

## *EL SONIDO DE LA VELOCIDAD*

PABLO G. POLITE Y SERGI SÁNCHEZ (COORDINADORES)

Barcelona, Ediciones Alpha Decay, 2005. 363 páginas.

*Alberto Hermida Congosto*

"Suele remontarse el primer uso conocido de la música en el cine al 28 de diciembre de 1895, cuando la familia Lumière intentó poner a prueba el valor comercial de uno de sus primeros trabajos cinematográficos. Aquella primera proyección, con acompañamiento de piano tuvo lugar en el Grand Café del Boulevard des Capucines de París" (pp. 7-8).

Mucho tiempo ha pasado ya desde entonces como mucho ha cambiado el panorama audiovisual y las relaciones entre la imagen y el sonido. De esto es precisamente de lo que se encarga el texto: de recorrer la Historia, capítulo a capítulo, en busca de la naturaleza de dicha relación, eso sí, centrándose en el aspecto electrónico del sonido y de la mú-

sica. El libro se presenta como una colección de once artículos de distintos autores y una serie de entrevistas engranados a la perfección. Una estructura que formalmente se ajusta al milímetro al contenido que se desprende de sus páginas. El cine es, en esencia, una suma de planos que cobran sentido mediante el montaje y la música electrónica, la adición de elementos sonoros y rítmicos que configura la pieza final, ¿acaso deberíamos plantearnos la casualidad del formato escogido para este título?

Los distintos análisis, las entrevistas y las opiniones de los autores se enlazan en un estudio unificador de las relaciones audio-visuales. Un texto repleto de comparaciones, citas y ejemplos que, aunque algo complejo, resulta muy esclarecedor.

El punto de partida nos ubica en plena posmodernidad y nos describe la sociedad en la que vivimos. Dj Spooky se encarga por tanto de la introducción contextual en su *Film Form/Film Formlessness*. Habitamos una época de cambio constante, de superación (al menos tecnológica): la era di-

gital de códigos binarios, en la que la velocidad se imprime en la vida cotidiana. Todo es rápido y veloz, hasta la música, *el sonido de la velocidad*.

Oriol Rossell toma el testigo y se sumerge de lleno en la Historia con el primer capítulo: *Tres digresiones, tres*. De forma original e impecable, recurriendo a la imaginación, establece curiosas relaciones entre la música electrónica y algunos de los más importantes directores de la cuna cinematográfica soviética. Los paralelismos comienzan con Eisenstein y su técnica en el montaje. Atrás queda, con este autor, el *smooth cutting*, basado, como su propio nombre indica, en la suavidad del montaje en beneficio de la unidad narrativa y la continuidad.

El montaje dialéctico de Eisenstein abogaba por la hipersignificación del corte, buscando con éste la colisión antes que la transición invisible. Rossell presenta al director soviético como un insaciable montador siempre inconformista. En busca del remontaje perenne, Eisenstein veía el cine como una fuente inagota-

ble, un "ente abierto, en perpetuo tránsito entre una forma posible y otra, reinventable desde cualquier perspectiva" (p. 24)... como la música electrónica.

Rossell juega a exponer primero el caso histórico, a conducir al lector hacia el terreno que desea, para dejar caer después la ocurrenente comparación como si nada. De este modo, Eisenstein se sitúa, bajo el prisma de Rossell, como uno de los primeros *remixeadores* (de imágenes), siempre esquivo del canon clásico del montaje; como un Dj de películas como *La Huelga* (1924), *El acorazado Potemkin* (1925) y *Octubre* (1927).

Es también muy de destacar el "uso" que Oriol Russell hace de Dziga Vertov en su artículo. En este caso, el *remix* deja paso a la *remezcla*, la *universal variación* que Vertov se proponía alcanzar con el *Cine-Ojo*, la "aglutinación de materiales dispares" (p. 30) como ocurre en su película *El hombre de la cámara* (1929), "una traslación visual de técnicas de relación entre materiales" (p. 30)... una vez más, como la música electrónica.

Russell establece símiles históricos. En cierto sentido, parece buscar la identificación entre "posiblemente las dos aportaciones artísticas más significativas del siglo XX por su fulgurante desarrollo y su hondo arraigo en el imaginario popular" (p. 22). Una identidad basada en estos y otros rasgos comunes de sus procedimientos.

