

ARTÍCULOS

EL SILENCIO DEL MONSTRUO. IMÁGENES ESPECTRALES EN EL CINE DE TERROR AMERICANO DE COMIENZOS DEL SONORO

Silence of the Monster. Ghostly Images in American Horror Film at the Beginning of Sound

ROBERTO CUETO^a
Universidad Carlos III de Madrid

RESUMEN

Drácula y *El doctor Frankenstein* inauguraron en 1931 la producción de cine de terror en el cine sonoro al presentar a dos de los iconos por excelencia del género. Sin embargo, al ser películas producidas en el período de transición del cine mudo al sonoro, hacen gala de una característica especial que las diferencia notablemente de la posterior producción terrorífica de Hollywood: la presentación de la monstruosidad sin el recurso de la música extradiegética, lo que genera en la narración un efecto de «agujero» de silencio. En posteriores producciones de cine de terror se intentará paliar estos lapsos de silencio con el empleo de la música extradiegética o ciertos efectos de sonido, lo que parece indicar que, para la norma del cine clásico americano, eran defectos que debían ser corregidos. El siguiente ensayo tiene como objeto subrayar cómo esa llamativa presencia del silencio confiere a la representación de la monstruosidad cierta cualidad de «imágenes espectrales» o «cuerpos siniestros» que el cine de Hollywood prefirió evitar. Por otra parte, se analizará también por qué fue tan importante para el cine clásico americano el empleo de la música extradiegética, ya que cumplía una serie de funciones necesarias para sus estrategias narrativas: una mayor implicación del espectador, una adscripción a los códigos del género terrorífico y un efecto de «tridimensionalidad» aplicado a las imágenes bidimensionales.

Palabras clave: música cinematográfica, cine de terror, sonido cinematográfico, transición del cine mudo al sonoro.

ABSTRACT

Dracula and *Frankenstein*, both released in 1931, inaugurated the production of horror films in Hollywood when they presented the two greatest icons of the genre. As films produced in the transitional period from silent to sound film, both showcase special features that distinguished them from posterior horror films in Hollywood: the introduction of the monstrosity without extra-diegetic music or sound effects generated the appearance of certain «holes of silence» in the film narrative. In subsequent years, these lapses of silence were hidden with music or sound effects, which indicates that they had to be corrected for the standards of classic American film. The following essay tries to analyze how the silence transforms these icons of monstrosity into the sort of «ghostly images» or «uncanny bodies» which Hollywood films preferred to avoid. On the other hand, the importance of extra-diegetic music in Hollywood film also will be analyzed for the specific narrative functions it carried out: a greater involvement of the viewer, the incorporation of the film into the codes of the horror genre and an effect of «tridimensionality» applied to two dimensional images.

Keywords: film music, horror film, sound in film, transition from silent to sound.

[a] ROBERTO CUETO es profesor asociado de Comunicación Audiovisual en la Universidad Carlos III de Madrid. Miembro del Comité de Selección del Festival Internacional de Cine de San Sebastián y miembro del Consejo de Redacción de la revista *Cahiers du Cinéma España*. Es autor de los libros *Cien bandas sonoras en la historia del cine* y *El lenguaje invisible: Entrevistas con compositores del cine español*, y co-autor (con Carlos Díaz Maroto) de *Drácula: De Transilvania a Hollywood*. Ha participado además en varios libros colectivos, entre ellos *El cine fantástico y de terror de la Universal, American Gothic: Cine de terror USA 1968-1980*, *Imágenes del mal, Pesadillas en la oscuridad: El cine de terror gótico*, *Los dominios del miedo o Las sombras del horror: Edgar Allan Poe en el cine*.

Introducción

A lo largo del año 1931, los dos grandes mitos del cine de terror, el Conde Drácula y la Criatura de Frankenstein, hicieron su aparición en la gran pantalla. Ambas presentaciones de estos personajes pueden considerarse hechos fundacionales en la historia del cine, ya que sientan las bases de las futuras formas narrativas y estrategias que adoptará el género terrorífico durante décadas. Sin embargo, esas dos primeras apariciones están condicionadas por el momento en que se producen, el periodo transicional del cine mudo al sonoro. Los ajustes tecnológicos a que obligó la incorporación del sonido en Hollywood son la causa de que las primeras imágenes de la monstruosidad del cine sonoro americano adquieran una cualidad especial, una textura específica que las hace irrepetibles. El planteamiento del siguiente estudio es el de proponer un esbozo de análisis del cine de terror que no se base exclusivamente en *cómo se ve*, sino también en *cómo se oye*. Parto en este sentido de la posición de Tom Gunning¹ a la hora de reivindicar un estudio de los géneros cinematográficos que se base más en cuestiones formales y de puesta en escena que en aspectos narrativos o argumentales. Es decir, un análisis más «textural» que «textual»: al fin y al cabo, el hecho de que las estructuras narrativas de los géneros sean tan constantes en un nivel profundo es lo que permite precisamente centrarse en sus aspectos más superficiales para determinar qué diferencia a una película de género de otra. En este caso, esa textura no depende solo de la imagen (iluminación, ángulo de cámara, montaje), sino también del sonido.

El miedo al silencio

Uno de los lugares comunes en la historia del cine es la idea de que los primeros *talkies* eran películas constantemente dialogadas, verborreicas y atadas a una puesta en escena teatral donde apenas existía dinamismo, montaje o movimientos de cámara. Pero, del mismo modo que David Bordwell ha desmentido ese supuesto estatismo al demostrar que «las películas sonoras de 1928-1931 tienen una cantidad sorprendente de movimientos de cámara»² y ha estudiado cómo los sistemas de rodaje con múltiples cámaras y el empleo de lentes de gran longitud compensaban las limitaciones de una cámara frontal y estática, hay que revisar también esa noción de una película constantemente saturada de diálogo. Las películas pertenecientes al género terrorífico de comienzos del sonoro se caracterizan por la alternancia entre largas escenas dialogadas y secuencias prácticamente mudas. Quizá el fantástico era un género que propiciaba este tipo de narrativa por sus características inherentes: tramas simples, personajes apenas delineados y especial atención prestada a la fuerza de la imagen, pues la aparición del monstruo y la creación de atmósferas de inquietud son su principal objetivo. Ello las hace películas ricas en pasajes sin diálogo.

[1] Tom Gunning, «Those Drawn with a Very Fine Camel's Hair Brush: The Origins of Film Genres» (*Iris* 20, n.º de otoño de 1995), pp. 49-60.

[2] David Bordwell, Janet Staiger y Kristin Thompson, *El cine clásico de Hollywood* (Barcelona, Paidós, 1997), p. 341.

[3] Rick Altman, «The Silence of the Silents» (*Musical Quarterly* n.º 80, 1996), pp. 648-718.

[4] Mervyn Cooke, *A History of Film Music* (Cambridge, Cambridge University Press, 2008), p. 1

Hemos de tener en cuenta que, por irónico que parezca, el silencio nunca existió en el cine mudo. Incluso teniendo en cuenta teorías revisionistas como las de Rick Altman, quien afirma que «las películas mudas eran a veces realmente mudas y eso no parecía molestar al público en absoluto»³, parece claro que, aun cuando la película se proyectara sin ningún tipo de apoyo sonoro, la actitud del público en la época muda era muy diferente a la de la audiencia del sonoro. Según Mervyn Cooke, las películas nunca se experimentaban en verdadero silencio debido a los ruidos y conversaciones del público en la sala⁴. Rodeadas de música, onomatopeyas y ruidos de todo tipo, las proyecciones de películas en esta primera fase del cine habían anatemizado el enfrentamiento directo del espectador con una imagen generada por un haz de luz que se moviera sin sonidos.

Por otra parte, el silencio que encontramos en ciertos filmes de principios del sonoro es un silencio *semánticamente vacío*. Es un espacio blanco que ni ha sido rellenado con música y diálogo ni se aprovecha para jugar con las posibilidades tímbricas y dramáticas de los ruidos diégéticos y los efectos sonoros. Y tampoco es un silencio «puro»: está presente un constante soplo —producto de un momento en el que aún no se aplicaban técnicas de grabación con reducción de ruido—, un sonido que no pertenece a la diégesis, pero que tampoco aporta información alguna ni permite el embellecimiento que proporcionaría la música. Paradójicamente, el cine nunca estuvo en toda su historia tan cercado y amenazado por el silencio como cuando descubrió el sonoro. El antiguo miedo al ruido del proyector se hacía realidad de nuevo: si bien la banda óptica no registraba el sonido de la cámara (que se arropaba con blindajes) y las cabinas de proyección estaban insonorizadas, el soplo de la grabación delataba la naturaleza mecánica del artefacto cinematográfico y desbarataba la ilusión de la representación.



