



■ Karkos tocando el arpa. *Su Majestad Minor* (*Sa Majesté Minor* Jean Jacques Annaud, 2007)

La banda sonora de la Prehistoria

Luis Ivars
Compositor

¿Cuál sería la banda sonora de la Prehistoria? En principio parece una pregunta sencilla de responder. De hecho, el mundo del celuloide lleva cerca de un siglo sugiriendo respuestas a esta cuestión. Aunque, echando la vista atrás, o mejor el oído, nos llevaremos grandes sorpresas al ver la variedad de propuestas que han desfilado por la pantalla. Desde la inocencia, el despropósito o la ignorancia, hasta las propuestas de vanguardia, de rigor etno-musical o de exquisita sensibilidad, los compositores para cine han plasmado sus conceptos sonoros sobre la Prehistoria de forma harto irregular.

Eso es algo que analizaré más adelante. Pero volvamos a la cuestión. Entonces ¿cual sería la banda sonora de la Prehistoria?



Luis Ivars. Compositor

Como compositor de música para imagen les invito a que me acompañen en el proceso técnico, creativo e intelectual que nos guiará a una respuesta sonora.

Moviéndonos en un terreno creativo abierto al sonido, la música o la voz, las soluciones se multiplican. Pero en cuanto se empieza a acotar según exigencias del guión, dirección o producción, las propuestas menguan. Así que ya que juego con ventaja al tener más información que ustedes, permítanme ir al principio del proceso para imaginar y recorrer juntos la creación de la Banda Sonora para «una de Prehistoria».

Es importante aclarar que Banda Sonora se considera a la trinidad formada por la música, los efectos de sonido y la banda de diálogos. En la llamada «mezcla final» de una película se unen estos tres conceptos, que habitualmente se desarrollan por separado, y bajo la supervisión del director (en USA más del productor), se les da el ajuste final de volumen, panoramización, ecualización, etc. adecuados a cada una. De este proceso surge la Banda Sonora Original (BSO).

Inicialmente, para la «música» lo mejor es dejar que la sabiduría todo terreno del compositor de cine (muchas veces somos un mar de sabiduría de un palmo de profundidad) sugiera caminos, timbres o melodías. Pero el buen compositor será el primero que querrá escuchar las ideas o expectativas del director para trabajar más cerca de la idea del proyecto, más sobre seguro entre tantas posibilidades. Supongamos que nos lo encarga el Museo de Prehistoria de Valencia, y que las directrices han sido de respeto a los parámetros históricos y científicos. Esto requerirá investigar. Zambullirse en los estudios musicológicos, arqueológicos y etnológicos. Escuchar grabaciones de índole etnomusicológico o algunos trabajos de músicos experimentales que recrean las músicas de la antigüedad. Los hay que han reconstruido instrumentos de la época, lo que supone contar con sonidos reales de la Prehistoria... Y por supuesto, al final dejar volar la imaginación para intentar ese viaje imposible a la Prehistoria que



nos permita comprenderla incluso a niveles sensoriales o emocionales. Con toda esta información, habrá llegado el momento de comenzar a diseñar la música.

Pero no olvidemos los «efectos de sonido». Al igual que la música, nos podrán ofrecer una información valiosa sobre la Prehistoria. Incluso más veraz, ya que si bien no tenemos partituras que transmitan lo que se pudiera haber tocado hace miles de años, sí conocemos el clima del Paleolítico, del Neolítico, o la flora y fauna que habitaron nuestra geografía en esas épocas. Pero sobre todo, conocemos los utensilios que utilizaron y las actividades en las que los emplearon. Estos datos nos aseguran un elemento sonoro con capacidad de transmitir sensaciones muy cercanas a lo que fuera la realidad, y que incluso se pueden manejar como elemento dramático, según los intereses creativos.

Y para cerrar el círculo, el elemento que completa la trinidad, los diálogos. Tratándose de la industria del séptimo arte, donde toda ensoñación es factible, no sería imposible que las tribus o clanes prehistóricos hablaran en perfecto inglés de Oxford (seguramente a los neandertales les pondrían acento escocés o irlandés). Pero si se nos ha pedido rigor histórico, esa apuesta sería inviable. Por tanto habría que inventar un lenguaje básico para nuestros protagonistas (sería un trabajo muy interesante para ser desarrollado por investigadores en lingüística). Y si necesitamos explicar algo en nuestra lengua hacerlo a través de un narrador con una voz en off, o con subtítulos.

