MÚSICA Y ESTRUCTURA NARRATIVA. UN ESTUDIO DE LA ESTRUCTURA AUDIOVISUAL DESDE EL PUNTO DE VISTA DE LA MÚSICA

José Nieto González
Compositor. Premio Nacional de Cinematografía.

RESUMEN

En este artículo se presenta un estudio comparado de las estructuras narrativas literarias (especialmente de sus derivados, el cine y el teatro) con las de la «narración» musical, lo que supone un acercamiento al mundo de la creación audiovisual nuevo y necesario. Estas líneas son la cristalización de mis reflexiones al analizar la organización de una obra musical y su paralelismo con la obra cinematográfica. Uno de los mayores atractivos de este artículo es la comparación entre los conceptos fundamentados en la experiencia y lo que nos dice la neurociencia sobre la forma en la que nuestro cerebro percibe los estímulos de una narración. Los fundamentos sobre los que tratan las siguientes líneas no son reglas o normas que constriñan la libertad creativa. Se trata, más bien, de establecer unas bases para la reflexión sobre los elementos que son el fundamento de cualquier estructura narrativa y que están antes y «debajo» de los que son específicos de cada lenguaje, formando el sustrato sobre el que se asienta la solidez de las obras, sea cual sea su género o modalidad artística.

Palabras clave: Música y audiovisual, narrativa, neurociencia y artes, composición para la imagen.

ABSTRACT

This work presents a comparative study of literary narrative structures (especially their derivatives, cinema and theatre) with those of musical «narration», which is a new and necessary approach to the world of audiovisual creation. These lines are the crystallisation of my reflections when analysing the organisation of a musical work and its parallelism with the cinematographic work. One of the main attractions of this essay is the comparison between concepts based on experience and what neuroscience tells us about the way in which our brain perceives the stimuli of a narrative. The foundations on which the following lines are

based are not rules or norms that constrain creative freedom, but rather establish a basis for reflection on the elements that are the foundation of any narrative structure and that are before and "below" those that are specific to each language, forming the substratum on which the solidity of the works is based, whatever their genre or artistic modality.

Keywords: Music and audiovisual, narrative, neuroscience and arts, composition for the image.

1. INTRODUCCIÓN

Las ideas que aquí se presentan son la cristalización de mis reflexiones al analizar, para explicar después a otros, la organización de una obra musical y su paralelismo con la obra cinematográfica. Es fácil deducir de este enunciado el origen empírico de estas páginas producto de la observación, del análisis formal de cientos de obras y de mi propia experiencia. Sin embargo, desde hace algún tiempo, mi reencuentro con Fernando Giráldez, neurocientífico, músico, catedrático de la Universitat Pompeu Fabra de Barcelona y particularmente interesado en el impacto de la neurociencia en las artes, ha hecho que este trabajo haya adquirido un cierto sustrato científico que sin su intervención hubiera sido impensable.

Como consecuencia de ello, conceptos como el valor del crescendo, el de la dirección, el valor de las repeticiones o el de la recompensa y la sorpresa, no solo aparezcan, únicamente, como producto de la observación y el análisis, sino también como consecuencia de los procesos de percepción y procesamiento de esos estímulos en nuestro cerebro.

«El cine y la música transcurren en el tiempo», explico en mis clases, pero la verdad es que también lo hacen el teatro y la novela. La narración, en su más amplio sentido, ya sea musical, literaria o cinematográfica, responde a estructuras que presentan en común el desarrollo a través del tiempo: una obra musical dura tanto o cuánto, al igual que una película o la lectura de una novela. Incluso la diferencia que, hasta hace poco, existía entre la percepción en continuidad de una película en un cine o de una sinfonía en una sala de conciertos y la lectura, normalmente fragmentada, de un libro, ha desaparecido desde que el vídeo y el disco nos dan la posibilidad de fragmentar, igualmente, las dos primeras.

Dado que a lo largo de estas líneas aparecerá continuamente la palabra narración aplicada a la música, me apresuro a advertir que soy consciente de que oficialmente solo se considera narrativa a la llamada música de programa; es decir, la construida a partir de un argumento por leve que este sea o, incluso, de una simple idea (las estaciones, el amor, el mar, la pasión, etc.) y que a nadie se le ocurriría decir que la sinfonía *Júpiter* (Mozart, 1778), pongamos por caso, sea una narración. Sin embargo, aceptando que, desde el estricto significado de la palabra, la música no es narrativa, creo que sería conveniente ampliar un poco el significado de este concepto y considerar que, si bien la sinfonía *Júpiter* no nos cuenta una historia concreta, sí propone un viaje que nos transmite una serie de sensaciones muy similares a las que nos provoca un relato literario, teatral o cinematográfico, porque su estructura se basa en los mismos fundamentos que en las de ellos. Creo que es importante, pues, tener presente, durante la lectura de estas líneas, este concepto de narración ampliado hasta un paso más allá de lo que consideramos ficción.

Entonces, ¿qué elementos intervienen en la estructura de cada una de estas modalidades de narración? ¿Es posible que exista alguna coincidencia más entre ellas, aparte de su desarrollo en el tiempo? En mi opinión, el juego de tensiones y reposos, la repetición ordenada de elementos, la presentación, combinación y desarrollo de temas o motivos y

el contraste de color y de densidades, esencia de la estructura musical, aparecen también en una novela, una obra teatral o una película. Solo basta con hacer leves cambios de terminología: cambiar las palabras temas o motivos por la de personajes. Pero antes de pasar al tema que nos ocupa, es importante pararse brevemente para establecer algunos conceptos en torno a cómo percibimos las estructuras narrativas que vamos a estudiar.