Drácula (Tod Browning, 1931).

El silencio es una de las grandes obsesiones de algunos cronistas que acudían al cinematógrafo. Si Siegfried Kracauer afirmaba que ver esas figuras en silencio era una «experiencia aterradora»⁵, Maxim Gorki utilizará, en un texto citado hasta la saciedad, la expresión «reino de las sombras» para referirse al espacio donde se proyectan películas: «Un mundo sin sonido, sin color (...) No es la vida, sino su sombra, no es el movimiento sino su espectro silencioso»⁶. Theodor Adorno y Hanns Eisler también hablaban de la «función mágica» de la música como medio de exorcizar el «efecto fantasmal» de las imágenes proyectadas⁷. Con cierto escepticismo, Noël Carroll se pregunta si ese desconcierto o incomodidad del espectador ante la proyección de imágenes silenciosas es realmente producto de la «espectralidad» de las imágenes:

«La prueba informal de esta teoría es que el público se siente inquieto ante la proyección de películas mudas sin acompañamiento musical y se queja frecuentemente del silencio. Pero quizá tengamos que creer lo que dicen los espectadores. Quizá es el silencio lo que les molesta y no ese miedo putativo a los fantasmas»⁸.

Cooke, por su parte, sostiene que puesto que en la vida real «ningún movimiento es contemplado en un silencio estricto, el silencio total es una imposibilidad, incluso cuando se contemplan objetos estáticos»; de esta manera, un silencio absoluto en una banda sonora sería «anti-realista e inaceptable»⁹. Estas opiniones ponen de manifiesto dos corrientes a la hora de explicar la incomodidad del espectador ante las imágenes proyectadas en una pantalla en una sala oscura: a) las que se basan en el desasosiego que genera la naturaleza «espectral» de la imagen cinematográfica (Kracauer, Gorki, Adorno y Eisler, Rosen); b) las que mantienen que es sólo la ausencia de sonido la que desconcierta al espectador, puesto que esa experiencia no es habitual en su marco de referencia cognitiva (Carroll, Cooke).

En cualquier caso, ese silencio «audible» de comienzos del sonoro es un soplido amorfo que no existe en el mundo fenoménico que conocemos, no es armónico ni aporta información alguna. También son frecuentes en muchos de estos films ruidos similares a la característica «fritura» de los discos de vinilo, provocados por arañazos y defectos en la banda óptica debido a la mala conservación de las copias. El efecto que producen estos sonidos «antinaturales» es idéntico al que tenía lugar en las proyecciones de cine mudo cuando se escuchaba el ruido del proyector que delataba el dispositivo cinematográfico: el «grano» de una grabación defectuosa evidencia el soporte sobre el que ha quedado registrado el sonido, al igual que una imagen con grano pone en evidencia el soporte fotoquímico. El espectador se hace consciente de la naturaleza *mecánica* del espectáculo cinematográfico. El modelo de representación del cine clásico aspira a borrar las huellas de los dispositivos de registro (fotográfico o sonoro) en su afán por alcanzar un ideal de transparencia. Como señala Alan Williams, «los espectadores no notan las buenas mezclas de sonido, la perspectiva sonora, el montaje de sonido, pero son perfectamente conscientes de la

[5] Siegfried Kracauer, *Teoría del cine: La redención de la realidad física* (Barcelona, Paidós, 1989).

[6] Maxim Gorki, «El Reino de las Sombras», en: Harry M. Geduld (ed.), *Los escritores frente al cine* (Madrid, Fundamentos, 1981), p. 21.

[7] Theodor W. Adorno y Hanns Eisler, *El cine y la música* (Madrid, Fundamentos, 1981), p. 97.

[8] Noël Carroll, *Mystifying Movies. Fads and Fallacies in Contemporary Film Theory* (Nueva York, Columbia University Press, 1988), p. 215.

[9] Mervyn Cooke, *A History of Film Music* (Cambridge, Cambridge University Press, 2008), p. 3.

mala ejecución de todas esas prácticas (...) El "buen sonido" es siempre inaudible»¹⁰. El ruido de fondo implica una «mala práctica» de registro y reproducción del sonido y, como cualquier otro defecto en la producción de un film, cortocircuita la inmersión del espectador en la ficción, lo hace consciente del frustrado esfuerzo tecnológico que hay detrás de ella.

Yuri Tsivian ha acuñado el concepto de *espectador sensible al medio* (*medium-sensitive viewer*)¹¹ para referirse a los primeros espectadores del cinematógrafo, capaces de apreciar ciertos elementos discursivos de los films que los espectadores del posterior periodo clásico no notarán gracias a un «estilo invisible» basado en la ilusión de continuidad y ciertas estrategias narrativas. Para Tsivian, el espectador sensible al medio, fascinado por la novedad tecnológica que suponía el cine, era capaz de fijarse en todo aquello que hoy es patrimonio del crítico de cine o el analista fílmico: la distancia de la cámara, un travelling de avance o retroceso, los límites del encuadre o la planitud y naturaleza monocromática de la imagen. Tomando esta idea, Robert Spadoni analiza el cine de terror de comienzos del sonoro sobre la base de que «la llegada del sonido supuso el primer gran retorno de una sensibilidad hacia el medio por parte del espectador común»¹². Pero tal conciencia del medio no era el fin buscado por Hollywood ni tampoco lo deseado por un espectador corriente para quien el cine ya no era algo tan novedoso ni fascinante por sí mismo, por su carácter de curiosidad tecnológica. El cine se había convertido, en cambio, en simple herramienta para contar historias que debían ser emocionantes y creíbles. La evidencia del dispositivo dejó de despertar admiración para convertirse en molestia. El silencio o el ruido de fondo que aparecía en una escena sin diálogo o incluso en una pausa demasiado larga entre diálogos se convirtió en un defecto que la industria del cine debía evitar a toda costa.

El silencio del vampiro: Drácula

La primera aparición de una criatura sobrenatural en el cine sonoro de Hollywood tiene lugar en *Drácula* (*Dracula*, Tod Browning, 1931): un travelling de acercamiento que, unos planos más tarde, nos presenta al Conde Drácula (Bela Lugosi) mirando frontalmente a cámara (fig. 1).

Basta comparar esta introducción con cualquier producción Universal rodada unos años más tarde para darnos cuenta de una radical diferencia: la ausencia de música extradiegética. Lo habitual unos años más tarde será la atmósfera musical que nos presente el espacio diegético fantástico, mientras

[10] Alan Williams, «Is Sound Recording Like a Language?» (*Yale French Studies*, nº 1, 1980), p. 61.

[11] Yuri Tsivian, *Early Cinema in Russia and Its Cultural Reception* (Cinema-Londres, Routledge, 1994).

[12] Robert Spadoni, *Uncanny Bodies. The Coming of Sound and the Origins of the Horror Genre* (Berkeley, Los Angeles, Londres, University of California Press, 2007), p. 14.



Figura 1.

que el travelling que nos muestra al monstruo (en este caso, el vampiro) estaría acompañado por un *leitmotiv* musical que llamaría nuestra atención, identificaría inmediatamente la amenaza y prescribiría nuestra reacción ante ella. Otro aspecto es significativo: el movimiento de cámara no está motivado dentro del espacio diegético, no es el contraplano a la mirada o el movimiento de otro personaje. En *Drácula*, la mirada del espectador no tiene un correlato con la de un personaje de la diégesis. Ese mundo, además, es el del silencio fílmico, el mundo de lo animal (musaraña, murciélagos) y lo irracional (vampiros): entramos en ese universo y lo hallamos en su estado prístino de negación de la música y del lenguaje. No hay un *filtro* –una mirada humana y una música también «humana»– con el que aprehenderlo. La película fuerza al espectador a soportar la incomprensible mirada de Drácula en absoluto silencio.

Es interesante comparar el film de Browning con la versión hispana de *Drácula* rodada simultáneamente por George Melford en los mismos decorados (con actores sudamericanos y el cordobés Carlos Villarías en el papel de Conde Drácula) cuando aun no se habían desarrollado las técnicas de doblaje. La presentación de Drácula ofrece significativas diferencias con la del film de Browning, ya que no se recurre al travelling de acercamiento, sino a un plano estático.