Empecemos pues por el primer escalón. La lectura del guión. El espacio me obliga a ser muy breve, pero imaginemos *la historia de un clan de cazadores del Neolítico establecido en un valle interior de nuestra región*.

Desde que uno lee el guión de la película hasta que ve el resultado del primer montaje, muchas cosas cambian. Ya sea por imprevistos meteorológicos, accidentes, presupuestos que se reducen en perjuicio de los decorados, correcciones del director, sugerencias de los actores, efectos especiales o nuevas ideas de montaje, la experiencia me ha demostrado que la película va adquiriendo vida propia mientras crece, y el guión se transforma en cada proceso de la misma. En consecuencia, extraigamos del guión la esencia de la historia. La información que nos permitirá empezar a diseñar ambientes, instrumentos, estilo de música o efectos que vamos a utilizar. Hablo de hacer esbozos sonoros o apuntes de alguna melodía, si no trabajaremos dos veces. Porque la música para cine tiene un condicionamiento fundamental que consiste en estar al servicio de la imagen. Sólo a partir del primer montaje empezamos a saber qué escenas hay que musicar, cuánto duran los bloques y cómo evoluciona la historia en intensidad dramática o emocional. Y es entonces cuando aquellos apuntes o ideas deben ser desarrollados sobre la seguridad de la imagen, que nos habla más nítidamente que el guión de sus necesidades sonoras. Si hubiéramos compuesto, orquestado y grabado la música tras la lectura del guión, al llegar al montaje descubriríamos que en el noventa por cien de los casos nos falta o nos sobra música, y eso sin entrar en que no estaría sincrónica con la acción de la imagen. Por lo que sigamos preparando nuestra Banda Sonora.

¿QUÉ SONIDOS NOS PUEDE PROPORCIONAR EL CLAN DE LOS CAZADORES?

Las primeras expresiones musicales vienen del propio ser humano. La voz a través del desarrollo del lenguaje con sus altibajos de tono, ritmo y volumen supuso el germen del canto. Y los sonidos que se pueden realizar con manos o pies generan los primeros ritmos, por básicos que fueran. El chamán o



2 Tubos de hueso neolíticos de la Cova de l'Or. Museo de Prehistoria de Valencia

líder espiritual sería el elegido para el canto, pero el clan participaría en ciertos rituales. Otro elemento sonoro del Clan de los cazadores es el arco. Sabían que variando la tensión de una cuerda generaban diferentes tonos. O bien una cuerda tensada daba un tono que podía ser frotado, o tañido para crear una cadencia rítmica. El arco de boca, de pequeño tamaño, sería utilizado como instrumento aprovechando la cavidad bucal como resonador de la cuerda pulsada.

Los collares, brazaletes y adornos de semillas, pezuñas o elementos de su entorno también generan sonidos (si fueran el Clan del mar, los collares serían de conchas con sonidos más agudos). También las flautas de caña o de hueso **2**, los silbatos y sonajeros de semillas **3**, los cuernos vaciados de animales o la percusión entre troncos huecos y maderas **4**.

Las actividades también pueden suponer una fuente sonora informativa o rítmica. Por ejemplo, los asentamientos neolíticos necesitan de la tala de árboles, lo que no ocurre en el Paleolítico. Las piedras de sílex, al ser talladas también son fuente de ritmo.

Y además no olvidemos que en la banda de efectos tenemos documentados insectos, pájaros y mamíferos del Neolítico que en función de las horas del día y la época del año producirán diversos y valiosos sonidos para nuestra BSO, así como los parámetros y fenómenos climatológicos.

Ya tenemos una paleta considerable de instrumentos y sonidos, pero aún hay más recursos.

Por fin llega el montaje de la película. Analizamos con

el director dónde debe ir la música y los puntos de inicio y de final de la misma. Y ahora sí es el momento de componer.