1.1. Percepción

Al conjunto de actividades que nos permiten representar mentalmente nuestro entorno lo llamamos percepción. Mediante ese proceso, y a través de nuestros sentidos, no solamente obtenemos información de nuestro hábitat, sino que somos capaces de interactuar con él. En el caso de las estructuras narrativas audiovisuales, lo primero que cabe destacar es que éstas son percibidas por nosotros a través, como mínimo, de dos órganos sensoriales: la vista y el oído, que, además, funcionan de manera distinta. Desde la década de los 90 del siglo anterior, la neurociencia ha experimentado un auge extraordinario, especialmente a partir de la posibilidad de obtener imaginería cerebral en sujetos despiertos y activos mediante electroencefalograma (EEG) o resonancia magnética funcional (RMF), entre otras técnicas físicas. Las imágenes que proporcionan estos dispositivos nos permiten ver la actividad cerebral de un individuo mientras recibe estímulos de sonidos, imágenes o del conjunto de ambas, mostrando las zonas del cerebro involucradas en cada una de ellas. Conocimientos que hasta hace poco eran producto de especulaciones basadas principalmente en entrevistas y encuestas, ahora se obtienen mediante imágenes de la actividad del cerebro de individuos despiertos mientras realizan las más diversas actividades. Así, ahora sabemos más sobre lo que pasa en un bebé recién nacido al someterlo a la escucha de música consonante o disonante o qué zonas del cerebro se activan con la escucha de notas según estén agrupadas de forma aleatoria o conformando un motivo o frase reconocible. Pero la neurociencia puede llegar hasta un punto a partir del cual ya no tiene respuesta para cierto tipo de cuestiones, como, por ejemplo, el valor semántico de un estímulo o conjunto de estímulos para cada individuo. ¿Cómo responde el cerebro de un músico profesional ante la escucha de una obra de Mozart la cual conoce perfectamente, en comparación con la respuesta del cerebro de alguien que la escucha por primera vez y sin ningún tipo de información previa? En este sentido y a efecto de análisis, sería útil establecer dos niveles o modos de percepción que, según mi experiencia, tienen lugar cuando nos enfrentamos a la audición, visión o lectura de una obra narrativa:

a) *Percepción automática*: es la que se produce cuando nos enfrentamos a una obra visual, audiovisual, musical o literaria, sin ningún conocimiento previo de la misma. De esa manera, el individuo percibe tan solo la experiencia sensorial que la obra le provoca y que en circunstancias normales se convierte en emoción primaria.
b) *Percepción analítica*: es la que se produce cuando tenemos información o conocimientos técnicos previos sobre la obra que vemos, leemos o escuchamos. La percepción analítica implica, pues, conocer, cuanto más ampliamente, mejor, el lenguaje o lenguajes con los que la obra está compuesta, así como el contexto histórico y social en el que ésta transcurre o fue creada. La percepción analítica es la del experto, si bien puede ser, igualmente, la del individuo cultivado que se ha informado previamente sobre los aspectos técnicos e históricos de la obra en cuestión.

Es el impacto provocado por la percepción automática el que podemos ver reflejado con las técnicas de imaginería cerebral. La percepción analítica, mucho más compleja, es más difícil de visualizar, ya que implica múltiples áreas cerebrales y responde a procesos de una enorme complejidad y variación en función de cada individuo. Es de suma importancia no perder de vista estos dos niveles de percepción, especialmente cuando estamos inmersos en un proceso de creación. Muy frecuentemente, compositores, dramaturgos y en el ámbito audiovisual, guionistas, directores y en general todos los miembros del equipo de trabajo, suelen perder de vista que la percepción de su obra por parte de la audiencia va a ser automática en el 95 % de los casos, mientras que todos los involucrados en su creación la perciben de forma analítica. Si admitimos que la información modifica la percepción, es fácil deducir que cuanta más información se tenga sobre una obra, más modificada está la percepción de la misma

1.2. Tiempo de percepción

En pintura, fotografía, escultura y arquitectura, la ordenación de sus elementos estructurales se produce en el espacio y no en el tiempo: son expresiones artísticas que, aun cuando representen movimiento, lo hacen de manera estática. Solo representan un instante de dicho movimiento. Es la mente del espectador la que completa en su imaginación lo que, realmente, solo está en ellas sugerido.

Pero hay otro tiempo que, sin formar parte real de la estructura de estas obras, resulta inherente y consustancial a cada una de ellas: el tiempo que es necesario utilizar para su percepción. Es éste un tiempo no establecido de antemano y cuya dimensión dependerá exclusivamente del interés que la obra despierte en cada individuo; es decir, que este tiempo de contemplación es subjetivo y, por tanto, estará siempre equilibrado con el contenido que cada espectador perciba en la obra.

