



GENERALITAT
VALENCIANA

iseaCV

Recursos y estilo compositivo de John Powell de la BSO *Cómo entrenar a tu dragón*

Trabajo fin de grado

Alumno/a: Laura Maria Lang

Director/a del TFG: Francisco Zacarías
Martínez Martínez

Grado Superior de Música

Curso académico
2022 – 2023



Resumen

La composición para medios audiovisuales supone un amplio mercado con numerosas oportunidades para compositores. Sin embargo, la música incidental presenta a su vez claras diferencias al respecto de la música absoluta o programática, empezando por la situación laboral del que parte el compositor, los medios técnicos de los que dispone y la finalidad, condicionante de la direccionalidad, que la composición persigue. Durante este trabajo se pretende analizar una BSO existente en relación a sus funciones y relación músico-gráfica y hacer una composición propia para una selección de secuencias, a bien de estudiar los recursos de los que disponen los compositores de BSO para garantizar la sincronía entre ambos medios.

Laura Maria Lang

Agradecimientos

En particular, me gustaría darle las gracias a la fuerza invisible que me ha permitido reenfocar mis estudios musicales de la producción musical para medios audiovisuales al estudio del arte compositivo en un conservatorio superior: la compositora Martina Eisenreich, cuyos años de experiencia profesional como compositora de bandas sonoras y nuestros diálogos me hicieron entender que la mejor forma de acercarse a la música es estudiar sus raíces y entender su funcionamiento de forma libre, sin estar condicionada por la imagen ni por las limitaciones de potencia de procesamiento de un ordenador. Ello resultó en cuatro años de aprendizaje que ahora concluyen con este trabajo, con el que quiero hacer un homenaje a mis propios inicios con la composición volviendo a mi punto de partida: la composición para medios audiovisuales.

Quiero además dar las gracias al profesorado, por la paciencia y el esmero que han tenido a la hora de guiarnos a lo largo de las enseñanzas del grado.

Tabla de Contenidos

Resumen.....	i
Agradecimientos	ii
Capítulo 1 Introducción	7
Estado en cuestión.....	8
Metodología	9
Objetivos	11
Estructura	11
Capítulo 2 Contextualización.....	13
2.1. Historia de la Banda Sonora	13
2.1.1. Inicios en la improvisación	13
2.1.2. Composiciones para agrupaciones e inexactas	14
2.1.3. La separación del compositor de BSO del compositor convencional y la integración de elementos no orquestales.....	16
2.1.4. Las BSO en la actualidad: La vuelta a la orquesta: el modelo híbrido	18
2.2. Breve mención sobre la dinámica de trabajo	19
2.3. La Banda Sonora según sus funciones cinematográficas	20
2.4. Vida e influencias artísticas de John Powell compositor	21
2.5. Resumen del capítulo: características de la BSO.....	21
Capítulo 3 Análisis de la película objeto del estudio y extracción de recursos compositivos.....	23
3.1. Ficha técnica de la película	23
3.2. Análisis completo de la banda sonora.....	24
3.2.1. Valoración de la plantilla orquestal	25
3.2.2. Valoración temática: el uso de temas o leitmotiv como elemento cohesivo	29
3.3.4. Armonía y escalas	35
3.3.5. Valoración de efecto: los momentos de silencio.....	36
3.3.6. Cambios rítmicos, tempo	37
3.3.7. Entradas y salidas de música según la imagen.....	38
3.3.8. Florituras o Mickey Mousing.....	39
3.3. Análisis por escenas	39
3.3.1. Argumento de la escena	39
3.3.2. Análisis	40

3.4. Resumen del capítulo: características más notables de la obra de John Powell	48
Capítulo 4 Aplicación de conclusiones y recursos extraídos a composición propia	49
4.1. Cuestiones precompositivas.....	49
4.1.1. Factores de selección de película y técnicos.....	49
4.1.2. Factores de composición.....	50
4.2. Valoración de la Banda Sonora completa.....	51
4.2.1. Uso de temas	51
4.2.1.1. Tema a: reina Elinor.....	52
4.2.1.2. Tema b: princesa Mérida	52
4.2.2. Plantilla	53
4.2.3. Mickey Mousing	53
4.2.4. Valoración del nivel de interacción musical-visual	53
4.3. Valoración por escenas	54
4.3.1. Escena 1m1: Ancient Story.....	54
4.3.2. Escena 1m2: Not speaking.....	57
4.3.3. Escena 1m3: The clans.....	63
4.4. Resumen del capítulo: valoración del proceso creativo.....	70
Capítulo 5 Conclusiones	71
Referencias bibliográficas.....	75
Anexo	78
Cue Sheet de <i>Cómo entrenar a tu dragón</i>	78
Apéndice	81
Glosario terminológico	81
Guion de escenas de la película Brave para la composición	84

Lista de figuras

Figura 1. Cantidad de películas estrenadas en los EE UU y Canadá desde 2000.....	7
Figura 2. Cantidad de videojuegos publicados en Steam desde 2004.	8
Figura 3. Técnicas de cuerda.	28
Figura 4. Indicación del <i>cue</i>	28
Figura 5. Indicación del <i>cue</i>	29
Figura 6. Tema a.	30
Figura 7. Tema b.	31
Figura 8. Tema c.	31
Figura 9. Tema d.	32
Figura 10. Tema e.	32
Figura 11. Escena 3m26b: 1ª entrada y reducción pianística tema e.	33
Figura 12. Escena 3m26b: 2ª entrada y reducción pianística tema e.	33
Figura 13. Escena 3m26b: 3ª entrada y reducción pianística tema e.	34
Figura 14. Papel melódico completo madera.....	40
Figura 15. Línea del bajo.	41
Figura 16. Papel de <i>glissando</i>	43
Figura 17. <i>Mickey mousing</i> con intervalos de tritono.	44
Figura 18. A la izquierda, comienzo de secuencia de rotación e inicio del <i>crescendo</i> . A la derecha, punto sonoro máximo del aumento de volumen, en el que se confirma que el dragón vive, está consciente y observa al joven protagonista.	44
Figura 19. Patrón violas.	45
Figura 20. Tema padre en monólogo de Hipo.	45
Figura 21. Cambio de plano y cambio musical.....	46
Figura 22. Reducción de armonía.	47
Figura 23. Plano y variación tema Desdentado.	48
Figura 24. Tema a o tema de la reina Elinor.....	52
Figura 25. Tema b o tema de la princesa Mérida.....	53
Figura 26. Línea melódica violines compases 2-6 (pág. 4), escena 1m1 parte 1.....	55
Figura 27. Tema de Elinor como respaldo del diálogo en trompas, compás 6 (pág. 4).....	56
Figura 28. Patrón de acompañamiento violines, compás 12 (pág. 5).	56

Figura 29. Acentuación de cuerdas y arpa como referencia al gesto de duda de reina, compás 38-39 (pág. 7).....	59
Figura 30. Planos reiterativos de madre e hija, escena 1m2 parte 2.	62
Figura 31. Patrón descendente de oboes y clarinetes, compás 78-82 (pág. 10), que da inicio al fin de la escena.....	63
Figura 32. <i>Crescendo</i> rítmico, compás 88 (pág. 11).....	64
Figura 33. Consecución de planos de <i>tutti</i> musical, escena 1m3, parte 2.....	65

Lista de tablas

Tabla 1. Funciones musicales de la BSO.....	20
Tabla 2. Ficha técnico-artística.	24
Tabla 3. Códigos musicales.	24
Tabla 4. Plantilla orquestal.	26
Tabla 5. Escalística de temas.	35
Tabla 6. <i>Cómo entrenar a tu dragón</i> : entrada y salida musical parte 1.....	40
Tabla 7. <i>Cómo entrenar a tu dragón</i> : entrada y salida musical parte 2.....	42
Tabla 8. <i>Cómo entrenar a tu dragón</i> : entrada y salida musical parte 3.....	43
Tabla 10. <i>Cómo entrenar a tu dragón</i> : entrada y salida musical parte 5.....	47
Tabla 11. <i>Brave</i> : entrada y salida musical escena 1m1 parte 1.	55
Tabla 12. <i>Brave</i> : entrada y salida musical escena 1m1 parte 2.	56
Tabla 13. <i>Brave</i> : entrada y salida musical escena 1m1 parte 3.	57
Tabla 14. <i>Brave</i> : entrada y salida musical escena 1m2 parte 1.	57
Tabla 15. <i>Brave</i> : entrada y salida musical escena 1m2 parte 2.	60
Tabla 16. Duración de planos de escena 1m2 parte 2.....	61
Tabla 17. <i>Brave</i> : entrada y salida musical escena 1m3 parte 1.	63
Tabla 18. <i>Brave</i> : entrada y salida musical escena 1m2 parte 2.	65
Tabla 19. <i>Brave</i> : entrada y salida musical escena 1m2 parte 3.	66
Tabla 20. <i>Brave</i> : entrada y salida musical escena 1m2 parte 4.	68
Tabla 21. <i>Brave</i> : entrada y salida musical escena 1m2 parte 5.	69
Tabla 22. <i>Cue sheet</i>	80

Capítulo 1

Introducción

Después de terminar un curso de composición de música de cine y haber compuesto las BSO (bandas sonoras originales) de varios cortometrajes, quiero volver a centrarme en las bandas sonoras haciendo uso de los conocimientos adquiridos durante el grado.

Este tema puede ser además de gran interés para compañeros compositores por ser uno de los ámbitos de trabajo con mayor volumen de encargos. No era posible encontrar estadísticas que reflejaran el mercado de medios audiovisuales que implicaban a un compositor como parte del equipo, pero tan solo de observar estadísticas de plataformas o regiones específicas, se hace notorio como el volumen de consumo de medios audiovisuales (entre los que también se encontrarían los videojuegos y las series) no ha hecho más que aumentar. De este modo, una estadística de Statista de 2023 que recoge información sobre los estrenos en EE. UU. y Canadá:



Figura 1. Cantidad de películas estrenadas en los EE UU y Canadá desde 2000.

En cuanto a los videojuegos, podemos tomar como referencia a una de las plataformas con mayor volumen de ventas para atender al aumento de cantidad de publicaciones que ha experimentado el mundo de los videojuegos. Según una estadística de Statista de 2023 sobre la cantidad de publicaciones en Steam, la plataforma de videojuegos más grande del mundo:

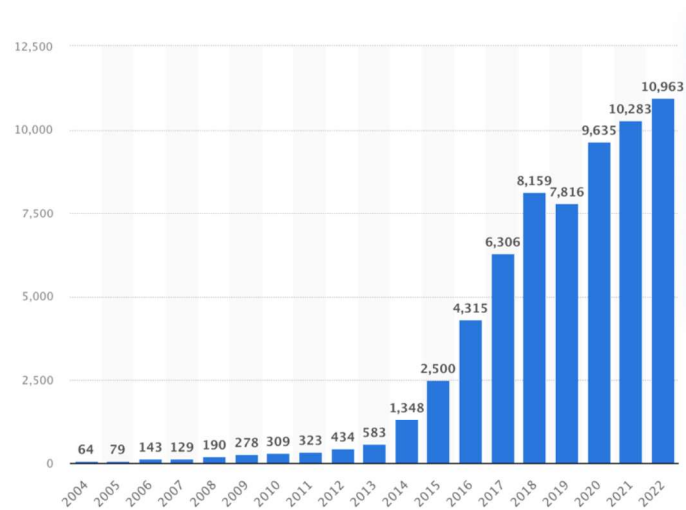


Figura 2. Cantidad de videojuegos publicados en Steam desde 2004.

Cabe recalcar que las estadísticas anteriores no se refieren al volumen del mercado (que se aumentaría con el número de ventas), sino a la cantidad de estreno de nuevos proyectos, lo que supone nuevas oportunidades de trabajo para compositores.

Ahora bien, si es cierto que la composición para medios audiovisuales supone un mercado importante para el compositor y a días de hoy tenemos acceso a un gran volumen de estudios cinematográficos que también incluyen hasta cierto el análisis musical, lo cierto es que no parece haber apenas estudios que se centran en los recursos compositivos aislados ni la forma en las que estos se emplean para obtener los efectos que la imagen y el guion requieran en cada momento. Vistas las dificultades particulares que sufre justamente este género debido a la interdependencia de un medio diferenciado en cuestiones tan vitales como la propia identidad métrica y temporal de la música, mediante este trabajo se pretende cubrir la falta de estudios prácticos, a bien de poder valorar con mayor profundidad cómo los recursos compositivos convencionales son utilizados en la composición de BSO.

Estado en cuestión

Considerando la importancia que ha adquirido la composición para medios audiovisuales a lo largo de las últimas décadas, no debe sorprendernos que en este mismo centro se han llevado a cabo dos trabajos centrados en la música en medios audiovisuales: *La música escénica de John Williams* de Vicente Gabriel Martínez y *Japanese suite de Gustav Holz - aplicación de sus recursos en medios audiovisuales* de Alejandro Samper

Baidez. Además, las bandas sonoras han sido tratados en numerosas ocasiones, si bien en la mayoría de ellos los resultados del análisis no han sido puestos a la práctica en una composición. Este es uno de los puntos en los que radica la diferencia entre este planteamiento respecto a los anteriormente mencionados: si bien en el trabajo de Sandra Rothwell *Detection and analysis of emotional highlights in film* podemos encontrarnos con el estudio de la valoración empírica de una banda sonora por parte del público.

Para embarcar los aspectos teóricos y técnicos visuales y musicales¹ de la película a lo largo de este trabajo, es necesario recurrir a estudios que se han centrado en la creación de contenido audiovisual, tanto para el análisis como para hacer uso de la terminología correcta. Ante la gran cantidad de estudios cinematográficos publicados hasta la fecha nos hemos centrado en las aportaciones de *La audiovisión* de Michel Chion (1990) y *Análisis del film* de Aumont (1988). Dichas monografías se centran en el análisis de la película como obra final y cohesionada, centrándose en cuestiones referentes a la acusmática, el montaje, los planos, etc., de modo que el análisis musical de estas monografías se limita a las funciones para las cuáles se puede utilizar la música y no en los recursos compositivos en los que se centra este trabajo. Dicha falta queda cubierta por la tesis doctoral *El análisis de la música cinematográfica como modelo para la propia creación musical en el entorno audiovisual* de Gonzalo Díaz Yerro (2011), en el que se proponen numerosos criterios de análisis de las BSO y determinar la relación icónica-musical.

Metodología

El trabajo consistirá en los siguientes pasos:

- Valoración de rasgos de la BSO como género. Para poder entender mejor las diferencias entre la música programática destinada a películas, se empezará por abarcar de forma breve la historia y evolución de las BSO, a bien de entender las funciones, cuestiones técnicas y características del ámbito laboral del compositor que diferencian la partitura de una BSO orquestal de la partitura de

¹ Además de las monografías mencionadas en este apartado, se ha consultado Wikipedia porque hasda donde permitía los medios de investigación disponibles en el momento no era posible encontrar otras fuentes.

una obra orquestal de música seria o incidental y poder tener en cuenta dichos aspectos en los análisis posteriores.

- Análisis cinematográfico. Para poder valorar la relación de la imagen y la música, se llevará a cabo un análisis técnico de la película, abarcando tanto los aspectos visuales de la película como el argumento de la película. Para ello, se tomará como punto de partida las ideas expuestas en las monografías que figuran en la referencia bibliográfica, en particular, la tesis doctoral El análisis de la música cinematográfica como modelo para la propia creación musical en el entorno audiovisual de Gonzalo Díaz Hierro y el libro Análisis musivisual de Alejandro Román.
- Valoración de recursos y estilo de la BSO en su totalidad. Se procederá a un análisis de la composición de John Powell en la que se valorarán los rasgos existentes durante la totalidad de la obra como por ejemplo, la plantilla orquestal utilizada o la frecuencia de uso de música a lo largo de toda la película. El análisis se fundamentará en las aportaciones teóricas de Samuel Adler para abarcar el aspecto instrumental, y en las aportaciones de las clases de análisis por los profesores y, en particular, del *set theory* propuesto por don Michael Randel, para identificar unidades temáticas o variaciones sobre las mismas. Cabe recalcar que la metodología utilizada parte del punto más «general» del análisis, desde la contextualización de las BSO como género, al más específico, destinándose al análisis de la composición específica de este trabajo.
- Análisis de escena como objeto de estudio de la relación visual-musical. Por razones de extensión se escogerá una escena específica para el análisis exhaustivo entre la imagen, el argumento y la música. Se escogerá la escena que mayor cantidad de cambios dramáticos presente bajo criterios de la autora y compositora del trabajo, para estudiar cómo adapta el compositor el material temático a los cambios de la imagen. A lo largo del análisis de la escena también se pondrán ejemplos específicos del análisis general anterior.
- Aplicación de los recursos en una composición. Los recursos estilísticos extraídos en la parte analítica se vuelven a utilizar en una composición orquestal con la finalidad de componer una BSO para algunas escenas de una película diferente (si bien afín al estilo musical de la BSO estudiada en el trabajo), en la que se pretende complementar a la imagen de forma similar de lo que hace el

Recursos y estilo compositivo de John Powell de la BSO *Cómo entrenar a tu dragón* compositor de la BSO estudiada con la película. A la hora de componer, se recurre al programa Sibelius y a su función de vídeo integrada para poder visualizar el contenido cinematográfico de forma simultánea a que se escuche la música. A su vez, a bien de disponer de un material de vídeo «vaciado» de la BSO original, se hace uso del iZotope RX 10 Standard Crossgrade desde la estación de trabajo de audio digital (DAW) Logic Pro X. También se ha utilizado el Logic Pro X para poder exportar el audio y el vídeo de forma conjunta y añadiendo los efectos pertinentes que situaran a los componentes de audio de la composición en un espacio virtual realista (en medida de lo posible) frente a una grabación real.

Objetivos

Sintetizando lo expuesto con anterioridad, los objetivos de este trabajo consisten en:

1. Identificar los recursos compositivos que caracterizan al estilo del compositor.
2. Aislar unidades temáticas y determinar su empleo y desarrollo a lo largo de la BSO en función del guion de la película.
3. Relacionar los puntos de inicio y fin de entradas musicales con la imagen (*hitpoints*, puntos de reposo musical, etc.).
4. Componer una pieza musical con los recursos extraídos a fin de valorar el efecto que ellos producen aislados de la imagen.

Estructura

En primer lugar, abarcaremos una breve contextualización de la BSO y de la trayectoria artística del compositor John Powell, para poder comprender mejor las características musicales y las funciones que la música debe cumplir con/para la imagen y entender las influencias estilísticas que ha tenido el compositor a lo largo de su carrera artística hasta el momento.

A continuación, procederemos con el análisis de la obra. Puesto que entendemos la imagen como parte esencial para comprender las decisiones musicales del compositor, se analizará la película en una ficha técnica. Debido a la limitación de espacio, se

Laura María Lang

analizará acto siguiente una escena de la película, seguido de un análisis general de la BSO.

En el cuarto apartado se aplican los recursos extraídos durante el análisis en la composición de una obra para una película, siguiendo una estructura interna similar a del segundo apartado. De esta manera, se procederá primero a elegir, contextualizar y justificar la película para la cual se hará la composición, así como las formas en las que se han empleado dichos recursos en la composición de la obra; para abarcar a continuación algunos aspectos generales de la BSO y concluir con un análisis detallado mediante el mismo método que en el análisis de la escena singular del apartado anterior, señalando además las entradas y salidas musicales a razón de la imagen.

Al final del trabajo se recapitularán los puntos más relevantes del trabajo en su totalidad y se llegará a una conclusión.

La composición creada a partir de los resultados de este análisis se adjuntará en el apéndice.

