectador, o también sonidos agudos mantenidos, desagradables chirridos que provocan cierta ansiedad. La segunda gran función es la de acompañar y acrecentar las atmósferas pretendidas con la imagen, casi siempre mediante el empleo de diversos *pads*. En muchas ocasiones, estas atmósferas sugieren la presencia del Mal, representado bajo diferentes formas en el cine de Carpenter (a veces personificado en un individuo aislado, a veces en una masa o grupo despersonalizado), o hacen patente un peligro inminente, oculto en algún rincón oscuro de la imagen, esperando agazapado para perturbar a los protagonistas de las cintas.

Otra manera es la adjudicación de mundos sonoros a situaciones, personajes y sentimientos. Podíamos ver en *Asalto a la comisaría del distrito 13* cómo se empleaba un tema principal para acompañar a la turba de personas que representaban el Mal y cuya sola presencia sugería peligro, y cómo se usaba otro, también de cierta importancia, relacionado con uno de los protagonistas, que lucha contra la amenaza, y cuya significancia parece estar relacionada con la sensación de tranquilidad. Esta dualidad es tan habitual que aún la encontramos en *Vampiros*, con un mundo sonoro

oscuro y gótico para el vampiro y con otro más épico de estilo *hard rock* para los protagonistas cazadores.

También es habitual la interrelación de temas, que en ocasiones parece describir conflictos de la trama. Esto es muy evidente cuando analizamos cómo se conjugan los dos temas de mayor peso en *La noche de Halloween*, luchando cada uno para predominar o prevalecer sobre el otro, como también lo hacen sus protagonistas (de forma externa en la trama, interna en el subtexto). De esta forma, algún diseño característico de uno de los temas se suma a otros diseños de otro tema, creando un tercer conjunto armónico muy orgánico y fácilmente entendible. Otro ejemplo de esto es el caso de *La cosa*, en la que el famoso bajo relacionado con el peligro, con la criatura, se oye incluso desde la primera escena en conjunción con la música que representa a la humanidad.

El ejemplo de esta última película es el único caso analizado en el presente trabajo de una partitura no firmada por el propio Carpenter (por parecerme esta la que hace un uso más interesante de la música). Notamos en ella cómo pese a que se usan recursos armónicos e instrumentales más complejos que los que sabría emplear el americano (orquesta completa, lenguaje no tonal con recursos estilísticos más propios de la música culta...), la personalidad de los temas sigue guardando cierto aspecto *carpenteriano*, con melodías minimalistas, preferencia por lo textural y ambiental y recursos rítmicos más característicos de Carpenter que de las composiciones habituales de Morricone. Por otro lado, es una de sus películas con el empleo menos profuso y más medido de cortes musicales. Esto se debe, por un lado, al propio carácter de la historia, como ya he explicado, pero por otro es innegable la mayor experiencia del compositor que firma, lo cual podríamos notar también en su *Starman* (1984), cuya partitura escribe el experimentado Jack Nitzche y sería otro ejemplo de un uso musical más comedido.

Muy recurrente es el empleo de la música como golpe de efecto. En un gran número de películas oímos cómo Carpenter emplea impactos sonoros, a menudo usando timbres que ya han sido escuchados dentro de la película, para hacer más efectivos diferentes golpes o situaciones que da la imagen, como sustos o puñaladas. O por el contrario, los efectos sonoros extramusicales se entremezclan a veces con la música, fundiéndose en un todo orgánico, a menudo para momentos de gran tensión o climáticos, como vemos en *En la boca del miedo*.

En cuanto a la interrelación de los temas que oímos en cada película, es muy normal que cada cinta guarde una coherencia interna también en el apartado sonoro. Así, habitualmente hay un tema principal, que se suele oír al comienzo de la película (antes, durante, o inmediatamente después de los créditos iniciales), que define el tono y el universo sonoro presentado a lo largo del filme, y del que se extraerán muchos de los elementos musicales que oiremos en el resto de temas, dominándolos a la vez que homogeneizándolos. Este tema suele otorgar al resto: primero, un panorama tímbrico recurrente; segundo, algún diseño motivico, tanto en la melodía como en el ritmo; y tercero, una significancia, en tanto se relacione con algún personaje o situación, y lleve de la mano este significado a cada repercusión, sea total o de alguno de sus elementos. En algunas películas, como *La niebla*, encontramos un tema principal que define todo el ambiente sonoro, y algún otro central que también tiene personalidad propia pero cuya sonoridad sigue influida por el principal. Paulatinamente, veremos cómo Carpenter expandirá el universo sonoro creando dualidades, empleando dos temas diferentes, con un carácter también diferente, como en *Vampiros*. Aunque incluso aquí, encontramos elementos de interrelación, con el *leitmotiv* de la guitarra eléctrica como núcleo conductor.

Para finalizar, destaco que la intención compositiva de las músicas, sobre todo de aquellas cuya pluma es propiedad de Carpenter, va de la mano de la de las propias películas. La ausencia de pretenciosidad, con sencillez y claridad expositivas, cuya principal misión es la efectividad, entretener al espectador, evitando ser farragoso y con un sentido del ritmo muy lúcido e intuitivo, deudores de la cultura popular, son características del cine de Carpenter, que también se ven reflejadas en la banda sonora. En suma, Carpenter es un buen ejemplo de que se puede ser un cineasta-creador total sin apartarse un ápice de los márgenes del cine comercial y de género.

BIBLIOGRAFÍA

BOULENGER, Gilles. *John Carpenter. The Prince of Darkness*. Beverly Hills (California), Silman-James Press, 2003.

CASAS, Quim. *John Carpenter: horror en B mayor*. San Sebastián, Donostia Kultura/Semana de Cine Fantástico y de Terror de San Sebastián, 2003.

CHION, Michel. *La música en el cine*. Barcelona, Paidós, 1997.

CONRICH, Ian; WOODS, David. *The Cinema of John Carpenter. The Technique of Terror*. Londres, Wallflower Press, 2004.

GARIAZZO, Giuseppe (ed.). *John Carpenter*. Roma, Stefano Sorbini Editore, 1996.

KENNETH MUIR, John. *The Films of John Carpenter*. Jefferson (North Carolina), McFarland & Company, 2000.

LAGIER, Luc; THORET, Jean-Baptiste. *Mythes et Masques: Les Fantômes de John Carpenter*. París, Dreamland Éditeur, 1989.

LE BLANC, Michelle; ODELL, Colin. *John Carpenter*. Harpenden (Reino Unido), Pocket Essentials, 2001.

LIBERTI, Fabrizio. *John Carpenter*. Milán, Il Castoro Cinema, 1997.

LOSADA, Carlos. *John Carpenter. No estamos solos*. Madrid, Nuer Ediciones, 1999.

ORTA, Matías. *Encerrados toda la noche. El cine de John Carpenter*. Buenos Aires, Cuarto Menguante Ediciones, 2012.

PEDRERO SANTOS, Juan A. *John Carpenter. Un clásico americano*. Madrid, T&B Editores, 2013.

ROGERS, Nicholas. *Halloween: From Pagan Ritual to Party Night*. Oxford, Oxford University Press, 2002.

SWIRES, Steve. "John Carpenter: Kung fu, Hollywood Style", *Starlog*, agosto de 1986.

XALABARDER, Conrado. *Música de cine. Una ilusión óptica*. LibrosEnRed, 2006.