Empecemos por una escena en la que el chamán invoca a los espíritus para favorecer la caza del ciervo. Hay que ponerse en su piel y sentir que es el elegido para intermediar entre el clan y los espíritus para recibir su ayuda. Este será un viaje místico y sensorial. Podemos iniciar un ritmo repetitivo creado con semillas secas e ir introduciendo el canto del chamán. Después puede entrar el arco de boca como invocación a la caza. Una nota sostenida de voz muy grave ampliará el rango de frecuencias y sensaciones. Las graves se consideran más cercanas a la tierra, al inframundo. Y las agudas conectan más con lo espiritual, con el cielo. Ya tenemos un bucle rítmico y sonoro que gira en espiral hacia otra esfera sensorial. Se trata de crear ahora una atmósfera más irreal, de trance, de viaje. Para ir creciendo en tensión, podemos introducir bramidos de ciervo con reverberación exagerada para dar sensación de que conectó con el mundo de los



3 Recreación de una sonaja. *Su Majestad Minor* (*Sa Majesté Minor*, Jean Jacques Annaud, 2007)



4 Recreación de un sistro. *Su Majestad Minor* (*Sa Majesté Minor*, Jean Jacques Annaud, 2007)

espíritus. Introducir algún efecto atonal que ayude a reforzar lo abstracto del ritual,... y llegar al clímax coincidiendo con las imágenes y gestos del chamán. Con esta sugerencia creativa he querido ir a través de la música a un nivel de sugerencia del trance sensorial y contacto con los espíritus. Pero también podría haber sido más austero y realista dejando sólo la voz y el ritmo del chamán sin reforzar sus sensaciones. Aun con la limitación de los sonidos de la Prehistoria, las opciones son múltiples. La elección y conciencia de todas estas decisiones es tan importante como la propia composición musical. No es tarea sencilla.

Y así continuaríamos con las demás escenas. La del encuentro de los clanes en el bosque, la de la muerte de un miembro del clan, la del viaje a la costa donde viven los que ya no son buenos cazadores,... Un fascinante reto que hace años pude experimentar en un trabajo similar para el museo de La Valltorta. Viví durante dos meses allí. Grabando los propios sonidos de sus barrancos, pájaros, anfibios, etc. para personalizar los paisajes sonoros. Y tocando con los materiales que el museo y el entorno me podían ofrecer. Huesos, cuernos, piedras, instrumentos vegetales,... Hubo días que nos convertimos en la propia tribu y reprodujimos las tareas cotidianas, las carreras por los senderos del barranco, los sonidos de los arcos y las flechas o el sonido del fuego en una cabaña en un día lluvioso. Todo esto no garantiza ser fiel a la BSO de la Prehistoria pero, sin duda, nos acerca a ella.



COMENTARIOS SOBRE LAS BANDAS SONORAS

Salvo excepciones, en estas películas no abundan las referencias de carácter etno musical de la Prehistoria. La mayoría utilizan la música como un vehículo de refuerzo de la acción y la emoción, pero desde la óptica estética de los años en que fueron rodadas. Hasta los años sesenta, las referencias a la Prehistoria en el cine son pura ciencia ficción. Son productos de bajo presupuesto, guiones imposibles y unos efectos especiales más que modestos, pero un testimonio valioso de nuestra evolución y de la del séptimo arte. Más tarde ya aparecen obras con mayor conciencia y conocimiento de la arqueología y etnología. A unas y otras dedicaré en las próximas líneas un análisis desde el punto de vista musical cinematográfico y arqueológico.

Las tres edades (Three ages, Buster Keaton, 1923)

Hay que recordar que el cine sonoro no llegará hasta 1927. Y hasta entonces la BSO no existía, salvo excepciones como *L'assassinat du Duc de Guise* que contó con la primera partitura compuesta específicamente para una película a cargo de Camille Saint-Saëns, en 1908, cuando el cine era más una atracción de feria que la gran industria que desarrollarían los norteamericanos. En esta balbuceante etapa del sonido, la música se tocaba en directo sobre temas de los clásicos, románticos o de éxito actual, la inexistente banda de diálogos era suplida por un individuo que leía en voz alta las cartelas de la pantalla y los efectos de sonido también se escuchaban en directo, aunque lamentablemente consistían en la suma del ruido del proyector y las voces o cantos del público. Según la categoría del cine, el intérprete variaba desde un gramófono o un pianista hasta una orquesta con coros.

