



**I** Karkos tocant l'arpa. *Sa majestat Minor* (*Sa Majesté Minor*, Jean-Jacques Annaud, 2007)

# La banda sonora de la prehistòria

Luis Ivars  
Compositor

¿Quina seria la banda sonora de la prehistòria? En principi sembla una pregunta fàcil de respondre. De fet, el món del cel·luloide porta prop d'un segle suggerint respostes a aquesta qüestió. Encara que tornant la vista arrere, o millor l'òida, ens trobarem grans sorpreses en veure la varietat de propostes que han desfilat per la pantalla. Des de la innocència, el despropòsit o la ignorància, fins a les propostes d'avantguarda, de rigor etnomusical o d'exquisida sensibilitat, els compositors per a cine han plasmat els seus conceptes sonors sobre la prehistòria d'una manera molt irregular.

Això és el que analitzaré més avant. Però tornem a la qüestió. Llavors, ¿quina seria la banda sonora de la prehistòria?



Luis Ivars. Compositor

Com a compositor de música per a imatge, els invite a acompanyar-me en el procés tècnic, creatiu i intel·lectual que ens guiarà cap a una resposta sonora.

Quan ens movem en un terreny creatiu obert al so, la música o la veu, les solucions es multipliquen. Però quan comença a delimitar-se segons les exigències del guió, la direcció o la producció, les propostes minven. Així que, ja que jugue amb l'avantatge de tindre més informació que vosaltres, permeteu-me anar al principi del procés per a imaginar i recórrer junts la creació de la banda sonora per a «una de prehistòria».

És important aclarir que Banda Sonora es considera la trinitat formada per la música, els efectes de so i la banda de diàlegs. En l'anomenada «mescla final» d'una pel·lícula s'uneixen aquests tres conceptes, que habitualment es desenvolupen per separat, i, sota la supervisió del director (als EUA més del productor), se'ls dona l'ajust final de volum, la panoramització, l'equalització, etc., adequats a cada un. D'aquest procés sorgeix la banda sonora original (BSO).

Inicialment, per a la música, el millor és deixar que la saviesa tot terreny del compositor de cine (moltes vegades som un mar de saviesa d'un pam de profunditat) suggerisca camins, timbres o melodies. Però el bon compositor serà el primer que voldrà escoltar les idees o les expectatives del director per a treballar més prop de la idea del projecte, i sense risc entre tantes possibilitats. Suposem que ens ho encarrega el Museu de prehistòria de València i que les directrius han sigut de respecte als paràmetres històrics i científics, això requerirà investigar; cabussar-se en els estudis musicològics, arqueològics i etnològics; escoltar gravacions d'índole etnomusicològica o alguns treballs de músics experimentals que recreen les músiques de l'antiguitat. N'hi ha que han reconstruït instruments de l'època, la qual cosa suposa disposar de sons reals de la prehistòria... I per descomptat, al final, deixar volar la imaginació per a intentar aqueix viatge impossible a la prehistòria que ens permeta comprendre-la



fins i tot a nivells sensorials o emocionals. Amb tota aquesta informació, haurà arribat el moment de començar a dissenyar la música.

Però no oblidem. Igual que la música, ens podran oferir una informació valuosa sobre la prehistòria. Fins i tot més veraç, ja que malgrat que no tenim partitures que transmeten el que es pogué haver tocat fa milers d'anys, sí que coneixem el clima del paleolític, del neolític, o la flora i fauna que hi havia a la nostra geografia en aquelles èpoques. Però sobretot, coneixem els utensilis que tenien i les activitats en què els van emprar. Aquestes dades ens asseguruen un element sonor amb capacitat de transmetre sensacions molt pròximes al que devia ser la realitat, i que fins i tot es poden manejar com a element dramàtic, segons els interessos creatius.

I per a tancar el cercle, l'element que completa la trinitat, els diàlegs. Tractant-se de la indústria del seté art, on qualsevol somni és factible, no seria impossible que les tribus o els clans prehistòrics parlaren en un perfecte anglés d'Oxford (segurament als neandertals els posarien accent escocés o irlandés). Però si se'ns ha demanat rigor històric, aquesta aposta seria inviable. Per tant caldria inventar un llenguatge bàsic per als nostres protagonistes (seria un treball molt interessant per a ser desenvolupat per investigadors en lingüística). I, si necessitem explicar alguna cosa en la nostra llengua, podríem fer-ho a través d'un narrador amb una veu en off o amb subtítols.