Sin embargo, en las estructuras musicales, cinematográficas y teatrales, el tiempo de percepción ha sido fijado de antemano por el autor: un oyente puede suspender la audición de una obra musical o la visión de una película, pero no puede oírla o verla en su totalidad en menos tiempo del que estas obras duran, es decir, no puede escoger la relación contenido/tiempo de percepción, como sucede en las obras que podríamos llamar estáticas. ¿Qué ocurriría si obligásemos al visitante del Museo de Arte Moderno de Nueva York a permanecer durante diez minutos delante de *Bote de Sopa Campbell* (1962), de Warhol o quince delante de uno de los cuadros/viñeta de Roy Lichtenstein? ¿Cuál sería la respuesta de los aficionados a la pintura si fuese obligatorio para la contemplación de una obra el hacerlo durante un tiempo previamente establecido? Este establecimiento obligatorio del tiempo de contemplación, que aplicado a la escultura o a la pintura resultaría absurdo a todas luces, es, sin embargo, una realidad incuestionable en la audición de una composición musical o en el visionado de una película, ya que el oyente/espectador deberá utilizar para el disfrute de la obra el tiempo necesario para que ésta se produzca en su totalidad. De todo esto, podría desprenderse que la efectividad de una estructura narrativa dependerá, en gran medida, de que sus elementos estén dispuestos y combinados de forma que produzcan una buena relación contenido/tiempo. Expresiones como «falta de ritmo», «bache» o «tiempo muerto» aplicadas a una película hacen, generalmente, referencia a una desproporción entre el tiempo utilizado para el desarrollo de un determinado fragmento y el contenido del mismo, sea éste argumental, expresivo o formal.

Bien es verdad que una parte del contenido de una narración es subjetiva, y así, para un aficionado o estudioso de la Historia, el contenido de una película de género histórico tendrá una dimensión distinta que la que percibirá un espectador no especialmente interesado en el tema. Sin embargo, sí es claramente objetivable otra parte del contenido. Por ejemplo, fragmentos repetidos descontroladamente que consumen tiempo sin aportar elementos nuevos (información repetida) o aquellos con un contenido que solo tienen significado para el que los expresa (información no transmitida), siempre supondrán, indefectiblemente, una caída considerable del ritmo narrativo de la obra. Parece claro que establecer el tiempo de percepción justo para el contenido propuesto es el gran reto que siempre tienen por delante escritores, cineastas, dramaturgos y compositores. Y ello en clara desventaja con los creadores de obras estáticas, en las que la elección de este tiempo queda en manos de la subjetividad del espectador.

2. ELEMENTOS DE LA ESTRUCTURA NARRATIVA. EL PUNTO DE PARTIDA Y LA DIRECCIÓN

Todo relato tiene un comienzo o punto de partida y un movimiento o desarrollo que conducen a un final. El relato musical utiliza como punto de partida un elemento que tomamos como fundamento y que suele estar formado por una nota o un grupo de ellas (acorde) a partir del cual se organizan las otras notas y acordes que formarán el discurso narrativo. Esta organización se articula jerarquizando los sonidos en función de la sensación de tensión o reposo que producen con respecto al que hemos escogido como base y al que llamamos tónica o fundamental. Aclaro que, aunque desde el punto de vista de la teoría musical, los términos «tónica», y «fundamental» no son estrictamente equivalentes, he utilizado fundamental como sinónimo de tónica porque entendemos que, en general, refleja más claramente su función de base o fundamento.

Pero, además, este fundamento que aparece como el grado máximo de estabilidad, no solo establece el punto de partida, sino que sugiere un final, estableciendo también la dirección en la que se va a producir el relato. La estructura narrativa se formará utilizando elementos que, mediante sucesivas combinaciones de tensiones (preguntas) y reposos (respuestas), evolucionarán hasta alcanzar, de nuevo, el grado máximo de estabilidad. Esta sucesión de tensiones/preguntas y reposos/respuestas es, precisamente, la que produce en la narración la sensación de movimiento. En la obra musical, pues, el sonido o sonidos tomados como fundamento establecen el punto «desde» y «hacia» dónde se va a «mover» la narración. En las estructuras de prácticamente toda la música de los periodos barroco, clásico, romántico más en toda la música de jazz (excepto algunos experimentos del llamado free jazz), pop, rock y folk, encontramos este sistema de establecer el punto de partida y la dirección. Pero será, en este caso, el análisis del arranque de un guion cinematográfico el que puede aclararnos estos conceptos:

> Ernesto termina una nota que coloca dentro de un sobre. Hay algo de automático en sus movimientos. Su mirada, de una tristeza infinita, permanece clavada en un punto muy lejano fuera de la habitación en penumbra; quizás fuera del mundo. Solo durante unos segundos sus ojos parecen cobrar vida al fijarse en algo concreto y cercano: el revólver que, con su helado brillo metálico, parece aguardarle sobre la mesa.

No es difícil ver que en esta breve secuencia hemos planteado: a) Un punto de partida: un hombre está en una habitación. b) Una dirección: va a utilizar el revólver. Pero también, como en el caso de la música, hemos sugerido un final: Ernesto se suicida. Y lo hemos hecho planteando una situación de reposo (un hombre escribiendo) que, mediante elementos de tensión (la mirada, el revólver), se mueve hacia un desenlace que también será un punto de reposo. Pero no hay que olvidar que el punto de partida, además de su función estructural, debe cumplir un requisito psicológico fundamental para la efectividad de la narración: tiene que captar la atención del espectador pues, como dice Brian Boyd (2009), «Si una obra de arte no consigue captar la atención [del espectador], está muerta». Por tanto, el punto de partida debe ser prometedor; es decir, debe transmitir que lo que va a ocurrir a continuación es lo suficientemente sugestivo e interesante como para que esa atención se mantenga hasta el final.