En el anexo se adjuntarán un glosario que reúne algunos de los elementos teóricos de análisis cinematográfico y musical junto a una breve explicación, además del *cue sheet* u hoja de referencia, en la que se define el tiempo que ocupa la música en la película, los temas que aparecen en cada pieza musical y una codificación de tiempo.

Capítulo 2

Contextualización

2.1. Historia de la Banda Sonora

Empezaremos con contextualizar las particularidades del género musical de las bandas sonoras, partiendo de un enfoque histórico estudiando el uso de música desde los inicios de las películas, para acabar explicando los pasos implicados en el proceso compositivo actual de BSO. Al final, sintetizaremos varios puntos claves de este capítulo.

2.1.1. *Inicios en la improvisación*

A raíz de los estudios que iniciaron mi travesía musical y contrastando dicha información con artículos de París y publicaciones en Wikipedia, se puede constatar que los inicios de las bandas sonoras se dan en el año 1895 en París, con el estreno de un conjunto de cortometrajes de los hermanos Lumiere. Para este evento se contrató un pianista, que acompañaba los cortometrajes en directo en su instrumento y «cubría» los ruidos de fondo que producía el proyector. Tal como observa Beckwith (2001) en el blog de Wilmut sobre los avances tecnológicos en los estudios de grabación de los que disponían las productoras de Hollywood a lo largo del siglo XX; puesto que los medios técnicos todavía no permitían la superposición de imagen y sonido en las cintas, se recurrió a distintos métodos para generar tanto sonidos ambientales (el chasquido de los cascos de un caballo al galope tendido o el silbido de una locomotora a punto de arrancar) o apoyar la imagen mediante el acompañamiento directo de música por intérpretes, ante todo de pianistas y organistas, que o bien improvisaban o, en excepciones, interpretaban una partitura escrita individualmente para la película. De observar los pocos testimonios escritos de composiciones de bandas sonoras de aquellos tiempos que han perdurado hasta la fecha, la música cumplía, como mínimo, con una función ambiental para cubrir los ruidos de fondo de la máquina. Además, predominaba ya la función emocional de la música: sin ella, el cine se reducía a la exposición continuada de imágenes sin sonido, y que dejaban un amplio marco de interpretación al espectador, de modo que la música era la encargada de transmitir el

mensaje emocional de la obra, acercándole a las ideas que las imágenes le debían provocar. Podemos encontrar numerosos ejemplos de dicha función en los primeros cortometrajes. Aún hoy en día, la proyección de películas del cine mudo es acompañada por intérpretes.

Steinbügl (2007) indica que, además de la interpretación en directo de músicos, una técnica común para compensar el vacío sonoro de esta fase inicial de las películas era la selección de obras populares para su reproducción simultánea al avance de la imagen en un fonógrafo. Las obras seleccionadas procedían de la época romántica, como por ejemplo la obra *Liebestraum* de Franz Liszt. Esta inclinación estilística en la selección de las bandas sonoras que acompañarían la imagen en el fonógrafo ya en estos inicios recientes de la película explica también la tendencia, presente incluso en las bandas sonoras actuales, a que la música romántica fuera luego un referente estilístico para la banda sonora orquestal, característica del «sonido de Hollywood» y que sigue sirviendo de orientación a los compositores de la actualidad. Respecto al acompañamiento directo de música, esta cogió popularidad durante el auge económico por lo que, en los grandes cines las películas llegaban a ser acompañadas por orquestas especializadas de hasta ochenta músicos. Estas orquestas requerían de una gran capacidad de lectura a primera vista, además de la habilidad de efectuar cambios rápidos de compás y/o pieza, puesto que el avance continuado de la imagen dictaba de manera estricta el marco temporal que la música tenía para desarrollarse.

2.1.2. Composiciones para agrupaciones e inexactas

Tal como observa Steinbügl (2007), las bandas sonoras para la ejecución por orquestas de cine eran destruidas después de su ejecución por lo cual apenas existe testimonio que permita apreciar el estilo exacto de las bandas sonoras de los inicios. La primera banda sonora cuya partitura prevaleció fue compuesta por Camille Saint-Saëns en el año 1908 para la película *L'Assassinat du duc de Guise*, para quinteto de cuerdas y armonio. Camille Saint-Saëns supone un claro ejemplo del compositor de bandas sonoras de aquella época anterior a la invención de la grabación magnética analógica (siguiente apartado): en el momento de recibir el este encargo, ya era reconocido por sus creaciones, y había encontrado un estilo propio y particular impregnado de las costumbres musicales de la época. Comparadas a sus obras cumbre como la ópera de

Samson et Dalila o el poema sinfónico *El carnaval de los animales*, el encargo de la banda sonora no tuvo peso en su carrera musical.

Beckwith (2001) sitúa los primeros avances tecnológicos significativos para la evolución de la banda sonora y el cine sobre los años 30, cuando la cinta de celuloide en el medio cinematográfico hizo que el tono y la imagen se pudieran grabar en una misma cinta. Dicho con exactitud, dicha incorporación se celebra con el estreno de la película *El cantor de jazz* en 1927 (Navarro Arriola, pág. 26), si bien pasarán años hasta que dicho invento se estandarice. Por esa razón, las bandas sonoras se trasladaron a un nuevo espacio de trabajo: de las salas de cine, donde eran interpretadas en directo por agrupaciones de músicos especializados a los estudios de grabación (objeto central de este estudio de Beckwith). La posibilidad de grabar el tono y la imagen en una misma cinta permitió a los compositores un trabajo más exacto, minucioso incluso, al respecto de la fase anterior. Era común que la banda sonora de una película fuera compuesta por un conjunto de varios compositores y arreglistas, que preparaban la partitura (muy a menudo acabó destruida después de realizarse las grabaciones) para poder grabarlas posteriormente en un estudio. La composición de bandas sonoras, entonces como lo es ahora, era una tarea exhaustiva que se ejercía con gran presión de tiempo².

También cabe indicar aquí el factor histórico que generó el auge estadounidense: cuando en el año 1914 estalló la primera guerra mundial, esta tuvo un grave impacto en las sociedades europeas, que veían restringidas su modo de vida y sus actividades lúdicas. Con ello y la severa falta de recursos, las industrias cinematográficas europeas paralizaron sus producciones. Sin embargo, situado lejos de las fronteras de la guerra, la industria cinematográfica estadounidense experimentó un auge notable, que explica en parte el rol central que Hollywood ha adaptado y aún mantiene en la industria cinematográfica. Entre otros, Beckwith (2001) habla de la «apropiación» de tecnologías europeas (tanto militares como de los estudios de productoras europeas) por parte de

² Para más información, véase Música de cine - historia y coleccionismo de bandas sonoras de Arriola, pág. 27.

Estados Unidos, que implicaron el dramático declive de las productoras originarias del cine y el florecimiento del cine estadounidense.

2.1.3. La separación del compositor de BSO del compositor convencional y la integración de elementos no orquestales

Podemos marcar la introducción de la cinta celuloide y la posibilidad de sincronizar con exactitud la música con la imagen como punto que inicia la separación del trabajo de un compositor convencional y el compositor para medios audiovisuales. Beckwith analiza en sus artículos de forma esmerada los avances tecnológicos de los estudios de grabación de música, y es fácil seguir las paralelas que dichos avances técnicos han supuesto en el estilo de las obras en el tiempo. Antes, los compositores componían música programática que, en cuanto a las emociones o ambientes que sugerían, resultaban afines a las ideas transmitidas en la imagen. Ahora y con las nuevas incorporaciones técnicas que irían pronunciándose a lo largo de las décadas, la nueva precisión exigía al compositor que la música reaccionara a los cambios de la imagen. Se podría decir que nos encontramos ante el punto en el que el compositor de bandas sonoras se modela una estrategia distinguida de la del compositor de música convencional.

Además, tal y como observan los autores Navarro Arriola (2005, pág.32-36), en cuanto a los beneficios que la productora y contratadora del compositor pueda obtener del encargo al compositor, cabe enfocar los años 50 y 60, en los que la popularidad creciente de la música rock, jazz y pop motivó a la industria cinematográfica estadounidense a incluir dichos géneros musicales en sus películas. Los primeros pasos de integración se dieron en las bandas sonoras de compositores como Alex North (*Un tranvía llamado deseo*) o Elmer Bernstein (*El hombre del brazo de oro*), que integraron elementos del jazz en sus composiciones orquestales para conseguir unos efectos estilísticos novedosos. A principios la interacción de elementos convencionales y la música popular se basaba en préstamos de elementos característicos de los nuevos géneros musicales del jazz. Un ejemplo específico de la mezcla de distintos géneros en una banda sonora se da en la banda sonora de *Un tranvía llamado deseo*, compuesta por Alex North: aunque la mayoría de la obra esté acompañada por música de orquesta, en una escena clave en la que los dos protagonistas se conocen, el sonido suave de un

saxófono sobre acordes de jazz al piano sugiere un ambiente tentador entre ambos y predica ya el rumbo que tomará la historia entre ambos personajes.

De manera similar, con su desarrollo y popularidad creciente, los sintetizadores han acabado por formar parte de las bandas sonoras, llegando al punto de haber bandas sonoras formadas casi exclusivamente por sintetizadores. Uno de los ejemplos más emblemáticos es la BSO de *Blade Runner* (1982) de Vangelis, en el que la instrumentación convencional queda en un segundo plano frente al uso de medios electroacústicos. En sus observaciones sobre la evolución de las bandas sonoras, Audissino (2014) observa:

“Por muchas razones, la banda sonora sinfónica empezó a desaparecer gradualmente a finales de la década de 1950. En particular 1966 es un punto muy simbólico, ya que en ese año Hitchcock rechazó la BSO sinfónica de Bernard Herrmann para *Torn Curtain* en favor de una más inclinada al pop y orientada al mercado: así terminó abruptamente una de las relaciones más exitosas entre director y compositor. En esos años, la partitura sinfónica fue reemplazada por partituras de música pop cuya pieza de resistencia era una canción comercializable, como en las partituras de películas de Henry Mancini” (109)³

Cabe mencionar también que, además de la implementación de géneros musicales o elementos electroacústicos, se han acabado por integrar instrumentos no pertenecientes a la orquesta a fin de respaldar la zona geográfica o etnicidad de una película. Por ejemplo, el uso de una gaita para una película ambientada en Escocia. Algunas de estas integraciones han tenido el éxito suficiente como para ser un estándar en la plantilla orquestal de las BSO, tal es el caso de la percusión asiática (*tam-tam*, *taiko drums*), que

³ ³El anterior es una traducción hecha por autora del trabajo final de grado. El texto original: «Due to many reasons, the symphonic film score entered a gradual demise at the end of the 1950s. In particular, 1966 is a highly symbolic landmark, as in that year Hitchcock rejected Bernard Herrmann's symphonic score for *Torn Curtain* in favour of a more pop and market-oriented one: thus one of the most successful director/composer relationship ended abruptly. In those years, the symphonic score was replaced either by pop-music scores whose piece de resistance was a marketable song – as in Henry Mancini's film scores» (109)

se han llegado a desvincular de la asociación geográfica: en la película de este trabajo, ambientada en una tribu vikinga, se utiliza la percusión asiática.

2.1.4. Las BSO en la actualidad: La vuelta a la orquesta: el modelo híbrido

La reinserción del estilo sinfónico en las BSO se ha iniciado por John Williams, dando lugar al así denominado «renacimiento de la música de cine» (Casanova Martínez, 2016). En sus estudios, Casanova describe como, aunque Williams demostró la fuerza expresiva (superior) que tenía la música orquestal sobre la música pop o la música conformadas por sintetizadores (que, en aquella época carecían de la variabilidad de la que tienen actualmente) en las BSO de la comedia *Fitzwilly* o la película *The Reivers*, no se comparan al aclamo que recibió por la BSO de *Star Wars*, que acabarían por transformar en una de las figuras clave para el retorno a la música orquestal. Entre las aportaciones que dicha vuelta al estilo sinfónico implica, cabe resaltar el uso de temas musicales y reconocibles para personajes o escenas.

Pero el estilo actual se puede entender, de forma muy resumida, como una combinación de los elementos anteriormente expuestos: la música sinfónica orquestal, medios electroacústicos y géneros musicales populares. De este modo, podremos observar que cualesquiera de dichos medios musicales se encontrarán en nuestra pantalla a la hora de consumir productos audiovisuales, en mayor o menor medida según la obra de la que se trate y presentándose tanto combinados o con uno solo de estas formas musicales. Además, como señala Beckwith, la mejora continuada del equipamiento y microfonía de los estudios permitía incluir procesos de post-edición de la música. Como resultado, a fechas actuales es habitual que, durante este proceso en el estudio, además de la mezcla de sonidos, se añadan pistas sonoras como sintetizadores o instrumentos virtuales para reforzar la sección de cuerda. El término más comúnmente utilizado para describir este fenómeno de mezcla entre efectos electroacústicos e instrumentos convencionales es el de «orquesta híbrida». De esta manera, gracias a técnicas de grabación de estudio y a la mejora de los procesos de producción y digitalización de la música, una BSO puede perfectamente incluir canciones Rock, para luego volver a acompañar las próximas escenas con un lenguaje sinfónico.

La conjunción entre géneros musicales y componentes técnicos (de estudio, grabación) como electroacústicos (en el uso de sintetizadores, efectos, o instrumentos virtuales) convierten a la figura del compositor de BSO actual en alguien versátil y, en caso de grandes producciones, añadiendo la falta de tiempo habitual para llevar a cabo los encargos, genera la necesidad de gestión y colaboración entre diferentes músicos, partiendo de arreglistas, técnicos de estudio, etc.

2.2. Breve mención sobre la dinámica de trabajo

Puesto que el interés del presente trabajo consiste en recrear en medida de lo posible las condiciones reales de trabajo de un compositor de BSO, cabe abarcar aquí las fases habituales de trabajo⁴.

- *Pre-production*. Fase de creación musical paralela a la grabación o creación (en caso de las películas animadas) del material y/o el montaje, es decir, sin tener referencias claras de la imagen.
 - Guion o *script*. Documento en el que se refleja el argumento de la película, indicando los diálogos y las acciones y que sirve para orientar al compositor en su trabajo, pudiendo valorar el mensaje de la película con mayor exactitud aunque aún no disponga de la película para poder componer sobre ella. También existe un guion técnico, centrado más en los planos y en los ángulos de la cámara
 - *Cue Sheet*. Documento en el que se organizan las partes musicales de una película, y que incluye información sobre la duración, entrada y salida, nombre del título y una breve descripción de la escena y/o de la música, por ejemplo, los leitmotiv o la función predominante de la parte musical en cuestión. Para coincidir con el *cue sheet*, además del título las obras tienen un código, por ejemplo: 2m19. El primer número se refiere al número de bobina, la *m* se refiere a *music*, y el segundo número al número de la pieza de la BSO: sería la decimonovena canción de la BSO completa, que los

⁴ Las presentes fases de trabajo han sido el procedimiento seguido a lo largo de varias colaboraciones entre compositor y estudiantes de producción de medios audiovisuales, además de estar contrastados con las referencias bibliográficas citadas y consultadas en este trabajo académico.

responsables del montaje deberán colocar en una escena de la segunda bobina. Esta codificación facilita el trabajo de los montadores.

- *Picture lock*. Estado de la película en la que los editores y montadores ya no llevarán a cabo más cambios en la película y esta pasa a manos de los responsables del sonido y de los responsables de los colores y los efectos visuales.
- *Post edition*. Las «cuestiones de sonido» no se limitan a la música, sino a la grabación y adición de paisajes sonoros, voces de dobladores (en películas animadas, por ejemplo) o la mezcla final de diferentes fuentes de sonido: voces de los actores, sonidos de fondo, música, etc.
- *Screening*. Previsualización de la película por el equipo responsable antes de que la película se estrene: habitualmente, los actores, editores, directores y los compositores.

2.3. La Banda Sonora según sus funciones cinematográficas

Considerando las diferencias entre la composición de música no programática y la composición de bandas sonoras, conviene hacer hincapié en las funciones que una banda sonora cumple o debe cumplir en relación con la imagen. Para ello, resumo aquí las observaciones de Yerro (2011):

Funciones musicales	
Físicas	Acompañar un movimiento, ya sea de un personaje, objeto o de la propia cámara; ubicar geográficamente o en un espacio abierto o cerrado.
Psicológicas	Dar el tono general de una escena como subrayar el estado de ánimo de un personaje, así como crearlo en el espectador.
Técnicas	Funcionar como transición entre dos planos o escenas, así como crear continuidad en la película entera, por ejemplo, a través del uso de elementos (temas, timbres) que se repiten.

Tabla 1. Funciones musicales de la BSO.

En otras palabras: la música puede y debe interactuar con la imagen a diferentes niveles, a menudo de forma simultánea. La necesidad de satisfacer dichas funciones y ser paralelamente cohesivo a nivel musical embargan una de las dificultades clave de la composición de bandas sonoras.

Una descripción más detallada de las diferentes funciones musivisuales así como otros factores de análisis de la música en relación con la imagen se encuentran en los anexos. Se recurrirá a las funciones musicales a más detalle durante el análisis musical en los capítulos 3 y 4.

2.4 Vida e influencias artísticas de John Powell compositor

De acuerdo el artículo de Wikipedia sobre el compositor, después de estudiar viola en el conservatorio Trinity College of Music en Londres y composición con Richard Arnell, en el que ganó numerosos premios, su carrera de composición comenzó mediante la composición para publicidad y como asistente de Patrick Doyle, lo que le llevaría a trabajar en bandas sonoras de las películas *Face off* o *Antz* de Dreamworks con compositores de Hans Zimmer y Harry Gregson-Williams. Dichos compositores marcarán una importante influencia en el estilo de Powell, habiendo colaborado en la música de numerosas películas. En particular, en películas de animación de la productora Dreamworks. Algunos trabajos previos a la BSO de este trabajo son *Chicken Run*, *Shreck*, las películas de la serie *Ice Age*, *Kung Fu Panda*; si bien cabe destacar otro género en el que Powell se hizo un nombre: películas de acción o thrillers. Desde sus inicios en 1990 a la actualidad, ha compuesto música para más de cincuenta películas.

Obtuvo su primera nominación a un Óscar por la BSO *Cómo entrenar a tu dragón* y, si bien no participaron otros compositores, sí contó con el apoyo de cuatro orquestadores, dos técnicos de estudio y un editor.

2.5. Resumen del capítulo: características de la BSO

Resumiendo lo antedicho, las fuentes primordiales de la estilística actual de las bandas sonoras occidentales podrían resumirse en tres puntos:

- Las aportaciones (icónicas) de compositores de bandas sonoras, que han dado lugar a clichés o asociaciones automáticas de ciertos recursos (ya sean instrumentos determinados, acordes, armonías, sonidos, etc. una combinación de las mismas). Por ejemplo, la escala hexátónica en momentos de misterio.

Laura Maria Lang

- El estilo romántico y posromántico que regía la música consumida por las masas en tiempos en los que se desarrollaba la música del cine. De manera similar a lo que ocurre en el punto anterior, se trata de una asociación ya automatizada: la noción de «música Hollywood» a la música sinfónica romántica.
- El auge tecnológico y su implementación en el estudio y la composición. Dentro de esta última categoría, cabe separar la orquesta híbrida.

Capítulo 3

Análisis de la película objeto del estudio y extracción de recursos compositivos

En el siguiente capítulo procederemos a analizar la partitura original inédita de la BSO *Cómo entrenar a tu dragón* de John Powell. En primer lugar, se determinarán aspectos técnicos (no musicales) de la película a bien de contextualizarla. A continuación, se valorarán aspectos musicales generales de la obra, como la orquestación y, prestando especial atención, los temas musicales que reaparecen a lo largo de toda la obra musical. En último lugar, partiendo de los recursos generales, se analiza una escena de forma más exhaustiva.

3.1. Ficha técnica de la película

Para comenzar el análisis adjuntaremos la información clave de la película en una tabla.