Comencem doncs pel primer escaló: la lectura del guió. L'espai m'obliga a ser molt breu, però imaginem *la història d'un clan de caçadors del neolític establert en una vall interior de la nostra regió*.

Des que lliges el guió de la pel·lícula fins que veus el resultat del primer muntatge, moltes coses canvien. Ja siga per imprevistos meteorològics, accidents, pressupostos que es redueixen en perjudici dels decorats, correccions del director, suggeriments dels actors, efectes especials o noves idees de muntatge, l'experiència m'ha demostrat que la pel·lícula va adquirint vida pròpia mentre creix, i el guió es transforma en cada procés d'esta. En conseqüència, extraguem del guió l'essència de la història. La informació que ens permetrà començar a dissenyar ambients, instruments, estil de música o efectes que utilitzarem. Parle de fer esbossos sonors o apunts d'alguna melodia, si no, treballarem dues vegades. Perquè la música per a cine té un condicionament fonamental que consisteix a estar al servei de la imatge. Només a partir del primer muntatge comencem a saber quines escenes cal musicar, quant duren els blocs i com evoluciona la història en intensitat dramàtica o emocional. I és llavors quan aquells apunts o idees han de ser desenvolupats sobre la seguretat de la imatge, que ens parla més nítidament que el guió de les seues necessitats sonores. Si haguérem compost, orquestrat i gravat la música després de la lectura del guió, en arribar al muntatge descobriríem que en el noranta per cent dels casos ens falta o ens sobra música, i això sense entrar en el fet que pot no ser sincrònica amb l'acció de la imatge. Per tant, continuem preparant la nostra banda sonora.

## ¿QUINS SONS ENS POT PROPORCIONAR EL CLAN DELS CAÇADORS?

Les primeres expressions musicals vénen de l'ésser humà mateix. La veu a través del desenvolupament del llenguatge amb els seus alts i baixos de to, ritme i volum va comportar el germen del cant. I els sons que es poden produir amb mans o peus generaren els primers ritmes, per bàsics que foren. El



**2** Tubs d'os neolítics de la Cova de l'Or. Museu de Prehistòria de València

xaman o líder espiritual seria l'elegit per al cant, però el clan participaria en certs rituals. Un altre element sonor del clan dels caçadors és l'arc. Sabien que variant la tensió d'una corda generaven diferents tons, o bé que una corda tesada donava un to que podia ser fregat o tocat per a crear una cadència rítmica. L'arc de boca, de dimensió reduïda, seria utilitzat com a instrument aprofitant la cavitat bucal com a ressonador de la corda polsada.

Els collars, les braçalets i els adorns de llavors, les peüngles o els elements del seu entorn també generen sons (si foren el clan del mar, els collars serien de petxines amb sons més aguts). També les flautes de canya o d'os **2**, els xiulets i els sonalls de llavors **3**, les banyes buidades d'animals o la percussió entre troncs buits i fustes **4**.

Les activitats també poden ser una font sonora informativa o rítmica. Per exemple, els assentaments neolítics necessiten la tala d'arbres, fet que no ocorre en el paleolític. Les pedres de sílex en ser tallades també són una font de ritme.

I a més, no oblidem que en la banda d'efectes tenim documentats insectes, ocells i mamífers del neolític que en funció de les hores del dia i l'època de l'any produiran sons diversos i valuosos per a la nostra BSO, com també els paràmetres i els fenòmens climatològics.

Ja tenim una paleta considerable d'instruments i sons, però encara hi ha més recursos.

Per fi arriba el muntatge de la pel·lícula. Analitzem amb el director on ha d'anar la música i els seus punts d'inici i de final. I ara sí que és el moment de compondre.