Jordi Costa, el siguiente autor, nos conduce a un mundo completamente diferente. Continúa de forma cronológica, pero, en este caso, se detiene a buscar los orígenes del sonido y la música electrónica. Costa entretiene un artículo que mantiene el buceo en la relación audiovisual existente en el *cartoon* de la Warner (origen y motor de las "relaciones electrónicas").

*Cuchipanda de pingüinos en una casa encantada* nos presenta la vida y obra de Raymond Scott y Carl Stalling. El primero, importantísimo compositor de piezas electrónicas y experimentador empedernido, cimentará con su estilo el surrealismo sonoro: la música "como simulación de la velocidad del pensamiento, co-

mo corriente de conciencia, como caos ordenado" (p. 50). Un *swing futurista* que nos descubre "la música de la era de la velocidad y de la producción en serie" (p. 51).

Raymond Scott, pionero del *cut&paste*, visionario de la música no lineal repleta de texturas y compositor de temas como *Powerhouse* con la Raymond Scott Quintette abrió de par en par las puertas de la música mecánica: las piezas que orientarían a Carl Stalling a su hallazgo musical de la estética del *cartoon* trasgresor. Ritmos frenéticos para dibujos animados enloquecidos. Un estilo histérico que jugaba a "distanciarse de lo humano, para dibujar un universo deshumanizado, mecánico en el que el sujeto existía sólo en cuanto a masa. Un universo en el que, por otra parte, la mirada del compositor humanizaba (o antropomorfizaba) lo inanimado (los indios de madera, los taxis) lo animal (pingüinos) o, directamente, lo imposible" (p. 54). Como diría Jennifer Harper, "música para ratones que son golpeados en la cabeza con una tabla de planchar", re-

pleta de trucos y sonidos "inventados" sacados de la nada.

*El Sonido de la Velocidad* sigue su andadura por el universo electrónico de manos de Quim Casas (*Ciencia-ficción con cinta magnética*). El autor comienza desarrollando una idea que engloba, en una frase, el objeto de estudio del libro entero: a cada época o a cada momento histórico le corresponde una música labrada a su propia imagen y semejanza, creada con sus mismas herramientas. Como venimos viendo, en nuestro caso, a la era digital le corresponden una música y un universo informatizados, binarizados y convertidos en ceros y unos; el mundo *matrix* del software y el hardware.

Este tercer capítulo nos ubica a finales de la década de los 50. Una breve lectura sobre los Estados Unidos de la guerra fría, la caza de brujas o la preocupación por las amenazas exteriores (reflejadas en invasiones alienígenas del tipo *La guerra de los mundos* de Orson Welles); un contexto en el que aparece la película objeto de estudio de Casas, *Planeta prohibido* de Fred McLeod Wil-

cox (1956), o más bien, su banda sonora, presentada como la primera íntegramente electrónica.

Comienza aquí a descubrirse el concepto de *ruidismo* que se explorará en detalle en capítulos posteriores. Desaparecían las orquestaciones y el *soundtrack* se perdía en las rarezas de lo electrónico. Al más puro estilo "música de laboratorio" los Barron comenzaron con pie firme la andadura experimental de una música experimental que cimentaría toda una estética propia. Aunque por aquel entonces aquello no les brindó ni la oportunidad de ser considerados compositores de música, el rastro dejado por *Planeta prohibido* sería rescatado años más tarde por autores de reconocidísimo prestigio como es el caso de David Lynch y su *Cabeza borradora* (1976).

Quim Casas perfila esta particular Historia de la música electrónica y su relación con el universo visual. Continuamos con el cine (punto fuerte del análisis relacional de este libro, aunque más adelante se indague también en el videoclip), concretamente, con la ciencia-ficción. Es el caso

de los breves destellos electrónicos de *2001: una odisea del espacio* de Kubrick (1968 - Gyorgi Ligeti), la absoluta atmósfera electrónica de *Blade Runner* de Ridley Scott (1982 - Vangelis) o el radical y distanciador punto y a parte de la saga de *La guerra de las galaxias* de Lucas (1977 - John Williams): la apuesta por el sonido sugerente y abstracto frente a la fanfarria, la pompa y la orquestación aventurera. Las dos caras de la moneda cinematográfica.