Ficha técnico-artística	
Producción	DreamWorks Animation
Director	Chris Sanders, Dean DeBlois
Guion	Will Davies, Chris Sanders, Dean DeBlois
Director de fotografía	Roger Deakins
Diseño de sonido	Randy Thom
Intérpretes (inglés - español)	Jay Baruchel - Álvaro de Juan Gerard Butler - José Luis Angulo America Ferrera - Laura Pastor Jonah Hill - Adrián Viador Christopher Mintz-Plasse - Germán Mozo Tj Miller - Raúl Rojo Kristen Wiig - Andrea Rius Robin Atkin Downes - Armando Réndiz Philip McGrade - Rolando de Castro Kieron Elliott - Armando Réndiz Ashley Jensen - Begoña de Escauriaza David Tennant - Raymundo Armijo
Compositor	John Powell

Ficha técnico-artística	
Orquestadores	John Ashton Thomas Dave Metzger Gavin Greenaway Germaine Franco Jessica Wells Stefan Schneider Dominic Lewis
Año de producción	2010
Género cinematográfico	Cine infantil de animación
Nacionalidad	Estados Unidos

Argumento de la película	Hipo es un adolescente nórdico de la isla de Berk, donde luchar contra dragones es una forma de vida. Sus puntos de vista progresistas y su extraño sentido del humor lo convierten en un inadaptado, a pesar de que su padre es el jefe del clan. Lanzado a la escuela de lucha contra dragones, se esfuerza por demostrar que es un verdadero vikingo. Cuando se hace amigo de un dragón herido al que llama Desdentado, tiene la oportunidad de trazar un nuevo rumbo para el futuro de su pueblo.
--------------------------	---

Tabla 2. Ficha técnico-artística.

Códigos musicales	
Caracterización del estilo musical	Hollywood - Romanticismo y folclore - Híbrido orquestal y sintetizadores
Influencia de otros estilos/compositores de cine	Ha sido el único compositor involucrado en la BSO de esta película, pero tiene influencias de Harry Gregson-Williams y Hans Zimmer, con los cuáles ha trabajado en todas las otras BSO de su carrera.
Otros partícipes	En cuanto a la colaboración con otros músicos, cabe destacar al cantante Josi, compositor y cantante de la canción <i>Sticks & Stones</i> de los créditos.

Tabla 3. Códigos musicales.

3.2. Análisis completo de la banda sonora

A continuación, nos centraremos en aspectos generales de la obra, centrándonos en elementos orquestales y en la cuestión estilística más destacable, a nuestro juicio: el uso de temas musicales como símbolo conceptual y como elemento de cohesión.

3.2.1. Valoración de la plantilla orquestal

En primer lugar, cabe valorar la plantilla orquestal en su conjunto. Para ello, en primer lugar, reunimos la plantilla en una tabla que permita la visión de conjunto:

Sección	Instrumentos
Viento	Flauta/Piccolo (1) Flautas (2) Flauta étnica (1) Flauta Sopilka (1) Flauta irlandesa (1) Gaita (1) Oboe/Corno inglés(1) Oboe (2) Clarinete (3) Clarinete bajo (1) Clarinete contrabajo (1) Fagot (2) Contrafagot (1)
Metal	Trompas (12) Trompetas (4) Trombones (4) Trombones bajos (2) Tuba (1)
Percusión	Percusionistas (7): Aerófonos ⁵ , <i>big hits surr</i> , bombo, bombo orquestal ⁶ , caja, caja militar ⁷ , campanas tubulares, címbalos, címbalos chinos, cortinilla, crótales, glockenspiel, gong, marimba, marimba de vidrio ⁸ , palo de cascabeles, platos suspendidos, platos, triángulo, timbales, <i>tam-tam</i> , tambores <i>taiko</i> , <i>tom-tom</i> , yunques ⁹ , vibráfono.
Cuerda	Violín I (16) Violín II (14) Viola (12) Violoncello (10) Bajo (8)

⁵ Traducción de *air percussion* Lo, se refiere a una unidad de control para impulsos digitales.

⁶ Traducción de *gran cassa*, se refiere a una variante del bombo de mayor tamaño.

⁷ Caja o *snare drum* de mayor diámetro y caja de resonancia de madera.

⁸ Idiófono construido de forma similar a la marimba en cuanto al cuerpo, la cantidad de teclas y los resonadores), con la diferencia de que las teclas están hechas de vidrio.

⁹ Idiófono en el que barras de metal huecas y afinadas a los deseos del compositor se colocan sobre una estructura metálica.

Sección	Instrumentos
Otros	Celesta / Piano (1) Coro (sopranos, altos, tenor, bajos) Arpa (2)

Tabla 4. Plantilla orquestal.

La BSO ha sido interpretada por la orquesta privada Kalamazoo, una empresa estadounidense con propio auditorio situado en la universidad Western Michigan University y que fue fundada en 1921. No se trata de una empresa especializada en la interpretación y grabación de BSO, sino que tiene como actividad principal la interpretación en conciertos.

De detenernos a analizar la plantilla, llama la atención el gran peso de metales: a lo largo del transcurso de la BSO se emplean de manera frecuente hasta 23 instrumentos de metal frente a 11 de viento. El metal dota a pujanza al cuerpo de la orquesta y permite al compositor tratar a las 12 trompas como una especie de «sección propia independiente» sin necesidad de ser respaldados por otros instrumentos. De hecho, las trompas llegan a dividirse en cuatro líneas diferentes para generar mayor densidad sonora. A excepción de la tuba, la sección de metal completa requiere de sordina.

Los instrumentos de viento étnicos no se entienden como grueso del orquesta, sino color para dotar a la BSO de una identidad folclórica, haciendo uso de instrumentos tradicionales de varias culturas, como la gaita, la flauta irlandesa (en inglés, *penny whistle* emplean solo en momentos determinados (por ejemplo, en la escena *Test Drive*) o la flauta *sopilka* de Ucrania. En combinación con el empleo de escalas modales, una vasta variación de efectos percusivos y cánticos vikingos del coro, se pretende recrear musicalmente el ambiente vikingo en el que transcurre la película.

En la sección de viento podemos observar además la cantidad de instrumentos auxiliares requeridos. Sin contar los instrumentos étnicos, la plantilla se compone de una flauta pícolo, un corno inglés, un contrafagot y un clarinete contrabajo. Todo ello señala a una orquestación cuidada y que presta atención a los matices de color distintivos de cada instrumento, además del interés del compositor en reforzar la potencia sonora del registro grave de la sección del viento.

Al igual que las secciones anteriores de la orquesta, los percusionistas requieren de una gran cantidad de instrumentos así como varias técnicas (golpes, arco, *scratch*) al tocarlos, llegando a un total de 26 instrumentos. La incorporación de semejante variedad percusiva se debe a una serie de razones:

- El color. Por ejemplo, la diferencia de sonido que existiría entre la caja y la caja militar o *field drum*, una caja de mayor diámetro, sin cuerda y un cuerpo resonador de madera; o entre un bombo para banda y un bombo orquestal.
- Efectos orquestales. Por ejemplo, la generación de suspense mediante el marimba de cristal frotado o los platos suspendidos rasgados con objetos metálicos.
- Percusión asiática. La frecuencia de uso de tambores *taiko* o del *tam-tam* es tal que se pueden entender ya parte de la plantilla orquestal de bandas sonoras de películas estadounidenses.
- Aerófonos. Al no disponer de sonido propio, cabe aventurarse a que el instrumento está vinculado a la recreación de un sonido electroacústico. Pese a ello, no es posible comprobarlo al no existir información disponible sobre dicho aspecto.

Como se ha visto en la tabla de instrumentos, esa variedad comporta el uso de instrumentos extraños que en una composición clásica o convencional absoluta no tienden a utilizarse, como por ejemplo, los yunques o el marimba de vidrio. El yunque, si bien no es un acompañante habitual del orquesta, se ha utilizado para obras musicales desde hace tiempo y en obras no destinadas a medios audiovisuales. Tales serían los casos de Verdi en *Il Trovatore*, Carl Off en *Antigone* o Wagner, que en su *Der Ring des Nibelungen* llega a utilizar 18 yunques afinados en tres octavas. En las BSO es un recurso más frecuente: se utiliza por ejemplo en la trilogía *Matrix*, *Harry Potter*, *Toy Story* o *Star Wars*.

En cuanto a la sección de cuerdas, esta no incluye instrumentos étnicos ni un grosor destacable, pero cabe mencionar el uso de técnicas no convencionales como largos pasajes de *glissandos* continuados, elementos arbitrarios o el uso de algunas técnicas no convencionales, como el *slap* en los violoncello y contrabajos, una técnica

Laura Maria Lang

procedente del jazz que se puede entender como *pizzicato* más agresivo, en el que se tira de la cuerda con la suficiente fuerza como que la cuerda rebote contra el mástil y, acto seguido, golpearla con los dedos extendidos.

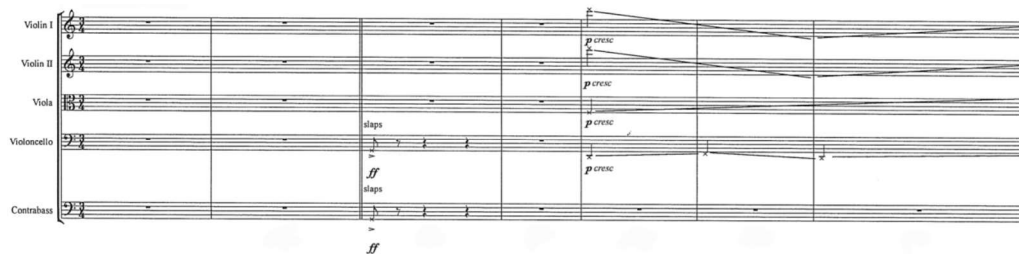


Figura 3. Técnicas de cuerda.

Por otra parte y si bien no tiene un impacto directo sobre la composición que se llevará a cabo a raíz del presente estudio, cabe hacer una breve mención a las particularidades de escritura en la partitura y que sin duda alguna no solo fruto del gusto personal del compositor sino de las condiciones a las que se ve suscrita la BSO.

En primer lugar, la indicación de entradas compositor indica qué instrumentos dan entrada a la orquesta (*give cue* en inglés), o dicho de otra forma, los puntos que servirán como orientación para los demás intérpretes de la orquesta.

Por ejemplo, los *pizzicatos* de una sección determinada dan el pulso a instrumentos cuya parte es menos percusiva:



Figura 4. Indicación del *cue*.

O entre pocas secciones, determinar la referencia de una sección/división sobre otra a la hora de entrar:



Figura 5. Indicación del *cue*.

Otras diferencias son la indicación del ritmo, la indicación del número de compás en el borde inferior y superior y la codificación de diferentes partes musicales, coincidiendo con el *cue sheet*, que se readaptarán en nuestra composición.

En último lugar, se debe tener en cuenta los elementos que, aunque no figuren en la partitura, han sido incorporadas en el estudio y respetadas durante el proceso compositivo por el compositor. Ya se mencionó en la contextualización el concepto de orquesta híbrida en el que las grabaciones de un orquesta real se mezclaban con elementos electroacústicos.

- Aunque el coro cante en estilo lírico y convencional, en algunos momentos aparece otro efecto vocal: una emulación de gritos de guerra que sirven para dotar de una noción vikinga o tribal a fragmentos de la BSO. Cabe aventurarse a que estos efectos han sido grabados y añadidos en la fase de postedición en el estudio.
- Adición de efectos sintetizadores de fondo, en particular en momentos de suspense.

En resumen, la plantilla del compositor destaca de una plantillas estándar por el peso de la sección de metales, el implemento de instrumentos exóticos en la sección de percusión y el uso de instrumentos y efectos vocales folclóricos.

3.2.2. Valoración temática: el uso de temas o leitmotiv como elemento cohesivo

En las bandas sonoras, el centro de atención del espectador no es la música, si no la imagen. De este modo, los temas no se introducen o desarrollan bajo criterios de la musicalidad de los mismos, si no que se insertan según la imagen lo requiera. Para

demostrar a qué nos referimos con esta afirmación, pasaremos primero por listar los diferentes temas «principales». Entendemos como temas principales a aquellos temas que se reutilizan de forma habitual a lo largo de la BSO, fuera de los ámbitos del personaje inicial o pieza musical que los presente o maximice su presencia. A bien de simplificar, los temas se han transpuesto todos al centro tonal de Do. En ese sentido, podemos distinguir 5 temas, expuestos a continuación en orden de aparición.

La aparición exacta de los temas en los diferentes divisiones de la obra se puede consultar en la tabla en los anexos.

3.2.2.1. Tema Berk o tema a

Este tema aparece al inicio de la obra, en los créditos iniciales de la película y ejecutado por las trompas acompañadas del resto de la sección de metal. A diferencia de los demás temas, no se reutiliza hasta el final de la BSO, en el que actúa como síntesis de lo sucedido a nivel musical como narrativo.



Figura 6. Tema a.

Un ejemplo de cómo se trabaja este tema está en el final de la película 85'32"¹⁰, en el que, después de apenas haber sobrevivido el combate final, Hipo despierta en su casa y descubre que ha perdido una pierna. La música acompaña este momento de introspección y ángulos cercanos al personaje mediante el acompañamiento del piano, que interpreta una versión simplificada de varios de los temas expuestos previamente en dinámica *p* y ritmo lento. A continuación podemos observar el tema a:

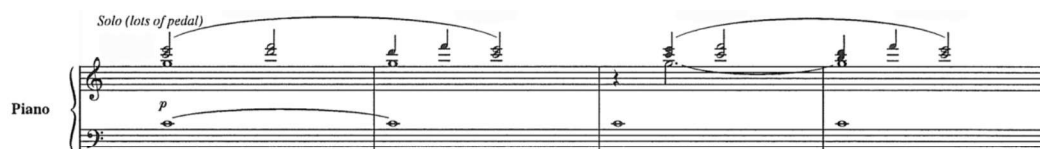


Figura 7. Adaptación pianística del tema a.

¹⁰ Véase *cue sheet* en los anexos para revisar la codificación de tiempo o contextualizar cualquiera de las escenas.

3.2.2.2. Tema Acción o tema b

Este tema aparece en situaciones de gran movimiento y un tono optimista. Aparece por primera vez en la pieza de la BSO *This is Berk* (1m2), además de *New Tail* (2m15, 34'14"-37'00") y es el tema que menos adaptaciones sufre, quedando limitado a escenas en modo dórico y que expresan acciones con un tono positivo.



Figura 8. Tema b.

3.2.2.3. Tema padre o tema c

Este tema aparece por primera vez en la primera pieza de la BSO *This is Berk*, en la que se introduce a los espectadores a la aldea y los personajes, en específico, al aparecer Estoico, el padre del protagonista. El tema se retomará en numerosas ocasiones o bien en momentos clave del personaje o en situaciones asociadas a ocurrencias épicas o escenas de combate. Debido a la naturaleza del tema, es instrumentado principalmente con la sección de metales y en dinámicas de *mf* a *ff*.



Figura 9. Tema c.

3.2.2.4. Contra respuesta o tema d

Este tema aparece al inicio de la obra, en los créditos iniciales de la película y ejecutado por las trompas acompañadas del resto de la sección de metal. A diferencia de los demás temas, no se reutiliza hasta el final de la BSO, en el que actúa como síntesis de lo sucedido a nivel musical como narrativo.

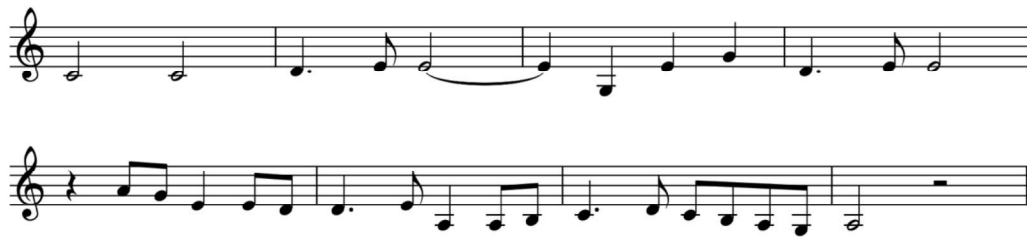


Figura 10. Tema d.

3.2.2.5. Tema Desdentado o tema e

Se trata del tema que mayor cantidad de variaciones sufre a lo largo de la BSO y llega a aparecer en la mayoría de las piezas musicales señaladas en el *cue sheet*¹¹. El tema se refiere al dragón Desdentado y se entremezcla en la orquesta en todos los instantes en los que tanto la cámara o la narración enfocan al dragón. Adaptado a la tonalidad de Do mayor y a un ritmo de 4/4 (ritmo en el que aparece con mayor frecuencia):



Figura 11. Tema e.

Debido a la frecuencia de uso, este tema es particularmente interesante para estudiar, por una parte, las variaciones internas que puede sufrir el material para resultar natural en contextos musicales completamente diferentes y, por otra parte, en cómo los temas musicales sirven como «símbolos conceptuales». El tema de Desdentado o tema e, por ejemplo, es el símbolo del dragón, si bien a menudo que la amistad entre Hipo y el animal se estrecha, pasa a aparecer también ser símbolo de la amistad de los mismos, de modo que su uso ya no se restringe a las apariciones físicas del dragón en la pantalla.

Tomamos como ejemplo la escena del combate en la arena¹². Aunque la música y la escena reflejan más bien una persecución y de un combate desesperado, el tema aparece tres veces, correspondiéndose con la aparición del dragón:

1. De la escena del combate de la arena, en el que Hipo sufre está en peligro de muerte, la cámara enfoca al dragón que, desde el bosque, escucha que su amigo está en peligro.

¹¹ Véase anexos.

¹² En el cue sheet de los anexos, corresponde al título Dragon's Den, 3m26b, entre 57'07" y 58'30" de la película.



Figura 12. Escena 3m26b: 1ª entrada y reducción pianística tema e.

2. Los planos han vuelto a destinarse al combate en la arena, que ha tomado un gesto dramático en el momento en el que el padre y Astrid han tenido que entrar a intentar salvar a Hipo del dragón enfurecido. En pleno combate, la cámara reenfoca al dragón corriendo en búsqueda de Hipo por el bosque hacia la arena. El tema vuelve a sonar, en semicorcheas y adaptado a la nueva tonalidad. La duración de este fragmento es de apenas un segundo, y el patrón rítmico aumenta la sonoridad del tema que, ejecutado por los violines, requiere de dicho aumento de pujanza para poder hacer frente al volumen de la música para el combate llevado al máximo por los metales.



Figura 13. Escena 3m26b: 2ª entrada y reducción pianística tema e.

3. El tema aparece en plena longitud y con índole dramática cuando el dragón, después de haber entrado en la arena de combate y salvar la vida a Hipo, es finalmente capturado por los vikingos de la aldea, asignado a los violines y violas y violas en el registro alto, en *ff* y octavado.



3.2.3.1. Comparación de temas

Cabe justificar también los criterios bajo los cuáles se han seleccionado los temas: se han considerado «temas» a todas aquellas unidades melódicas reconocibles en una escucha de la película (es decir, en conjunción con las voces y la mezcla de sonidos) y que se han repetido al menos dos veces a lo largo de la BSO. De este modo, quedan descartadas unidades de canciones aisladas, como sería el caso de la canción *Romantic flight*, que, dando comienzo al romance entre Astrid e Hipo, presenta nuevas melodías más propicias a dichas emociones, pero que no llegan a reutilizarse.

En resumen, los temas se pueden emplean para cualquier función musical:

- Incisos. Cuando el dragón percibe que Hipo está en peligro en la arena de combate. Este inciso del tema dura apenas dos segundos.
- Transiciones. Los temas o parte del tema se construyen como secuencia que a menudo desenlace en una cadencia suspensiva y el inicio de la siguiente escena.