Aunque a partir de 1920 los directores empezaron a pedir más partituras originales, no tengo certeza de si este acompañamiento de piano, clarinete y violín que adorna *Las tres edades (Three ages)* grabado y añadido años más tarde, fue original. Desde luego, sí cumple a la perfección la tarea de transmitir la sensación de una comedia plácida y jocosa. Consigue compartimentar perfectamente la aparición de personajes y escenas, marcadas también por los carteles. Esta es una de las virtudes narrativas de la música, ampliamente usada hasta hoy. La capacidad de abrir y cerrar situaciones o historias, transmitiendo al público de forma más nítida el ritmo de la narración. A destacar el efecto que provoca la música en el epílogo, donde en lugar de compartimentar la conclusión de cada una de las tres historias que se muestran seguidas, las une bajo un mismo tema reforzando la idea de que en todos los tiempos el amor permanece inmutable.

El mundo perdido (The lost world, Harry O. Hoyt, 1925). Piano, Octavio Vázquez

Estamos ante una superproducción que marcó el futuro del género de ficción y los efectos especiales. Si bien estudiaron a fondo la recreación de flora y fauna de la época, la música estaba en la Prehistoria en cuanto a la investigación sobre sus inicios. En esta versión, aparece como música el acompañamiento



improvisado al piano de Octavio Vázquez. Siguiendo la tradición y estilo del cine mudo, Vázquez sincroniza sobre la marcha la música a las escenas de la película.

En general, los músicos de la época tenían un repertorio de «situación» que iban aplicando según el carácter y temática de las escenas. Esto es, tenían unas cuantas partituras de temas de amor, de intriga, de comedia, terror, etc. y las interpretaban igual para una que para otra película adaptando las duraciones. Aunque no parece que este trabajo fuera muy agradecido, como se desvela en esta entrevista de 1914: «... están obligados a marchar al unísono del motor, siempre sentados, la vista fija en la tela, el oído atento para que el público no arme bronca, no improvisando porque el público quiere música conocida, no tocando música conocida porque el público la corea...».

***Mujeres prehistóricas (Prehistoric women, Gregg C. Tallas, 1950).* Raoul Kraushaar**

Kraushaar es uno de los más prolíficos compositores de películas de bajo presupuesto de los años cuarenta y cincuenta. Su música para *Prehistoric women* ocupa todo el metraje sin interrupción. El concepto de que el silencio también es música era olvidado muy a menudo. Es como si la inercia del acompañamiento musical continuo del cine mudo hubiera permanecido en el tiempo.

Mayormente, los compositores de la época no desarrollaban sus composiciones con la conciencia del entorno histórico. Si acaso, la única parte que se puede referir aquí con el campo más etnomusicológico es cuando se acompaña la danza ritual con tambores subiendo su ritmo e intensidad. Aunque enseguida llegan los angelicales violines Hollywood para devolvernos al sonido imperante en la industria. Para los diálogos desarrollaron un lenguaje primitivo muy básico, aunque con una voz en off que iba explicando las escenas.

***The neanderthal man (Ewald André Dupont, 1953).* Albert Glasser**

Esta especie de *Jekyll & Hyde* neandertal de muy bajo presupuesto, nos lleva a momentos hilarantes cada vez que se aproxima a la Prehistoria. La partitura de Glasser es una más de las que se hacían como churros en los estudios americanos. No en vano, firmó más de 170 películas en 20 años. Así que no esperen escuchar un trabajo elaborado.

Las ediciones son bruscas y en ocasiones sin sentido musical. El tema central es algo exagerado y angustioso y nos lleva más al terreno del terror-ficción que a cualquier posible referencia prehistórica. Valdría igual para ésta que para *El monstruo del pantano*.

***Cesta do Praveku (K. Zelman y F. Ladd, 1955)* E. F. Burian, Frantisek Strangmüller**

El éxito acompañó a esta creación del checo Karel Zeman, que destaca por sus animaciones de la fauna prehistórica. El viaje en el tiempo de los cuatro niños tiene más carácter de ilusión infantil que de aventura, pero Karel lo convierte en un producto didáctico, precursor del estilo documental, con bastante



5 *Cesta do Praveku*, Kared Zelman y Fred Ladd, 1955



6 *Las mujeres salvajes de Wongo (The wild women of Wongo)*, James L. Wolcott, 1958)

rigor científico. Se aprecia el contraste del espíritu europeo con el del entretenimiento de la industria americana. Y la BSO también tiene un carácter más coherente. Un buen equilibrio entre los efectos de sonido, bien trabajados, los diálogos y la música, de bella factura orquestal, haciendo aparición de forma pausada e inteligente 5.

