

# La música en el cine silente, una reflexión

Andrés Franco Medina-Mora

Compositor



Hoy en día la música está tan integrada al discurso narrativo del cine que incluso llama la atención cuando una película no cuenta con música extra-diegética;<sup>1</sup> esto es, aquella que no forma parte del mundo creado en el que toma lugar la historia de la película —es decir, sólo la audiencia la escucha. ¿Cómo fue que la música pasó de acompañar a los antecesores inmediatos del cine —como el vaudeville y el teatro— a acompañar a las proyecciones fílmicas? ¿Cómo fue que la música sobrevivió entre las herencias que recibió el cine del lenguaje dramático del teatro? ¿Qué es lo que le aporta la música al cine como para haberse convertido en una parte tan importante de ese lenguaje? En resumen, la información sonora da vida a la imagen. Para explicar esto, tomaré como punto de partida los argumentos que la teórica Claudia Gorbman propone en su libro *Melodías no escuchadas*,<sup>2</sup> y reflexionaré sobre cada uno de estos argumentos.

Gorbman plantea y responde la pregunta “¿Por qué usar música en el cine silente?” con argumentos de carácter histórico, pragmático, estético y psicológico su reflexión resulta ser una excelente referencia para entender el contexto del cine silente y sus características, que fueron campo fértil para el matrimonio entre música e imagen en movimiento.



© 277213 Casasola, *Escena de la película El Cristo de oro*, cine silente, Ciudad de México, 1926. Colección Archivo Casasola. Fototeca Nacional. SECRETARÍA DE CULTURA.INAH.SINAFO.FN.MX.

## El argumento histórico y los antecedentes inmediatos del cine

Como argumento histórico, Gorbman explica que los photoplays — como se le llamaba a las películas en ese entonces— no se proyectaban por sí solas, sino junto con actos de vaudeville que eran acompañados por músicos. Si estos ya estaban presentes, pareciera una elección lógica que ellos mismos acompañaran las proyecciones. Si la música ya era parte de este temprano lenguaje fílmico, es natural que haya continuado así cuando el cine se independizó como espectáculo.

De hecho, era tan cercana la manera en la que se musicalizaban las películas y las puestas en escena, que Gorbman señala que los clichés del teatro melodramático británico —otro antecesor del cine— son los mismos que podemos reconocer en las películas. Para muestra, cita las siguientes indicaciones escénicas de James L. Smith:

“Lastimosas heroínas huyen al sonido de violines en tremolo, bandidos con pisadas de gato merodean con cuerdas en pizzicato, y combatientes en “La sirvienta boba de Génova” sin-

cronizan cada golpe con un golpe de la orquesta, esgrimiendo con piruetas y apuñalándose el uno al otro con acordes fuertes. Los acordes fuertes enfatizan hechos importantes. Todos entienden el mensaje cuando "La Sombra", apunta hacia los claustros destruidos y grita:

"¡Blondel —allí tu amigo fue asesinado! (música con acorde aterrador) ¡Sangre por sangre! (acorde más aterrador) ¡Venganza! (acorde) ¡Venganza! (acorde) ¡Venganza! (acorde - sonido de trueno)".<sup>3</sup>

## El argumento estético y la suspensión de la incredulidad

Como argumento pragmático, Gorbman propone una teoría que comparte el teórico Kurt London: la función de la música era cubrir el desagradable sonido mecánico del proyector.<sup>4</sup> Este argumento es particularmente controversial, pues pareciera una observación burda y sin mayor consideración estética. Incluso, como Hanns Eisler señala, el sonido del proyector, así fuera uno primitivo y particularmente ruidoso, podría tener un efecto atractivo. Sin embargo, consideremos que forzosamente sería un recordatorio constante de que lo que estamos viendo es sólo una proyección —es decir una simulación de realidad, y no una realidad en sí— y esto rompe con lo que llamamos "la suspensión de la incredulidad".<sup>6</sup>

Toda forma narrativa requiere de algún nivel de suspensión de la incredulidad. Es decir, permitir a nuestra mente creer en algo que no es real. Por ejemplo, que no es un actor al que se ve en pantalla, sino al personaje que interpreta; o que el plato de filmación es un lugar real y no uno fabricado para la película. Es fundamental para la narrativa de ficción que la audiencia se adentre tanto en la historia que efectivamente, como ejemplo, deje de ver a Marlon Brando para ver sólo al coronel Kurtz en Apocalipsis Ahora.<sup>7</sup> El cine es particularmente cruel con la suspensión de la incredulidad. Si uno va al teatro a ver Peter Pan, no por ver los alambres que suspenden a la actriz que interpreta a Peter se rompe la suspensión de la incredulidad. En contraste, si uno va al cine a ver Superman, y nota el alambre que hace "volar al personaje", la suspensión de la incredulidad se ve despedazada.