La primera aparición del vampiro se produce cuando lo vemos levantarse del ataúd, envuelto en una niebla que no deja dudas sobre su condición sobrenatural. Lo más llamativo, sin embargo, es un incipiente empleo de la música extradiegética que ha anticipado la aparición del Conde: un travelling anterior



hacia su ataúd se inicia en silencio, pero cuando la tapa del féretro se abre y asoma la mano del vampiro se incorpora en la banda sonora la introducción en los violonchelos del primer movimiento de la *Sinfonía n.º 8 «Inacabada»* de Franz Schubert. Es decir, que hay un intento voluntario por subrayar la naturaleza monstruosa de Drácula (gracias al empleo de una música preexistente que genera cierta tonalidad «sombria» o «siniestra»). Cuando la música de Schubert es empleada en una segunda aparición de Drácula quedará clara su condición de *leitmotiv* asociado al personaje.

Figura 2.

Ese temprano empleo de una pieza musical en un momento en que Hollywood aún reflexionaba sobre el papel que la música extradiegética debía realizar en una película, indica la necesidad de cubrir el silencio en las escenas sin diálogo. Debido a ese «silencio audible» que rodea al vampiro, la imagen se convierte en lo que nunca había llegado a ser en el mudo, ya que los acompañamientos musicales en vivo se habían encargado de impedirlo. Drácula representaría esos temores que, según afirmaban Adorno y Eisler, la música cinematográfica trataba de exorcizar: cuerpos que «vivían y, al mismo tiempo, no vivían, esto es lo fantasmagórico, y la música no pretende tanto insuflarles esta

vida que les falta (...) como apaciguar el miedo y absorber el *shock*»¹³. Las figuras se movían rodeadas de un extraño e incómodo universo sonoro y silencioso (puesto que el soplo es perseverante) al mismo tiempo, artificial y totalmente ajeno a la experiencia cotidiana del espectador. Como resume Spadoni:

«El Conde Drácula textualiza –y resuelve– las sensaciones contradictorias que despertaban figuras que parecían a la vez más y menos presentes, más animadas y menos vivas, más fantasmales y más sólidas (...). El Conde Drácula está vivo pero muerto, es fantasma pero sólido, de manera que encarna la violación de normas y la impureza que los teóricos de la ficción de horror consideran ingredientes básicos de la monstruosidad en películas y otros medios (...). Drácula, que está siempre ahí, en realidad nunca está ahí. Es carne sin color, animación sin vida»¹⁴.

Y figura sin sonido, se podría añadir, tanto en el plano diegético (cuando no habla, no hace ruido) como el extradiegético: no hay música que lo caracterice o identifique ni prescriba la emoción que debe sentir el espectador, de manera que este se encuentra ante una desconcertante figura que le desafía con su mirada y ante la que no sabe cómo reaccionar. En el cine fantástico del sonoro, la imagen puede llegar a ser *doblemente espectral*: en el nivel semántico, nos enfrentamos ante la alteridad, a un ser opuesto a la razón (el vampiro, el fantasma, la criatura artificial...); en el plano sintáctico, su aparición tiene lugar en un espacio sonoro *no natural*, que niega el lenguaje humano y articulado (no viene acompañada por diálogo ni música) y que interrumpe bruscamente la fluidez del sonido diegético. Kracauer utilizaba el término «limbo», muy apropiado para describir ese espacio en el que vive Drácula: «La vida es inseparable del sonido. Por consiguiente la extinción del sonido transforma el mundo en un limbo»¹⁵. Pero al no tratarse de un silencio absoluto, ese limbo de silencio «audible» es aún más extraño e incomprensible, porque desafía las leyes físicas naturales.

Spadoni considera que esa cualidad inanimada y espectral que tiene una imagen fotográfica en blanco y negro y especialmente sin música que la acompañe es utilizada para «provecho del film»¹⁶. Esto le lleva a acuñar el concepto de *cuerpo siniestro* (*uncanny body*) para definir a esas figuras que provocan cierto desasosiego a un espectador consciente de la naturaleza artificial del cine. La adopción del adjetivo «siniestro» parte del concepto freudiano, puesto que para Freud una de las manifestaciones de esta categoría era precisamente «un objeto inanimado que parece animado o la percepción de algo vivo como inanimado»¹⁷. Spadoni llega a considerar el «cuerpo siniestro» como una «modalidad» que condiciona la percepción del espectador hasta el punto de llevarlo a un estado «similar al del sueño»¹⁸. El «cuerpo siniestro» se convierte así en «una especie de interferencia en la recepción, como el ruido provocado por la estática. Una sombra de la vida que no era un efecto bienvenido ni previsto a la hora de añadirle el sonido a las películas»¹⁹. Subyace en su estudio sobre *Drácula* la idea de que el film supo sacar provecho de la extrañeza que estas imágenes

[13] Theodor W. Adorno y Hanns Eisler, *El cine y la música*, p. 97.

[14] Robert Spadoni, *Uncanny Bodies. The Coming of Sound and the Origins of the Horror Genre* (Berkeley, Los Angeles, Londres, University of California Press, 2007), p. 14.

[15] Siegfried Kracauer, *Teoría del cine*, p. 177.

[16] Robert Spadoni, *Uncanny Bodies*, p. 79.

[17] Robert Spadoni, *Uncanny Bodies*, p. 6.

[18] Robert Spadoni, *Uncanny Bodies*, p. 29.

[19] Robert Spadoni, *Uncanny Bodies*, p. 30.

provocaban en los espectadores en beneficio propio, como medio de reforzar la naturaleza sobrenatural del vampiro: «El cuerpo siniestro de la transición del sonoro emigra de la esfera de la recepción al campo discursivo de una nueva práctica genérica [el cine de terror]»²⁰.

[20] Robert Spadoni, *Uncanny Bodies*, p. 70.

Resulta un tanto problemático afirmar, como hace Spadoni, que la utilización del silencio como medio de construcción de un «cuerpo siniestro» era algo intencionado y planificado. Su metáfora de la imagen como ruido estático se hace literal en el plano acústico: el soplido es muy similar a las interferencias en una emisión de radio o un disco mal grabado. La posterior evolución del cine de horror, incluso dentro de los estudios Universal, indica la ansiedad por corregir esos defectos, por conseguir una mayor nitidez en la grabación, introducir el acompañamiento musical extradiegético y llenar los temidos «agujeros de silencio». En ese caso, las recepciones de extrañeza ante estos films no habrían sido asimiladas por la industria del cine para construir esa «modalidad siniestra» a la que alude Spadoni y aumentar el efecto pavoroso, sino que más bien se tuvieron en cuenta con la única intención de corregirlas. No parece descabellado suponer que el objetivo final de Hollywood era impedir silencios enojosos para el público durante las proyecciones, no construir imágenes espectrales para «espectadores sensibles al medio». Si productores y directores hubieran creído realmente en la efectividad del silencio para ganarse al público, la industria de Hollywood no hubiera tenido problema en seguir explotando esos lapsos de silencio. Su supresión parece indicar, en cambio, cierta conciencia por parte de la industria de que esas imágenes no resultaban lo bastante impactantes o terroríficas y de que precisaban de un apoyo sonoro.

El rostro fragmentado: El doctor Frankenstein

En *El doctor Frankenstein* (*Frankenstein*, James Whale, 1931) la primera aparición de la Criatura (Boris Karloff) se produce cuando Frankenstein (Colin Clive) y el doctor Waldman (Edward Van Sloan) miran fuera de campo en un plano de conjunto (fig. 3). La presentación del monstruo supone su contraplanos y se realiza gracias a cuatro planos (figs. 4-7).



Figura 3.

Los planos 4-7 suponen una progresión de plano general a primerísimo plano habitual en el cine clásico, pero hay algo que provoca la sensación de discontinuidad e impide que la sucesión de planos parezca «natural». ¿Qué es ese *algo*? En principio el plano 4 es un contraplano a la mirada de Frankenstein y Waldman, pero éstos no vuelven a aparecer hasta cuatro



Figura 4.