Las mujeres salvajes de Wongo (The wild women of Wongo, James L. Wolcott, 1958)

Una más de serie B que ni siquiera se preocupa de hacer referencia a la música en sus créditos. Al menos, el compositor intentó un inocente acercamiento a la música étnica y en el tema de los créditos usó la percusión, incluyendo marimbas, y armonías muy básicas en la orquestación. El otro elemento un poco primitivo lo encontramos en la danza ritual. Usa el cliché del ritmo repetitivo, con percusiones, que crece en intensidad en la danza ritual para crear la sensación de trance 6.

La música, descriptiva, al estilo de la época. Las mujeres salvajes, estilo Pin Up, también.

El mundo perdido (The lost world, Irwin Allen, 1960). Paul Sawtell, Bert Shefter

Ficción fantástica de espíritu y flema muy ingleses en una nueva versión de la novela de Conan Doyle, editada en 1912.

Estos dos compositores trabajaron juntos en muchas películas de ciencia ficción y horror. Su trabajo en *The lost world* es convencional, acompaña y subraya la acción. Aparece Río de Janeiro y la música cambia inmediatamente a sabor latino, aunque no corresponda idóneamente con el folklore brasileño. Como cuando salía España y daba igual una ranchera que un pasodoble.



7 *Hace un millón de años* (*One million years B.C.*, Don Chaffey, 1966)

La música en ocasiones ni siquiera va paralela a la acción. Pero hay una interesante referencia muy graciosa. La tribu los atrapa, el ritual comienza, los tambores suenan y los prisioneros esperan asustados. Uno de ellos grita alarmado «los tambores redoblan más deprisa», lo que añade más tensión a la escena porque significa que la hora del sacrificio está más cercana.

Esto fue acertado aunque, paradójicamente, los tambores seguían tocando el mismo ritmo.

Hace un millón de años (*One million years B.C.*, Don Chaffey, 1966). M. Nascimbene

Para mí, el italiano Nascimbene es el más interesante de los compositores de cine tratados hasta ahora a nivel conceptual. En esta versión, de la original de 1940, mezcla la orquesta clásica con sonidos procesados y conceptos contemporáneos. El resultado es irregular a nivel estilístico, pero innovador. Para el inicio del universo usa una textura sonora atonal en *glissando* ascendente (que sugiere paso del tiempo, evolución, avanzar hacia algún lugar indefinido) y después descendente para la creación del mundo que se expresa con efectos contundentes en la banda de efectos. Aunque en cuanto empiezan los títulos pasa a tonal y por los acordes de quintas y cuartas parece más «una de romanos», rompiendo la atmósfera creada.

Para las acciones de la tribu usa como *leitmotiv* un peculiar sonido procesado (medio/agudo) como de piedras percutidas y aire a presión, y crea ritmos con él provocando una sensación extraña, incómoda, diferente de lo habitual, como los seres a los que acompaña. Sin embargo para la tribu de las conchas, más pacífica, la música es suave y melódica. En esta tribu del mar, la caracola es un instrumento habitual para comunicarse o dar la alarma, tal como fue en la realidad 7.

También añade una textura continua, de frecuencia media / grave, a las escenas de dinosaurios, que resalta la sensación de incómoda amenaza. Acaba cuando desaparecen o mueren, dejando una sensación de que el peligro pasó. Como curiosidad, fragmentos de la erupción final, aparecen en *La naranja mecánica* de Kubrick mientras suena la novena de Beethoven.



8 *Mujeres prehistóricas (Slaves girls, Michael Carreras, 1967)*

Mujeres prehistoricas (Slaves girls, Michael Carreras, 1967). Carlo Martelli

Este subproducto comercial mantiene la tónica general de mirar hacia el lado contrario del rigor científico. La música acompaña la aventura en formato orquestal. En las danzas, además de la consabida percusión, desarrolla cantos tribales muy del estilo del África central, aunque pasadas por el tamiz occidental. El ritual de las mujeres también tiene cantos, aunque más sensuales. La utilización de la voz, protagonista en el origen de la música, al menos sugiere un nexo con tiempos remotos. Aunque todas las coreografías de baile se podrían trasladar a una sala de fiestas y quedarían muy apropiadas 8.