Comencem per una escena en què el xaman invoca els esperits per a afavorir la caça del cervo. Cal posar-se en la seua pell i sentir que és l'elegit per a mitjançar entre el clan i els esperits per a rebre la seua ajuda. Aquest serà un viatge místic i sensorial. Podem iniciar un ritme repetitiu creat amb llavors seques i anar introduint-hi el cant del xaman. Després pot entrar l'arc de boca com a invocació a la caça. Una nota sostinguda de veu molt greu ampliarà el rang de freqüències i sensacions. Les greus es consideren més pròximes a la terra, a l'inframón. I les agudes connecten més amb l'espiritualitat, amb el cel. Ja tenim un bucle rítmic i sonor que gira en espiral cap a una altra esfera sensorial. Es tracta de crear ara una atmosfera més irreal, de trànsit, de viatge. A fi d'anar creixent en tensió, podem introduir brams de cervo amb reverberació exagerada per a donar sensació d'haver connectat amb el món dels esperits. Introduir algun efecte atonal que ajude a reforçar la vessant abstracta del ritual..., i arribar al clímax coincidint amb les imatges i els gestos del xaman. Amb aquest suggeriment creatiu he volgut



3 Recreació d'un sonall. *Sa majestat Minor* (*Sa Majesté Minor*, Jean-Jacques Annaud, 2007)



4 Recreació d'un sistre. *Sa majestat Minor* (*Sa Majesté Minor*, Jean-Jacques Annaud, 2007)

anar a través de la música a un nivell de suggeriment del trànsit sensorial i el contacte amb els esperits. Però també podria haver sigut més auster i realista deixant només la veu i el ritme del xaman sense reforçar les seues sensacions. Fins i tot amb la limitació dels sons de la prehistòria les opcions són múltiples. L'elecció i la consciència de totes aquestes decisions és tan important com la mateixa composició musical. No és una tasca senzilla.

I així continuaríem amb les altres escenes. La de la trobada dels clans en el bosc, la de la mort d'un membre del clan, la del viatge a la costa on viuen els que ja no són bons caçadors... Un repte fascinant que fa anys vaig poder experimentar en un treball semblant per al Museu de la Valltorta. Hi vaig viure durant dos mesos. Gravant els sons mateixos dels seus barrancs, ocells, amfibis, etc., per a personalitzar els paisatges sonors. I tocant amb els materials que el museu i l'entorn em podien oferir: ossos, banyes, pedres, instruments vegetals... Va haver-hi dies que ens convertírem en la tribu mateixa i vam reproduir les tasques quotidianes, les curses per les sendes del barranc, els sons dels arcs i les fletxes o el so del foc en una cabanya en un dia plujós. Tot açò no garanteix ser fidel a la BSO de la prehistòria però, sens dubte, ens hi acosta.



## COMENTARIS SOBRE LA BANDA SONORA DE LES PEL·LÍCULES DEL CICLE

Llevat d'excepcions, en aquestes pel·lícules no abunden les referències de caràcter etnomusical a la prehistòria. La majoria utilitzen la música com un vehicle de reforç de l'acció i l'emoció, però des de l'òptica estètica dels anys en què van ser rodades. Fins als anys seixanta, les referències a la prehistòria en el cine són pura ciència-ficció. Són productes de pressupost baix, guions impossibles i uns efectes especials més que modestos, però un testimoni valuós de la nostra evolució i la del seté art. Més tard ja apareixen obres amb més consciència i coneixement de l'arqueologia i l'etnologia. A les unes i les altres dedicaré en les pròximes línies una anàlisi des del punt de vista musical cinematogràfic i arqueològic.

### *Les tres edats (Three ages, 1923)*

Cal recordar que el cine sonor no arribarà fins al 1927. I fins llavors la BSO no existia, llevat d'excepcions com *L'assassinat du Duc de Guise*, que va comptar amb la primera partitura composta específicament per a una pel·lícula, a càrrec de Camille Saint-Saëns, el 1908, quan el cine era més una atracció de fira que la gran indústria que desenvoluparien els nord-americans. En aquesta balbucejant etapa del so, la música es tocava en directe sobre temes dels clàssics, romàntics o d'èxit actual; la inexistent banda de diàlegs era suplida per un individu que llegia en veu alta les cartel·les de la pantalla i els efectes de so també s'escoltaven en directe, encara que lamentablement consistien en la suma del soroll del projector i les veus o cants del públic. Segons la categoria del cine, l'interpret podia ser des d'un gramòfon o un pianista fins a una orquestra amb cors.