Precisamente la revolución que supuso la llamada Segunda Escuela de Viena, encabezada por Arnold Schönberg, Alban Berg y Anton Webern, en la que tuvo su origen la música dodecafónica y serial, consistió, esencialmente, en suprimir la jerarquía entre las notas, organizándolas de manera que ninguna de ellas sirva como elemento base de comparación con las demás: todas tienen el mismo valor, ya no hay grados de tensión o reposo porque no hay fundamento sobre el que establecerlos. Hay, naturalmente, un punto de partida físico, pero ya no nos sirve para saber desde y, sobre todo, hacia dónde nos movemos; no entendemos la dirección del relato. Esto ocurre como consecuencia de que el cerebro no recibe la información que le permitiría activar su función de predecir que, en palabras de R. Llinás (2002) «es, muy probablemente, la última y más común de todas las funciones cerebrales», o en las de F. Giráldez «El cerebro es una máquina de predecir» (comunicación personal, 2022).

2.1. Progresión. Las líneas de interés

Si repitiésemos hasta la saciedad, en una especie de bucle, la introducción de una soleá o de una canción cualquiera sin que el tema entrase nunca, tendríamos una estructura narrativa que tendría punto de partida y movimiento, pero al no producirse cambios en su contenido, no tendría progresión, que es un concepto clave para la efectividad de una narración. Para que exista progresión no basta, pues, con que haya un contenido, sino que su relación con el tiempo, o sea el ritmo narrativo, tiene que ir en aumento a lo largo de la obra. Si en un sistema de coordenadas asignásemos el contenido, bien sea argumental, formal o expresivo, al eje vertical y el tiempo al eje horizontal, la línea roja representaría la progresión del relato.

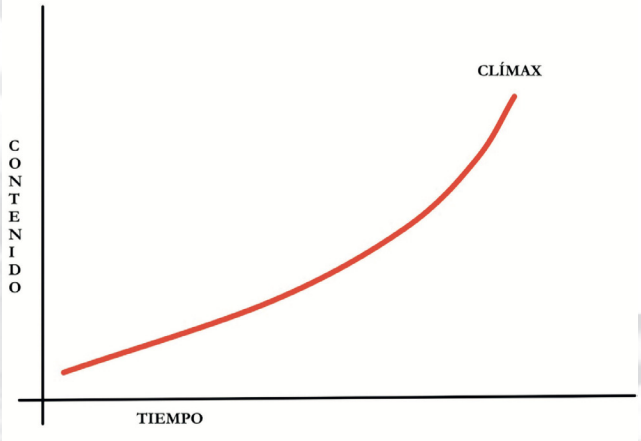

Fig. 1. Curva ascendente de la progresión perfecta de una narración.

Este tipo de curva ascendente de principio a fin nos mostraría la progresión perfecta de una narración. El problema es que, en la práctica, este tipo de progresión lineal no es posible en una estructura de más de unos 15 minutos de duración. Estamos hablando, en cine, de un cortometraje y en música, de una obra que no supere los mencionados 12-15 minutos. Pero entonces ¿qué ocurre con la progresión cuando se trata de estructuras más largas, es decir, cuando sobrepasamos el límite de tiempo en que la curva anterior es efectiva? Pues que la curva de interés final deberá ser la sucesión de otras más cortas combinadas de la forma que muestra el siguiente gráfico:

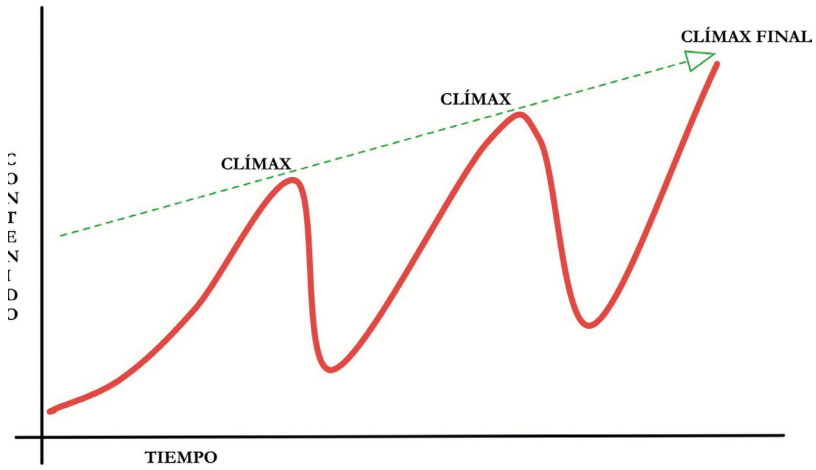

Fig. 2. Representación de la curva de interés final.