Cavernícola (Caveman, Carl Gottlieb, 1981). Lalo Schifrin

La melodía de inicio en los trombones ya deja claro el carácter de comedia ligera y lisérgica de *Caveman*. El autor de *Misión Imposible (Mission imposible, Brian de Palma, 1996)* o *Harry el sucio, (Dirty Harry, Don Siegel, 1971)* hizo una partitura acorde con las situaciones, bromeando incluso con versiones del «Bolero» de Ravel, *El puente sobre el río Kwai (The bridge on the river Kwai, David Lean, 1957)*, *Marcha de Pompa y Circunstancia* de Elgar, *Guillermo Tell* de Rossini o *Así habló Zaratustra* de Strauss, cuando descubren el fuego. Todo un «hit parade» de la Prehistoria 9 10.

El *Beatle* troglodita Ringo Starr, que produjo esta película a medida de su esposa Bárbara Bach, no podía dejar pasar la ocasión de desvelarnos el origen de la música. La melodía inicial sirve para desarrollar el gag de la canción primigenia, convirtiéndola en un tema tribal que podría entrar en las listas de éxitos actuales.



9 *Cavernícola* (*Caveman*, Carl Gottlieb, 1981)

En busca del fuego (*La guerre du feu*, Jean-Jacques Annaud, 1981). Philippe Sarde

Una de las inmersiones más interesantes del cine en la época prehistórica. Y una BSO muy cuidada. Lo más peculiar, la banda de diálogos. Todo el lenguaje utilizado por los homínidos fue diseñado especial-

10 *Cavernícola* (*Caveman*, Carl Gottlieb, 1981)





mente para la película por Anthony Burgess. Tuve la ocasión de hablar con Jean-Jacques Annaud sobre la BSO y él estaba muy orgulloso de este trabajo. Ya había contado con el estudio de Desmond Morris, el padre de la etología, para los movimientos, gestos y comportamiento de los actores. Su intención era recrear lo más fielmente posible esa época, donde el fuego y el lenguaje eran armas poderosas para la supervivencia y la evolución. Los diálogos en sí, eran ya un elemento sonoro de mucha fuerza, casi música, por la forma tan directa y expresiva que acompaña todas las acciones de los protagonistas. La banda de efectos también es estupenda y de mucha calidad técnica. La naturaleza se expresa en todo momento. Es protagonista y Jean-Jacques le otorga su espacio. Los animales, los pájaros, los elementos atmosféricos, los utensilios o el propio fuego, están añadiendo información sonora muy precisa que nos ayuda a entrar mejor en la historia sin casi darnos cuenta. Sin embargo, en contraste con esta búsqueda de verismo sonoro, la música de Sarde se apoya mayormente en la orquesta sinfónica para desarrollar una estupenda partitura que resalta todas las sensaciones de los personajes. Aunque tonal, tiene elementos contemporáneos, disonancias e instrumentos no temperados que ayudan a reforzar la situación de desamparo que se vivía en aquellos tiempos. Algunos instrumentos, como flautas de caña o percusiones, nos acercan más a la Prehistoria como sonido, aunque no como música. Pero en todo momento acompaña brillantemente la historia. Especialmente acertada, la música que expresa el fuego como un ente superior, incomprensible pero necesario, y que provoca una gran preocupación en la tribu por el miedo a perderlo, a vivir sin él.

El clan del oso cavernario (The clan of cave bear, Michael Chapman, 1986). A. Silvestri

Si bien la novela de Jean M. Auel goza de una fantástica documentación sobre la vida en el Paleolítico, la música realizada para su versión cinematográfica no. Sólo existe la referencia de la zumbadora, rombo o bramadera. Este instrumento, consistente en una especie de rombo de madera o hueso alargado que se ataba al extremo de una cuerda, produce un zumbido peculiar al hacerlo girar con diferente velocidad. Estaba asociado a la llamada del espíritu del oso, y en la película así se muestra fugazmente ■.