Figura 5.

planos más tarde. La progresión clásica hubiera incluido, seguramente, planos de los científicos entre 4, 5, 6 y 7. El aumento del tamaño del plano estaría así motivado por el espanto de Waldman y el orgullo de Frankenstein ante su criatura. Otra opción hubiera sido un travelling de avance para mostrar con más detalle al monstruo, como había hecho Tod Browning en *Drácula*. Whale, en cambio, monta tres planos sucesivos filmados desde el mismo ángulo. Como indica Spadoni, se viola un principio básico de la continuidad en las películas de Hollywood, «la regla de los 30°, según la cual cuando se cortaba de un plano de una persona o figura a otro más cercano, la cámara debía cambiar su eje respecto al sujeto u objeto al menos 30°. En caso contrario el montaje provocará una sensación de discontinuidad y dará lugar a un salto de montaje [*jump cut*]»²¹. Bordwell también señala que «en la época del sonoro la mayoría de los directores evitaban este tipo de montaje porque hacía que el cambio de planos resultara espasmódico para el espectador»²². Por otra parte, el *raccord* entre 5 y 6 no acaba de ser perfecto: en 5 la criatura se está moviendo hacia la derecha y el punto final de ese movimiento sería la mirada frontal, pero el giro no llega a completarse. El plano se corta antes, cuando el monstruo está ligeramente ladeado a la izquierda. El plano 6 nos lo muestra ya de frente y mucho más cercano. La discontinuidad es mínima, pero perceptible: se advierte un extraño lapso, un paso de 5 a 6 que no ha sido armónico y fluido.

Esta temprana recurrencia a un *jump cut* en *El doctor Frankenstein* no es producto de un «defecto» de montaje, sino que es un recurso conscientemente impuesto por el director del film, James Whale. James Curtis considera este

[21] Robert Spadoni, *Uncanny Bodies*, p. 111.

[22] David Bordwell, *Figures Traced in Light: On Cinematic Staging* (Berkeley and Los Angeles, University of California Press, 2005), p. 129.

[23] James Curtis, *James Whale*. (Madrid / San Sebastián, Filmoteca Española / Festival de Cine de San Sebastián, 1989), p. 88.

[24] James Curtis, *James Whale*, p. 150. Spadoni matiza que en *Nosferatu* no se producen auténticos *jump cuts*, sino fundidos encadenados para presentar al Conde Orlok en Robert Spadoni, *Uncanny Bodies*, p. 106.



Figuras 6-7.

forma de mostrar a la Criatura como «la clásica introducción de Whale»²³; en otra posterior publicación sobre el cineasta, Curtis explica cómo Whale se vio «inspirado por el *Nosferatu* de F.W. Murnau, donde el director alemán recurrió al *jump cut* para enfatizar la sensación de una experiencia ultraterrenal» y cómo inició con *El doctor Frankenstein* «su hábito de puntuar las líneas de diálogo con planos progresivamente más cercanos de sus actores»²⁴. Whale volvería a utilizar este montaje de planos sucesivos desde el mismo ángulo para presentar al ser fantástico en dos películas posteriores: *La novia de Frankenstein*

(*The Bride of Frankenstein*, 1935) (fig. 8) y *El hombre invisible* (*The Invisible Man*, 1936) (fig. 9).

En ambos casos, Whale recurre al *jump cut* de dos planos, menos violento que los tres de *El doctor Frankenstein*. Ted Kent, montador de *El doctor Frankenstein* y *El hombre invisible*, recordaba lo siguiente:



Figura 8.

«Whale usaba un plano general, un medio y un medio cercano, boom, boom, boom. No me gustaba eso. No hay una manera “correcta” de montar una escena, pero para mí presentar a un personaje de esa manera hace que la audiencia sea consciente del dispositivo fílmico, les recuerda que están viendo una película»²⁵.



Figura 9.

Pero la gran diferencia entre el empleo de este recurso en estos dos últimos films respecto al primero radica en el nivel sonoro: en *La novia de Frankenstein*, la continuidad sonora viene reforzada por la música extradiegética, un redoble de timbales; en *El hombre invisible*, gracias a un sonido diegético que adquiere gran peso dramático, el ruido producido por una ventisca de nieve. Ambos films fueron producidos cuando el registro sonoro se había perfeccionado en Hollywood y ya era posible la pista múltiple de sonido que combinaba efectos, diálogos y música extradiegética. Es decir, cuando Hollywood había reconquistado la continuidad sonora, elemento vital para asegurar la sutura de los planos en el nivel visual. En cambio, la Criatura de *El doctor Frankenstein* sigue mostrándose en silencio, sin ruidos ni música, únicamente acompañada del inefable soplo de la banda sonora. Esto hace de ella un «cuerpo siniestro» tal y como lo entiende Spadoni, mientras que los monstruos de *La novia de Frankenstein* y *El hombre invisible* han superado esa condición gracias a una construcción más verosímil del ambiente sonoro diegético o al empleo de la música extradiegética.

Spadoni sostiene la teoría de que Whale emplea conscientemente el *jump cut* para hacer a sus espectadores «sensibles al medio» dentro de un contexto en el que esa conciencia de las «costuras» del montaje termina siendo una réplica, en el plano sintáctico, del propio nivel semántico de un film que trata, precisamente, de un cuerpo construido con fragmentos y cuyas costuras son visibles.

[25] Citado por James Curtis, *James Whale*, p. 212.

Como el salto de montaje recuerda al espectador que una película está hecha de trozos de película empalmados (o «cosidos»), «los espectadores estimulados de esta manera se ven inclinados a proyectar aspectos discursivos de esta película hecha a trozos en la propia diégesis»²⁶. William Nestruck también considera que «el montaje ensambla planos separados en una ilusión de continuidad. Es un trabajo de costura mecánico que se convierte en un equivalente cinematográfico del Monstruo de Frankenstein»²⁷. Spadoni añade que «si el proceso de montaje es un equivalente cinematográfico al ensamblaje del Monstruo de Frankenstein, algunas películas son más “frankenstinianas” que otras y la de Whale lo es en exceso»²⁸. Hay que considerar también la mirada a cámara de la Criatura, que «supone un momento de práctica cinematográfica autoconsciente»²⁹.

Como en el caso de *Drácula*, cabe preguntarse hasta qué punto un espectador contemporáneo a la producción del film podía ser tan consciente de la técnica del montaje cinematográfico y sus repercusiones en el propio contenido del film como sugieren Spadoni, que habla desde la perspectiva del analista fílmico, o Kent, que lo hace desde la de un montador profesional. Es probable que un espectador estándar fuera consciente de lo atípico de tal presentación del personaje (pues no era frecuente en el Hollywood de la época), pero quizá no fuera capaz de explicar exactamente por qué: la imagen de la Criatura, en una gran pantalla y un primer plano, debía provocar un indudable impacto en el público de la época, pero este efecto podría ser más visceral, más inmediato que una reflexión sobre el mecanismo cinematográfico del montaje que solo parece posible desde cierta «profesionalización» de la mirada. Los *jump cuts* sobre el rostro del monstruo no son más que un efecto de *shock*, un recurso espectacular que busca la relación interactiva con el espectador y su mayor implicación: el cine de terror sigue remarcando así su deuda con la tradición teatral de la que surge y enfatiza su necesidad de contar con un apropiado *feedback* del espectador.

Tanto *Drácula* como *El doctor Frankenstein* emplean recursos que rompen la «cuarta pared» que era imprescindible en el cine clásico para crear la ilusión de un espacio diegético que existe sin el espectador. Pero el efecto «transgresor» del montaje no responde a un afán de subversión modernista del código, a un buscado efecto de distanciamiento, sino todo lo contrario: el objetivo último es una mejor comunicación con el espectador que asegure su disfrute de la ficción³⁰. Sin embargo, el efecto de interacción en *Drácula* y *El doctor Frankenstein* fracasa en cierta manera, porque no consigue transmitir la «calidez» de un contacto con el público que conseguía otros géneros como el musical al romper la «cuarta pared». Bela Lugosi y Boris Karloff, envueltos en silencio pierden precisamente aquello que el cine quería conservar de los escenarios teatrales, la materialidad del actor, su tridimensionalidad. Si algo caracteriza al vampiro y al Monstruo de Frankenstein como mitos del terror es precisamente su materialidad frente a la evanescencia e inmaterialidad de otras criaturas sobrenaturales (fantasmas, espíritus): son seres de una contundente y aterradora solidez, cuerpos que se pueden ver y tocar. Sin embargo, desde la perspectiva de la «espectralidad» de la imagen cinematográfica el registro cine-

[26] Robert Spadoni, *Uncanny Bodies*, p. 107.

[27] William Nestruck, «Coming to Life: Frankenstein and the Nature of Film Narrative», en George Levine and U.C. Knoepfelmacher, *The Endurance of Frankenstein: Essays on Mary Shelley's Novel* (Berkeley y Los Ángeles, University of California Press, 1979), p. 303.