Una línea ascendente hasta alcanzar un clímax, un descenso a una zona valle donde iniciamos otra progresión hacia otro clímax y así hasta completar la duración total de la obra. Y diríamos que una progresión narrativa es perfecta cuando cada uno de los diferentes clímax parciales tiene más interés que el anterior, de forma que una línea que uniese cada uno de los clímax tenga tendencia ascendente de principio a fin

2.2. Repetición controlada de elementos

Anton Webern decía que «A medida que nos alejamos de la tonalidad pensamos: ¡No queremos repetir! ¡Siempre debe venir algo nuevo! Pero es obvio que esto no funciona porque destruye la inteligibilidad», lo cual es completamente cierto y la neurociencia nos explica bien el por qué:

MEMORIA SENSORIAL MEMORIA DE TRABAJO MEMORIA A LARGO PLAZO

Este sería un esquema de cómo funciona la memoria en un cerebro humano. Los científicos distinguen tres tipos o modos de memoria: el primero es la memoria sensorial, que es la que procesa, en el momento de su percepción, los estímulos que nos llegan del exterior a través de nuestros sentidos. Su duración es muy breve, entre 200 y 300 milisegundos, por lo que la información recibida, si no es objeto de nuestra atención, desaparece inmediatamente. Por el contrario, si esta información sí despierta nuestro interés,

es transferida al segundo tipo, la memoria operativa o memoria de trabajo (MO o MT), que es la que procesa la información que nos permite realizar tareas complejas tales como el aprendizaje, el razonamiento, la comprensión o la planificación, así como la transmisión de conceptos e ideas. Es, en definitiva, la que nos permite interactuar con nuestro entorno. Esta memoria tiene una capacidad de uso de datos y una duración de almacenamiento muy limitadas: entre cinco y nueve elementos solamente, durante un tiempo máximo de 40 segundos si la información no se repasa. Precisamente la acción de repaso o ensayo consiste en repetir varias veces algunos elementos de la información (palabras, números, notas musicales, etc.) con el fin de aumentar su permanencia y, en su caso, fijarse en el tercer tipo de memoria, la memoria a largo plazo (MLP), que registra y almacena información durante periodos de tiempo largos, que pueden llegar a durar toda la vida. De estos tres tipos de memoria, es la memoria de trabajo la que nos interesa resaltar aquí, porque es la que nos permite recordar un motivo o un tema que se repetirá a lo largo de la pieza musical (por ejemplo, un estribillo) o la cara y el nombre de los personajes de un relato, y con ello «predecir/seguir» su dirección. Por todo ello, parece lógico pensar que un relato del tipo que sea, que no utilice algún tipo de repeticiones como parte de su estructura, será difícil, si no imposible de ser entendido por el oyente/espectador.

Naturalmente hay que poner énfasis en la palabra "controladas" que califica a "repeticiones" en el enunciado de este punto, porque la repetición de elementos que no cumplan un cometido como parte de la estructura de la pieza o de la del lenguaje con que esté construida[1], por ejemplo, la reiteración innecesaria de información, supondrá, como ya hemos visto, una caída del ritmo narrativo y con ello un tiempo muerto en la narración.

2.3. Motivos, temas y personajes

Decíamos en la introducción a estas notas, que bastaba cambiar el término «personajes» por el de «motivos» y «temas» para completar una visión del conjunto de las coincidencias de elementos estructurales entre obras estrictamente musicales y aquellas otras basadas en un relato literario, es decir, las teatrales y las cinematográficas. En el diccionario de la RAE encontramos como segúnda acepción de la entrada *personaje*: «Cada uno de los seres humanos, sobrenaturales, simbólicos, etc., que intervienen en una obra literaria, teatral o cinematográfica». María Moliner, en su diccionario, amplía el concepto cuando define *personaje* como «Persona (también animal) que interviene en la acción de una obra literaria o cinematográfica [...] Particularmente, de una obra teatral». Pero, además, la experiencia nos dice que un objeto, por ejemplo, un arma, un libro, una figura de jade o una joya, también pueden ser personajes importantes en el desarrollo de una narración.

Cuando buscamos definiciones de «motivo» y de «tema» encontramos mayor precisión en ellas pues, como ya habíamos apuntado, la música, como lenguaje más abstracto, necesita, no solo estructuras más estrictas, sino también definiciones más minuciosas y completas de sus elementos. Y así, Sandev (1962) afirma que «motivo es la más pequeña célula de germinación de la composición musical; [es] cualquier sucesión de notas que formen una unidad independiente y reconocible de la cual se desarrolla la composición». Y continúa diciendo: «Puede considerarse desde el punto de vista melódico, armónico y rítmico, pero como idea es indivisible y está contenida en sí. Cuando se asocian varios

1 Las llamamos repeticiones estructurales o idiomáticas

motivos se forma una unidad mayor, pero integrada con igual firmeza: el tema, que es la verdadera columna vertebral de la composición musical». Como vemos, el concepto de «desarrollo» aparece claramente en la definición, lo cual no ocurre en la de «personaje». Así mismo, en el diccionario de María Moliner también aparece el concepto de desarrollo aplicado al término *tema*: «Melodía que se repite, desarrollándola en distintas formas, a lo largo de la composición». Y es que, realmente, los personajes no solo «intervienen» en la obra, sino que son, igual que en el caso de los temas y motivos, el tejido que, a través del desarrollo, forma su estructura. Es más, podemos afirmar que cada personaje es, en sí mismo, una estructura, más o menos compleja, que combinada con otras nos da la estructura final de la obra. Esta forma de organización no es privativa de la narración; el esqueleto, la musculatura, el sistema nervioso o el circulatorio son auténticas estructuras que combinadas entre sí forman la estructura final de un animal. Pero en un edificio, un Airbús o un automóvil, también encontramos este tipo de organización de pequeñas estructuras combinadas que producen una estructura mayor: una mesa es una estructura que forma parte de una habitación, que es una estructura que forma parte de un edificio, que es una estructura que forma parte de una ciudad, etc.