- Transmitir emociones. Adaptando el modo, tempo o instrumentación del tema a la situación o asignando temas a emociones determinadas.
 - Nobleza y poder en escena *Training out there*, designado a la gaita o *bagpipe* en modo dórico sobre el colchón de los metales.
 - Alegría y euforia en *Test drive*.
 - Dramatismo y desesperación, como en el último uso de la escena explicada con anterioridad.

De avanzar hasta el análisis de la escena *Training out here* del apartado 3.3, podremos observar que los temas musicales se mezclan y siguen de forma directa, apareciendo ser parte de una misma pieza incluso. En otras palabras: los temas se caracterizan por su permeabilidad, en el sentido que son fácilmente combinables o intercambiables sin que ello provoque extrañeza en el oyente.

Cabe resaltar que el compositor ha creado, probablemente para permitir este mismo efecto, temas con una entidad rítmica similar: todos ellos son temas en ritmo binario, con principio tético y que a menudo se «anuncian» por dos blancas. Además, los temas sugieren al menos durante gran parte del tiempo una escala pentatónica.

Tema	Notas	Escala pentatónica
Tema a	<i>Re - mi - fa - la - si</i> ¹³	Re pentatónica
Tema c	<i>Do - sib - sol</i>	Mib pentatónica
Tema d	<i>Do - re - mi - sol - la</i>	Do pentatónica

Tabla 5. Escalística de temas.

De modo que, redirigiendo el estudio de los temas al fin compositivo, se intentará partir de temas basados total o parcialmente en diferentes escalas pentatónicas con unidades rítmicas similares a fin de facilitar el proceso compositivo.

3.3.4. Armonía y escalas

De forma general, se puede decir que la obra prescinde de una armonía convencional. Es a menudo el resultado de relaciones de mediánticas que no son explicables tampoco

¹³ Entendemos la nota *sol* como nota de paso.

mediante las técnicas de mixtura o de pandiatonismo, sino que parecen haber sido seleccionados por el efecto que generan en el momento dado. De este modo, en secuencias en las que el mensaje emocional es menos evidente, las armonías tienden a permanecer más ambiguas (por ejemplo, al recurrir solo de terceras menores o a quintas en vez de establecer un acorde propiamente dicho). Sí que es cierto que se recurre a modos en varias ocasiones y que, puesto a que se dan en momentos cuyo mensaje emocional es muy diferente (desde el combate de entrenamiento motivador en la arena al momento de riesgo mortal al estar desamparado en las fauces de un dragón), podemos asumir que sirve a fin de recalcar la procedencia étnica de la película.

3.3.5. Valoración de efecto: los momentos de silencio

Si bien este criterio no tendría aplicación en música absoluta o programática, en el caso de la música incidental como las BSO es importante valorar la decisión del compositor sobre cuándo implementar música y cuándo dejar que la imagen hable por sí misma, sin acompañamiento musical. De este modo, nos encontramos con que durante los 88 minutos de duración de la película (descontando los créditos, al no ser parte de la obra compuesta por John Powell) apenas hay 18 minutos de silencio.

Los momentos en los que no suena música, además de breves momentos entre un pasaje musical y la entrada al siguiente, se limitan a dos situaciones:

- Diálogos que redirigen la trama. Es importante señalar aquí que la BSO de John Powell está lejos de evitar que los diálogos estén acompañados por la música, si no que decide eludir la música en diálogos cuyo desenlace no es el esperado o en los que, dicho de otra forma, la situación inicial o confrontamiento que plantea el diálogo no se resuelve como cabe esperar. Por ejemplo, después de que Hipo no logra rematar al dragón herido Desdentado y vuelve a casa, su padre y él hablan con intenciones encontradas: su padre quiere darle permiso para entrenar a matar dragones mientras que Hipo, con toda la intención contraria, quiere declarar que ya no quiere aprender a matar dragones, al estar convencido de no ser capaz de hacerlo. El espectador, omnisciente, pudo ver previamente tanto al padre decidiendo para sí mismo dejar a su hijo participar al entrenamiento como a Hipo encontrándose incapaz de matar a un dragón. De

modo que los dos personajes entran en un diálogo que está cargado de incertidumbre sobre el resultado: padre e hijo parten de ideas completamente diferentes. En escenas como esta, el compositor deja que el tono del diálogo y las expresiones de los personajes hablen por sí mismos.

- Diseño electroacústico. Otro punto importante en el que el compositor prescinde gira alrededor del nido de dragones, una isla en medio del mar con un volcán durmiente. Cada vez que los personajes se acercan a esta isla, la música orquestal es sustituida por música concreta, presentando una grabación que recordaría al ruido de insectos y animales de una selva tropical en un volumen incluso superior al de la música de toda la orquesta tocando con plena potencia.

3.3.6. Cambios rítmicos, *tempo*

Una de las tantas dificultades de la composición de BSO radica en la sincronización dos medios, con una forma de expresión distinta: la imagen coordinada en los montajes y transiciones en un propio «tempo» y la música que, a diferencia de lo que ocurre con la imagen, tradicionalmente se compone por unidades temáticas, «diálogos» entre secciones/instrumentos. Podríamos decir que la direccionalidad de la música se expresa de forma diferente a la de la imagen.

Si bien la última constatación puede resultarnos obvia, resulta particularmente interesante al valorar la estructura temporal: la música requiere de la unidad del tiempo y su división para funcionar. La imagen, no. Es decir, la estructura temporal de la música debe estar lo suficientemente planificada para poder expresar.

En lo que el ritmo se refiere, se han podido observar como el compositor recurre a indicaciones de tempos exactas, por ejemplo, negra a 42, 73. Recordamos aquí que el director (también los intérpretes dependiendo del estudio de grabación) lleva puestos cascos con los que escucha el metrónomo para garantizar que las indicaciones de tempo se sigan al pie de la letra. El interés por un tempo exacto también se refleja en la escasez de efectos como el *accelerando* o el *ritardando*, cuya libertad de duración podrían implicar que toda la composición detallada y adaptada para interaccionar con la música perdiera de golpe su sentido, puesto que transcurre demasiado (o demasiado poco)

tiempo entre el efecto visual y el musical como para que el espectador fuera capaz de asociarlos.

En último lugar, el compositor recurre a la métrica para fortalecer cambios de plano o de acción. Podemos encontrarnos con un ejemplo clave de este recurso en la escena de combate final en la arena (01:01:45 de la película), en la que Hipo debe enfrentarse a solas contra un dragón para probarse ante la aldea, si bien empatiza con los dragones. A menudo que la escena de combate se convierte en una carnicería y más actores entran en la arena para intentar salvarle la vida a Hipo, John Powell resalta los cambios de plano entre Hipo (pasivo e indefenso al haber fallado en calmar al dragón) y los demás actores (activos y frenéticos) mediante cambios de ritmo binarios y ternarios cada pocos compases. Dicho cambio de pulso, combinado con la alta velocidad (llegando a 159 de negra) y la plena potencia de la orquesta, dan un dramatismo especial a la escena.

3.3.7. Entradas y salidas de música según la imagen

Si bien se podrá observar con mayor claridad en el análisis detallado del apartado 3.3, un elemento muy importante de la música no es tanto un recurso compositivo, sino la decisión del compositor sobre dónde debe entrar y salir la música sobre la película. En ese sentido, cabe destacar varias coyunturas entre la imagen y la música:

- El *fade in* y el *fade out*. La técnica de *fade in* o *fade out* se refiere clásicamente (en la producción de música en el estudio) a la disminución o al aumento progresivo del sonido hasta que dicho desaparezca al completo o haya llegado a la totalidad del volumen requerido. Dicha técnica se utiliza para finalizar un fragmento musical, por ejemplo, porque la escena/el mensaje emocional de una escena ha concluido. En el lenguaje orquestal se sustituye por *crescendos* y *decrecendos*.
- Las interrupciones. Si la misma refleja a menudo el estado emocional interno de un personaje, no debe sorprender que, si dicho personaje es sorprendido por una ocurrencia inesperada, la música también ceda de forma abrupta. Un ejemplo de esta interrupción la podemos encontrar en el minuto 41'11" de la película, en la que Astrid, sucumbida a la rabia en el bosque, se encuentra con Hipo.

- Las notas sostenidas. A la hora de generar tensión, el recurso más utilizado con diferencia son las notas sostenidas. Un ejemplo de ello lo encontramos en la escena *Training out here* analizada en el apartado 3.3.

En resumen: el delimitar las entradas de música o los cambios musicales es una herramienta importante para «dibujar» un mensaje u otro sobre el de la imagen. Por esta razón, en nuestro análisis marcaremos el elemento visual o técnico (cambios de plano) que motiva, a nuestro juicio, el cambio musical.

3.3.8. Florituras o Mickey Mousing

Tal como se podrá observar en el análisis del apartado 3.3., es habitual que sobre el grueso orquestal se escuchen a menudo florituras, tanto para dotar de movimiento o ligereza a la música como para hacer referencia a movimientos de los personajes o los planos en la imagen.

3.3. Análisis por escenas

Analizaremos a continuación una escena de la película con mayor exhaustividad. Nos limitamos al análisis de una escena por falta de espacio. Dichas escenas se cogen porque presentan una mayor cantidad de intercambios constantes de temas musicales, cuyo empleo frecuente y que a veces se da en un segundo plano parece ser uno de los rasgos estilísticos más característicos de esta BSO. Recordamos aquí que todas las escenas figuran en el *cue sheet* disponible en el anexo del trabajo: la escena titulada *Training out here*.

3.3.1. Argumento de la escena

Después de que nadie le crea, convencido que ha logrado disparar al temido espécimen de dragón «furia nocturna» durante el último ataque de los dragones, Hipo parte a la búsqueda del cuerpo del animal en el bosque para demostrarse ante la aldea. Sin embargo, cuando encuentra al dragón, ve que este no está muerto, sino herido y enredado en las cuerdas de su red lanzable. Con el animal expuesto y desamparado ante suya, el muchacho intenta rematarlo, pero, al verlo sufriendo, no logra clavarle su

Laura Maria Lang

cuchillo y, en vez de ello, lo libera. El dragón a su vez tampoco ataca al joven cuando es libre, sino que se va volando.

Podemos observar que la trama de dicha escena de apenas 3'13" minutos de duración tiene varios giros dramáticos, que conllevan que la BSO cambie continuamente sus características musicales. De modo que, para llevar a cabo el análisis, dividiremos la escena en diferentes cinco partes narrativas.

3.3.2. Análisis

1. Búsqueda en el bosque

Duración	Entrada	Salida
00:10:31 - 00:11:59	Cambio de plano Bosque	Acción en plano Hipo se golpea contra una rama

Tabla 6. *Cómo entrenar a tu dragón: entrada y salida musical parte 1.*

Visualmente este primer conjunto de planos se compone de una alteración de planos cercanos de Hipo, de su mapa casero que utiliza para orientarse y de planos amplios sobre el bosque. La música prosigue de forma independiente al cambio de esos planos, donde varios un clarinete y un oboe solista se alternan en la ejecución de una melodía en Fa pentatónico (no un tema, es decir, la melodía no se reinserta en otros momentos musicales como unidad reconocible), como si dialogaran entre ellos, ajenos a los sentimientos de enojo de Hipo y no respondiendo a ninguno de los movimientos del personaje o de la cámara.



Figura 15. Papel melódico completo madera.

Esta melodía aparece sobre un acompañamiento «marchoso» si bien suave, en dinámicas de *p* y *pp* de la sección de cuerdas. A excepción de los violines (en *sul tasto*), se compone por una mezcla de *pizzicatos* y *staccatos* en *sul tasto* en negras y semicorcheas en un ritmo ternario. La línea del bajo, respaldada por los celos emplea una técnica similar al *walking bass* con una línea melódica continua en el registro bajo.



Figura 16. Línea del bajo.

En lo que la armonía se refiere, se repite una secuencia armónica en Re dórico (pues *re* es la nota de reposo melódico, por lo demás resulta bastante ambiguo y está abierto a interpretaciones). Las armonías no están definidas, pues son la combinación entre el acompañamiento, el pedal rítmico suave sobre la nota *do*, el *walking bass* que en sus saltos de notas no deja evidencia de una tonalidad clara y terceras mayores o menores ejecutadas por los violines. La ausencia de una armonía clara combinada con un ritmo marchoso conlleva a la noción de una música que, como se dijo previamente, parece «charlar casualmente» su melodía acompañada mientras las imágenes describen lo ocurrido.

Si bien la melodía sí incide sobre los sonidos de fondo del bosque en sus momentos en el registro alto, el acompañamiento apenas se percibe por más que una suerte de pulso de negras y semicorcheas que da movimiento/interés a la secuencia en la que, en principio, aún no ha pasado nada. Podemos considerar que tiene una «función de maquillaje»¹⁴, aportando movimiento o interés a la escena en la que aún no ha ocurrido nada y que se encuentra en un tercer plano¹⁵ sonoro, a un nivel inferior al de los efectos sonoros del bosque y del monólogo de Hipo. Otro claro ejemplo de relación entre la música y la imagen: cuando se observan las expresiones faciales de Hipo de frustración, que tacha completamente su mapa en la libreta, la música no hace cambio alguno, la melodía y el acompañamiento siguen exactamente igual. De modo que, durante esta secuencia, la imagen y la música actúan de forma independiente.

El único punto en el que la música sí reacciona a la imagen es en el *hitpoint* en el que una rama golpea el rostro de Hipo, que estaba distraído tachando la libreta. Dicho *hitpoint* es importante porque ejerce como transición a una nueva situación planteada: Hipo, golpeado por la rama, redirige su atención al bosque, lo que le permite fijarse en

¹⁴ Véase glosario en apéndice.

¹⁵ Véase glosario en apéndice.

una gigantesca huella, presuntamente del dragón al que está buscando; si bien al ser el primero de varios puntos importantes consecutivos que guiarán a Hipo en su exploración, la música reacciona dejando ceder a la mayoría de los instrumentos tras un unísono durante ese momento.

2. Investigación de huellas

Duración	Entrada	Salida
00:12:12 - 00:12:22	Fin de secuencia rotación Gigantescas huellas de dragón	Estado emocional personaje Hipo ve el dragón

Tabla 7. *Cómo entrenar a tu dragón: entrada y salida musical parte 2.*

Con el hallazgo de las huellas en el suelo, el enfoque de la música cambia completamente. A nivel compositivo, los elementos orquestales se reducen a golpes y suaves trémolos del bombo y violines en distancia de séptima mayor o menor (cambiante) sostenidos en armónicos con *crescendos* y *decrescendos*, todo ello acompañado de sintetizadores de similarmente larga duración. Las notas sostenidas generan tensión y expectativa de resolución, además de formar un contraste con la sección marchosa anterior.

La entrada de los sintetizadores y los bombos ocurre cuando la secuencia de rotación de la cámara finalmente deja ver el grosor completo de las huellas, donde presuntamente el dragón ha aterrizado de forma forzosa después de que Hipo le acertara. Sobre las notas agudas sostenidas en alto grado de disonancia, suenan varios golpes conjuntos de percusión y sintetizadores en momentos en los que en la escena aún no ha ocurrido nada, ejerciendo una función anticipativa y preparando al espectador para la futura sorpresa que está por llegar y, por otra parte, jugando con el mismo al enfocar momentos en los que, pese al énfasis, no acaba aun ocurriendo nada.

Dicha tensión culmina en un *tutti* en *sffz* de un conjunto de tritonos (*mi-sib* y *do-solb*) en el instante en el que Hipo mira hacia delante y ve el cuerpo del dragón (el espectador lo puede ver unos segundos antes).

3. Descenso al dragón

Duración	Entrada	Salida
00:12:24 - 00:12:20	Fin de secuencia de rotación Cuerpo del dragón	Transición planos Ojos abiertos dragón: está vivo

Tabla 8. *Cómo entrenar a tu dragón: entrada y salida musical parte 3.*

Después del susto inicial de encontrarse al dragón, Hipo, armándose de valor, desciende hasta acercarse para poder investigar el presunto cadáver. En esta escena la música pasa a acompañar la música (utilizar término, es acercamiento cercano) llegando a casos de la función de *mickey mousing*. Manteniéndose en una escasa densidad orquestal, que sigue en dinámicas de *p* y *pp*, el compositor designa el *mickey mousing* principalmente al arpa o a pizzicatos a los violines y violas, todo ello sobre un colchón de notas

Estudiamos a continuación dos ejemplos de *mickey mousing* durante este fragmento. En el primero de los casos, después de haberse escondido instantáneamente detrás de una roca al ver el dragón por primera vez, Hipo y la cámara vuelven a asomarse con lentitud, asomando la vista. Dicho efecto viene acompañado por un *glissando* «arbitrario» o de los violines. El *glissando* es ascendente, al igual que lo es el movimiento de la cámara y del personaje (se asoma por encima de la piedra detrás de la cual se escondía). El efecto arbitrario aquí se destina a que no queda definida el sonido exacto del *glissando*, si bien la dirección y el aumento de la amplitud interválica de una tercera menor a una séptima disminuida.

The musical score shows two staves, Vln. I and Vln. II, from measure 8 to 11. Both parts have a dynamic marking of *pp* at the start of measure 8. The instruction "Play any note within range of the two indicated" is written above each staff. In measure 9, both staves have a glissando line starting on a whole note and ending on a half note. Above the glissando line, there are markings for *gliss.*, *gliss.*, and *gliss.*. In measure 10, both staves have a glissando line starting on a whole note and ending on a half note. Above the glissando line, there are markings for *gliss.*, *gliss.*, and *gliss.*. In measure 11, both staves have a glissando line starting on a whole note and ending on a half note. Above the glissando line, there are markings for *gliss.*, *gliss.*, and *gliss.*.

Figura 17. Papel de *glissando*.

En otro caso, el instante en el que Hipo, que en su confianza de haber derribado y matado con éxito al dragón apoya su rodilla en el presunto cadáver, se echa atrás tropezando asustado cuando el dragón ruge profundamente, señalándole que, si bien está inmovilizado, está vivo. Podemos observar el predominio de tritonos en el efecto.



Figura 18. Mickey mousing con intervallos de tritono.

Se puede afirmar que la música guarda una relación muy estrecha con la imagen durante esta escena, actuando como elemento narrativo. Si viéramos las imágenes aisladas, veríamos un cuerpo casi inmóvil, negro, de un ser desconocido. La música en *crescendos* y *decrescendos* dramáticos sobre acordes menores o disonantes sostenidos, cuyo culmen de dinámica coincide con el fin de la rotación de la cámara, es la que refleja el estado emocional del personaje: miedo e intimidación ante una bestia misteriosa que, sin duda alguna, de poder hacerlo le mataría ahora mismo.



Figura 19. A la izquierda, comienzo de secuencia de rotación e inicio del *crescendo*. A la derecha, punto sonoro máximo del aumento de volumen, en el que se confirma que el dragón vive, está consciente y observa al joven protagonista.

A nivel musical, la salida de esta tercera fragmentación de la banda sonora se produce con el *decrescendo* o *fade out* del *crescendo* representado en la figura 18, dejando paso a un cambio de función y cambio emocional de la imagen y de la música.

4. Nudo: matar o no matar al dragón

Duración	Entrada	Salida
00:13:19 - 00:14:19	Anticipación a acción en plano	Acción del personaje Rostro de arrepentimiento de Hipo

	Hipo reúne su valor, respirando profundamente	
--	---	--

Tabla 9. *Cómo entrenar a tu dragón*: entrada y salida musical parte 4.

La música «anticipa» la decisión de Hipo de matar al dragón mediante un patrón rítmico ascendente de las violas. Resulta interesante observar que la música anticipa aquí las declaraciones del personaje (que reúne sus fuerzas y se dispone a matar al dragón): el cambio musical transcurre antes que el cambio emocional/visual.