[28] Robert Spadoni, *Uncanny Bodies*, p. 108.

[29] Robert Spadoni, *Uncanny Bodies*, p. 111.

[30] Véase al respecto la distinción que hace Janet Feuer entre el uso del «discurso directo» en el musical de Hollywood y las estrategias de «distanciamiento» de la modernidad cinematográfica: Janet Feuer, *El musical de Hollywood* (Madrid, Verdoux, 1992), pp. 54-55.

matográfico de comienzos del sonoro los constriñe a la bidimensionalidad, el blanco y negro y, por si todo esto fuera poco, al silencio. Si los seres sobrenaturales suponen el reverso tenebroso de lo real, la sombra del mundo físico, su representación cinematográfica los convertiría en la sombra de una sombra. Una de las producciones Universal de los años cuarenta llevaba por título *Mummy's Ghost* (1944): la idea del *fantasma de una momia*, por delirante que pueda parecer, representa bastante bien la condición del primer Drácula y la primera Criatura de Frankenstein. Son sombras del monstruo, fantasmas de sí mismos, proyecciones espectrales de un ser sobrenatural. Es su condición de «cuerpos siniestros» la que desafía la confortabilidad genérica.

El silencio remitía a una práctica cinematográfica en vías de desaparición, la del cine mudo. Para un espectador que se estaba acostumbrando al sonido en el cine, la presentación de la Criatura en *El doctor Frankenstein* hubiera sido más fluida gracias al empleo de música y sonido, como demuestran *La novia de Frankenstein* y *El hombre invisible*. Spadoni remarca la ausencia de sonido que rodea a un monstruo que no habla: «Esa condición del monstruo como figura “silenciosa” nos lleva a otra afinidad del film de Whale, una afinidad con el cine mudo, ese cine que en 1931 se estaba convirtiendo en algo del pasado a toda velocidad»³¹. De esta manera, el monstruo de Frankenstein podía ser visto como un rasgo atávico proveniente de una época ya pasada.

La música amansa a los monstruos

El comentario musical extradiegético del cine clásico ha sido tachado en numerosas ocasiones de pleonástico o redundante, frente a la supuesta funcionalidad que tenía en el cine mudo para suplir las carencias acústicas del medio. Adorno y Eisler lo consideraban «antieconómico»: «¿Por qué debería ser la misma cosa reproducida por dos medios diferentes? El efecto conseguido por tal repetición es más débil, no más poderoso»³². Las teorías de estos dos autores son revisadas, sin embargo, por Noël Carroll, quien considera la música cinematográfica del film sonoro un recurso de economía comunicativa, partiendo del concepto por él acuñado de *música modificadora* (*modifying music*):

«Las películas son un medio de expresión popular. Aspiran a una comunicación que pueda ser comprendida inmediatamente por audiencias no cultivadas (...) El primer plano, por ejemplo, asegura al director que el espectador está mirando justo donde debería estar mirando en el momento apropiado. De la misma manera, la música modificadora, dado el impacto emocional que tiene la música, asegura que los espectadores no cultivados accedan a la cualidad expresiva y vean la escena bajo su égida»³³.

Desde esa perspectiva, Carroll considera que la música contribuye a clarificar el significado de las películas y «nos alerta del sentimiento que debe acom-

[31] Robert Spadoni, *Uncanny Bodies*, p. 111.

[32] Theodor W. Adorno y Hanns Eisler, *El cine y la música*, p. 28.

[33] Robert Carroll, *Mystifying Movies*, p. 223.

[34] Robert Carroll, *Mystifying Movies*, p. 223.

[35] Scott D. Paulin, «Richard Wagner and the Fantasy of Cinematic Unity. The Idea of *Gesamtkunstwerk* in the History and Theory of Film Music», en James Buhler, Caryl Flinn y David Meumeyer (eds.), *Music and Cinema* (Hanover NH: University Press of New England, 2000), p. 73.

[36] Scott D. Paulin en James Buhler, Caryl Flinn y David Meumeyer (eds.), *Music and Cinema*, p. 73.



Figura 10.

pañar aquello que vemos»³⁴. Scott D. Paulin también cuestiona el tradicional concepto de redundancia musical de la imagen, ya que considera que la música siempre afecta a la imagen de una manera u otra: «La capacidad de la música para arrastrar al espectador a una implicación emocional totalmente acrítica, aunque ideológicamente problemática, es una función intensificadora que no puede reducirse a una mera redundancia de imagen y drama»³⁵. Según Paulin, la música puede actuar como si fuera una especie de «primer plano» auditivo que llama nuestra atención sobre determinado suceso, objeto o emoción, de manera que éste sería percibido de forma *diferente* con otra música o sin ninguna. El comentario musical siempre construye (a través de una semiótica del timbre, ritmo, compás, melodía y armonía) una lectura de la imagen. De esta manera, la música mantiene «una resistencia intrínseca a quedar reducida a la condición de elemento superfluo»³⁶. La crítica contra la redundancia del comentario extradiegético en el cine clásico partió de una serie de teóricos (Adorno, Eisler, Kracauer, Rudolf Arnheim) que abogaban por un arte moderno, pero desde luego es muy discutible cuando se tiene en cuenta que era la solución más lógica para la industria de Hollywood a la hora de asegurar esa economía comunicativa a la que alude Carroll.

En el caso concreto del cine de terror, el empleo de la música extradiegética guarda estrecha relación con su manera de exhibir la monstruosidad, generalmente a través de la mirada de un miembro de la «normalidad» gracias al juego plano-contraplano. Se trata de un montaje repetido hasta la saciedad en el cine de Hollywood.

Estas series de planos de *King Kong* (Ernest B. Schoedsack y Merian C. Cooper, 1933) (fig. 10) o *El fantasma de la Ópera* (*Phantom of the Opera*, Arthur Lubin, 1943) (fig. 11) demuestran, entre otros muchos ejemplos que se podrían aportar, la recurrencia a un montaje característico a la hora de presentar al monstruo y su víctima. El enfrentamiento entre el elemento ilógico, monstruoso y discordante y el espectador queda mediatizado por la mirada de un personaje perteneciente a la diégesis que actúa como filtro. La sucesión de plano-contraplano permite el posterior plano de conjunto con el monstruo y su víctima, de la normalidad enfrentada a la anormalidad. La visualización de la criatura puede producirse previamente para el espectador gracias a un plano objetivo, como producto del entorno gótico-siniestro que se le ha presentado sin que dependa de la mirada de un personaje diegético. Sin embargo, una vez que la víctima es consciente de la presencia del monstruo se produce un claro desplazamiento de la mirada omnisciente, que ahora pasa a focalizarse a través



Figura 11.

de la víctima. En cierta manera, este montaje interioriza el desconcierto y pánico *que debería sentir* el espectador implícito del film.

Al analizar la recepción que hacen lectores y espectadores de las ficciones terroríficas, Carroll cuestiona el concepto de «identificación», al que suele recurrirse con demasiada facilidad a la hora de hablar de las emociones que se proyectan sobre las criaturas de ficción: «El concepto de identificación no parece tener la estructura lógica correcta para analizar nuestras respuestas emocionales a los protagonistas de la ficción en general y de la ficción de terror en particular»³⁷. Para Carroll el término «identificación» sugiere la fusión con los personajes en una unidad, es decir, una duplicación de sus estados emocionales. Pero la respuesta emocional al personaje de ficción también tiene en cuenta la parálisis incapacitadora de la víctima, lo que impide una relación de identidad simétrica entre las emociones de los espectadores y las de los personajes. Es por ello que Carroll prefiere utilizar un concepto diferente al de «identificación», el de asimilación de la situación de los personajes de ficción: «Concretamente sostengo que los criterios evaluativos –producir miedo e impureza– que el público tiene en su respuesta a los monstruos del terror es un eco o coincide con las respuestas evaluativas de los personajes ante los monstruos de la ficción»³⁸.