Dando un paso más, Miguel Fernández Labayen desarrolla su teoría en *Memoria del provenir*: Las vanguardias de posguerra (tras la Segunda Guerra Mundial) habían apostado con fuerza por la interdisciplinariedad y lo heterogéneo. Se buscaba una simbiosis pura entre imagen y sonido, hibridación artística a todos los niveles... nuevas dosis de experimentación sónica.

En este contexto aparece fundamentalmente la figura de John Cage. Pionero y visionario artístico, su aportación principal nos conduce a un ámbito musical en el que tiene cabida el ruido y el

azar sonoro.

El cine pierde parte de su hegemonía totalitaria en el ámbito experimental, pero aún así, sigue en la cima. Es el momento del mestizaje y el préstamo al tiempo que surge una mirada hacia el interior, el estudio del propio medio: el *found footage* (relectura de metrajés preexistentes mediante remontajes o variaciones musicales); el *Film Ist* de Gustav Deutsch (estudio del cine, mediante el cine, como un medio de ciencia y de entretenimiento) y su sonido como generador de distorsión; la *Decasia* de Bill Morrison y Michael Gordon (2001) y su visión del cine como memoria colectiva, frágil y destructible en el tiempo... Las ansias de experimentación abarcan cualquier disciplina en un período que marcará las futuras "relaciones electrónicas".

*El ruidismo en el cine*, de Javier Ariza, se centra definitivamente en el concepto que se ha sugerido desde el principio de la obra: aquel en el que los ruidos alcanzan valor por sí mismos como sonidos de gran utilidad para representar la realidad bien sea de

modo abstracto, bien de manera concreta.

El *ruidismo* se establece como un concepto de subversión que cuenta entre sus filas con creadores como Alan Bloor, Aube o Russell Haswell entre otros. El propio Ariza lo define como "el resultado de una concurrencia experimental, un género derivado de diferentes corrientes musicales" caracterizadas "por su instrumentación con sintetizadores, *samplers* y otros dispositivos" (p. 133). Un fenómeno que encontrará cabida en la técnica cinematográfica (ruido visual: provocación voluntaria de arañazos y rayaduras en la imagen para favorecer así la mostración del artificio en detrimento de la invisibilidad cinematográfica) y que en el ámbito musical permite el uso metafórico de sonidos reales hasta el punto de perderse la posibilidad de identificación de los mismos.

Es el caso, por ejemplo, de los experimentos de José Val del Omar consistentes en retocar a posteriori el sonido directo grabado mediante el uso de aceleraciones, retardos y distorsiones electrónicas.

En este artículo y como es evidente, vuelve a surgir el ejemplo del cine de David Lynch. Maestro en el surrealismo y el cine enigmático, abierto e inconcluso, David Lynch se nos presenta como una de las máximas expresiones del *ruidismo* sonoro cinematográfico, del retoque perturbador de sonidos. Con obras como *Cabeza borradora* (1976) o *El hombre elefante* (1980) descubrimos un universo sonoro a imagen y semejanza, nunca mejor dicho, del visual. La vista y el oído sufren una auténtica alienación en uno de los casos más claros de identificación audiovisual.

La ciudad se convierte en el motor generador de ruidos, en la atmósfera cargada de los sonidos más dispares, bien sean las calles de la cultura moderna del *Trainspotting* de Danny Boyle (1996) o las aceras futuristas de la mencionada *Blade Runner* de Ridley Scott (1982).

El capítulo seis, *Soundtracks electrónicos*, de Javier Blánquez, es uno de los más interesantes del libro. En él descubrimos las distintas tendencias relacionales entre cine y banda sonora desde la

década de los 70 hasta los 90. La introducción del texto nos anticipa la difícil relación existente en la actualidad entre el universo musical electrónico y el séptimo arte.

La aportación ha pasado a ser, por norma general, de uno o varios temas aislados en un *sound-track* (el claro ejemplo del *Tubular Bells* de Mike Oldfield en *El exorcista* - 1973) y siempre que se recurre a una banda sonora íntegramente electrónica es para desfasar en grandilocuencia y olvidar la relación de acompañamiento o potenciación de significados.