Encara que a partir del 1920 els directors van començar a demanar més partitures originals, no tinc la certesa de si aquest acompanyament de piano, clarinet i violí que adorna *Les tres edats (Three ages)*, gravat i afegit anys més tard, era original. Per descomptat, sí que compleix a la perfecció la tasca de transmetre la sensació d'una comèdia plàcida i jocosa. Aconsegueix compartimentar perfectament l'aparició de personatges i escenes, marcades també pels cartells. Aquesta és una de les virtuts narratives de la música, àmpliament usada fins avui. La capacitat d'obrir i tancar situacions o històries, transmetent al públic de forma més nítida el ritme de la narració. A destacar l'efecte que provoca la música en l'epíleg on, en comptes de compartimentar la conclusió de cada una de les tres històries que es mostren seguides, les uneix sota un mateix tema i reforça la idea que en tots els temps l'amor roman immutable.

### *El món perdut (The lost world, Harry O. Hoyt, 1925). Piano. Octavio Vázquez*

Estem davant d'una superproducció que va marcar el futur del gènere de ficció i els efectes especials. Si bé van estudiar a fons la recreació de flora i fauna de l'època, la música estava en la prehistòria quant a la investigació sobre els seus inicis. En aquesta versió apareix com a música l'acompanyament impro-



visat al piano d'Octavio Vázquez. Seguint la tradició i l'estil del cine mut, Vázquez sincronitza sobre la marxa la música a les escenes de la pel·lícula.

En general, els músics de l'època tenien un repertori de «situació» que anaven aplicant segons el caràcter i la temàtica de les escenes. Això vol dir que tenien unes quantes partitures de temes d'amor, d'intriga, de comèdia, de terror, etc., i les interpretaven igual per a una que per a una altra pel·lícula adaptant les duracions. Encara que no sembla que aquest treball fóra molt agraït, com es veu en aquesta entrevista de 1914: «...estan obligats a anar a l'uníson del motor, sempre asseguts, la vista fixa en la tela, l'oïda amatent perquè el públic no arme gresca, no improvisant perquè el públic vol música coneguda, no tocant música coneguda perquè el públic la coreja...».

### ***Prehistoric women* (Gregg C. Tallas, 1950). Raoul Kraushaar**

Kraushaar és un dels més prolífics compositors de pel·lícules de pressupost baix dels anys quaranta i cinquanta. La seua música per a *Prehistoric women* ocupa tot el metratge sense interrupció. El concepte que el silenci també és música era oblidat molt sovint. És com si la inèrcia de l'acompanyament musical continu del cine mut haguera romàs en el temps.

Majorment, els compositors de l'època no desenvolupaven les seues composicions amb la consciència de l'entorn històric. Si de cas, l'única part que es pot referenciar ací amb el camp més etnomusicològic és quan s'acompanya la dansa ritual amb tambors pujant el seu ritme i intensitat. Encara que de seguida arriben els angelicals violins Hollywood per a tornar-nos al so imperant en la indústria. Per als diàlegs van desenvolupar un llenguatge primitiu molt bàsic, encara que amb una veu en *off* que anava explicant les escenes.

### ***L'home de Neandertal* (*The neanderthal man*, Ewald André Dupont, 1953). Albert Glasser**

Aquesta espècie de *Jekyll & Hyde* neandertal de molt baix pressupost, ens porta a moments hilarants cada vegada que s'aproxima a la prehistòria. La partitura de Glasser és una més de les que es feien com a xurros als estudis americans. No debades, va firmar més de 170 pel·lícules en 20 anys. Així que no esperen veure un treball elaborat.

Les edicions són brusques i de vegades sense sentit musical. El tema central és un poc exagerat i angoixós, i ens porta més al terreny del terror-ficció que no a qualsevol possible referència prehistòrica. Valdria igual per a aquesta que per a *El monstre del pantà*.

### ***Cesta do Praveku* (K. Zelman i F. Ladd, 1955). E. F. Burian, Frantisek Strangmüller**

L'èxit va acompanyar aquesta creació del txec Karel Zeman, que destaca per les seues animacions de la fauna prehistòrica. El viatge en el temps dels quatre xiquets té més caràcter d'il·lusió infantil d'aven-



5 *Cesta do Praveku* (Karel Zeman i Fred Ladd, 1955)



6 *The wild women of Wongo* (James L. Wolcott, 1958)

tura, però Karel el converteix en un producte didàctic, precursor de l'estil documental, amb prou rigor científic. S'hi aprecia el contrast de l'esperit europeu amb el de l'entreteniment de la indústria americana. I la BSO també té un caràcter més coherent. Un bon equilibri entre els efectes de so, ben treballats, els diàlegs i la música, de bella factura orquestral, que hi apareixen de forma pausada i intel·ligent 5.