En los films de terror de este período, el montaje combina planos objetivos (la víctima mira al monstruo, monstruo y víctima en un plano de conjunto) y subjetivos (el monstruo contemplado por su víctima), es decir, fluctúa entre una visión externa y otra interna. Para Carroll al asimilar la situación del personaje de ficción, el espectador adopta al mismo tiempo un punto de vista externo: «Así veo la situación no sólo desde el punto de vista del protagonista, sino que más bien la veo como alguien que la ve también desde fuera (...) Cuando un monstruo ataca, veo la situación, por ejemplo, como una situación en la que alguien –que experimenta miedo y repulsión– está en peligro»³⁹. Carroll defiende la tesis de que para comprender una situación internamente no es necesario identificarse con el protagonista: «Sólo necesitamos tener una idea de por qué la respuesta del protagonista es adecuada a la situación e inteligible en ella. Por lo que hace al terror, lo hacemos fácilmente porque, en la medida en que compartimos la misma cultura que el protagonista, podemos captar rápidamente por qué el personaje considera al monstruo sobrenatural. Sin embargo, una vez que hemos asimilado la situación desde el punto de vista del personaje respondemos no sólo al monstruo, como hace el personaje, sino a una situación en la que alguien que está aterrado está siendo atacado. Su angustia mental es un ingrediente a la simpatía y preocupación que extendemos al personaje»⁴⁰. De esta manera parece evidente por qué esta secuencia básica de montaje (monstruo/víctima aterrada) será una fórmula privilegiada en el film clásico de terror, ya que asegura una oportuna recepción por parte del espectador potencial, la asimilación y comprensión de la situación que experimenta el personaje de ficción.

La música es un elemento imprescindible en este tipo de presentaciones del monstruo: el *leitmotiv* asociado a la monstruosidad es sujeto a una estru-

[37] Noël Carroll, *Filosofía del terror o paradojas del corazón* (Madrid, Antonio Machado Libros, 2005), p. 207.

[38] Noël Carroll, *Filosofía del terror o paradojas del corazón*, pp. 200 y 205.

[39] Noël Carroll, *Filosofía del terror o paradojas del corazón*, pp. 206-207.

[40] Noël Carroll, *Filosofía del terror o paradojas del corazón*, pp. 206-207.

dosa variación, coincidiendo con la aparición de la criatura aberrante y la inmediata reacción de su víctima. Predomina aquí la sección de metal en una tesitura aguda, afirmando una contundente fisicidad del monstruo, que se materializa, adquiere forma. Se produce la asociación lógica de una previa atmósfera musical que anticipaba terror y la aparición de la criatura terrorífica, una especie de prolongación orgánica, como si esta fuera una secreción de aquella. La música que subraya la aparición del monstruo es una especie de grito musical, que puede tanto anticipar el grito que lanza la víctima dentro de la diégesis como reemplazarlo. Aunque no sea un sonido articulado, como el lenguaje verbal, el grito es humano y está directamente relacionado con las emociones. Los monstruos no participan del código verbal y lo desafían mediante el silencio o los ruidos infrahumanos (gruñidos, sonidos guturales). Gritar es un desesperado intento por exorcizar a la criatura que nos amenaza y ese grito se produce en dos niveles: el del enunciado (el grito diegético de un personaje amenazado por la monstruosidad) y el de la propia enunciación (el estallido orquestal que propicia la liberación catártica del espectador). En el cine clásico, además, se establece un juego tensión / distensión similar al de la música tonal: la tensión generada por la aparición del monstruo exige para el espectador la distensión gracias al grito. El *fortissimo* orquestal recrea el pánico de la víctima dentro de la diégesis y propicia la respuesta emocional que debe tener el espectador implícito: miedo y repugnancia, respuestas esperables a la doble condición de amenazador e impuro que, según Carroll, le es consustancial a toda figura monstruosa. De esta manera, se favorece el proceso de «asimilación de la situación» del personaje que afianza la implicación del espectador.

El comentario musical extradiegético del cine americano recogió el excedente de gesticulación dramática que se había perdido en el paso del mudo al sonoro: los actores en la época ya no necesitaban recurrir tanto al gesto excesivo porque contaban con una nueva fuerza expresiva, la voz y el diálogo, y sus interpretaciones se hicieron más contenidas. A través de la música extradiegética, sin embargo, se recupera el gesto grandilocuente que Hollywood consideraba necesario para provocar la emoción *bigger than life*: la gesticulación se traslada del enunciado a la propia enunciación. Pero el grito sigue siendo un elemento acústico diegético que pervive en el sonoro como vestigio de la hipergesticulación del cine mudo. Por ello, música y grito son equivalentes en su función, pueden armonizar el uno con el otro, fundirse o reemplazarse mutuamente. En la mayoría de los casos durante la época clásica, música y grito hacen su aparición en perfecta simbiosis: la música subraya la monstruosidad (tensión) y el grito subsiguiente trata de exorcizarla (distensión). Royal S. Brown introduce el concepto de *consumación* a la hora de hablar de la relación entre cine narrativo y música, partiendo de la base de que la música tonal occidental se articula sobre un «sentido estructural de clausura» que se satisface cuando se cumplen las expectativas de «determinado código o sintaxis»⁴¹. Lo mismo puede decirse de un código tan marcado como es el del film de terror: sus argumentos no hacen sino proponer una línea directa y ascendente que tiene como

[41] Royal S. Brown, *Overtones and Undertones: Reading Film Music* (Berkeley y Los Angeles, University of California Press, 1994), p. 93.

destino la confrontación directa con la monstruosidad. Montaje y música construyen ese recorrido cuya consumación tiene lugar cuando la tensión del *crescendo* deriva en el momento esperado por el público, el que le atrae y repele a un tiempo: la contemplación, desde una posición privilegiada, del gran espectáculo de la monstruosidad. Todo ello se produce mediante la catarsis liberadora que proporcionan la música y el grito.

Este empleo de la música está directamente relacionada con la noción de *efecto empático* expuesta por Michel Chion: «Llamamos efecto empático al efecto por el cual la música se adhiere, o parece adherirse directamente al sentimiento que supuestamente están experimentando determinados personajes»⁴². El efecto empático de la música fue una de las estrategias discursivas privilegiadas por el cine de Hollywood para asegurarse la implicación de los espectadores en las películas, y pocas veces fue tan evidente como en el género terrorífico: a la presencia de una imagen de terror y al grito de una personaje de la diégesis se le suma una música que traduce esa imagen y emula ese grito. Royal S. Brown ha señalado la dimensión *mítica* que la música puede aportar a una película, entendiendo que:

«el momento en que un personaje, objeto o situación escapa de un espacio y tiempo concretos para vincularse con otros personajes, objetos o situaciones de otras narraciones y el momento en que ese personaje, objeto o situación se libera de los condicionantes históricos o causales de ese espacio o lugar es cuando un relato se hace mítico (...). Desde este punto de vista, la presencia de la música "detrás de la pantalla" evoca automáticamente un *modo mítico de percepción*»⁴³.

Según Brown, la música extradiegética funciona en tres niveles: a) como «soporífero» que alivia el miedo a la oscuridad y el silencio; b) como un «contrabalance estético» a la naturaleza icónico-representacional del cine, ya que la unión de ambos lenguajes implica la fusión de un arte esencialmente icónico-representacional como el cine con otro fundamentalmente no icónico-no representacional como es la música: la música ayudaría a superar el mero registro mecánico de imágenes propio del cine y elevarlo a las esferas del arte o el entretenimiento; c) como co-generadora de un «afecto» narrativo que vincula al espectador con una lectura «culturalmente determinada» de los personajes y situaciones⁴⁴. Según Brown, la música extradiegética en una película transforma «la imagen-evento en imagen-afecto»⁴⁵. El monstruo de cualquier película de horror, aunque bien caracterizado e individualizado en esa ficción en particular, siempre aspira a alcanzar mediante la música esa dimensión mítica y esa reacción «culturalmente determinada» del espectador: la de convertirse en suma de los terrores que el ser humano es incapaz de articular o imaginar siquiera.

La música realiza una doble función que podría parecer paradójica: intensificadora y amortiguadora. Por un lado, cumple una de sus funciones caracte-

[42] Michel Chion, *La música en el cine* (Barcelona, Paidós, 1997), p. 233.

[43] Royal S. Brown, *Overtones and Undertones: Reading Film Music*, p. 9. La cursiva es mía.

[44] Royal S. Brown, *Overtones and Undertones: Reading Film Music*, p. 32.