Los temas/personajes que están tan estrechamente unidos a la narración presentan los mismos elementos estructurales que hemos estudiado:

1º *Punto de partida,* o sea la primera aparición de cada uno de ellos que llamaremos, en este caso presentación.

2º *Dirección sugerida*.

3º *Movimiento hacia un final,* que incluye, naturalmente, la posibilidad de cambios de dirección y que llamaremos desarrollo.

2.4. La conclusión. El gesto final

Una vez transcurrido el tiempo asignado a nuestra estructura, ésta concluye, es decir, habremos llegado al final sugerido en el punto de partida o a otro distinto como consecuencia del o de los cambios de dirección que la narración haya experimentado. El final de una estructura narrativa es, ni más ni menos, la culminación de ésta, el punto de destino que justifica el viaje. Más frecuentemente de lo que se pueda pensar, en las prácticas de mis alumnos de música aplicada se observa (¿quizás por un cierto pudor a resultar obvios?) una cierta resistencia a establecer un final claro en fragmentos musicales que deberían tener un evidente carácter conclusivo, bien porque cierran una secuencia o bien la película entera. No hay que perder de vista que la música aplicada a una narración audiovisual tiene un extraordinario valor como signo de puntuación (especialmente en lo que se refiere al punto y seguido, punto y aparte y punto final), y en estos casos es importante estar seguro de que queda suficientemente clara esta condición, podríamos decir ortográfica, de ella.

Normalmente el final de una narración coincide con el clímax último de su estructura, aunque también es posible llegar al final mediante un anticlímax. Igualmente, el final suele ser contundentemente conclusivo, es decir, llegamos al reposo/ respuesta con que se resuelven todas las tensiones/preguntas que habían sido planteadas, pero también se puede dar un

final que plantee no una respuesta sino una pregunta final, lo que se suele llamar en cine o en teatro un final abierto.

Entonces, si parece que el final de una narración puede ser una cosa y su contraria, ¿qué es lo que realmente define la conclusión de una estructura narrativa? La respuesta es: el «gesto final», concepto que podríamos definir como «la parte de una estructura que nos transmite con claridad que la narración ha concluido». Los elementos que forman el gesto final, además de argumentales o de contenido, son elementos formales propios de los diferentes lenguajes con los que está compuesta la obra, sea ésta musical, cinematográfica o teatral. Cuando en las obras audiovisuales interviene la música, el gesto final, naturalmente, puede ser (suele ser) una combinación de elementos del lenguaje musical con los que son propios del cine o del teatro.

La consecuencia de la falta de un gesto final nítido se percibe especialmente en la reacción de la audiencia en espectáculos en directo. Por ejemplo, en la obra *Historia de un caballo* (2001), en la que yo participaba como director musical, el primer acto terminaba con un oscuro que remataba la última frase del protagonista. En las dos primeras representaciones vimos que el público no entendía que había finalizado el acto hasta que las luces de la sala se encendían indicando el comienzo del descanso. Para la tercera representación propuse acentuar el oscuro después de la frase final, sincronizando con él un acorde grave, corto y seco de la orquesta. La reacción del público cambió radicalmente. Resultó evidente que el gesto final, sin la música, era insuficiente, poco claro y, por lo tanto, inefectivo.

Es muy común que ante cierto tipo de obras la audiencia no perciba su final y, por tanto, no se produzca reacción alguna hasta que otros signos ajenos a la estructura de la pieza indiquen que ésta ha concluido definitivamente. Estos signos suelen ser la actitud del director y de la orquesta, algún cambio en la iluminación de la sala o el tímido aplauso de alguien que arrastra finalmente a los demás.

3. RECURSOS ESTRUCTURALES

Hasta ahora, hemos hablado de los elementos de una estructura narrativa sin los cuales ésta no es posible: punto de partida, movimiento, dirección, progresión, cambios de dirección y repeticiones estructurales o idiomáticas. Dichos elementos conformarán una narración eficaz que tendrá una buena relación contenido-tiempo o, lo que es lo mismo, un buen ritmo narrativo. Por el contrario, en este apartado vamos a tratar brevemente sobre componentes de una estructura que pueden ser utilizados o no, por lo que les llamaremos *recursos estructurales*.

Estos recursos son el contraste y el color que, si bien no son imprescindibles, cuando están presentes aportan al relato movimiento, riqueza, variedad y, en el caso del color, también solidez narrativa y profundidad. Todos ellos son valores deseables que añaden, como mínimo, contenido formal y, en consecuencia, mejoran el ritmo narrativo.

3.1. El contraste

Nos encontramos con un recurso narrativo importante cuya ausencia tendría que estar compensada por la solidez de los otros elementos de la estructura, es decir, deberemos contar con una excelente relación contenido/tiempo y una progresión dramática perfecta. La falta de contraste eliminaría la posibilidad de crear sorpresa formal y, por lo tanto, la

sorpresa generada por los cambios de dirección del contenido tiene que estar doblemente asegurada. En las obras narrativas es posible establecer, entre otros, contraste de ritmo, de volumen sonoro, es decir de dinámica y de color.