Como afirma Blánquez, Brian Eno destaca entonces como el padre de la música *ambient*, o más bien, del concepto. Se trata de considerar la electrónica a disposición de la imagen, algo que suene sin perturbar. Una música destinada a crear atmósfera más que protagonismo. No obstante, esta tendencia *light* se disuelve un poco hacia la consistencia en las décadas posteriores. A partir de los 70 termina de aparecer el Kubrick de *2001: una odisea del espacio*, esta vez con *La naranja*

*mecánica* (1971) - violencia sonora y visual, y se consolida el *ruidista* estilo del Vangelis de *Blade Runner*.

Será desde los años 80 a los 90 cuando surja y se asiente el autor de bandas sonoras como lo conocemos hoy en día. Se abandona el binomio electrónico-excéntrico de las composiciones anteriores y se crea un estilo más cercano, aunque guardando claras diferencias, al *ambient* de Eno. Hablamos de autores como Ryuichi Sakamoto (*El último emperador*, 1987 - *El cielo protector*, 1990), Philip Glass (*Koyaa-nisqatsi*, 1983), Angelo Badalamenti (*Terciopelo azul*, 1986 - *Twinpeaks*, 1990), Hans Zimmer (*Rain Man*, 1988 - *Twister*, 1996), Thomas Newman (*American beauty*, 1999 - *Camino a la perdición*, 2002) o Cliff Martinez (*Traffic*, 2000 - *Solaris*, 2002)... compositores que renuevan el panorama monopolizado por John Williams o Jerry Goldsmith.

En todo esto, la música electrónica crece y se consolida en un determinado espacio cultural de la sociedad. Sin embargo, sus

amistades con el cine siguen sin llegar más allá de algo momentáneo o esporádico. Cuando más música se hace, menos bandas sonoras se consiguen, al margen de las participaciones aisladas.

Para concluir, Javier Blánquez vuelve a mostrarnos una vez más la dura realidad: autores en busca de expandir su música a través del cine, quien cierra sus puertas dejando como única opción las "bandas sonoras imaginarias": artistas que componen música para una película aún por realizarse; digamos, la base de almacenamiento para un esperado futuro mejor.

Visto que el cine no concede del todo, tal vez resida la clave en cambiar de formato. No por casualidad interviene ahora David Broc con su *El mundo del videoclip desde la perspectiva de la electrónica*.

Este capítulo se adentra genialmente en el universo del videoclip. Broc nos contextualiza primero en el entorno MTV para centrarse después en la música electrónica y los videos que publicitan sus canciones.

El recorrido comienza con la

imagen de autor, pues el clip de música electrónica suele ser el único que juega con cualquier elemento excepto con el rostro de los compositores. De esta manera, ya se parte desde un punto completamente diferente, un punto y aparte. Un autismo que continúa siendo desglosado por Broc de forma minuciosa.

La estética propia de lo electrónico se encasilla en el futurismo y la realidad virtual. Los videos se reiteran en sí mismos, pero no tarda en llegar una nueva tendencia de cambio. Las tecnologías mantienen su avance y la electrónica casa con ellas: el 3D y la animación toman el relevo de forma rupturista. Es el caso de videos realizados para artistas como Junior Senior o Morcheba. Pero una vez más, al igual que ocurría con la banda sonora, llega el momento de autorías en el videoclip.

La estética videoclipera sufre un cambio progresivo (de la mano de la publicidad en general). Como el spot, el clip musical se esmera cada vez más en su forma. Al fin y al cabo, todo reside en llamar la atención, pero esta



transformación lo conduce a ser considerado como pieza audiovisual de valor creativo. Como si fuera un cortometraje, el concepto de arte lo engulle hasta el punto de que la imagen se impone a la propia música para la que está hecha... Es la huella de autores como Michel Gondry, Spike Jonze, Roman Coppola o Chris Cunningham, este último, con el valor añadido de ser el compositor de imágenes por excelencia de los compositores de música electrónica.

David Broc se despliega en ejemplos y descripciones; en detalles que hacen de toda la disertación teórica una guía mucho más útil y finaliza con el epílogo *Sin planes de futuro...* "el hecho de no tener ninguna hipótesis sobre cómo puede evolucionar la combinación de ambos frentes expresivos (el clip y la música electrónica) supone, a día de hoy, la mejor garantía de su crecimiento y supervivencia" (p. 218).