[45] Royal S. Brown, *Overtones and Undertones: Reading Film Music*, p. 28.

rísticas en el cine clásico, subrayar la imagen en pantalla con la intención de reforzar su impacto emocional en el espectador. El cine de terror aspira a provocar la ilusión de que lo imposible, lo que no puede existir, ha sido registrado gracias a las mismas técnicas fotográficas con que se capta lo posible y lo existente. Ha de apoyarse, por tanto, en una serie de trucos y efectos especiales (maquillaje, sobreimpresiones fotográficas, falsos decorados). Recordando sus tiempos como compositor en los estudios Universal, Hans J. Salter explicaba que «muchas de esas películas no eran realmente buenas: las escenas estaban deslavazadas, no había ninguna cohesión y ni siquiera daban miedo. Había que crear el sentimiento de horror con la música, crear una tensión que no estaba en la pantalla»⁴⁶. La música se convierte así en importante aliada para proporcionar mayor contundencia y volumen a las imágenes pavorosas: de ahí, la inevitable recurrencia al sólido timbre orquestal cuando el monstruo es visualizado en toda su aberrante expresión. Es decir, la música trata de aportar a la imagen una sensación de *tridimensionalidad*.

La noción de la tridimensionalidad aportada a la imagen por la música cinematográfica es otro motivo recurrente en los estudios sobre el tema. Cooke recuerda cómo Kracauer consideraba que las imágenes en movimiento y sin sonido eran una «experiencia aterradora» y afirmaba que la música hacía que «las sombras fantasmales, volátiles como nubes, se vuelven así formas reconocibles»⁴⁷. Kathryn Kalinak sugiere que la música, por su propia presencia física sonora, aportó en el cine mudo un sentido de tridimensionalidad de la que carece la imagen proyectada: mientras que la imagen se proyectaba desde la parte trasera de la sala (y los espectadores) hacia la pantalla, la música se ejecutaba desde la parte frontal del teatro hacia el público, de manera que la música creaba una ilusión de profundidad que era transferida a la imagen⁴⁸.

Sin embargo, frente a esa dimensión intensificadora de la música en el film de horror, también está su naturaleza amortiguadora. Y es que al tiempo que provoca la ilusión en el espectador de que una criatura sobrenatural ha sido fotografiada, le recuerda que es tan solo una ficción. Es la actitud característica del espectador que asiste al pretendido registro fotográfico de algo que sabe imposible: le fascina la verosimilitud de la imagen precisamente porque sabe que es falsa y ha sido conseguida mediante efectos especiales. Adorno y Eisler criticaban la ineficacia de los clichés musicales en el cine:

«El pretendido efecto se frustra, porque el recurso se ha hecho familiar a través de innumerables situaciones análogas. El fenómeno tiene un doble sentido psicológico: si la imagen muestra una apacible casa de campo mientras la música emite los acostumbrados sonidos siniestros, el espectador sabe que va a pasar algo terrible. El anuncio musical refuerza la tensión, pero simultáneamente la destruye a través de la certeza de lo que se avecina»⁴⁹.

De nuevo Adorno y Eisler olvidaban la operatividad discursiva que tiene el cliché musical para establecer la codificación genérica de un film. La música en

[46] Hans J. Salter, «Hans J. Salter on Film Music», en Tony Thomas, *Film Score. The View from the Podium* (South Brunswick y Nueva York, A.S. Barnes & Co., 1979), p. 108.

[47] Mervyn Cooke, *A History of Film Music*, pp. 177 y 179.

[48] Kathryn Kalinak, *Settling the Score: Music and the Classical Hollywood Film* (Madison y Londres, University of Wisconsin Press, 1992), p. 44.

[49] Theodor W. Adorno y Hanns Eisler, *El cine y la música*, p. 32.

las escenas en que hace su aparición la criatura monstruosa no hace sino circunscribirla a un marco genérico muy concreto, de antemano conocido por un espectador versado en sus códigos. En definitiva, remarca el carácter ficcional del monstruo y deja claro que su existencia es imposible no sólo fuera de la sala de cine, sino incluso fuera del género al que pertenece el film. El monstruo no es una subversión cognitiva ni una transgresión física, sino una desviación permitida dentro del espacio perfectamente acotado que ha creado el género terrorífico.

Carroll señala que el espectador de ficciones terroríficas parte del conocimiento previo de que está viendo una ficción y de que sabe que «lo que se presenta en las ficciones no es real»⁵⁰, de manera que «una suspensión voluntaria de la incredulidad tiene un aspecto activo»⁵¹. El espectador de una película perteneciente a un género determinado es consciente de que ese género le va presentar un universo regido por códigos internos donde es posible que suceda lo que fuera de él es imposible. Como precisa Altman: «El contrato genérico comporta la adhesión a unos códigos específicos y, a través de esa adhesión, la identificación con quienes comparten esos códigos»⁵². Partiendo de la base de que «el acto espectadorial genérico conlleva una ruptura con las normas sociales», Altman entiende el cine de terror como un «género del cuerpo» que utiliza el exceso como manera de «encarnar la expresión contracultural»⁵³. Al trabajar básicamente con todo aquello que es tabú en el sistema de valores de cualquier sociedad civilizada (la muerte, la fealdad, lo repugnante), el cine de terror se acerca más que ningún otro tipo de films a ese concepto de Altman del género como algo equiparable a «los parques de atracciones, a los carnavales y a los acontecimientos deportivos, todos ellos espacios singulares que ofrecen una opción autorizada para realizar actividades contraculturales, aunque sea en un contexto creado por la propia cultura»⁵⁴.

Es fácil comprobar cómo las primeras apariciones silenciosas de Drácula y la Criatura de Frankenstein fueron «corregidas» en posteriores películas de terror. *El malvado Zaroff* (*The Most Dangerous Game*, Ernest B. Schoedsack e Irving Pichel, 1932), rodada tan solo un año más tarde, permite establecer una comparación con el *travelling* de acercamiento hacia Drácula. Aquí un vertiginoso tra-

[50] Noël Carroll, *Filosofía del terror o paradojas del corazón*, p. 192.

[51] Noël Carroll, *Filosofía del terror o paradojas del corazón*, p. 145.

[52] Rick Altman, *Los géneros cinematográficos* (Barcelona, Paidós, 2000), p. 214.

[53] Rick Altman, *Los géneros cinematográficos*, pp. 214-215.

[54] Rick Altman, *Los géneros cinematográficos*, p. 212.



Figura 12.

[55] Yuri Tsivian, *Early Cinema in Russia and Its Cultural Reception*, p. 206.

velling en picado hacia el villano Zaroff (Leslie Banks) podría considerarse un efecto similar a la presentación del vampiro en el film de Browning. Pero este film ya cuenta con uno de los primeros acompañamientos musicales extradiegéticos de Hollywood, compuesto por Max Steiner. El movimiento de cámara tiene un equivalente musical, un *crescendo* de turbulentas cuerdas y golpe final de platillos en el preciso momento en que el plano se detiene en el rostro de Zaroff gracias a una sincronización perfecta de imagen y música (fig. 12).

El movimiento de cámara en este caso está motivado por la mirada de la protagonista (Fay Wray) con lo cual su presencia no resulta extraña al espectador. A diferencia de lo que sucedía en *Drácula*, la mirada de Zaroff está diegéticamente justificada, ya que es el contraplano a la mirada de la joven y conserva el *raccord*. El travelling expresa un «movimiento» psicológico (el miedo de la protagonista) y su presencia no parece producto de un gratuito gesto esteticista. Yuri Tsivian ha señalado como «en un periodo en que un rostro al que se aproximaba una cámara era descrito como algo “que se abalanzaba sobre el espectador” el travelling de avance desempeñaba el papel de transformador de energía: la energía de la cámara en movimiento se convertía en la energía del rostro, figura u objeto que avanzaba hacia el espectador»⁵⁵. Es la idea que subyace en la presentación del Conde en *Drácula*, pero en *El malvado Zaroff* esa energía se traslada también al plano sonoro. Música e imagen se perciben como un conjunto visual y musical biunívoco: el *travelling* parece un movimiento natural provocado por el *crescendo* musical y viceversa, como si se tratara de un organismo único que responde a determinado estado psicológico (el miedo). En *Drácula*, en cambio, el movimiento de cámara *en silencio* resulta lento, exasperante, y se convierte en un elemento que rompe la armonía y transparencia ideales. No parece un gesto controlado y mediado por la mirada humana, que percibe,



Figura 13.

procesa y racionaliza para enmarcar al monstruo en un sistema cognitivo. La imagen fantasmal parece llamar *nos* y atraer *nos* a su mundo de sombras, de no vida y de silencio, y el espectador se siente impotente ante ella. Afirma ese mundo perturbador del silencio que sólo podía ser erradicado gracias a la música y el grito. En *El malvado Zaroff*, la joven es incapaz de gritar, no se atreve a verbalizar su miedo y mira titubeante a su alrededor conteniendo sus ganas de gritar. Sin embargo, el estridente acorde con que culminaba el *travelling*, coincidiendo con el primer plano de Zaroff, sigue escuchándose en el plano de reacción de la figura vacilante de la joven: la chica no grita, la música lo hace por ella.