3.1.1. Contraste de ritmo

He utilizado la palabra «ritmo» en este enunciado, porque, aunque inexacta, es como más popularmente nos referimos al tempo musical (velocidad) o al ritmo visual (cantidad de planos por minuto). De una música que tiene un tempo rápido o de una película con cambios de plano cada tres o cuatro segundos o movimientos de cámara violentos y continuos (en muchas ocasiones innecesarios y absurdos) decimos que tienen un «ritmo trepidante». Por lo tanto, no perdamos de vista que nos estamos refiriendo ahora al pulso tanto visual como sonoro y no al ritmo interno o ritmo narrativo, que ya hemos estudiado y que poco o nada tiene que ver con el concepto de «ritmo trepidante». El paso inesperado de un tempo lento a otro sensiblemente más rápido en música, o el cambio de una planificación estática o de planos largos a otra con un montaje muy picado en cine, son ejemplos de cómo crear sorpresa mediante el contraste de ritmo audiovisual.

3.1.2. Contraste de volumen sonoro (dinámica)

Un instrumento, o conjunto de ellos, puede producir una mayor o menor cantidad de sonido en función de cómo se produzca la emisión de éste. En términos físicos, nos estaríamos refiriendo a una de las cualidades del sonido, la intensidad, que depende de la amplitud de onda y que es a lo que comúnmente llamamos «volumen». En terminología musical hablamos de dinámica o matiz y nos referimos a los diversos grados de intensidad con los que se emite el sonido en un instrumento. El paso de un matiz dinámico a otro de forma paulatina no produce sorpresa, su dirección es predecible y por ello también su final. La transición de mayor a menor intensidad (*diminuendo*) sugerirá un final en silencio, mientras que, al contrario, el paso de menor a mayor intensidad sonora (*crescendo*) predice la consecución de un clímax. Por el contrario, el contraste y, con él, la sorpresa, se produce cuando pasamos repentinamente de un matiz a otro sin ningún elemento que anuncie o sugiera el cambio. Naturalmente, para que el contraste sea efectivo, el cambio de matiz deberá producirse entre dos valores, cuanto más separados, mejor. En la narración audiovisual, este tipo de contraste solo se puede dar en el sonido, bien sea a cargo de la música o bien de los otros elementos de su banda sonora. En este caso, el contraste de volumen se producirá como consecuencia lógica de cambios en el contenido visual (color, ritmo, etc.) o cambios argumentales (como por ejemplo los saltos en el tiempo) que conlleven variaciones sustanciales de intensidad o densidad sonora.

3.2. El color y el timbre

Según el *DRAE*, color es la «sensación producida por los rayos luminosos que impresionan los órganos visuales y que depende de la longitud de onda». Como vemos, no hay más referencia que a la luz y a los órganos visuales. En ninguna de las acepciones, como tampoco entre los sinónimos del término, aparece alusión alguna a una relación entre el color y el timbre. Sin embargo, hablamos continuamente de música colorista o con poco colorido

y, mucho más frecuentemente, de sonido brillante o transparente, términos que, también según el *DRAE*, se refieren, exclusivamente, al ámbito del color. Igualmente hablamos de sonidos apagados y mates, palabras que, estas sí, están admitidas para ser utilizadas para describir color, pero también sonido. Y es que brillante, mate, apagado, transparente, opaco y multicolor o colorista, entre otros, son términos que nos muestran que asociamos propiedades del color a las del timbre como si de alguna manera nuestro cerebro interpretara de forma similar ciertas características de los estímulos sonoros y visuales que luego se ven reflejadas en el lenguaje. Ciertamente, el proceso de percepción que se produce en este caso no consiste en la interpretación de estímulos recibidos simultáneamente a través de dos o más modalidades sensoriales, la ya mencionada percepción multimodal, sino que el cerebro aplica tratamientos comunes a diferentes tipos de información sensorial. Nos referimos a que, más allá de lo metafórico, los diferentes sentidos tienen propiedades comunes que nos permiten describir las sensaciones que nos producen estos estímulos con las mismas palabras. A esto es a lo que llamamos transmodalidad y hablaremos de propiedades o de procesamiento transmodal. Diferentes modalidades sensoriales como la visión, la audición o el tacto, siendo específicas y diferentes, comparten sin embargo propiedades cualitativas comunes. Y es por eso que un estímulo sonoro, que nos llega a través del oído y al que atribuimos un particular timbre, evoca en nosotros no un color determinado, pero sí una sensación que tiene rasgos comunes con el color. Y así, a la hora de describir ese sonido, usamos los mismos adjetivos que usamos para la visión: claro, oscuro, brillante, transparente, etc.

Conviene señalar que la percepción transmodal no solo afecta al color y al sonido, sino que se ha comprobado que el cerebro también registra una relación entre la altura musical y la espacial, y así, se considera una nota aguda más «alta» que una grave a la que se le atribuye una correspondencia con la parte baja del espacio visual. Decimos que una nota desafinada está «alta» si es ligeramente más aguda que la nota de referencia y «baja» si es ligeramente más grave. Un ejemplo más en cuanto a la utilización del lenguaje: llamamos altos, no solo a los sonidos agudos, sino también a los instrumentos musicales y voces que los emiten; de la misma forma llamamos bajos a los sonidos graves (palabra que tiene connotaciones negativas) y además a los instrumentos y voces que los emiten. Esto es importante porque la asociación de color, timbre y espacio, junto a la relación consonancia/disonancia, es el fundamento para la asociación de la música con cualquier tipo de narración audiovisual y así, el registro agudo transmite luminosidad, ligereza, se asocia a la parte alta del espacio visual y produce sensación positiva (evocadora de lo celestial, el Paraíso, etc.), mientras que, por el contrario, el registro grave implica oscuridad, pesadez, se asocia con la parte inferior del espacio y produce sensación negativa (evocadora de lo tenebroso, del Infierno).