Figura 20. Patrón violas.

Este fragmento es un buen ejemplo para el empleo de temas para reflejar distintas emociones. De modo que, en primer lugar, nos encontramos a un Hipo convencido de que rematar al dragón es lo correcto, porque con ello demuestra ante la aldea que es un «verdadero vikingo» y obtendrá la aprobación de los suyos y de su padre. Dicho mensaje se refuerza con su monólogo: «Voy a matarte dragón. Voy a arrancarte el corazón para llevárselo a mi padre. Soy un Vikingo [para sí mismo]. ¡Soy un Vikingo! [con rabia]».

Cuando empieza este monólogo, la música deja resonar el tema padre o tema C por las trompas, acolchadas armónicamente trombones y tubas y con Fa# como centro tonal.



Figura 21. Tema padre en monólogo de Hipo.

El mensaje emocional sufre una transición cuando el plano nos muestra como Hipo se «distrae» de su intención inicial y pasa a observar como el dragón cierra los ojos, rindiéndose a su suerte.



Figura 22. Cambio de plano y cambio musical.

Dicho plano que enfoca a las emociones internas del personaje da entrada al tema de Desdentado.

Cuando la cámara enfoca al dragón, vemos que este observa a Hipo, para acabar tumbando la cabeza, rindiéndose ante el hecho de que va a morir. Es durante esta secuencia en la que la música pasa al tema de Desdentado o tema d, interpretado en menor e índole dramática, acabando en una secuencia armónica descendente y en *decrecendo* que, al igual que el dragón, pierde su espíritu y fuerza para concluir en una nota grave sin resolución, sostenida por la mayoría de la orquesta en disminuyendo. Tal y como ocurre a menudo en la obra, la armonía no funciona de forma tonal, sino que se basa en relaciones mediánticas: en este pasaje, el bajo desciende por terceras cada compás.

De hecho, tanto el tema del padre como el tema de Desdentado vienen acompañado de acordes de medianes y submedianes, es decir, acordes que sostienen entre ellos una relación interválica de terceras, alternándose tríadas mayores y menores sobre *fa#*, *re*, *la* y *si*, con cambios de acordes a cada dos tiempos del compás. Pero en el segundo pasaje, dichos acordes pasan todos a ser menores y el centro tonal cambia de *Fa# m* a *Re m*.

Otro caso de la predominancia de acordes basados en medianes de mixtura de modos se puede encontrar en el acompañamiento armónico, en este caso dado por las trompas en dinámicas de *p*, mientras Hipo contempla el animal herido y dolido y se arrepiente de sus acciones, entendiendo que ha hecho daño a una criatura sintiente. Se trata en todos los casos de tríadas que no guardan relación tonal entre sí. Las trompas suenan sobre un efecto de *fade out* de las cuerdas, que disminuyen lentamente el volumen de la nota final de la secuencia armónica previa.



Figura 23. Reducción de armonía.

La música deja unos segundos de silencio, en el que los respiros pesados del dragón cogen protagonismo, hasta que los ojos entrecerrados de Hipo indican al espectador que ha tomado una decisión, sin duda alguna difícil.

5. Desenlace. Liberar al dragón

Duración	Entrada	Salida
00:14:20	- Acción de personaje	Promesa incumplida imagen
00:14:45	<i>Dragón abre los ojos de golpe</i>	<i>Sugiere que el dragón liberado matará a Hipo. Pero se limita a rugirle y huír</i>

Tabla 9. *Cómo entrenar a tu dragón*: entrada y salida musical parte 5.

En este caso, la música no entra solo con un *fade in*, sino también con un así denominado *hitpoint*: el instante en el que el dragón que, recordemos, se ha rendido a su suerte aceptando que el muchacho lo iba a matar, abre los ojos reptilianos de golpe. Ese instante viene acompañado musicalmente por pizzicatos Bartók en *sffz*. Paralelamente, el resto de la orquesta comienza su *crescendo* de *pp* a *mf* con un *glissando* ascendente, seguido de otro *tutti* orquestal en un golpe de *staccato* en el siguiente *hitpoint*, el instante en el que el dragón, nada más liberado, apresa al muchacho contra una roca nada más liberado. Es entonces cuando el tema de Desdentado vuelve a sonar, con la cámara enfocada en primerísimo primer plano del dragón sobre el chico, si bien adaptado a Re locrio e interpretado posteriormente en el estudio (dicha parte no figura en la partitura) por una gaita. El modo dota al tema de un aire de nobleza y poder del animal, a la vez que el colchón de los metales y tambores en el fondo sostienen el inminente peligro de la situación.

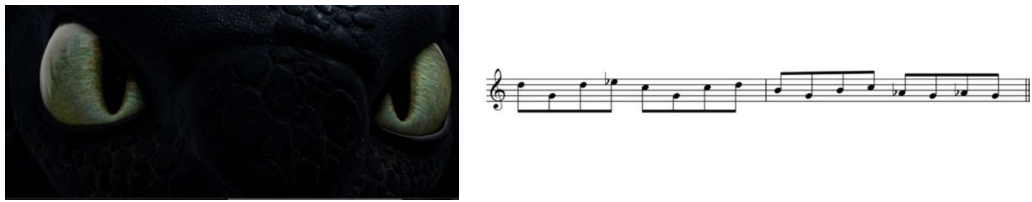


Figura 24. Plano y variación tema Desdentado.

Desde el tema acaba incorporándose un *crescendo* de todos los instrumentos de la orquesta, acompañando el movimiento del dragón mientras se alza sobre Hipo, aparentemente para despedazarle de un único golpe ante un Hipo indefenso y expuesto tumbado de espaldas. A diferencia de los *hitpoints* anteriores, el culmen del *crescendo*, un golpe *staccato sfz*, no coincide con ninguna acción en el plano sino que, de manera similar de lo que ocurre con la imagen sino segundos antes de la acción del dragón, quedando en completo silencio mientras el animal, de forma inesperada, en vez de matarlo emite un profundo rugido al niño y desaparece, dejándolo ileso. Este sería un caso de función ilusoria de la música.

3.4. Resumen del capítulo: características más notables de la obra de John Powell

Tras haber analizado la BSO en su conjunto y, en especial, una escena específica con mayor esmero, parece más que mostrado que la complejidad musical no se puede medir meramente en cuestiones de dificultad técnica de la obra ni en la complejidad de los recursos utilizados, sino en el efecto que la música tiene sobre la imagen a la hora de componer juntos un producto final. En el caso específico de esta BSO, el análisis sugiere que una de las cualidades más destacables de la música es el alto grado de integración que tiene con la imagen. De este modo, casi cualquier evento musical se explica fácilmente con un evento visual, o al revés. La densidad musical y su presencia absoluta en la mayoría de la película implica también un recurso interesante a la hora de decidir ausentarla y dejar al espectador en silencio o con los recursos sonoros ambientales, lo que puede acabar por dotar al momento en cuestión de mayor importancia que la música podría haberlo hecho en ningún caso.

Capítulo 4

Aplicación de conclusiones y recursos extraídos a composición propia

Después de haber analizado los recursos utilizados en la BSO de John Powell, dedicamos este capítulo a relacionar la previa extracción de recursos con la composición de nuestra propia obra, justificando las decisiones tomadas en relación con la imagen

4.1. Cuestiones precompositivas

En primer lugar, cabe reunir aquí los puntos de referencia que se han tenido en cuenta a la hora de escoger la película y de componer.

4.1.1. Factores de selección de película y técnicos

Escogemos la película *Brave* de la productora Disney. En primer lugar, por la fecha de publicación cercana (2012), pertenecer al mismo género de película de animación destinado a un público infantil y a familias así como tener un trasfondo folclórico similar al de la BSO de John Powell, si bien ha sido compuesta por otro compositor. Por estas razones consideramos que la película es óptima para reincorporar los recursos estilísticos extraídos en este trabajo.

A la hora de elegir las escenas, escogemos un conjunto de varias escenas que conforman un «arco emocional cerrado», lo que favorecerá también el arco de tensión y relajación de la propia composición. De este modo, la composición parte de la escena de enfrentamiento entre la reina y Mérida (su hija) en el que se enfrentan dos ideas: la libertad de Mérida frente a sus obligaciones como princesa de casarse contra su voluntad que le impone la reina. Nuestra composición seguirá la escena de confrontamiento inicial hasta la presentación de los príncipes pretendientes, lo cual se corresponde con una duración total de 5'24".

En cuanto al nivel de sincronización entre la música y la imagen, cabe hacer hincapié en que, a diferencia de lo que ocurre en películas de imagen real, en las películas de animación es habitual que los animadores tengan en cuenta la música en el proceso de

Laura Maria Lang

creación de las imágenes, y acaben por adaptar los movimientos y acciones a la misma, es decir, que hagan un montaje métrico¹⁶ o musical en vez de un montaje cinematográfico.

El guion completo de estas escenas se juntará en anexo, puesto que ha servido como material precompetitivo y orientación a la hora de componer.

En lo que la calidad de audio se refiere, fue posible extraer la música original del fragmento de vídeo, por lo cual el vídeo entregado con el trabajo se puede entender como símil a una película en lo que se refiere a la calidad de la mezcla de sonido.

En último lugar, cabe señalar que se ha escogido libremente la división en escenas y la codificación y titulación de las mismas, a falta del *cue sheet* original de la película. A la hora de enumerar las partes musicales, se ha seguido el ejemplo de la partitura de John Powell, teniendo como referencia la codificación se refiere a la bobina de la película, añadiendo como título de la obra es una breve descripción de la escena en si mismo.

4.1.2. Factores de composición

El fragmento de película al que se destina la composición está compuesto mayoritariamente por escenas de diálogo. Dichos diálogos son los transmisores del nudo de la historia que hacen entender al espectador la situación en la que se encuentran los personajes y es, por lo tanto, clave para entender la película. De modo que la ausencia de densidad orquestal que puede presenciarse en algunos fragmentos se debe en su mayoría a la necesidad de situar a la música en un segundo plano y no estorbar el diálogo.

Por otra parte, como se ha podido ver en el análisis, John Powell también ha decidido en su BSO acompañar muchas escenas de diálogo con música. En vistas a ello, aunque la composición para un fragmento donde prioriza el diálogo se entiende como una dificultad añadida, no tacha la posibilidad que se pueda respaldar el diálogo musicalmente y darle mayor expresividad.

¹⁶ Véase glosario terminológico en apéndice.

4.2. Valoración de la Banda Sonora completa

Siguiendo la metodología del capítulo 3, empezamos con valorar la composición del presente trabajo en términos generales, centrándonos de nuevo en cuestiones de orquestación y del uso de temas musicales.

4.2.1. Uso de temas

Consideramos que ha quedado demostrado en el análisis previo la densidad de uso y reúso de temas musicales en la BSO, llegando a emplearse para mensajes emocionales contrarios como lo serían la desolación o la alegría genuina de un niño y su dragón al volar por primera vez juntos. Valoramos que esta es, en efecto, una de las características clave que queremos adoptar en nuestra propia composición. Especificados las escenas del guion en la que nos basamos a la hora de hacer la BSO en el apartado 4.1, podemos observar que, en nuestro segmento de película, si no bien la película entera, existen dos «fuerzas primarias de acción»: la reina Elinor y su hija Mérida. Ellas y sus dos filosofías opuestas, «responsabilidad y etiqueta» o «libertad personal» son las que se enfrentan en la película y forman el nudo de toda la trama. Resulta lógico dotarles por lo tanto a cada una de un tema singular e identificable a lo largo de la BSO.

Si bien el diseño previo de temas musicales para una película es un paso común y que podemos dar por sobreentendido, en el sentido que queremos adoptar recursos del compositor John Powell, pretendemos aplicar estos temas a nivel «microestructural», es decir: incluso en breves incisos de los personajes. De forma similar a lo que hemos podido observar que ocurrió con el tema de Desdentado, en el sentido que tomaremos la misma libertad de adaptarlo a diferentes funciones (transición, unidad temática principal, acompañamiento, contramelodía) y diferentes estados emocionales.

Por lo tanto, resumiendo los puntos anteriores, partimos de la idea de obtener un tema que:

- Se pueda combinar con facilidad con el tema b. Por esta razón, ambos temas son binarios.

- Se puedan identificar con facilidad. El tema es anunciado por dos notas largas de la misma nota, similar a lo que ocurre con los temas c y d de la BSO.
- Permita cambios de tonalidad o rítmicos, hecho probable al querer insertar los temas en diferentes entornos musicales y narrativos.

4.2.1.1. Tema a: reina Elinor

En la película, la reina Elinor representa los valores tradicionales de Escocia, la preservación de la tradición y el entendimiento de que dichos valores cumplen una función. Es la voz de la responsabilidad y la figura autoritaria dentro de la vida familiar, en especial en la vida de la joven protagonista Mérida, su hija.



Figura 25. Tema a o tema de la reina Elinor.

El tema se utiliza:

- Como tema principal en la narración de Elinor sobre la historia del reino. El tema de Elinor se extrapola y emplea como tema de la música que acompaña su narración.
- Para remarcar acciones de Elinor en un segundo plano musical. Por ejemplo: en cada una de las mejoras que quiere hacer a su marido o la princesa durante la escena 3m1 o en sus turnos de diálogo durante la escena 2m2.

4.2.1.2. Tema b: princesa Mérida

Dicho tema, planteado aquí como conjunto de negras, sufre numerosas adaptaciones rítmicas y no aparece en ningún momento de forma completa, de modo que el elemento musical más característico que se acaba asociando al personaje Mérida es el salto ascendente de quinta. La razón por la que aparece incompleto a menudo es el escaso tiempo que ofrece la imagen antes del próximo cambio de plano o de acción en el mismo, que, debido al nivel de sincronización músico-visual pretendido, exigen una nueva reacción musical al acontecimiento visual.



Figura 26. Tema b o tema de la princesa Mérida.

4.2.2. *Plantilla*

Como se ha podido observar en el análisis de la partitura, hacemos uso de percusión asiática, yunques y un amplio uso del arpa, que se asocia tanto a la música celta como al mundo aristocrático.

4.2.3. *Mickey Mousing*

Hemos podido observar que es habitual que se escuchen florituras sobre el grueso orquestal, tanto para dotar de movimiento o ligereza a la música como para hacer referencia a movimientos de los personajes o los planos en la imagen. También vuelve más estrecho el enlace de la música con la imagen. Después del análisis de la escena *Training Out Here* y el análisis de los temas musicales de la BSO de John Powell, consideramos que la técnica del *mickey mousing* es sin duda una de los recursos que caracterizan a su obra y que le aportan mayor riqueza sonora. De ese modo, seguimos con la intención de subrayar movimientos o pequeñas acciones de los personajes del fragmento utilizado para nuestra composición todo lo posible.

4.2.4. *Valoración del nivel de interacción musical-visual*

En último lugar, cabe abarcar el nivel de interacción musical visual elegido, justificar la elección y valorar el resultado.

La interacción pretendida era la de paralelismo, es decir, que la música reflejara en todo momento posible las ocurrencias de la narración, guardando una estrecha relación con la imagen. En primer lugar, porque consideramos que ello enriquece a la película y le dota de mayor emocionalidad. Después de todo, se trata de una película de animación dirigida primariamente a un público infantil y a familias. El uso de música para respaldar el mensaje y la moraleja parece acertado. Por otra parte, y tal como ha quedado reflejado en el análisis ulterior de la obra de John Powell, la música del

compositor también guarda habitualmente una relación de paralelismo con la imagen: ello se ve, entre otros, en el empleo recurrente del *mickey mousing* y en el uso de los temas para respaldar incluso diminutos momentos de aparición de los personajes a los que los temas vienen asociados. Dicha labor de readaptar e integrar una idea musical implica mayor atención al ritmo, que debe ceñirse de forma justa a la imagen como para que los incisos musicales se asocien de forma natural con las ocurrencias de la imagen.

Por norma general, un mayor nivel de interacción musical-visual implica una tarea de composición más laboriosa, al generar la necesidad de adaptar un medio musical, con una entidad de ritmo y tiempo propia, al medio visual. Algunos ejemplos de esta dificultad ya se pudieron ver en el análisis del bloque 1m2 y la necesidad de cambiar el ritmo para que los cambios de plano coincidieran con la música.

4.3. Valoración por escenas

Una vez aclarados los factores técnicos y compositivos del análisis, procedemos a analizar la composición propia, aplicando el mismo método que se ha utilizado en la extracción y el análisis de la escena del capítulo 3.

4.3.1. Escena 1m1: Ancient Story

En primer lugar, cabe señalar que esta escena está centrada casi exclusivamente en el diálogo entre dos personajes, por lo cual la música, en principio debe tener un papel secundario. Esta es la razón por la aparente escasa densidad orquestal.

Por otra parte, hemos podido observar en la BSO de John Powell como la música sí puede acompañar el diálogo y dotarlo de sentido, es decir, no debemos descartar que la música pueda y deba acompañar la escena por el hecho de que el diálogo y las expresiones de las faciales sean, en principio, suficiente para entender la escena y el situación que plantea.

Procedemos aquí a explicar brevemente la narración previa a la primera escena: hemos podido observar cómo Mérida ha crecido desde ser una pequeña princesa, con aspiraciones a vivir aventuras y una vida libre y sin responsabilidades, cercana a la naturaleza y a actividades atípicas para lo que se esperaría de una princesa como la hípica, el combate, etc. Su madre a su vez ha ido preparándola y educándola para ser

una verdadera princesa, enseñándole etiqueta, coser, etc. Dichas diferencias han ido dejando una marca en la relación entre ambas. Este descontento estalla en el momento en el que la reina anuncia que los pretendientes de Mérida acudirán en breve al castillo para pedirle mano, momento en el que Mérida huye a su cuarto.

La primera escena empieza cuando la reina entra en el cuarto de Mérida.

1. Planteamiento

Duración	Entrada	Salida
00:12:54 - 00:13:15	Acción física Reina abre puerta, vemos cuarto	Cambio de plano tipo <i>fade in</i> <i>Cambio a plano ficticio de narración de reina</i>

Tabla 10. *Brave*: entrada y salida musical escena 1m1 parte 1.

Nada más abrirse la puerta, podemos observar como la princesa, para expresar su frustración, golpea los postes de su cama con una espada. Asimismo, los violines ejecutan el inicio del tema de Mérida (incompleto) para concluir en un patrón descendente a menudo que Mérida, al ver a su madre, cae de rodillas y deja los golpes.

A su vez, cuando Mérida se mueve enérgicamente de un a otro lado del poste, las cuerdas responden al tema, con un acento en la última nota, acompañada también por el viento, y que coincide con el *hitpoint* cuando Mérida se balancea al otro lado del poste.



Figura 27. Línea melódica violines compases 2-6 (pág. 4), escena 1m1 parte 1.

El próximo plano muestra a la reina, que empieza a narrar a su historia. La música la acompaña con su tema musical en trompas y suspendidas sobre triadas, por lo general, menores. La música del tema musical de la madre, reaccionando al cambio de plano a Mérida con florituras y *glissandos* indefinidos con la intención de musicalizar el movimiento del personaje al dar vueltas con la cabeza y dejarse caer sobre la cama, en claro gesto de desdén y aborrecimiento.

Cuando el plano reenfoca a la reina, vuelve a surgir el tema musical de la misma, esta vez para permanecer, con un nuevo acompañamiento musical, para la próxima subdivisión.

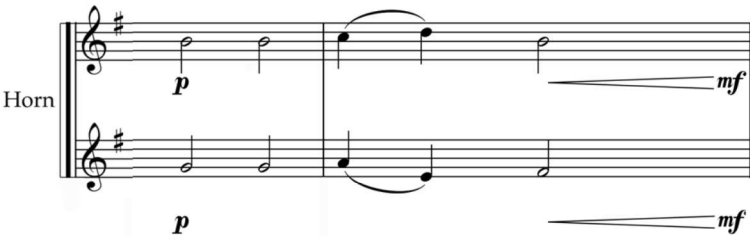


Figura 28. Tema de Elinor como respaldo del diálogo en trompas, compás 6 (pág. 4).