### *The wild women of Wongo* (James L. Wolcott, 1958)

Una més de sèrie B que ni tan sols es preocupa de fer referència a la música en els seus crèdits. Almenys el compositor va intentar un innocent acostament a la música ètnica i en el tema dels crèdits va usar la percussió, incloent-hi marimbres, i harmonies molt bàsiques en l'orquestració. L'altre element un poc primitiu el trobem en la dansa ritual. Usa el clixé del ritme repetitiu, amb percussions, que creix en intensitat en la dansa ritual per a crear la sensació de trànsit 6.

La música, descriptiva, a l'estil de l'època. Les dones salvatges, estil xica de calendari, també.

### *The lost world* (Irwin Allen, 1960). Paul Sawtell, Bert Shefter

Ficció fantàstica d'esperit i flegma molt anglesos en una nova versió de la novel·la de Conan Doyle, editada el 1912.

Aquests dos compositors van treballar junts en moltes pel·lícules de ciència-ficció i horror. El seu treball en *The lost world* és convencional, acompanya i subratlla l'acció. Apareix Rio de Janeiro i la música canvia immediatament a sabor llatí, encara que no es corresponga idòniament amb el folklore brasiler. Com quan eixia Espanya i tant feia una ranxera que un pasdoble.





7 *Fa un milió d'anys* (*One million B.C.*, Don Chaffey, 1966)

La música de vegades ni tan sols va paral·lela a l'acció. Però hi ha una referència molt graciosa i interessant: la tribu els atrapa, el ritual comença, els tambors sonen i els presoners esperen espantats; un d'ells crida alarmat: «els tambors redoblen més de pressa», la qual cosa afig més tensió a l'escena perquè significa que l'hora del sacrifici està més pròxima.

Açò va ser encertat tot i que, paradoxalment, els tambors continuaven tocant el mateix ritme.

### ***Fa un milió d'anys* (*One million years B.C.*, Don Chaffey, 1966). Mario Nascimbene**

Per a mi, l'italià Nascimbene és el més interessant dels compositors de cine tractats fins ara a nivell conceptual. En aquesta versió, de l'original de 1940, mescla l'orquestra clàssica amb sons processats i conceptes contemporanis. El resultat és irregular a nivell estilístic, però innovador. Per a l'inici de l'univers usa una textura sonora atonal en *glissando* ascendent (que suggereix el pas del temps, l'evolució, avançar cap a algun lloc indefinit) i després descendent per a la creació del món que s'expressa amb efectes contundents en la banda d'efectes. Encara que només començar els títols passa a música tonal i, pels acords de quintes i quartes, pareix més una de romans, tot trencant l'atmosfera creada.

Per a les accions de la tribu usa com a *leitmotiv* un peculiar so processat (mitjà-agut) com de pedres percudides i aire a pressió, i amb ell crea ritmes que provoquen una sensació estranya, incòmoda, diferent de l'habitual, com els éssers que acompanya. En canvi, per a la tribu de les petxines, més pacífica, la música és suau i melòdica. En aquesta tribu del mar, el caragol de mar és un instrument habitual per a comunicar-se o donar l'alarma, tal com va ser en la realitat 7.

També hi afig una textura contínua, de freqüència mitjana-greu, a les escenes de dinosaures, que ressalta la sensació d'amenaça incòmoda. Acaba quan desapareixen o moren, i deixa la sensació que el perill ha passat. Com a curiositat, fragments de l'erupció final apareixen en *La taronja mecànica* de Kubrick mentre sona la *Novena* de Beethoven.



8 *Slave girls* (Michael Carreras, 1967)

### ***Slave girls* (Michael Carreras, 1967). Carlo Martelli**

Aquest subproducte comercial manté la tònica general de mirar cap al costat contrari del rigor científic. La música acompanya l'aventura en format orquestral. En les danses, a més de la coneguda percussió, desenvolupa cants tribals molt de l'estil de l'Àfrica central, encara que passades pel tamís occidental. El ritual de les dones també té cants, encara que més sensuals. La utilització de la veu, protagonista en l'origen de la música, almenys suggereix un nexa amb temps remots. Encara que totes les coreografies de ball es podrien traslladar a una sala de festes i quedarien molt apropiades 8.