Podemos entonces suponer que London no se refería necesariamente a que la música —un sonido deseable— se impusiera sobre el sonido del proyector —un sonido indeseable— sino que el sonido del proyector no apoyaba la narrativa de ninguna manera, mientras la música sí lo hace. Visto desde esta óptica, podemos entonces entender esto como un argumento estético más que pragmático. Esta suposición está apoyada por la siguiente observación del mismo London:

“La razón por la que estética y psicológicamente se puede explicar la necesidad de la música como acompañante del cine silente, es sin duda que otorga ritmo a la película como arte en movimiento. No estamos acostumbrados a percibir el movimiento sin sonido o al menos un ritmo audible... era la labor del acompañamiento musical dar acentuación y profundidad a la película”.<sup>8</sup>

## El argumento psicológico y la teoría del valle inquietante

En la cita anterior London toca brevemente el argumento más interesante en mi opinión: el psicológico. Hanns Eisler y Theodor W. Adorno postulan que las figuras que se proyectaban en las películas silentes daban la impresión fantasmal de estar muertas —o al menos no-vivas. Como si la naturalidad y la vida se perdiera en el proceso mecánico de captura y reproducción junto con la tridimensionalidad y la inmediata realidad que sí ofrece el teatro. Eisler y Adorno proponen que la música tenía una función mágica de contrarrestar lo fantasmagórico de las figuras en movimiento en pantalla. Ellos escriben en su tratado:

“El cine debió crear un elemento fantasmal. La función mágica de la música... probablemente consistía en calmar a los espíritus malignos temidos a nivel subconsciente. La música fue introducida como una especie de antídoto contra la imagen. Había necesidad de evitarle a la audiencia el desagrado de ver figuras de personas vivas que actuaban y hablaban, pero a la vez eran silentes. El hecho de ser vivas y no-vivas a la vez es lo que constituye su carácter fantasmal, y la música fue introducida para exorcizar el miedo o ayudar al espectador a absorber el shock”.<sup>9</sup>

Esta cita hace alusión a la reacción visceral de la audiencia al ver algo que su cerebro no podía comprender en su totalidad. Es común que con algún grado de condescendencia, este tipo de reacciones sean catalogadas como situaciones de época, como algo que sólo podría pasarle a la mente de una persona del siglo antepasado. La realidad es que nuestro cerebro sigue funcionando de esta manera, si bien en menor medida dada la familiaridad que tenemos ahora con la tecnología del cine.

Una hipótesis que aborda esta reacción a lo “inquietante” —*uncanny*, en inglés— es la de “el valle inquietante” o “el valle inexplicable”. Esta habla de la relación entre el grado de similitud que un objeto puede tener con un ser humano y la respuesta emocional a dicho objeto. Un objeto antropomórfico que de manera cercana pero imperfecta semeja a un ser humano real, genera en el observador un sentimiento inquietante de rechazo, repulsión y miedo. Esta hipótesis fue acuñada por el profesor en robótica Mashiro Mori en 1970 como *bukimi no tan gensho*.<sup>11</sup>

La curva gráfica del valle inquietante inicia con un objeto sin rasgos antropomórficos —como un robot industrial— el cual no genera sentimientos positivos o negativos en la mente humana. Entre más se acerca el objeto a la familiaridad humana, crece la reacción positiva hacia este —como podría un osito de peluche o un robot humanoide como aquellos de la película *Wall-e*.<sup>12</sup> Pero una vez que el objeto se acerca demasiado a la apariencia humana, sin lograr replicarla a la perfección, la reacción emocional del observador cae dramáticamente generando rechazo, como puede suceder con una muñeca antigua. Esto explica el éxito de películas como *Chucky: el muñeco diabólico*,<sup>13</sup> cuyo objetivo era crear repulsión; y el fracaso de películas como *Final Fantasy: La fuerza interior*,<sup>14</sup> en las que la repulsión de la audiencia fue un resultado no deseado de haberse acercado demasiado al valle inquietante. El sentimiento de repulsión es más drástico cuando el objeto se encuentra en movimiento —lo cual podría explicar el aparentemente perenne éxito de las historias de zombies.

Si aplicamos esta hipótesis a la reacción reportada por parte de las audiencias tempranas del cine silente, podemos entender que la presencia fantasmal e inquietante de las imágenes en movimiento flo-

tando sin sonido representaban una agresión a la psique con la que podemos empatizar. El sonido —y en ese momento el único elemento sonoro era la música— da, como propone London, gravedad y ritmo a la imagen en movimiento. Es decir, la información sonora da vida al cine en el sentido pragmático, estético, histórico y psicológico.

- 1 Michel Chion, *Film, a Sound Art*, traducido por Claudia Gorbman (Nueva York, 2009), 480.
- 2 Claudia Gorbman, *Unheard Melodies* (Londres: BFI Books, 1987), 31-41.
- 3 Gorbman, *Unheard Melodies*, 31.
- 4 Roy M. Prendergast, *Film Music: a Neglected Art*, 2da edición, (Nueva York: Norton), 4.
- 5 Prendergast, *Film Music: a Neglected Art*, 4.
- 6 Oxford Living Dictionaries, sitio de internet: [https://web.archive.org/web/20180729045913/https://en.oxforddictionaries.com/definition/suspend\\_disbelief](https://web.archive.org/web/20180729045913/https://en.oxforddictionaries.com/definition/suspend_disbelief) (consultado en junio de 2021).
- 7 Francis Ford Coppola, *Apocalypse Now*, (1979; E.U.A.: Zoetrope Studios)
- 8 Prendergast, *Ibid.*
- 9 Gorbman, *Ibid.*, 39.
- 10 Karl F. MacDorman, Debaleena Chattopadhyay, "Reducing consistency in human realism increases the uncanny valley effect; increasing category uncertainty does not", *Cognition*, volumen 146, , 2016, 190-205.
- 11 Mashiro Mori, Karl F. MacDorman, Norri Kageki, "The Uncanny Valley", *IEEE Robotics & Automation Magazine*, vol. 19, no. 2, 98-100
- 12 Andrew Stanton, *Wall-E*, (2008; E.U.A.: Disney)
- 13 Tom Holland, *Child's Play*, (1988; E.U.A.: United Artists)
- 14 Hironobu Sakaguchi & Motonori Sakakibara, *Final Fantasy: The Spirits Within*, (2001; E.U.A.: Chris Lee Productions)