2. Historia del pasado

Duración	Entrada	Salida
00:13:15 - 00:13:34	Cambio plano del tipo <i>fade in</i> <i>Cambio a plano ficticio de narración de reina</i>	Cambio plano <i>Cambio a plano real</i>

Tabla 11. *Brave*: entrada y salida musical escena 1m1 parte 2.

A menudo que Elinor sigue narrando la historia de sus antepasados, notamos como Mérida le escucha con atención, fijándonos en su mirada de interés y en el hecho de que deja de intentar interrumpirla. El tema de Elinor ahora aparece acompañado de un patrón y una instrumentación que pretende dotar a la narración de un tono serio y épico, puesto que ambos personajes y el espectador están sumergidos completamente en la historia narrada: los planos ya no nos muestran a la reina ni la princesa, sino que hemos viajado al pasado, el momento en el que transcurre el cuento de la reina.



Figura 29. Patrón de acompañamiento violines, compás 12 (pág. 5).

3. Discusión y resolución

Duración	Entrada	Salida
00:13:41 -	Voz reina	Acción
00:14:00	<i>Reina concluye con un sermón</i>	<i>Mérida cierra la puerta, iracunda</i>

Tabla 12. *Brave*: entrada y salida musical escena 1m1 parte 3.

Mérida recobra su sarcasmo y escepticismo y vuelve a lanzarle reproches a su madre. El patrón de acompañamiento de la sección de cuerda pierde densidad de forma gradual, pasando a hacer incisos percusivos del mismo valor rítmico a desaparecer al completo. Sobre el patrón descendiente, la sección de viento acompaña desde el fondo con fragmentos del tema y los instrumentos simbólicos de los personajes los momentos de diálogo en la confrontación que se plantea una vez acabada la narración de la madre. El fagot representa a la madre, y la flauta a la hija (si bien respaldada aquí por el oboe y el clarinete por cuestiones de volumen y dinámica). De ese modo, las entradas de los compases 19, 22 y 24 (pág. 6) se corresponden con eventos en la pantalla protagonizadas por Mérida. Al final de la escena, podemos ver el enojo de Mérida hasta que acaba por cerrar la puerta de un golpe. Dicha emoción viene respaldada por un *crescendo* que, sosteniéndose sobre un acorde menor, otorga un mensaje dramático a la escena presenciada.

4.3.2. Escena 1m2: *Not speaking*

1. Rey y reina

Duración	Entrada	Salida
00:14:00 -	Cambio de plano	Diálogo rey
00:14:41	<i>Tapiz de la reina</i>	<i>Rey</i>

Tabla 13. *Brave*: entrada y salida musical escena 1m2 parte 1.

Nos encontramos ante un nuevo plano, donde el tapiz de hija y madre transmite distancia entre la escena anterior entre madre e hija. Durante esta escena o división musical se refiere al diálogo entre el padre y la madre de Mérida, donde podemos ver el desconsuelo de la misma. De este modo, la música se centra en el estado emocional interno de la reina, cumpliendo primordialmente una función prosopopéyica caracterizadora.

Laura Maria Lang

La música está compuesta por un *ostinato* rítmico del arpa en tonalidades menores (reflejando el desconsuelo de la reina), un acompañamiento armónico de los violines primeros e interacciones melódicas entre diferentes instrumentos de viento y trompas, solistas.

Sobre dicho tapiz de desconsuelo, algunos elementos musicales también responden a acciones o movimientos de cámara:

- Acompañamiento de cámara o *underscoring*. Podemos observar que los violines primeros pronuncian dos *crescendos* en una sola nota sostenida coincidiendo con los dos movimientos de cámara: el rotatorio del tapiz al rostro preocupado de Elinor y el movimiento de retroceso que acompaña al rey al entrar este en el cuarto y dirigirse hacia Elinor.
- Tristeza de Elinor. En el momento en el que Elinor admite «I don't know what to do», no sé qué hacer, admitiendo que está desesperada,
- Amor y ternura por parte del rey. La situación cambia en el compás 34 (pág. 7), 14'24" de la película. Aunque la reina sigue triste, ahora se encuentra abrazada por el rey, que intenta consolarla y ayudarla. Esta es la razón por la que cambiamos de la tonalidad de La m (con el patrón armónico previo de tónica y subdominante) a Do M de dominante a tónica, si bien con pedal de dominante. Dicho cambio resulta sutil porque no viene acompañada de ningún cambio de orquestación (que es, en esta escena, muy poco densa).
- Falta de convicción de la reina. Las siguientes palabras de la reina, que se muestra insegura, también reciben un apoyo musical, «I can't do this», no puedo hacer esto (hablarle al rey como si le hablara a su hija) y la respuesta del rey «sure you can». Recibe refuerzo de los bajos y los celos y los clarinetes.
- Gesto de desdén de reina. Cuando la reina sigue sin estar convencida, su mirada, directa hacia la cámara, es acompañada por una nota sostenida acentuada por la sección de cuerda.

A la hora de hablar de los diferentes matices musicales incorporados para resaltar estos pequeños elementos visuales y narrativos, cabe resaltar el hecho que durante el proceso compositivo se ha podido observar como la efectividad de estos elementos musicales no dependía tanto de la grandilocuencia de los mismos, sino del hecho de que resultaran

naturales dentro del ámbito musical dado (al no tratarse de cambios visuales de gran escala o giros narrativos pronunciados, grandes gestos musicales desentonaron excesivamente y robaron protagonismo a la escena visual) y que se efectuaran en el instante preciso, de modo que el espectador pudiera asociarlos intuitivamente a la imagen.



Figura 30. Acentuación de cuerdas y arpa como referencia al gesto de duda de reina, compás 38-39 (pág. 7).

Cabe destacar dos razones por las que dejamos que la música ceda cuando el rey habla:

- Cambio de direccionalidad. Hasta ahora, la situación era de desolación y el consuelo del rey: el espectador se ha encontrado siempre en el mismo cuarto. A partir de ahora, comienza una secuencia donde se intercambiarán los planos del cuarto y del establo donde se encuentra su hija, en el que se retoma y muestra

la clave del asunto y nudo de toda la película: que la hija y la madre no son capaces de hablarse con sinceridad.

- El rey es idóneo porque en esta relación es el «relajado» y «despreocupado» de la familia. Podemos observar dichos atributos en esta misma escena en la que, lejos de mostrarse afectado o triste, aunque está preocupado por su esposa y su hija, recrea a Mérida con un toque humorístico, rompiendo con la noción de desasosiego que ha expresado hasta ahora la reina. La música no le es afín al reflejar el estado emocional de la reina, no del rey.
- El *mickey mousing* del desdén de la reina es idóneo porque interrumpe al patrón anterior de forma natural, es decir, de una forma que no llama la atención del espectador debido a su estrecho vínculo con la imagen.

2. Diálogo a distancia

Duración	Entrada	Salida
00:14:57 -	Acción del personaje	Cambio de plano
00:16:08	<i>Reina empieza a hablar</i>	<i>Vemos el caballo</i>

Tabla 14. *Brave*: entrada y salida musical escena 1m2 parte 2.

Tal como se mencionó anteriormente, esta secuencia destaca por la contraposición continuada de secuencias de la madre o de la hija que «dialogan» para sí mismas expresando sus verdaderos sentimientos, si bien la reina se encuentra en su cuarto y la princesa en los establos. De modo que, en un plano narrativo, nos encontramos con la cuestión clave y, a su vez, con la presencia de los dos personajes que tienen un tema musical propio. El planteamiento con el que se ha partido a la hora de musicalizar esta escena era, por lo tanto, otorgar mayor efecto dramático a las diferencias entre las opiniones entre madre e hija mediante la música, integrar los temas musicales para respaldar los cambios de plano a cada una de ellas y, coincidiendo también con los cambios de plano entre madre e hija, adaptar la métrica, a bien de que cualquier cambio musical que trascorra se dé durante los mismos. Ello explica también la métrica irregular.

El tema musical ha sido asignado a un violín solista «tradicional» (que forma también parte del folclore celta) para el tema de Mérida. Las dinámicas empleadas se han adaptado a las imágenes. De este modo, se vuelve a recurrir a un *crescendo* para acompañar el movimiento de la cámara acercándose al rostro de la reina en el compás

48 (pág. 8) o 15'04". Por otra parte, el ataque de la cuerda en *mf* en el compás 52 (pág. 8) o 15'00" refleja la expresión abatida y frustrada de Mérida en un plano cercano, o el *crescendo* de los compases 60 y 61 (pág. 8), respaldado por metales, responde al sarcasmo de Mérida: «And, here's that! We expect your declarations of war in the morning!», traducido, «¡Y eso es todo! ¡Esperamos sus declaraciones de guerra por la mañana!».

En un sentido técnico de montaje, el uso de planos en el montaje es clave para las decisiones compositivas en esta escena. Al analizar el uso de planos en la secuencia, hemos distinguido dos siguientes partes:

Planos de larga duración	Tres cambios de plano: Elinor, Mérida y Elinor. Tienen mayor duración y permiten insertar el tema musical tal que sea reconocible.
Planos de corta duración	A partir del compás 68 (pág. 9), el tiempo transcurrido entre los cambios de plano es menor. Dicho auge de velocidad se transmite un incremento de tensión y dramatismo.

Tabla 15. Duración de planos de escena 1m2 parte 2.

También cabe señalar que se ha duplicado el tempo con respecto a la división previa. Para poder sincronizarse con los cambios de plano de menor duración en la segunda parte (partiendo del análisis superior), la música requiere de un tempo más rápido. Por otra parte, se ha cogido el tempo doble para que el cambio de velocidad resultara más natural: después de todo, son partes de la misma escena y que tratan el mismo elemento de narración, entre los mismos personajes y parcialmente la misma ubicación (el cuarto de la reina). De modo que se consideraba importante no hacer cambios drásticos ni en la instrumentación ni en el ritmo, tonalidad ni en la entidad musical. Esta es la razón por la que se ha duplicado el tiempo.

En lo que hemos definido como parte de planos de larga duración, a parte de los temas de Mérida y Elinor, el acompañamiento musical se compone de notas sostenidas de la cuerda y la función de arpegio del arpa, ejecutada en cada cambio de plano.

Pero, al empezar la parte de corta duración, de misma manera que la tensión presenciada en la imagen se intensifica, las notas sostenidas de la cuerda se sustituyen en parte por

Laura Maria Lang

un patrón rítmico de corcheas y negras, añadiendo la celesta y un pedal en La (tónica) en las flautas para resaltar el patrón. Debido a los cambios de compás 3/4 y 4/4 (que, recordemos aquí, se deben a que queremos que los cambios de plano coinciden con el tiempo fuerte musical), el patrón se adapta continuamente para que la nota más aguda o grave del patrón se encuentren en el tiempo fuerte.



Figura 31. Planos reiterativos de madre e hija, escena 1m2 parte 2.

La música cambia cuando las protagonistas formulan lo que podríamos considerar como solución al nudo de la película:

Elinor: I think you'd see, if you could just...

Merida: I think I could make you understand, if you would just...

Elinor: Listen!

Merida: Listen!

Al final del diálogo, la música termina en una semicadencia sostenida en la dominante, que pretende reflejar la falta de resolución del conflicto entre Elinor y Mérida: ambas asumen que es la otra la que no se muestra abierta al diálogo y a escuchar lo que tienen que decir.



Figura 32. Patrón descendente de oboes y clarinetes, compás 78-82 (pág. 10), que da inicio al fin de la escena.

4.2.3. Escena 1m3: The clans

1. Embarcamiento de los clanes

Duración	Entrada	Salida
00:16:25 - 00:16:41	Cambio de plano <i>Tres fuerzas navales de los clanes se acercan al castillo</i>	Cambio plano <i>La reina sujeta el corsé de Mérida</i>

Tabla 16. *Brave*: entrada y salida musical escena 1m3 parte 1.

Con el siguiente cambio de plano pasamos a la próxima escena. Este cambio de denominación se basa en que hemos hecho un salto de tiempo (y de espacio): éramos capaces de relacionar las acciones anteriores cronológicamente, cuando una acción vislumbrada en el plano era resultado de la última, etc. En esta escena, al principio vemos tres barcos acercándose en el agua al castillo de la familia de Mérida, y el enfoque de la narración se torna sobre los pretendientes y, posteriormente, la incomodidad que siente la princesa al verse forzada al casamiento.

En este conjunto de planos, la música cambia completamente a elementos percusivos escritos en ritmos de 9/8 y 12/8. Estos cambios de ritmo sirven al propósito de moldearse al «ritmo interno» de la imagen, pues la música reacciona a la imagen en tres momentos: ante el «grito de guerra» que cada uno de los tres señores lanza al verse tan cerca de sus competidores de los otros clanes mediante la adición de tambores más

fuertes y que suenan por encima del patrón rítmico sostenido, y, además, con una suerte de *crescendo* de tambores al final de la secuencia, cuando el movimiento de cámara enfoca el castillo. Ello con el propósito de generar interés en el espectador, enfatizando el castillo, lugar en el que se encuentran los protagonistas y en el que transcurrirá la trama, y lugar al que se dirigen los clanes en sus barcos. Siendo además meramente percusiva, las opciones de hemiolias o adición de elementos ajenos al ritmo no resultaba factible. En la próxima imagen podemos observar el pasaje en el que la cámara se centra en el castillo y el cambio de los instrumentos percusivos al patrón del grito de guerra.



Figura 33. *Crescendo rítmico, compás 88 (pág. 11).*

Como se puede observar, lo que se describe aquí como *crescendo* es el cambio del patrón de cada uno de los percusionistas asignados a la repetición al unísono del patrón que antes se utilizaba para aludir musicalmente el grito de guerra.

Tomando como inspiración a la plantilla de John Powell y como referencia a los instrumentos percusivos habituales en las BSO para películas de acción o animación de los productores de Hollywood, se han cogido a yunques, tambores *taiko*, además de dos sets (tengo que ver qué tambores son exactamente) de tambores orquestales.

2. Preparación de la princesa - Planos cercanos

Duración	Entrada	Salida
00:16:47 - 00:16:52	Cambio plano <i>Planos cercanos corsé</i>	Cambio plano <i>Mérida, hecha toda una princesa</i>

Tabla 17. *Brave*: entrada y salida musical escena 1m2 parte 2.

Vistos los barcos de los pretendientes acercarse al castillo para el rito del cortejo, volviendo la cámara a las ocurrencias en el castillo, durante los primeros segundos, podemos ver la preparación de Mérida para dicho rito, claramente incómoda. La escena se introduce mediante tres cambios de plano seguidos, rápidos (los tres planos tienen poco más de un segundo de duración) y cercanos a Mérida y su madre, donde podemos ver como esta la prepara a la vez de lo incómoda que Mérida se siente, sujeto pasivo a la voluntad de su madre en una serie de planos cercanos y de corta duración.



Figura 34. Consecución de planos de *tutti* musical, escena 1m3, parte 2.

Vista al estilo «clásico y aristocrático» que se le dará a la música a posteriori, en el compás 96 (pág. 13) se han utilizado estos cambios de planos para que la música acompañe en un *tutti* cada cambio de plano y nueva imagen. Se entiende que el *tutti* es un recurso típico de la época estilística que se trata de recrear (refiriéndonos aquí a la noción clásica y aristocrática del momento). También en un sentido armónico, puesto que el *tutti* recae en la dominante de la nueva tonalidad de Do menor. Al tratarse de una recreación de música clásica, nos ceñimos a un centro tonal claramente definido más que el uso de acordes de tríada. A razón de lo anteriormente dicho, se podría hablar de una relación de síncrexis entre la música y la imagen: la música se ciñe completamente al plano de la imagen y procura enviar el mismo mensaje que lo hacen los elementos visibles en cada plano.

3. Preparación de la princesa y diálogo

Duración	Entrada	Salida
00:16:52 -	Cambio plano	Acción
00:17:16	<i>Mérida, hecha toda una princesa</i>	<i>Expresión facial madre</i>

Tabla 18. *Brave*: entrada y salida musical escena 1m2 parte 3.

En esta escena pretendemos meternos en la piel de la madre y su forma de ver el mundo: ambas son, después de todo, miembros de la realeza que deben vivir con ciertos estándares y, paralelamente, obligaciones. Los valores que la madre intenta inculcar a su hija hasta ese momento de la película (y en algunas escenas que no forman parte del fragmento de película utilizado para esta composición) son, ante todos, de etiqueta. De modo que en esta escena podemos observar, en realidad, el mundo tal como debería ser en la opinión de Elinor.

La música vuelve a tomar el punto de vista de Elinor, cumpliendo una función prosopopéyica descriptiva.

De la misma manera, es la madre quien por un momento parece entender que está obligando a su hija, a la que ama, a casarse de la manera que fue obligada ella en su juventud, y que quiere decirle que no quiere hacerle daño, hablándole con sinceridad. De modo la figura central de la madre de este momento musical también se refiere a la direccionalidad que acaba tomando la música a lo largo de la escena.

Estas son las razones por las que, tal como se indicó con anterioridad, la música sigue un estilo que oscila entre el clasicismo y el renacimiento. Cabe señalar que el interés aquí no está en una recreación genuina de música histórica, sino en que el espectador pueda asociar los elementos musicales presentes a una música que le resulte aristocrática y culta, tales como el contrapunto de la sección de cuerdas y los arpeggios del arpa como sucedáneo del acompañamiento tradicional del clavecín.

A la hora de elegir los instrumentos principales para esta escena, el arpa recrea el clavecín, el uso del clavecín parecía un tanto excesiva al ser un instrumento que no figurará en ningún otro momento de mi parte de la BSO ni debería reaparecer. No es un instrumento celta, no pertenece a la época, está fuera de lugar. El arpa sí es celta y sí se utilizaba en esta música. Alude al uso del arpa en música renacentista, al igual que

lo hace el fagot con su melodía grave, acompañado por el clarinete para otorgarle mayor sonoridad.

Si bien aquí también nos encontramos con algunos *mickey mousing* (Mérida cuando se gira con su vestido y no puede apenas moverse al estar medio paralizada por el vestido excesivamente apretada).

A partir del compás 104 (pág. 13), la música anticipa el suspense que se producirá en breve ante Elinor y Mérida, dando comienzo a una secuencia armónica que concluye en una nota sostenida en el compás 108 (pág. 13). Para que las notas suspendidas tuvieran menos presencia y no llegaran a molestar, se ha prescindido del registro alto, al ser un momento muy sutil, si bien importante entre los dos personajes y cuya importancia se va notando de forma gradual ante la ausencia de nuevas acciones. Esta es la razón por la que se recurre a un *crescendo* y un tremolo de las violas y los violoncellos, para darle mayor pujanza y señalar con más claridad que nos encontramos ante una escena importante. Dicho efecto se culmina con el glockenspiel y el vibráfono, cuya nota coincide con el momento en el que la madre abre la boca para, aparentemente, hablarle con franqueza a su hija y abrirse a sus sentimientos, que, como vimos en la escena que denominamos *Diálogo a distancia*, representa el nudo de toda la narración.

Durante el suspense además resuena de fondo el tema de Mérida en la flauta y en registro medio, para darle menor proyección y evitar que interfiere en la función principal de la música, en este caso, mover la atención del espectador sobre la madre y la hija.

Nada más sonar el vibráfono y el glockenspiel en el compás 111 (pág. 13), la música cede y deja a los dos personajes en silencio.