### ***Cavernícola* (Caveman, Carl Gottlieb, 1981). Lalo Schifrin**

La melodia d'inici en els trombons ja deixa clar el caràcter de comèdia lleugera i lisèrgica de *Caveman*. L'autor de *Missió: impossible* (*Mission impossible*, Brian de Palma, 1996) o *Harry el brut* (*Dirty Harry*, Don Siegel, 1971), va fer una partitura d'acord amb les situacions, bromejant fins i tot amb versions del «Bolero» de Ravel, *El pont del riu Kwai* (*The bridge on the river Kwai*, David Lean, 1957), *Marxa de pompa i circumstància* d'Elgar, *Guillem Tell* de Rossini o *Així parlà Zaratustra* de Strauss, quan descobreixen el foc. Tot un «hit parade» de la prehistòria 9 10.

El Beatle troglodita Ringo Starr, que va produir aquesta pel·lícula a mida de la seua esposa Barbara Bach, no podia deixar passar l'ocasió de desvetllar-nos l'origen de la música. La melodia inicial serveix per a desenvolupar el gag de la cançó primigènia i convertir-la en un tema tribal que podria entrar en les llistes d'èxits actuals.



9 *Cavernícola (Caveman, Carl Gottlieb, 1981)*

*La recerca del foc (La guerre du feu, Jean-Jacques Annaud, 1981). Philippe Sarde*

Una de les immersions més interessants del cine en l'època prehistòrica. I una BSO molt acurada. El més peculiar, la banda de diàlegs. Tot el llenguatge utilitzat pels homínids va ser dissenyat especial-

10 *Cavernícola (Caveman, Carl Gottlieb, 1981)*





ment per a la pel·lícula per Anthony Burgess. Vaig tindre l'ocasió de parlar amb Jean-Jacques Annaud sobre la BSO i estava molt orgullós d'aquest treball. Ja havia comptat amb l'estudi de Desmond Morris, el pare de l'etologia, per als moviments, els gestos i el comportament dels actors. La seua intenció era recrear el més fidelment possible aquella època, on el foc i el llenguatge eren armes poderoses per a la supervivència i l'evolució. Els diàlegs en si eren ja un element sonor de molta força, quasi música, per la forma tan directa i expressiva que acompanya totes les accions dels protagonistes. La banda d'efectes també és magnífica i de molta qualitat tècnica. La naturalesa s'expressa en tot moment. És protagonista i Jean-Jacques li atorga el seu espai. Els animals, els pardals, els elements atmosfèrics, els utensilis o el foc mateix, estan afegint una informació sonora molt precisa que ens ajuda a entrar millor en la història sense quasi adonar-nos-en. No obstant això, en contrast amb aquesta recerca de verisme sonor, la música de Sarde es recolza principalment en l'orquestra simfònica per a desenvolupar una magnífica partitura que ressalta totes les sensacions dels personatges. Encara que tonal, té elements contemporanis, dissonàncies i instruments no temperats que ajuden a reforçar la situació de desemparament que es vivia en aquells temps. Alguns instruments, com ara flautes de canya o percussions, ens acosten més a la prehistòria com a so, encara que no com a música. Però en tot moment acompanya brillantment la història. És especialment encertada la música que expressa el foc com un ens superior, incompreensible però necessari, i que provoca una gran preocupació en la tribu per la por de perdre'l, de viure sense ell.

### ***El clan de l'ós de les cavernes (The clan of the cave bear, Michael Chapman, 1986). A. Silvestri***

Tot i que la novel·la de Jean M. Auel gaudeix d'una fantàstica documentació sobre la vida en el paleolític, la música composta per a la seua versió cinematogràfica no. Només hi ha la referència de la bronzidora, rombe o bramadora rascadora. Aquest instrument, consistent en una espècie de rombe de fusta o os allargat que es lligava a l'extrem d'una corda, produeix un brunzit peculiar en fer-lo girar a diferents velocitats. Estava associat a la crida de l'esperit de l'ós, i en la pel·lícula així es mostra fugaçment **III**.