Respecto a la música, Alan Silvestri es compositor que juega en primera división. *Forrest Gump* (Robert Zemeckis, 1994), *Regreso al futuro (Back to the future, Robert Zemeckis, 1985)*, *Náufrago (Cast away, Robert Zemeckis, 2000)* o *Stuart Little* (Rob Minkoff, 1999), forman una pequeña parte de su taquillaera producción a nivel mundial. Para *El clan del oso cavernario*, construyó la música alrededor de un tema principal, el de Ayla, omnipresente durante toda la historia. Tema muy estándar pero que expresa muy bien el espíritu de superación y lucha de la protagonista, y resalta su voluntad e inteligencia que la hacen «distinta». Efectivo y acertado en el refuerzo de la historia, aunque desde la tecnología del siglo XX. No en vano, no utilizó ningún instrumento real directamente. Todo fue grabado y procesado por un Synclavier, el primer sistema de síntesis y muestreo totalmente digital. Valía unos 250.000 dólares de la época. Sólo al alcance de privilegiados. Entre otras posibilidades, el Synclavier permitió a Alan mezclar pistas a tiempo con pistas aleatorias de ritmo o melodías para crear una sensación más fluctuante. Esto funciona muy bien en el tema de créditos y en el encuentro de los clanes. En fin, nuestra Prehistoria sonora revisada desde la vanguardia digital.



■ Bramadera. *El clan del oso cavernario* (*The clan of the cave bear*, Michael Chapman, 1986)

***Su majestad Minor* (*Sa Majesté Minor*, Jean-Jacques Annaud, 2007). Javier Navarrete**

Tuve la fortuna de compartir algunos momentos del rodaje de *Minor* en Alicante con Jean Jaques y su equipo. Culto y curioso por todos los detalles, hablamos sobre instrumentos y timbres de la antigüedad y sobre el museo de instrumentos del mundo de Carlos Blanco, entonces en Altea. Transmitía una gran implicación por la música.

Pero la fortuna nos sigue siendo propicia. Llegado del Olimpo tras acabar su último trabajo *Ira de Titanes*, (*Wrath of the Titans* 2012), (secuela de *Furia de Titanes*, *Clash of the Titans* 2010) nuestro estimado Javier, nominado al Oscar 2007 por *El laberinto del Fauno* (Guillermo del Toro, 2006), nos regala una amena conversación sobre su trabajo en *Minor*. Navarrete confirma la idea clara de Annaud de construir una música sin ataduras con el periodo Neolítico / mitológico de su película... «Sobre todo quería que fuera mediterránea y que transmitiera sensación de comedia. Me habló de Nino Rota, de las comedias italianas de los sesenta, realismo pero no real... Y pensé que la sonoridad de la Cobla, formación musical que toca las sardanas, sería perfecta». Así surge el acertado tema principal, como un pasodoble con aroma a sardana, lúdico y festivo, cuyas variaciones acompañarán los momentos importantes de *Minor*. «Jean Jaques estudió al detalle el realismo histórico de las cabañas, el vestuario, adornos, etc., pero en la música no le preocupó esto, aunque sí hay instrumentos relacionados con la historia, como la lira que toca el poeta ¹² o la flauta de pan, inherente al fauno. Jean Jaques también vino a las grabaciones. Incluso anotaba las tomas y las puntuaba. Recuerdo el trabajo que me costó componer y adaptar el dúo de flautas de pan del final entre *Minor* y el *Fauno*. Entre que los actores hacen como que tocan sin saber tocar, componer algo que cuadre con lo que parece que tocan y que parezca sincronizado, sudé la gota gorda. Pues bien, a pesar de tener un buen intérprete, todavía Jean Jaques insistió en grabar a un segundo flautista en busca de mejor resultado» ¹³.

Javier también hizo alusión al uso de la música electrónica, como en el sueño del rey *Minor*, o a la transformación que hizo de *Una furtiva lágrima* de Donizetti, para el llanto de la cerda despreciada.

Así pues la música se desarrolla sin aspiraciones historicistas, pero con una inteligente efectividad emocional sobre la historia.



12 Karkos tocando la lira. *Su Majestad Minor* (*Sa Majesté Minor* Jean Jacques Annaud, 2007)

Ao, le dernier néandertal (Jacques Malaterre, 2010). Armand Amar

Este compositor francés de origen marroquí, ha participado en películas de naturaleza y es un buen conocedor de las músicas étnicas y sus instrumentos. Su elección para la música de *Ao* no fue casual y aportó interesantes sonoridades. Armand salta continuamente de la música actual a la de timbres prehistóricos. Aunque las llama «Cosmic voices», Amar incluye ya desde el principio la utilización de las peculiares Voces Búlgaras, quizás como consecuencia del rodaje en esas tierras. El uso de percusiones y flautas étnicas se mezcla con la orquesta en una partitura contenida, sutil y efectiva.