El silencio tiene un valor especial porque no hubo ningún momento hasta ahora con ausencia de música: el espectador ha tenido tiempo a acostumbrarse a que la música, aunque el espectador no se fuera consciente necesariamente, le dictara los mensajes emocionales de las escenas. Es por dicha costumbre del espectador por la que, en este momento de la escena, la ausencia de música resulta llamativa por sí misma.

Existen dos razones primarias por las cuáles no se ha utilizado música en este instante genuino entre la madre y Mérida. En primer lugar, es un planteamiento cuyo desenlace resulta inesperado. Hasta ahora, el espectador debe haber entendido el nudo o conflicto existente y entiende que la resolución debe encontrarse en un diálogo sincero entre madre e hija en el que ambas expresen sus verdaderos sentimientos (en vistas de la escena *Not talking*). De modo que, cuando la reina duda al ver a su hija exactamente como parte del «mundo ideal», aristocrático, que Elinor siempre esperaba, ello promete una resolución del nudo principal y genera suspense.

En segundo lugar, es un momento íntimo. Recordamos como referencia a la escena de Cómo entrenar a tu dragón en la que Hipo y su padre quieren hablar: no hay música en ningún momento de la escena, y este hecho suma profundidad e importancia a la escena, además de que la vuelve más imprevisible. La música no guía al espectador tal como lo hizo hasta el momento, deja al espectador en ascuas y le suma incertidumbre a la escena.

4. Transición a reunión

Duración	Entrada	Salida
00:17:37 - 00:18:14	Cambio plano - Movimiento circular <i>Castillo, hermanos gastan broma</i>	Acción <i>Se abre puerta y los clanes entran en la sala</i>

Tabla 19. *Brave*: entrada y salida musical escena 1m2 parte 4.

*Observemos que durante la mayoría predomina un movimiento circular, que se mantiene incluso durante los cambios de plano del pasillo con los hermanos a la sala de trono.

La entrada musical en este caso cambia su mensaje, anticipándose a las ocurrencias de la próxima secuencia antes de que se produzca el cambio de plano como tal, en el que podemos ver a los tres hermanos de la princesa Mérida gastándole una broma a un guardia del castillo. Para aludir a la trastada de los pequeños y a fin de darle mayor un carácter más «punzante» a la música que continuará, se ha utilizado el clarinete bajo y los *pizzicatos*. Los *pizzicatos*, que entran en el compás 124 (pág. 14) son, en efecto, un recurso habitual para reflejar sigilo o cautela de un personaje en una BSO. Ellos ejercen también como respuesta musical a la frase de la reina: «remember to smile», recuerda

sonreír, y hacen que cuando la cámara finalmente muestra a los tres hermanos en el momento clave de su trastada, el clarinete sostenga una sensible sostenida y acompañada por las cuerdas, al ser el momento crítico de su acción de cortar la barba sin que despierte. La música responde también al guardia cuando despierta, con notas altas y, aunque en el audio por cuestiones técnicas no se perciba, energéticas al despertarse el guardia en estado de alerta. También acompaña al somnolencia del guardia cuando segundos después vuelve a dormirse mediante el uso de notas graves y confusas (es decir, carecientes de una armonía o relación clara entre las mismas) de los metales, respondiendo a la función de *mickey mousing*.

Antes de cambiar del plano de esta secuencia de cámara giratoria, podemos ver como el guardia avisa a la corte ubicada en la sala que los pretendientes están a punto de llegar, donde viene acompañado por la fundamental de la dominante de la tonalidad venidera sostenida en las cuerdas.

5. Reunión sala de trono

Duración	Entrada	Salida
00:17:37 - 00:18:14	Cambio plano - Movimiento circular <i>Castillo, hermanos gastan broma</i>	Acción <i>Se abre puerta y los clanes entran en la sala</i>

Tabla 20. *Brave*: entrada y salida musical escena 1m2 parte 5.

Con el cambio de plano a la sala de trono, en primer lugar podemos observar como la corte del rey se prepara para recibir a los pretendientes en un plano amplio, viendo mucho movimiento y escuchando una multitud de sonidos de fondo. Se ha tenido en cuenta el cambio de un plano general al plano más cercano posterior, centrado en Mérida, restando densidad orquestal en la segunda repetición y adaptando el ritmo de tal manera que la repetición del nuevo tema musical coincidiera con el cambio de plano, en el compás 131 (pág. 14) o 17'59", en el que el tema pasa a ser asignado a una sola flauta.

El tema musical como tal está planteado en una escala modal de re mixolidio, a bien de aludir al folclore celta, cumpliendo, al igual que con la enfatización del cambio de plano amplio a un plano cercano, una función local-referencial.

Visto el movimiento y la energía que transmiten las escenas se ha optado por un patrón rítmico acelerado, en tempo de negra a 120 y con corcheas en *pizzicato* a contratiempo por parte de las cuerdas. El matiz se mantiene como elemento de cohesión en la escena, pero el oboe y las trompas repiten el tema de la madre (si bien con una velocidad mucho mayor) cuando la misma lleva a cabo pequeñas correcciones estéticas sobre la familia.

4.4. Resumen del capítulo: valoración del proceso creativo

Tras haber analizado la BSO en su conjunto y, en especial, una escena específica con mayor esmero, parece más que mostrado que la complejidad musical no se puede medir meramente en cuestiones de dificultad técnica de la obra ni en la complejidad de los recursos utilizados, sino en el efecto que la música tiene sobre la imagen a la hora de componer juntos un producto final. En el caso específico de esta BSO, el análisis sugiere que una de las cualidades más destacables de la música es el alto grado de integración que tiene con la imagen. De este modo, casi cualquier evento musical se explica fácilmente con un evento visual, o al revés. La densidad musical y su presencia absoluta en la mayoría de la película implica también un recurso interesante a la hora de decidir ausentarla y dejar al espectador en silencio o con los recursos sonoros ambientales, lo que puede acabar por dotar al momento en cuestión de mayor importancia que la música podría haberlo hecho en ningún caso. De esta manera y vistas las dificultades experimentadas en el proceso de creación de la obra, para poder obtener un grado de paralelismo musico visual similarmente alto, se hace necesaria una gestión adecuada del material musical, los recursos musicales y, en especial, del tempo musical.

Capítulo 5

Conclusiones

A modo general, se puede decir que las conclusiones sobre las características de la BSO como género propio con una vía histórica separada (si bien influenciada) de la música seria se ha visto confirmado en las observaciones a lo largo del trabajo. En lo relativo a los objetivos, considero que todos ellos se han cumplido. De esta forma, a lo largo del trabajo se han identificado varios recursos compositivos característicos del estilo del compositor y hecho hincapié en el uso de unidades temáticas. Se ha podido observar la relación que la música guarda con la imagen y qué movimientos o sucesos dan entrada o salida a la música, y el uso de diferentes técnicas musicales para enfatizar entradas o salidas musicales (bruscas para otorgar fuerza a un evento visual puntual que ocurre en ese momento, entradas y salidas suaves o, si bien no es una técnica para iniciar o finalizar la música, los *hitpoints* o puntos de reposo para generar suspense). En último lugar, el estudio de la composición propia ha mostrado los paralelismos entre la obra analizada de John Powell y la composición propia, donde cabe destacar la atribución de temas musicales a personajes o ideas morales y la relación estrecha entre la música y la imagen. A continuación, procede profundizar más en las observaciones y resultados a los que se ha llegado a lo largo del estudio

En primer lugar, en lo que se refiere a los rasgos genéricos de la BSO, es decir, casi el uso de clichés o asociaciones cuasi instantáneas del público con la música escuchada, a raíz de la historia y evolución de las BSO y la costumbre del espectador a determinadas pautas estilísticas de las BSO sinfónicas, se pudo observar como el compositor es consciente de dichas asociaciones instantáneas con algunos de los recursos de los que dispone. De esta manera, hemos podido observar en numerosos ejemplos como los temas que expresan valores como la fuerza o el coraje (por ejemplo, el tema c) se instrumentan con metales, o como temas más livianos (por ejemplo, el tema e) son a menudo asignados a los violines. También la plantilla amplia y el uso extensivo de instrumentos de percusión, o el uso de elementos sintetizados o añadidos en estados posteriores de la producción musical a la partitura son un claro reflejo de las particularidades de la tarea de composición de una BSO orquestal sinfónica (pues no

habría forma de ignorar la amplia cantidad de música compuesta para películas y medios basados parcial o totalmente en el uso de sintetizadores). Si bien dicho no tiene porqué entenderse como un recurso compositivo característico específicamente de John Powell, si refleja la importancia de serse conscientes de dichas posibilidades técnicas, al ser, como se ha podido observar, un recurso que permite enriquecer las sonoridades de la BSO con mecanismos de los que no eventualmente no dispondría un compositor de música orquestal seria.

Fuera del marco genérico y en lo que a recursos compositivos propios se refiere, la BSO de *Cómo entrenar a tu dragón* de John Powell ha destacado por un alto nivel de complejidad y la división de la plantilla orquestal en diferentes funciones musivisuales. De esta manera, era habitual que una sección sirviera como fondo para transmitir el mensaje emocional general, mientras que otros elementos servían añadir matices o para acompañar movimientos específicos dentro de la imagen mediante patrones ascendentes o descendentes, florituras, etc. En ese sentido, también cobra especial importancia la asignación de entradas y salidas musicales, a bien de guardar una relación estrecha entre la música y la imagen. Puesto que las entradas musicales no son de lejos arbitrarias, sino acompañan siempre un elemento narrativo o visual, el compositor logra obtener una relación de «paralelismo» entre ambos que caracteriza a la BSO en su totalidad y, además, da mucha más importancia a los momentos de silencio.

La armonía, si bien se encontraba fuera de cualquier marco tonal, no sale en ningún momento de una estructura de tríadas o cuatríadas, con una combinación de terceras mayores o menores según el efecto buscado por el compositor. El cambio de tonalidad a menudo se justifica con la asociación básica de aumento o disminución de tesitura a una emoción positiva o negativa¹⁷, y no necesariamente con una lógica musical interna (modulación, cambio de sección, cambio de escena, etc.).

El elemento que más parece hacer brillar la obra es la gestión inteligente de temas musicales, de modo que los temas son adaptables a numerosas ocasiones con mensajes emocionales distintos o incluso contradictorios resultando en cada caso completamente

¹⁷ Tal y como pudimos ver en el análisis de la BSO *Cómo entrenar tu dragón*, apartado 3.3.2, parte 3.

naturales. Dicha reutilización de temas musicales parece una idea inteligente por dos hechos: en primer lugar, nos queremos aventurar a que ello implica que el espectador absorbe menor información musical nueva y que ello ameniza la escucha. Y, por otra parte, el espectador reconoce los temas musicales de forma subconsciente, es capaz de asociarlos a la película y a la entidad de la película. El volver a escucharlos otorga cohesión a la película. De la misma manera que la identidad de los personajes y los conceptos que representan tiene un orden cronológico, un avance y un desenlace lógico y visualmente seguible, así lo tiene la música que los identifica.

A la hora de componer una obra a partir de lo observado en la BSO *Cómo entrenar a tu dragón* de John Powell, curiosamente, el elemento más difícil a tratar fue la unidad temporal: la adecuación exacta de la música para el fragmento musical¹⁸. Cabe recalcar que dicha dificultad puede desaparecer en algunos encargos según el género de película del que se trate, tal y como se ha observado previamente¹⁹.

La dificultad de determinar los tempos adecuados se debía ante todo al hecho de que la música dependiera de la unidad de tiempo de una forma diferente de lo que lo hacía la película ya montada. En previos intentos descartados y que no figuran en la partitura final, el cambio continuado de tempos musicales restó naturalidad y cohesión a la obra musical, y el tempo debe reflejar por una parte el mensaje general que el compositor quiere transmitir pero, por otra parte, permitir un nivel de sincronización alto (al ser ese uno de los objetivos planteados para la composición) en el que los incisos musicales, ya fueran florituras, breves incorporaciones de los temas musicales u otros efectos, resultaran naturales y musicales al oído.

Otra cuestión de gran importancia es la asignación de ideas musicales a las ideas conceptuales que la película parece representar. Ello exige en primer lugar, más que una valoración de los recursos musicales disponibles, un análisis de la película: ¿Cuánto tiempo dura? ¿Qué mensaje quiere transmitir? ¿Qué elementos utiliza para transmitirlos y cuáles tienen la suficiente importancia o presencia en la película como para ser

¹⁸ Cabe recalcar que dicha dificultad puede desaparecer en algunos encargos según el género de película del que se trate, tal como mencionamos en el apartado 4.1.1.

¹⁹ Véase apartado 4, página 49.

Laura Maria Lang

representados por una unidad musical particular? Estas son solo algunas de las cuestiones que abarcar en el análisis previo a la composición. Y si bien en el caso de la BSO analizada en este trabajo los elementos conceptuales han sido representado por temas, nada indica que no pudieran ser otros los recursos musicales asignados a la identidad de un personaje o un concepto de la película, por ejemplo, una tesitura determinada, un acorde o patrón armónico o un sonido o instrumentos específicos, etc.

Opino que la obra compuesta refleja con diferencia mucho más el estilo esmerado y detallado de John Powell de lo que lo hizo la BSO original de la película *Brave*. Sin embargo, independientemente de la valoración personal de la composición resultante, este trabajo me ha servido para entender la cantidad de decisiones y el nivel de análisis aparentemente invisibles se encuentran detrás de una composición de una BSO que, si bien de apariencia simple y de poca inventiva a nivel musical, hace olvidar al espectador lo diferentes que son en verdad la lengua de la imagen y la de la música.

Después de haber indagado más en los componentes de las BSO, considero interesante seguir la investigación analizando el lenguaje de otros compositores y en función de la temática, el mensaje y estilo artístico particular de la película y, mediante este proceso, entender mejor qué tipo de recursos musicales pueden resultar interesantes a la hora de enfrentarse un compositor a una película sin música, cuan lienzo vacío.

Referencias bibliográficas

- Adler, S. (2016). *The Study of Orchestration*. New York: WW Norton & Company.
- Audissino, E. (2014). *Golden Age 2.0 : John Williams and the Revival of the Symphonic Film Score*. In *Film in Concert : Film Scores and their Relation to Classical Concert Music* (pp. 109–123). Obtenido de: <http://urn.kb.se/resolve?urn=urn:nbn:se:lnu:diva-101884> [Consulta: 20-11-2022]
- Aumont, Jacques; Bergala, Alain; Marie, Michel & Vernet Marc (1985). *Estética del cine. Espacio filmico, montaje, narración, lenguaje*. Ediciones Paidós Ibérica
- Blaya, I. (2010). *Cine: anatomía de un asesinato*. JazzTK - Revista digital de jazz. Obtenido de: <https://jazztk.com> [Consulta: 27-11-2022]
- Brexton, Jonathan (2010). *How to train your dragon – John Powell*. Moviemusicuk. Obtenido de: <https://moviemusicuk.us/2010/03/26/how-to-train-your-dragon-john-powell/> [Consulta: 28-11-2022]
- Beckwith, R. (2001). *Fragments of an informal History of Broadcasting*. Obtenido de Wilmut's Site: <https://rfwilmut.net/> [Consulta: 25-11-2022]
- Casanova Martínez, Vicente Gabriel (2016). *La música escénica de John Williams*. [Tesis de grado inédita]. Conservatório Superior de Música Óscar Esplá Alicante.
- Chion, Michel (1990). *La audiovisión. Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido*. Ediciones Paidós Ibérica.
- Chion, Michel (1997). *La música en el cine*. Espasa Libros.
- Chion, Michel (1999). *El sonido. Música, cine, literatura....* Ediciones Paidós Ibérica.
- Chris, Sanders & DeBlois, Dean (2010). *Cómo entrenar a tu dragón*. DreamWorks.
- Díaz Yerro, Gonzalo (2011). *El análisis de la música cinematográfica como modelo para la propia creación musical en el entorno audiovisual*. Las Palmas de Gran Canaria.
- Film score (2019). En *Wikipedia*. Obtenido de: https://en.wikipedia.org/wiki/Film_score [Consulta: 15-11-2022]

Laura Maria Lang

Film score and more (2021). *The Cultural Influences of John Powell's HTTYD Scores* [Video]. Youtube. Obtenido de: <https://www.youtube.com/watch?v=ZZw2a0Q6Qs> [Consulta: 1-11-2022]

How to train your dragon: music from the motion picture (2019). En *Wikipedia*. Obtenido de: https://en.wikipedia.org/wiki/How_to_Train_Your_Dragon:_Music_from_the_Motion_Picture [Consulta: 15-12-2022]

John Powell (film composer). (2023). En *Wikipedia*. Obtenido de: [https://en.wikipedia.org/wiki/John_Powell_\(film_composer\)](https://en.wikipedia.org/wiki/John_Powell_(film_composer)) [Consulta: 21-10-2022]

Kalamazoo Symphony Orchestra (2010). En *Wikipedia*. Obtenido de: https://en.wikipedia.org/wiki/Kalamazoo_Symphony_Orchestra [Consulta: 23-1-2022]

Leach, Ryan. [Ryan Leach]. *I had 5 composers rescore the same scene* [Video]. Youtube. Obtenido de: <https://www.youtube.com/watch?v=l3tW-MHJ1w8> [Consulta: 21-1-2022]

López Román, Alejandro (2011). *El lenguaje musivisual*. Visión Libros.

Marzal Felici, Javier (2007). *Metodologías de análisis del film*. Edipo.

Navarro Arriola, Heriberto; Navarro Arriola, Sergio (2005). *Música de cine: historia y coleccionismo de bandas sonoras*. Ediciones Internacionales Universitarias.

Olarte Martínez, Matilde (2009). *Reflexiones en torno a la música y la imagen desde la musicología española*. INTEMAC.

Paris, O. (2018). *Know the Score: A Brief History of Film Music*. Obtenido de Film independent: <https://www.filmindependent.org/blog/know-score-brief-history-film-music/> [Consulta: 19-11-2022]

Quintanal, R. M. (2016). *El atonalismo en el cine: origen estético y usos*. Valencia: Universidad politecnica de Valencia.

Randel, Michael (2003). "Set theory". *The Harvard Dictionary of Music*, p. 776. Harvard.

Saint-Saëns, C. (1909). *L'assassinat du duc de guise*. Paris: Durand.

Samper Báidez, Alejandro (2020). *Japanese suite de Gustav Holst: aplicación de sus recursos en medios audiovisuales*. [Tesis de grado inédita]. Conservatório Superior de Música Óscar Esplá Alicante.

Scovell, A. (2019). *Little White Lies*. Obtenido de The story of Duke Ellington's Anatomy of a Murder score: <https://lwlies.com> [Consulta: 2-12-2022]

Statista (2023). *Number of movies released in the United States and Canada from 2000 to 2022*. Obtenido de Statista: <https://www.statista.com/statistics/187122/movie-releases-in-north-america-since-2001/> [Consulta: 2-4-2023]

Steinbügl, R. (2007). *Das klassische Zitat der Filmmusik - Plagiat oder Programmmusik?* München: GRIN Verlag.