Quant a la música, Alan Silvestri és un compositor que juga en primera divisió. *Forrest Gump* (Robert Zemeckis, 1994), *Retorn al futur (Back to the future, Robert Zemeckis, 1985)*, *Nàufrag (Cast away, Robert Zemeckis, 2000)* o *Stuart Little* (Rob Minkoff, 1999) formen una petita part de la seua taquillera producció a nivell mundial. Per al *Clan de l'ós de les cavernes* va construir la música al voltant d'un tema principal, el d'Ayla, omnipresent durant tota la història. És un tema molt estàndard però que expressa molt bé l'esperit de superació i de lluita de la protagonista, i ressalta la seua voluntat i intel·ligència, que la fan «distinta». Efectiu i encertat en el reforç de la història, encara que des de la tecnologia del segle XX. No debades no va utilitzar cap instrument real directament. Tot va ser gravat i processat per un Synclavier, el primer sistema de síntesi i mostratge totalment digital. Costava uns 250.000 dòlars de l'època. Només estava a l'abast de privilegiats. Entre altres possibilitats, el Synclavier va permetre a Alan mesclar pistes a temps amb pistes aleatòries de ritme o melodies per a crear una sensació més fluctuant. Això funciona molt bé en el tema de crèdits i en la trobada dels clans. En resum, la nostra prehistòria sonora revisada des de l'avantguarda digital.



■ Brunzidora. *El clan de l'ós de les cavernes* (*The clan of the cave bear*, Michael Chapman, 1986)

## ***Sa majestat Minor* (Jean-Jacques Annaud, 2007). Javier Navarrete**

Vaig tindre la fortuna de compartir alguns moments del rodatge de *Minor* a Alacant amb Jean-Jacques i el seu equip. Culte i curiós per tots els detalls, parlàrem sobre instruments i timbres de l'antiguitat i sobre el museu d'instruments del món de Carlos Blanco, llavors a Altea. Transmetia una gran implicació per la música.

Però la fortuna ens continua sent propícia. Arribat de l'Olimp després d'acabar el seu últim treball *Ira de Titans* (*Wrath of the Titans*, 2012) (seqüela de *Lluita de Titans*, *Clash of the Titans*, 2010) el nostre estimat Javier, nominat a l'Oscar 2007 per *El laberinto del Fauno* (Guillermo del Toro, 2006), ens regala una amena conversació sobre el seu treball en *Minor*. Navarrete confirma la idea clara d'Annaud de construir una música sense lligams amb el període neolític / mitològic de la seua pel·lícula... «Sobretot volia que fóra mediterrània i que transmetera sensació de comèdia. Em va parlar de Nino Rota, de les comèdies italianes dels seixanta, realisme però no real... I vaig pensar que la sonoritat de la cobla, formació musical que toca les sardanes, seria perfecta». Així sorgeix l'encertat tema principal, com un pasdoble amb una aroma de sardana, lúdic i festiu, les variacions del qual acompanyaran els moments importants de *Minor*. «Jean-Jacques va estudiar al detall el realisme històric de les cabanyes, el vestuari, els adorns, etc., però en la música no li va preocupar això, encara que sí que hi ha instruments relacionats amb la història, com la lira que toca el poeta <sup>12</sup> o la flauta de pa, inherent al faune. Jean-Jacques també va vindre a les gravacions. Fins i tot anotava les preses i les puntuava. Recorde la feinada que va ser compondre i adaptar el duo de flautes de pa del final entre *Minor* i el faune. Entre que els actors fan com que toquen sense saber tocar, compondre alguna cosa que quadre amb el que pareix que toquen i que semble sincronitzat, vaig suar la cansalada. Doncs bé, a pesar de tindre un bon intèrpret, encara Jean-Jacques va insistir a gravar un segon flautista buscant un resultat millor» <sup>13</sup>.

Javier també va fer al·lusió a l'ús de la música electrònica, com en el somni del rei *Minor*, o a la transformació que va fer d'*Una furtiva lagrima* de Donizetti, per al plor del porc menyspreat.

Així la música es desenvolupa sense aspiracions historicistes, però amb una intel·ligent efectivitat emocional sobre la història.



**12** Karkos tocant la lira. *Sa majestat Minor* (*Sa Majesté Minor*, Jean-Jacques Annaud, 2007)

### ***Ao, le dernier néandertal* (Jacques Malaterre, 2010). Armand Amar**

Aquest compositor francès d'origen marroquí ha participat en pel·lícules de naturalesa i és un bon coneixedor de les músiques ètniques i els seus instruments. La seua elecció per a la música d'*Ao* no va ser casual i va aportar sonoritats interessants. Armand salta contínuament de la música actual a la de timbres prehistòrics. Encara que les anomena «Cosmic voices», Amar inclou ja des del principi la utilització de les peculiars veus búlgares, potser com a conseqüència del rodatge en aquelles terres. L'ús de percussions i flautes ètniques es mescla amb l'orquestra en una partitura continguda, subtil i efectiva.