3.3. Duración de la obra

De estos recursos estructurales y sus combinaciones hemos dicho que no son imprescindibles para lograr una buena estructura narrativa: se pueden utilizar o no. También queda dicho que la decisión de prescindir de ellos obliga a que la riqueza argumental, el contenido, así como el rigor y la precisión de los elementos fundamentales de la estructura tengan que estar asegurados de manera especialmente sólida.

Sin embargo, para matizar convenientemente esta afirmación habría que introducir un elemento nuevo en ella, que es la duración de la obra. En efecto, debemos establecer una relación directa entre los recursos que disponemos para la realización de un proyecto narrativo y la duración del mismo. Es muy difícil evitar el riesgo más peligroso de una narración, la monotonía, en obras que sobrepasen los 20-30 minutos de duración, si no tenemos a nuestro alcance los recursos necesarios para que esto no suceda. Aunque es un empeño difícil, se puede concebir una obra de teatro o una película con tan solo dos o tres personajes que se muevan en un decorado único, siempre que su duración no sobrepase los noventa minutos; pero es difícil pensar que ese proyecto fuera posible si pretendiéramos que durase lo que una obra de Shakespeare, o sea, entre dos horas y media y, a veces, más de tres. Por ejemplo, *Macbeth* (Shakespeare, 1623), dura cerca de tres horas, pero tiene veintiocho personajes con texto y una historia compleja. En 2012 trabajé en una adaptación para *ballet* de esta obra cuyo encargo especificaba que solo se podían utilizar seis personajes. Después de analizar la obra minuciosamente, encontramos que con ellos se podía contar, de forma eficaz, la esencia del relato y, fusionando dos personajes en uno y dejando de lado todo lo que no era necesario para el desarrollo de la trama principal, conseguimos una versión satisfactoria de 70 minutos. Igualmente, parece tarea prácticamente inviable componer una pieza para tres o cuatro instrumentos que tuviera que durar una hora o más sin riesgo de caer en la monotonía. Lo mismo que en el caso de un audiovisual, esto ocurriría porque no tendríamos los medios que nos permitiesen poner en práctica los recursos estructurales aquí mencionados. Naturalmente, hay excepciones, algunas geniales, como es el caso de las *Variaciones Goldberg*, de J. S. Bach (1741), obra para clave o piano solo, que tiene una duración en torno a los ochenta minutos. En cualquier caso, sobre todo si uno no es Bach, será mejor contar con recursos en consonancia con la duración de la obra si queremos tener posibilidades de no fracasar en el empeño.

Por otra parte, el contar con los medios necesarios (una gran formación orquestal o muchos actores y escenarios diferentes) no garantiza el éxito de un proyecto: la utilización de una gran orquesta al completo durante mucho tiempo puede producir también fatiga y monotonía si no se utiliza el recurso del contraste. Por este motivo, puede ocurrir que una película u obra teatral con generosos medios de producción resulte, igualmente, un fracaso. La monotonía puede aparecer tanto por defecto como por exceso porque ésta es consecuencia de problemas estructurales y no de los medios de producción.

4. CONCLUSIÓN

«Si se supiera más música, se haría mejor cine». Esta frase, pronunciada hace unos años por la realizadora Josefina Molina en la sala de montaje de la serie de TVE, *Teresa de Jesús*, se ha convertido de manera natural en el mejor resumen de este trabajo, aunque las necesidades de ajuste de la extensión y estructura determinan, en parte, sus limitaciones, en cuanto a recurrencia a ejemplos audiovisuales o a un glosario para no músicos. Al igual que en la versión del Macbeth a la que antes aludíamos, en este artículo hemos tratado de concentrar lo que nos parecía su trama principal en la que se enumeran los elementos comunes que conforman cualquier estructura narrativa independientemente del lenguaje con el que estén construidas. Definir con palabras, en lugar de con notación musical, algunos de estos conceptos no ha sido tarea fácil. Como me ha recordado mi amigo Benjamin Davies, Felix Mendelssohn afirmaba que «no es que la música sea demasiado imprecisa para

las palabras, sino que es demasiado precisa», de donde creo que se podría inferir que, a veces, «las palabras son demasiado imprecisas para explicar la música».

BIBLIOGRAFÍA CITADA

Boyd, B., *On the Origin of Stories: Evolution, Cognition, and Fiction*. Harvard University Press, 2009. https://doi.org/10.2307/j.ctvjf9xvk.

Giráldez, F. Comunicación personal.

Llinás, R., *El cerebro y el mito del yo. El papel de las neuronas en el pensamiento y el comportamiento humanos*. Barcelona, Editorial Norma, 2002.

Sandved, K. B., *El mundo de la música*. Madrid, Espasa-Calpe, 1962.