Steyermark, A. (2018). *1m1 The movie music podcast*. Obtenido de What does "1M1" mean? Obtenido de: <https://1m1podcast.com/what-is-1m1/> [Consulta: 12-1-2023]

Steyermark, A. (2018). *What does 1M1 mean?* Obtenido de 1m1 The movie music podcast. Obtenido de: <https://1m1podcast.com/what-is-1m1/> [Consulta: 11-1-2023]

Anexo

Cue Sheet de *Cómo entrenar a tu dragón*

Título	Código	Tiempo película	Escena	Temas
This is Berk	1m2	00:00:00-00:06:10	Dragones atacan aldea	Tema a, tema b, tema c
Anybody See That?	1m6	00:06:10-00:07:34	Hipo acierta disparo a Desdentado, pero nadie le cree	Tema b
War Room	1m7a	00:09:22-00:10:06	Vikingos se reúnen y deciden partir a buscar el nido de dragones	Nuevo material compositivo
Training Out There	1m7b-c	00:11:34-00:14:47	Hipo busca Desdentado. Cuando lo encuentra herido, no logra rematarlo	Tema c, d, e
Hiccup Comes Home	2m8	00:15:12-00:15:35	Hipo vuelve a casa	Diálogo entre padre e hijo en completo silencio
Dragon Training	2m9	00:16:55-00:20:04	Hipo y los demás jóvenes empieza el entrenamiento para matar dragones	Nuevo material compositivo
Wounded	2m10	00:20:42-00:22:07	Hipo vuelve al bosque a ver Desdentado, lo estudia y observa que está herido	Nuevo material compositivo
The Dragon Book	2m11	00:22:04-00:25:30	Hipo lee libro sobre dragones, descritos como monstruos asesinos	Tema e
Hiccup focus	2m12	00:25:34-00:27:39	Hipo está distraído en el combate de entrenamiento	Nuevo material compositivo
Offering	2m13	00:27:45-00:28:38	Hipo ofrece pescado a Desdentado	Nuevo material compositivo
Forbidden friendship	2m14	00:29:07-00:33:10	Hipo intenta que Desdentado coma e inicia así la amistad	Tema e como tema principal, tema d
New tail	2m15	00:34:14-00:37:00	Hipo intenta construir una aleta para Desdentado	Tema e, tema d
Teamwork	3m16	00:37:10-00:37:54	Entrenamiento en la arena	Tema de búsqueda por el bosque, 1m7b-c parte 1 del análisis

Recursos y estilo compositivo de John Powell de la BSO *Cómo entrenar a tu dragón*

Título	Código	Tiempo película	Escena	Temas
Charming the pziffelback	3m17	00:38:34-00:39:02	Hipo empieza a persuadir a los dragones en la arena	Tema e Escala modal
See you tomorrow	3m18	00:39:07-00:43:00	Montaje de varios intentos de Hipo de arreglar la aleta (herida) de Desdentado	Escala modal Tema a, tema 1m7b-c, tema d, tema e
Test drive	3m20	00:43:30-00:46:05	Hipo arregla aleta del dragón e intentan volar juntos	Escala modal Tema a, tema e
Not so fireproof	3m21	00:46:41-00:47:54	Dragones pequeños se encuentran con Hipo y Desdentado	Tema d
This time for sure	3m22	00:49:40-00:50:26	Astrid se lanza a superar a Hipo en la arena	Tema b
Astrid finds Toothless	3m23	00:51:51-00:52:30	Astrid encuentra Desdentado	Tema e
Astrid goes for a Spin	3m24	00:53:32-00:54:19	Desdentado secuestra a Astrid dando vueltas por los aires	Tema b
Romantic flight	3m25	00:54:11-00:56:09	Vuelo agradable y romántico	Tema e Nuevo material compositivo
Dragon's den	3m26b	00:57:07-00:58:45	Astrid e Hipo encuentran el nido de dragones *Diálogo Astrid e Hipo en completo silencio	Diseño electroacústico «insectos»
Let's find dad	3m26c	00:58:58-00:59:54	Diálogo Astrid e Hipo	Escala modal Tema 3m25
Kill Ring/Stop the fight	4m27-28-29	01:00:35-01:05:06	Hipo debe luchar y matar solo a un dragón en la arena como prueba ante la aldea. Intenta aprovechar la ocasión para demostrar que los dragones no son malos, pero falla. Desdentado, que advierte que Hipo está en peligro y llega a tiempo para salvarle, pero por ello lo capturan los vikingos	Tema e
Not a viking	4m30	01:05:30-01:06:30	Confrontamiento entre padre e Hipo, que delata sin querer que	Nuevo material compositivo

Título	Código	Tiempo película	Escena	Temas
			conoce la ubicación del nido de dragones.	
Ready/Confront	4m31-32	01:06:31-01:11:05	Vikingos marchan al nido. Hipo reúne a los jóvenes, doman los dragones de la arena y marchan a ayudar a los vikingos.	Tema e, tema d
Relax stroke hell	4m33-34	01:11:51-01:12:54	Vikingos llegan a isla del nido y se preparan para el ataque	Tema e
Over/Less okay	4m35-37	01:14:16-01:20:28	El dragón líder sale de la cueva, los vikingos intentan huir. Los jóvenes y los dragones aparecen para ayudar y hacer tiempo mientras Hipo intenta rescatar a Desdentado.	Tema a, tema c
Wings	4m38	01:20:30-01:21:40	Combate entre los jóvenes, sus dragones y el dragón Alfa.	Tema e, tema c
Counter attack	5m39	01:21:45-01:23:30	Duelo en aire entre el dragón alfa e hipo y Desdentado	Tema e
Where's Hiccup?	5m40	01:24:12-01:26:56	Vencido el dragón alfa, el padre encuentran a Hipo, herido, pero vivo.	Tema e, tema a, tema d

Tabla 21. Cue sheet.

Apéndice

Glosario terminológico

Relación música-imagen	
Simbiosis	Interdependencia entre la música y la imagen.
Ósmosis	La música enriquece el mensaje final añadiendo matices, pero no es necesaria para entender la secuencia.
Síncresis	La música no aporta ningún significado nuevo, resalta los valores de la imagen.
Sin relación	La música y la imagen no guardan relación.
Formas de interacción música-imagen	
Paralelismo	La música imita, describe o narra lo que muestra la imagen, se corresponde a relación de síncresis.
Adición	Complementa la imagen para que el mensaje esté completo. Se corresponde a ósmosis como simbiosis.
Adición neutra	No existe relación música-imagen.
Oposición	La música contrasta con la imagen oponiéndose en su mensaje, a bien de resaltar la imagen.
Grado de autonomía música-imagen	
Contrapunto	La música enriquece el mensaje de la imagen, añadiéndole significado.
Disonancia audiovisual	La música no se corresponde con los clichés anticipados por el espectador, lo que genera cierta «disonancia» músico-visual.
Contraste	El significado de la música es opuesto al de la imagen. Por ejemplo, el uso de música clásica calmada en una escena sumamente violenta.
Anempatía	La música no contradice el mensaje de la imagen, sino que se distancia de la misma al promulgar un mensaje diferente e independiente.
Cuerpo extraño	El grado de autonomía musical es total, la música sirve como fondo sonoro neutro.

Códigos visuales	
Encuadre	Perspectiva seleccionada para la puesta en escena.
Plano	Imagen en continuidad, sin cortes, habitualmente de breve duración.
Secuencia	Unión de un conjunto de planos.
Guion técnico	Documento en el que se deciden los aspectos técnicos (encuadre, planos, etc.).
Transiciones	Uniones de planos. Pueden ser de corte fundidos, superposiciones, etc.
Montaje	Conjunto de planos, secuencias y transiciones que proporciona ritmo y movimiento a la película.

Categorías de música

Laura Maria Lang

Figurativa y plástica	Apoya fundamentalmente elementos visuales.
Representativa o descriptiva	Caracteriza tanto impresiones visuales como psicológicas o culturales.
Narrativa o dramática	Aporta un valor narrativo a lo dicho por las imágenes.
Neutra o decorativa	Acompaña la imagen como elemento decorativo, sin modificar ni relacionarse con el mensaje de la imagen.

Funciones musicales	
Temporal-referencial	Creación de una atmósfera (hora del día, clima).
Disonancia audiovisual	Evocación del paso del tiempo.
Función indicativa-temporal	Evocación de un periodo histórico.
Función loca-referencial	Situación en un lugar geográfico/cultural concreto.
Función loca-referencial 2	Situación en un espacio amplio o pequeños mediante instrumentación (amplia/reducida) y la armonía.
Underscoring	Resaltar movimiento de la imagen.
Mickeymousing	Exageración del <i>underscoring</i> en la que cada movimiento es resaltado por la música de método similar de los dibujos animados.
Función plástico-descriptiva	Recreación musical de colores o formas geométricas de la imagen.
Función prosopopéyica caracterizadora	Expresión del estado psicológico interno de un personaje.
Función prosopopéyica descriptiva	Expresión del estado de ánimo del personaje en el momento dado.
Función emocional	Generar un sentimiento en el espectador.
Función pronominal	Etiqueta identificativa de un personaje, objeto o situación mediante un <i>leitmotiv</i> .
Función anticipativa	Anticipación de situación no mostrada, añadiendo tensión y expectativa.
Función anticipativa	Preparación para una sorpresa inminente.
Función ilusoria	Engaño del espectador en escenas que resuelven de forma distinta a lo esperado.
Función de subrayado	Remarcar reacciones esperadas.
Informativa	Resaltar un detalle de la imagen para que no pase desapercibido.
Conceptual	Comunicar una idea fundamental o psicológica de la película.

Otras definiciones	
Hitpoint	Perspectiva seleccionada para la puesta en escena.
Primerísimo primer plano	Plano que encuadra a un personaje desde la frente hasta la barbilla.

Recursos y estilo compositivo de John Powell de la BSO *Cómo entrenar a tu dragón*

<i>Mickey mousing</i>	Técnica musical que consiste en la recreación de movimientos físicos de los personajes, llevando a un paralelismo extremo entre la imagen y la música.
Montaje métrico	Montaje en el que se recurre a la duración de los diferentes planos de un montaje, a bien de obtener una sensación de tensión o distensión a lo largo de la secuencia.

Guion de escenas de la película Brave para la composición

_____ 1m1 _____

**[as Merida is striking her bedposts with her sword,
Elinor enters]**

Merida: Mother! Suitors! Marriage!

Elinor: Once there was an ancient kingdom.

Merida: Aah! Mom! Ancient kingdom!

Elinor: It's name long forgotten, ruled by a wise and fair king who was much beloved. And when he grew old he divided the kingdom among his four sons. That they should be the pillars on which their piece of land rested. But the oldest prince wanted to rule the land for himself, he followed his own path and the kingdom fell, from war and chaos and ruin.

Merida: [sarcastically] That's a nice story.

Elinor: It's not just a story, Merida.

Merida: Ach, mom!

Elinor: I would advise you to make your peace with this. The clans are coming to present their suitors.

Merida: It's not fair!

Elinor: Oh, Merida! It's marriage, it's not the end of the world.

**[Elinor walks out of Merida's room and Merida slams
the door shut in anger]**

_____ 1m2 _____

**[Elinor mutters to herself as she works on
embroidering a tapestry of their family when Fergus
walks in]**

Fergus: You're muttering.

Elinor: I don't mutter.

Fergus: Aye, you do. You mutter, lass, when something's troubling you.

Elinor: I blame you. Stubbornness is entirely from your side of the family.

Fergus: I take it the talk didn't go too well.

Elinor: I don't know what to do.

Fergus: Speak to her, dear.

Elinor: I do speak to her, she just doesn't listen!

Fergus: Come on, now. Pretend I'm Merida. Speak to me. What would you say?

Elinor: I can't do this!

Fergus: Sure you can.

[Elinor makes a dirty face at him]

Fergus: There! There! That's my queen! Right, here we go.

**[he starts talking in a high pitched girly voice,
pretending to be Merida]**

Fergus: I don't want to get married! I want to stay single and let my hair flow in the wind as I ride through the glen, firing arrows into the sunset.

Laura Maria Lang

**[Elinor decides to explain to Fergus what she wishes
she could explain to Merida]**

Elinor: Merida, all this work, all the time spent preparing you, schooling you, giving you everything we never had, I ask you, what do you expect us to do?

**[Merida is now talking to her horse, telling him
everything she wishes she could tell her mother]**

Merida: Call off the gathering! Would that kill them? You're the queen, you can just tell the lords, the princess is not ready for this. In fact, she might not be ever ready for this! So that's that!

**[Elinor continues to tell Fergus what she wishes to tell
Merida]**

Elinor: I understand this must all seem unfair, even I have reservations when I faced betrothal.

Fergus: Hey!

Elinor: We can't just run away from who we are.

**[we go back to Merida, talking to her horse telling it
what she wants to tell her mother]**

Merida: I don't want my life to be over. I want my freedom!

**[the scene then goes back and forth between Elinor
talking to Fergus and Merida talking to her horse, but
it seems like they are talking to each other]**

Elinor: But are you willing to pay the price your freedom will cost?

Merida: I'm not doing any of this to hurt you!

Elinor: If you could just try to see what I do, I do out of love.

Merida: But it's my life! I'm just not ready!

Elinor: I think you'd see, if you could just...

Merida: I think I could make you understand, if you would just...

Elinor: Listen!

Merida: Listen!

[Merida's horse neighs in response]

Merida: I swear, Angus, this isn't going to happen. Not if I can help it.

_____ 2m2 _____

[Elinor dresses Merida in a horribly uncomfortable and tight formal dress]

Elinor: You look absolutely beautiful.

Merida: I...I can't breath!

Elinor: Give us a twirl.

[stiffly Merida twirls]

Merida: I can't move! It's too tight!

Elinor: It's perfect.

[Elinor looks at Merida in compassion]

Laura Maria Lang

Elinor: Merida.

Merida: Mom?

Elinor: Just...remember to smile.

[she turns and walks off]

[to the crowd, as the clans gather to present their sons]

Original Motion Picture Soundtrack Replacement: Disney's Brave



Laura Maria Lang

Performance notes

2 Flutes
2 Oboes
2 Clarinets in Bb
2 Bassoons

2 Horns in F
2 Trumpets (sordina)
2 Trombones
2 Tubas

Timpani
Percussion I (crotales, vibraphone,
celesta, taiko drum)
Percussion II (suspended cymbals,
music box, ratchet)
Percussion III (snare drum, bongos)
Percussion IV (bass drum, wood
blocks)
Percussion V (anvil, percussion set)

Harp

Fiddle (solo recorded in Studio)

Violin I
Violin II
Viola
Violoncello
Contrabass

Remarks about tuninnng of the drums: neither the notation of the bongos, taiko drums, wood blocks, crotales or the drums of the percussion is set to a specific tune. The notation serves as a internal reference wether a higher or lower of the existing pitches is to be played.

As for the percussion set requested at 1m3 (bar 87), the notation is meant as follows:

Pedal hi-hat Bass drum 1 Acoustic bass drum Low floor tom-tom High floor tom-tom Low tom-tom Tambourine Acoustic snare Electric snare Low wood block

Side stick Low-mid tom-tom High wood block High-mid tom-tom Cowbell High tom-tom Ride cymbal 1 Closed hi-hat Open hi-hat Crash cymbal 1 Open triangle

[illegible]

This page of the musical score is for measures 18 through 26. It includes staves for the following instruments: Flute (Fl.), Oboe (Ob.), Clarinet (Cl.), Bassoon (Bsn.), Horn (Hn.), Trumpet (Tpt.), Trombone (Tbn.), Tuba (Tba.), Timpani (Timp.), Percussion (Perc. I-V), Harp (Hp.), Violin I (Vln. I), Violin II (Vln. II), Viola (Vla.), Violoncello (Vc.), and Contrabass (Cb.). The score features various dynamic markings such as *mp*, *mf*, *ff*, *p*, and *pp*. A large '2 4' time signature is prominently displayed on the right side of the page, indicating the tempo and meter for the final measures.

Not speaking

[illegible]

44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66

Fl. 3 4

Ob. 2 3 4 4

Cl. p

Bsn. p

Hr. 3 4

Tpt. 2 3 4 4

Tbn. p

Tba. p

Timp. 3 4

Vib. mf

Sus. Cym. p

Perc. III

Perc. IV

Perc. V

Hp. 14:57" 14:59" 15:00" 15:02" 15:04" 15:05" 15:07" 15:09" 15:10" 15:12" 15:14" 15:15" 15:17" 15:18" 15:20" 15:22" 15:23" 15:24" 15:26" 15:28" 15:29" 15:31" 15:33"

Fid. mf

Vln. I 3 4

Vln. II 3 4

Vla. non divisi p mf > p mf > p mp

Vc. p mf > p p mf > p

Cb. p

44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66

67 68 69 70 71 72 73 74

Fl.

Ob.

Cl.

Bsn.

Hn.

Tpt.

Tbn.

Tba.

Timp.

Vib.

Celesta

Sus. Cym.

Perc. III

Perc. IV

Perc. V

Hp.

Fid.

Vln. I

Vln. II

Vla.

Vc.

Cb.

To Taiko D.

Percussion

15'34" 15'36" 15'38" 15'40" 15'41" 15'43" 15'45" 15'47"

9

75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86

Fl. *mf* *pp*

Ob. *mf* *pp*

Cl. *mf* *pp*

Bsn. *mp*

Hr. *pp* *mp*

Tpt. *mp*

Tbn. *mp*

Tba. *mp*

Timp. *mf*

Cel. *mf*

Perc. II

Perc. III

Perc. IV

Perc. V

Hp. *mf*

Fid.

Vln. I *mf*

Vln. II *mf*

Vla. *pp*

Vc. *pp*

Cb. *pp*

3 4 3 4 2 4 9 8

15'30" 15'32" 15'54" 15'56" 15'58" 16'00" 16'03" 16'05" 16'06" 16'08" 16'10" 16'11"

Tai. & Drums

75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86

1m3 Clans arrive

11

Fl. 9 12
 Ob. 8 8
 Cl. 8 8
 Bsn. 8 8
 Hn. 9 12
 Tpt. 8 8
 Tbn. 8 8
 Tba. 8 8
 Timp. 9 12
 Perc. I Taiko Drums 9 12
 Perc. II Percussion set 8 8
 Perc. III 8 8
 Perc. IV 8 8
 Perc. V 8 8
 Hp. 8 8
 Vln. I 9 12
 Vln. II 8 8
 Vla. 8 8
 Vc. 8 8
 Cb. 8 8

99 100 101 102 103 104 105 106 107 108 109 110 111 112 113 114 115 116 117 118

Fl.

Ob.

Cl.

Bsn.

Hr.

Tpt.

Tbn.

Tba.

Timp.

Perc. I

Perc. II

Perc. III

Perc. IV

Perc. V

Celesta

Music Box

To Rt.

Ratchet

Bongos

Wood Blocks

Hp.

Vln. I

Vln. II

Vla.

Vc.

Cb.

16'53" 16'55" 16'57" 16'59" 17'01" 17'03" 17'05" 17'07" 17'09" 17'11" 17'13" 17'15" 17'17" 17'19" 17'21" 17'23" 17'25" 17'27" 17'29" 17'31"

99 100 101 102 103 104 105 106 107 108 109 110 111 112 113 114 115 116 117 118

119 120 121 122 123 124 125 126 127 128 129 130 131

Fl. *fz* *pp* *f* *mf*

Ob. *fz* *pp* *f* *fz*

B. Cl. Bass Clarinet in Bb *f* *pp* *f* *fz*

Bsn. *f* *mf* *mp*

Hr. *f* *fz* *mf*

Tpt. *f* *fz* *mf*

Tbn. *mp* *ppp* *mf*

Tba. *mp* *ppp* *mf*

Tim. *f*

Cel. *f*

Rt. *f*

Bongos *pp*

WB. *pp*

Perc. V *f*

Hp. *f*

Fid. *f* *pp* *f* *ppp*

Vln. I *f* *pp* *f* *p*

Vln. II *f* *pp* *f* *p*

Vla. *f* *pp* *f* *p*

Vc. *f* *pp* *f* *p*

Cb. *f* *pp* *f* *p*

119 120 121 122 123 124 125 126 127 128 129 130 131

132 133 134 135 136 137 138 139 140 141 142

Fl.

Ob.

B. Cl.

Bsn.

Hn.

Tpt.

Tbn.

Tba.

Timp.

Cel.

Rt.

Bongos

W.B.

Perc. V

Hp.

Vln. I

Vln. II

Via.

Vc.

Cb.

132 133 134 135 136 137 138 139 140 141 142