Però la virtut més ressenyable a nivell prehistòric és l'ús de dos instruments musicals com a co-protagonistes de la història. Ao i la seua germana toquen respectivament una flauta d'os i un tronc buit colpejat amb branques. Se sap que els neandertals tenien flautes, però ací Ao l'agafa d'un cadàver de *Sapiens Sapiens*. Potser el director va voler donar més rellevància a l'instrument fent-lo arribar a

**13** Faune i Minor tocant la flauta de Pan. *Sa majestat Minor* (*Sa Majesté Minor*, Jean-Jacques Annaud, 2007)





**14** Ao tocant la flauta. *Ao, le dernier néandertal* (Jacques Malaterre, 2010)

les mans d'Ao, un dels més evolucionats Sapiens. Des d'aquest moment, Ao i la seua germana toquen junts i els instruments es converteixen en un referent expressiu d'ambdós, i la seua música en una força evocadora, en un valor espiritual, personal. Un intercanvi amb una altra tribu els separa. Ao porta la flauta i la germana plora el seu comiat percutint el tronc amb un lent ritme que la uneix amb ell, més enllà d'on arriba la vista. Ja no sonen junts. La música es converteix en metàfora alhora que és real. Des de llavors la flauta serà inseparable d'Ao **14** i participarà en els seus moments vitals transcendents. La toca en la mort dels seus, per a atraure la seua companya Sapiens i per a calmar el plor del xiquet. És com el seu amulet extraordinari. I d'altra banda, en la recerca per trobar novament la seua germana anys després, aquesta se li va apareixent en diferents punts del camí sempre amb la referència sonora del seu tronc percutit, com una crida o record **15**. Per a estar complet, intenta trobar novament la seua germana. Per a estar complet, la flauta sonarà novament junt amb el tronc. Per a tancar el cercle en aquesta història sobre la desaparició dels neandertals, en trobar finalment els seus vençuts per

**15** Oa tocant el tambor. *Ao, le dernier néandertal* (Jacques Malaterre, 2010)





la morta, toca la flauta per última vegada per a plorar-los i després la llança pel barranc. Sense la seua germana la flauta quedava òrfena. També un símbol de desesperança, de l'últim neandertal.

Quant a la banda d'efectes, també és molt suggeridora. Ao forma part de la naturalesa i l'escolta. Atrou un ocell o un cavall imitant-ne els sons. (Una teoria sobre el desenvolupament del cant ve del supòsit de la imitació dels sons de la naturalesa. I ací els ocells eren virtuoses.)

A més de ser protagonistes, els sons de la naturalesa també s'empren en alguna ocasió com a element dramàtic. Com ara en l'escena on intenta violar Aki. Esdevé en una cova. Els ocells sonen de manera natural. Quan està a punt d'iniciar el seu assalt callen. Però en la violació apareixen amb més volum i cants més histèrics, per a desaparèixer després i tornar a la seua cadència natural.

Com en *La recerca del foc*, la banda de diàlegs aporta un llenguatge dissenyat per als protagonistes. Tanmateix, van optar per posar una veu en off que explicara els sentiments d'Ao. Encara que més comercial, dubte prou que això fóra necessari. La història està molt ben explicada i interpretada, la qual cosa no fa imprescindible aquesta crossa explicativa. La sensació hauria sigut més primitiva, cosa que no impedeix una bona valoració en l'intent de recrear aquesta etapa de la humanitat.

## EPÍLEG

Deixant arrere les BSO de la prehistòria que hem tractat, des de la nostra talaia de l'arqueologia del segle XXI potser ja parlem d'alguna cosa més que música. Quasi podríem dir de consciència global, amb el coneixement sonor i espiritual que això porta afegit. És una cosa que òbviament no existia abans, sinó com a germen o com a excepció exquisida. La música també és una actitud. I en els últims cent anys la nostra forma de sentir el món ha canviat tant que, encara que el cine continue alimentant-se de la música tonal, la forma d'enfrontar la prehistòria ha variat radicalment des d'aquelles primeres referències.