La mujer y el monstruo (*Creature from the Black Lagoon*, Jack Arnold, 1954) nos proporciona otro buen ejemplo: la aparición del monstruo encara-

mándose a la cubierta de un barco va acompañada de su estruendoso *leitmotiv*. El monstruo se acerca a cámara en una toma única (fig. 13). El montaje discontinuo que ofrecía *El doctor Frankenstein* queda subsanado gracias a la continuidad proporcionada por el movimiento de ese monstruo dentro de un encuadre fijo. En el plano siguiente

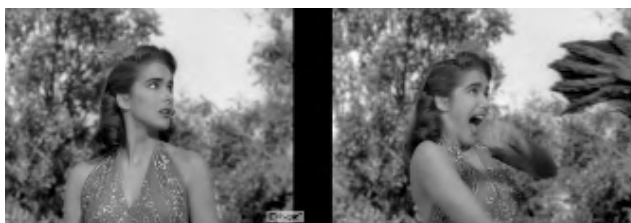


Figura 14.

(fig. 14), su víctima (Julia Adams) grita justo en el momento en que las garras del monstruo entran en campo por la derecha del encuadre.

La música ejerce su labor de creadora tensión, progresando hacia un *crescendo* según el monstruo se acerca a cámara y reintroduciendo su *leitmotiv* en un *fortissimo* orquestal cuando parece que va a traspasar la pantalla. No hay que olvidar que *La mujer y el monstruo* fue un film rodado en 3D, por lo que abunda en ese tipo de efectos con los que la diégesis parece traspasar sus propios límites e invadir el espacio del espectador. Como sucedía en el *travelling* de Drácula mirando a cámara que trataba de establecer una relación directa entre Bela Lugosi y su público, se trata de otro efecto «interactivo» entre el enunciado y sus espectadores mediante un recurso de la enunciación. Pero en *La mujer y el monstruo* ese sacrificio de la diégesis en favor del espectáculo, ese truco circense, está plenamente conseguido, porque la criatura monstruosa ya no posee esa perturbadora condición espectral gracias a una doble tridimensionalidad: la que aporta la imagen estereoscópica y la que proporciona la música que lo define como algo aberrante y peligroso. La música no es solo una advertencia de la enunciación para que el espectador se preocupe por la suerte de los personajes, sino que en este caso también va dirigida hacia él mismo. El *leitmotiv* del monstruo se sigue escuchando en el subsiguiente plano de la joven, justo *antes* de que ella empiece a gritar, remarcando su presencia en el nivel musical, aunque visualmente permanezca fuera de campo. La música, sin embargo, realiza una casi imperceptible cesura en el momento en que la joven grita, lo que implica una hábil incorporación del grito al discurso musical como si se tratara de un timbre orquestal más. Se genera así la distensión ante la tensión acumulada por imagen (el monstruo se acerca a cámara) y la música (estruendo orquestal). Música y grito son efectivas herramientas para combatir el silencio, enunciación y enunciado se funden en un efecto armónico que tiene como objetivo luchar contra la monstruosidad visual (lo feo, lo aberrante) y sonora (lo silencioso e inarticulado)

¿Qué puede aportar, pues, la música a las «imágenes espectrales», a los «cuerpos siniestros» y silenciosos de Drácula y la Criatura de Frankenstein? La música suple, de alguna manera, el ruido que el monstruo no hace y el diálogo que es incapaz de proferir, enfatizando la amenaza que implica. Es decir, cubre las carencias de la imagen. Al suprimir ese apoyo sonoro-musical, la imagen vuelve a quedar reducida a su condición de «sombra eléctrica», mientras que un imperfecto dispositivo cinematográfico queda en evidencia. La intrusión de

lo fantástico vulnera el espacio diegético (el Otro es el contracampo de la normalidad) y su universo sonoro (el silencio acompaña su aparición) para paralizarlos y negar su fluidez, su continuidad. Sin embargo, esa violación de la normalidad en el nivel semántico no supone amenaza alguna para el espectador (aunque lo sea para los personajes de ficción), ya que forma parte del juego contracultural impuesto por las normas genéricas del cine de terror. De hecho, asegura el verdadero disfrute de su público potencial. Sin embargo, la incomodidad del espectador se produce ante la transgresión de cierta normalidad sintáctica: un «agujero de silencio» que rompe las «reglas de cortesía» hacia el espectador y frustra su implicación en el relato. Es por ello que las primeras apariciones de los dos mitos del terror por excelencia sean, como decíamos al principio, únicas e irrepetibles en la historia del cine clásico de Hollywood, ya que posteriormente siempre se verán acompañadas de música. Y eso hace también que el desasosiego y pavor que provocan hoy en ciertos espectadores siga siendo único e irrepetible.

BIBLIOGRAFÍA

- ADORNO, Theodor W. y EISLER, Hanns, *El cine y la música* (Madrid, Fundamentos, 1981).
- ALTMAN, Rick, «The Silence of the Silents» (*Musical Quarterly*, nº 80, 1996).
- , Rick, *Los géneros cinematográficos* (Barcelona, Paidós, 2000).
- BORDWELL, David, STAIGER, Janet y THOMPSON, Kristin, *El cine clásico de Hollywood* (Barcelona, Paidós, 1997).
- , David, *Figures Traced in Light: On Cinematic Staging* (Berkeley y Los Ángeles, University of California Press, 2005).
- BROWN, Royal S., *Overtones and Undertones: Reading Film Music* (Berkeley y Los Ángeles, University of California Press, 1994).
- CARROLL, Noël, *Mystifying Movies. Fads and Fallacies in Contemporary Film Theory* (Nueva York, Columbia University Press, 1988).
- , Noël, *Filosofía del terror o paradojas del corazón* (Madrid, Antonio Machado Libros, 2005).
- CHION, Michel, *La música en el cine* (Barcelona, Paidós, 1997).
- COOKE, Mervyn, *A History of Film Music* (Cambridge, Cambridge University Press, 2008).
- CURTIS, James, *James Whale* (Madrid / San Sebastián, FilMOTECA Española / Festival de Cine de San Sebastián, 1989).
- GORKI, Maxim, «El Reino de las Sombras», en: Harry M., Geduld (ed.), *Los escritores frente al cine* (Madrid, Fundamentos, 1981).
- GUNNING, Tom, «Those Drawn with a Very Fine Camel's Hair Brush: The Origins of Film Genres» (*Iris* nº 20, otoño de 1995).
- KALINAK, Kathryn, *Settling the Score: Music and the Classical Hollywood Film* (Madison y Londres, University of Wisconsin Press, 1992).
- KRACAUER, Siegfried, *Teoría del cine: La redención de la realidad física* (Barcelona, Paidós, 1989).

- NESTRICK, William, «Coming to Life: Frankenstein and the Nature of Film Narrative» en LEVINE, George y KNOEPFLMACHER, U.C., *The Endurance of Frankenstein: Essays on Mary Shelley's Novel* (Berkeley y Los Ángeles, University of California Press, 1979).
- PAULIN, Scott D., «Richard Wagner and the Fantasy of Cinematic Unity. The Idea of *Gesamtkunstwerk* in the History and Theory of Film Music», en James Buhler, Caryl Flinn, David Meumeyer (eds.). *Music and Cinema* (Hanover NH, University Press of New England, 2000).
- ROSEN, Philip, «Adorno and Film Music: Theoretical Notes on *Composing for Films*» (*Yale French Studies*, nº 60, 1980).
- SALTER, Hans J., «Hans J. Salter on Film Music», en Tony Thomas. *Film Score. The View from the Podium* (South Brunswick y Nueva York, A.S. Barnes & Co., 1979).
- SPADONI, Robert, *Uncanny Bodies. The Coming of Sound and the Origins of the Horror Genre* (Berkeley, Los Ángeles, Londres, University of California Press, 2007).
- TSIVIAN, Yuri, *Early Cinema in Russia and Its Cultural Reception* (Londres, Routledge, 1994).
- WILLIAMS, Alan, «Is Sound Recording Like a Language?» (*Yale French Studies*, nº 1, 1980).