Pero la virtud más reseñable a nivel prehistórico es el uso de dos instrumentos musicales como co-protagonistas de la historia. Ao y su hermano tocan respectivamente una flauta de hueso y un tronco hueco golpeado con ramas. Se sabe que los neandertales tenían flautas, pero aquí Ao la coge de un cadáver de *Sapiens sapiens*. Quizá el director quiso darle mas relevancia al instrumento haciéndolo

13 Fauno y Minor tocando la flauta de pan. *Su Majestad Minor* (*Sa Majesté Minor* Jean Jacques Annaud, 2007)





14 Ao tocando la flauta. *Ao, le dernier néandertal* (Jacques Malaterre, 2010)

llegar a manos de Ao de los más evolucionados sapiens. Desde ese momento Ao y su hermano tocan juntos y los instrumentos se convierten en un referente expresivo de ambos. Y su música en una fuerza evocadora, en un valor espiritual, personal. Un intercambio con otra tribu los separa. Ao lleva la flauta y el hermano llora su despedida percutiendo el tronco con un lento ritmo que le une con él, más allá de donde alcanza la vista. Ya no suenan juntos. La música se convierte en metáfora al mismo tiempo que es real. Desde entonces la flauta será inseparable de Ao **14** y participará en sus momentos vitales transcendentales. La toca en la muerte de los suyos, para atraer a su compañera sapiens, para calmar el llanto del niño. Es como su amuleto extraordinario. Y por otra parte, en su búsqueda por encontrar de nuevo a su hermano años después, éste se le va apareciendo en diferentes puntos del camino siempre con la referencia sonora de su tronco percutido, como una llamada o recuerdo **15**. Para estar completo intenta encontrar de nuevo a su hermano. Para estar completo la flauta sonará de nuevo junto al tronco. Para cerrar el círculo en esta historia sobre la desaparición de los neandertales, al encontrar

15 Oa tocando el tambor. *Ao, le dernier néandertal* (Jacques Malaterre, 2010)





finalmente a los suyos vencidos por la muerte, toca la flauta por última vez para llorarlos y después la tira por el barranco. Sin su hermano la flauta quedaba huérfana. También un símbolo de desesperanza, del último neandertal.

Respecto a la banda de efectos, también es muy sugerente. Ao es uno con la naturaleza y la escucha. Atrae a un pájaro o a un caballo imitando sus sonidos. (Una teoría sobre el desarrollo del canto viene del supuesto de la imitación de los sonidos de la naturaleza. Y ahí los pájaros eran virtuosos).

Además de ser protagonistas, los sonidos de la naturaleza también se usan en alguna ocasión como elemento dramático. Como en la escena donde intenta violar a Aki. Es en una cueva. Los pájaros suenan de forma natural. Cuando va a iniciar su asalto se callan. Pero en la violación aparecen con más volumen y cantos más histéricos, para desaparecer después y volver a su cadencia natural.

Como *En busca del fuego*, la banda de diálogos aporta un lenguaje diseñado para los protagonistas. No obstante optaron por poner una voz en off que explicara los sentimientos de Ao. Aunque más comercial, dudo bastante que esto fuera necesario. La historia está muy bien explicada e interpretada, lo cual no hace imprescindible esa muleta explicativa. La sensación habría sido más primitiva, lo que no quita una buena valoración en el intento de recrear esta etapa de la humanidad.

EPÍLOGO

Dejando atrás las BSO de la Prehistoria que hemos tratado, desde nuestra atalaya de la arqueología del siglo XXI quizás ya hablemos de algo más que de música. Casi podríamos decir de conciencia global, con el conocimiento sonoro y espiritual que eso lleva añadido. Algo que obviamente no existía antes, más que como germen o como exquisita excepción. La música también es una actitud. Y en los últimos cien años nuestra forma de sentir el mundo ha cambiado tanto, que aunque el cine se siga alimentando de la música tonal, la forma de afrontar la Prehistoria ha variado radicalmente desde aquellas primeras referencias.