Los tres últimos capítulos: *Arte binario*, *Bailando en la oscuridad* y *Efecto de posición serial* (de Roc Jiménez, Pablo G. Polite

y Sergi Sánchez respectivamente) se integran en una especie de corpus final.

En el primero de ellos, Roc Jiménez diseña un recorrido por la Historia del software y la creación audiovisual. El ordenador con finalidades artísticas y compositivas; como herramienta destinada a generar audio y vídeo con tintes de interactividad. De este modo, observamos desde el final, desde la tecnología puntera que da, hoy en día, rienda suelta a los creadores, lo que en principio fue como echarse a andar por sistemas ya obsoletos. Surge el artista informático desde su casa o su laboratorio hasta que la vista se pierde en un futuro sobrecogedor de posibilidades.

Pablo G. Polite, por su parte, se encarga de un artículo más analítico. En él, desglosa uno a uno los distintos ejemplos que reflejan la cultura techno en el cine. Unos ejemplos que rescata a pesar de poner claramente de manifiesto que esta música, en relación con el formato visual, ha corrido distinta suerte de la que experimentaron otros estilos musicales como el rock, el pop o el

jazz con películas como *Qué noche la de aquel día* de Richard Lester (1964) o *When the boys meet the girls* de Alvin Ganzer (1965).

Entre las cintas, Polite nos habla de obras de ficción o documentales como *Hang the DJ* de Marco y Mauro La Villa (1998), *Modulations: Cinema for the ear* de Iara Lee (1998), *The acid house* de Paul McGuigan (1998), *Viviendo sin límites (Go)* de Doug Liman (1999) o *Human traffic* de Justin Kerrigan (1999) entre otros. Como artículo final, Sergi Sánchez retoma las comparaciones y nos sugiere varias películas en las que el protagonista se establece como "Dj", a voluntad o no, de sus propios recuerdos. Hablamos de casos como *Olvi-date de mí* de Michel Gondry (2004) o *Memento* de Christopher Nolan (2000), películas en las que la memoria sería la base musical y la estructura dislocada, no cronológica ni lineal, el modo de remezclar los elementos visuales (como si fueran sonidos o ritmos en una pieza electrónica).

Tras esta hábil comparación,

Sergi Sánchez se vuelca por completo en el análisis de varias obras con destacado uso del ruidismo y de la música electrónica. El cine de Darren Aronofsky cobra todo el protagonismo con sus cintas *Pi* (1998) y *Réquiem por un sueño* (2001). En la primera, será Clint Mansell el encargado de recrear musicalmente el claustrofóbico mundo del protagonista, potenciado con los efectos sonoros dislocantes. Y de forma similar, en *Réquiem por un sueño*, asistimos a la máxima expresión del uso relevante de ruidos y sonidos.

Tristemente, casos como éstos, 100% electrónicos en facetas musicales y sonoras, siguen viéndose como obras excepcionales y extraordinarias... la mayor preocupación de todos aquellos que viven por, para y de la electrónica sonora.

Como colofón, el autor examina *Corre, Lola, corre*, de Lola Rennt (1998) y retoma la idea de la comparación ingeniosa. En este caso, la estructura circular de la película es tomada como un *loop* musical en el que principio y fin se tocan. Mientras tanto, la banda sonora insistente recurre a

la música disco en una cinta en la que se consigue que "la mente baile y el cuerpo piense" (p. 305).

*El Sonido de la Velocidad*, título que en sí mismo podría considerarse un juego de palabras, supera la dimensión estrictamente teórica gracias a las entrevistas realizadas por Héctor Castells. Con esta metodología, el corpus teórico se apoya en las palabras de los propios protagonistas de los temas que se estudian. Así, encontramos a directores de cine,

informáticos, compositores o realizadores audiovisuales y de videoclips (Eugeni Bonet, Matthew Herbert, Pleix, Matt Black y Oliver Assayas) que adornan y fortalecen con sus opiniones o comentarios los esfuerzos de los articulistas.

Un libro claramente recomendable, muy completo y documentado que sirve como perfecta ilustración "sonora y visual" de las relaciones entre la imagen y el sonido electrónico.